

最新神奇的魔法棒中班教案数学反思(大全15篇)

高二教案可以为教师提供一个系统的教学框架，使教学更加有条不紊。以下是小编为大家收集的高二教案范文，仅供参考，希望能给大家提供一些教学灵感。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇一

为了激发幼儿对数学活动的学习兴趣，培养幼儿的动手操作能力。使幼儿积极操作探索“2个、3个、4个物体分成两部分”的方法和记录方法，并能用数的组成式记录。

- 1、知道2、3、4的分解、组成，认识分解和符号。
- 2、能积极操作探索“2个、3个、4个物体分成两部分”的方法和记录方法，并能用数的组成式记录。
- 3、激发对数学活动的学习兴趣，培养动手操作能力。
- 4、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。
- 5、初步培养观察、比较和反应能力。

- 1、重点：知道2、3、4的分解、组成，认识分解和符号。
- 2、难点：能积极操作探索“2个、3个、4个物体分成两部分”的方法和记录方法，并能用数的组成式记录。

- 1、演示教具：雪花片操作教具一套、数字和分合号卡片一套、黑板一块。

2、幼儿人手一套雪花片操作图、雪花片若干、数字卡片和分合号卡片一套。

一、开始部分

1 教师：“小朋友们好！今天呀老师带来了几个数字宝宝，我们一起来看看它们是谁？（教师出示数字卡片2、3、4。）

2、 幼儿答。2、3、4、

3、提问：那小朋友们想一想，在生活中2、3、4这三个数字宝宝可以表示什么呢？

4、幼儿回答。

二、基本部分

1、教师：那今天呀徐老师不仅给小朋友带来了三个数字宝宝，而且徐老师还要请小朋友来玩一个游戏，名字叫：我会分。在玩游戏前，我们先来认识下游戏要用到的操作图，我们一起来看看。

2、教师出示雪花片操作图。

3、提问：请小朋友仔细观察一下，图片上有什么？它表示什么？

4、幼儿答。

三、学习分合式

1、提问：“刚才小朋友一眼就看出了图片上有雪花片之外，还有两个小盘子，那小朋友有没有看到上面有个符号？”

2、教师告诉幼儿这个符号有个好听的名字叫分成号，带领幼

儿用手做出分解符号的样子。

3、提问：“这每一副图上要我们小朋友做什么呢？”

4、师幼集体讨论。

6、幼儿操作，教师巡回指导。

7、请个别幼儿上黑板分。

8、师幼集体验证。

10、请个别幼儿上黑板操作。

11、教师总结。

四、游戏：智慧大考验。

五、活动结束。

大班数学《我会分》活动是让幼儿区分10以内的单数和双数，数学对幼儿来说，是较抽象的思维概念，为了帮助幼儿更好的理解，我把双数比成都找到了好朋友的数字，单数比作需要找朋友的数字，将抽象的概念生活化，具体化，对于大班幼儿来说，有一定的自主学习能力，在活动中适当的给予引导，将游戏的方式交给幼儿，由幼儿自己理解并完成，每一操作过程结束小结，留意到每位幼儿的学习情况，而不仅仅只是作为一个游戏简单的一带而过，当幼儿出现错误时，及时的帮助其修正，在幼儿的操作过程中，出现一些不规范的操作，如个别幼儿将双数和单数区分不清楚时候，不能忽略这些现象，在后面的环节中，要给予弥补，结合《幼儿用书》的实际生活经验看一看糖葫芦哪些是双数的，哪些是单数的，加入了迁移生活经验的的活动，体现了数学活动的的生活化。

《我会分》活动提倡的是操作性和游戏性，让幼儿在学中玩，

玩中受益，真正体验到操作游戏的快乐，这也是《我会分》活动的主要目的，整个活动条理清楚，结合幼儿日常生活经验来学习单双数。在活动中引导幼儿讨论操作结果，达到了帮助幼儿整理经验，明确概念的目的。幼儿能积极主动地参与到整个活动中，在操作中，幼儿能自己开动脑筋探索知识，获得经验，并运用各种感官参与，使得多种智能得到了发展和提高。怎样才能让每一个幼儿熟练掌握任意数是单数还是双数？这是我下一步应该认真思考和探索的问题。总之整个活动在动静交替中进行，且结合日常生活经验，让幼儿在轻松愉快的氛围中掌握了单双数的概念，活动的教学效果较好。

小百科：分，汉语词汇，汉字“分”有两个读音

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇二

- 1、能判断7以内数量的多少，并按数量的多少进行排序。
- 2、按要求进行操作活动并检查活动结果。
- 3、倾听同伴的发言，并能判断其回答是否正确。
- 4、通过观察、交流与讨论等活动，感知周围事物的不断变化，知道一切都在变。
- 5、学习用语言、符号等多种形式记录自己的发现。

- 1、自制如附图所示1~7的长条点卡3套（如有投影仪就不需要点卡），磁性板或绒板。自备1~7的动物卡片。
- 2、用书第11页的格子纸，点子印章人手1个，每组2盒印泥。
- 3、布置：在活动室里摆放一些7以内数量的玩、教具。

（一）看动物卡片拍手。

1、教师出示1~7的动物卡片。

教师：卡片上有几只小动物，小朋友就拍几下手。

2、教师交代拍手数的变换要求。

教师：这次拍手的次数要比卡片上动物的数目多1个（或少1个）。

教师再次出示动物卡片，幼儿按教师提出的要求拍手。

（二）制作比7少的点卡。

1、教师出示7的点卡教师：卡片上有几个点子？请每个小朋友做一做比7少的卡。

2、幼儿操作后，教师请幼儿说说自己印了几个点子，几比七少。

教师：再印一张比7少的点卡，这次印的点子数目要和刚才的不一样。

3、幼儿操作后，教师再次让幼儿介绍自己印了几个点子，并说说几比7少。

教师：请小朋友将比7少的点卡全部做出来，做好后按点卡数量的多少有顺序地排好。

（三）比较七以内数的多少。

1、有目的地选择幼儿制作的几种点卡（有序的、无序的和有遗漏的），并用教具点卡进行记录（或直接用投影展示）。

3、按照幼儿的意见进行修改。

（四）“找一找”。

1、教师：请小朋友在活动室里找一找，看看哪些物品的数目是比7少的，看看谁找得多。

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇三

1、感知5以内的数量，学习手口一致的点数，说出总数。

2、学习按照数量对应摆设物体，体验5以内的数序。

3、大胆思考与尝试，增强动手操作能力。

4、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

5、了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

1、知识经验：有点数5以内数量物的数学基础以及排序的概念。

2、物质材料：火车头模型一个，火车厢3节，15张小椅子、3张桌子、3个杯子、2个袜子、1根棍子、5个手帕、2顶帽子、数字1-5的图片若干、音乐《火车开了》、糖果若干。

3、环境准备：布置一个数学城堡

1、开火车到数学城堡去玩

教师邀请幼儿坐火车前往数字城堡。

师：今天老师要带小朋友乘火车到数学城堡去玩，请小朋友数一数我们的小火车有几节车厢？请幼儿手口一致地点数车厢。

2、参观数学城堡

播放音乐《火车开了》，教师带领幼儿来到了数学城堡。

师：看一看城堡里有什么？引导幼儿观察城堡中有哪些好玩的东西。

3、做客数学城堡

（1）搬椅子。教师请幼儿观察出有几张桌子，并请幼儿根据每张桌子贴着的数量卡，搬椅子坐好。等幼儿坐好后，教师再根据每张桌子幼儿坐的数量进行检查和调整。

（2）插花。

师：在这个城堡里，住着一位数字老爷爷，这位数字老爷爷知道小朋友来做客，可开心了。他说要跟我们小朋友玩数字游戏”。

教师引导幼儿根据花瓶上的标签的提醒，给花瓶插上数量5的小花。

（3）整理物品。

师：数字老爷爷年纪大了，数不清城堡里到底有多少东西，小朋友们能不能帮他数一数？

教师引导幼儿数一数老爷爷的帽子、杯子、拐杖、手帕等有多少，让幼儿在观察的基础反复练习点数数字1-5。幼儿在说

的时候教师把相应的数字卡片贴在黑板上。

(4) 奖励。

师：小朋友们真的是太棒了！数字老爷爷非常感谢你们，他要给你送上好吃的糖果。但是每个小朋友只能拿到5个糖果。

教师引导幼儿手口一致地取5个小糖果。

4、开火车带小朋友回幼儿园

教师请小朋友乘火车回幼儿园，并提出乘车规则：要求小朋友们不要拥挤，排队上车，每节车厢只能乘坐5个小朋友。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇四

1、认识1元、5角、1角的硬币，能简单说出它们的特征。

2、会用钱币进行简单的买卖活动，乐于参加游戏活动。

3、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。

4、让幼儿体验数学活动的乐趣。

给幼儿准备足够数量的硬币等物品。

一、激趣引题：

1、展示大润发商场的购物宣传单。

教师：小朋友，你们看看大润发商场有哪些商品？

教师：你想买点商品回家吗？你想买什么？

教师：你想把商品买回家，需要什么呀？（钱）二、认识硬币：

1、教师：看，今天老师带来了钱：展示1元、5角、1角硬币。

教师：你们认识这些钱吗？它们是什么样子的？它们有什么不同？（请幼儿说说这些钱的相同之处和不同之处，从而了解这些钱币的特征：硬币中银色的最小的那个是1角钱的硬币，金黄色那个就是5角钱的硬币，硬币中最大的就是1元钱的硬币）教师小结：这些钱它们还有一个共同的名字叫：硬币。

2、小朋友们认识这些硬币，森林里的动物们也认识这些硬币，还会用它们来买东西呢！不信，你们看！

3、教师展示故事《小狗糖果店》

画面1：买巧克力豆。

出现三种硬币，教师：我们来帮助小猴，哪个是1角钱的硬币？

画面2：买牛奶糖出现三种硬币，教师：哪个是5角钱的硬币？

画面3：买棒棒糖出现三种硬币，教师：哪个是1元钱的硬币？

画面4：买巧克力糖出现三种硬币，教师：怎么办呀？谁来帮助小猴？

三、进行简单的数钱活动：

重点：引导幼儿进行简单相加。

2、啊，讲了故事陈老师现在有点饿了，我需要买点八宝粥吃吃！

幼儿：需要1元2角钱。

教师：我要付哪些硬币呢？老师这里有一些代替硬币的圆点，这个最大是1元硬币，这个黄色的是5角的硬币，这个白色的是1角硬币。首先需要把1元硬币粘上，再把两枚1角硬币粘贴在八宝粥的下面。）除了老师这种办法，还可以用其他方法进行粘贴。

2、幼儿操作，教师巡回指导。

创设一个幼儿购物的情景，让幼儿自由选择进行购物粘贴活动。

3、进行简单的讲评，指出存在的问题。

游戏：预设数学区：进行剪贴游戏，继续活动课的内容。

探索区：准备磁铁、硬币、螺丝等幼儿尝试磁铁能吸什么，不能吸什么。

制作区：提供绘画材料，让幼儿进行拓印商场、娃娃家：商场进行糖果的制作活动，娃娃家进行与商场的串联游戏，提供硬币材料。

方案：

游戏引出：讲述幼儿探索区、制作区的各游戏活动内容。重点介绍拓印游戏和商场的游戏的活动中钱币的使用情况。

指导：陈老师指导教室内的区域游戏，重点指导幼儿的购物活动，并相应增加了游戏的难度，进行重点辅导。胡老师指导教室外的区域游戏。

评讲：1、让幼儿介绍数学区的活动情况，请个别幼儿讲出思路。

看看幼儿拓印钱币的情况和请幼儿讲讲探索区的实验情况。

2、请胡老师讲讲室外幼儿游戏情况。

1、丰富幼儿对蔬菜的经验，在幼儿操作之前先简单介绍一下一些蔬菜的部位，及它们能吃什么部位，让幼儿了解之后再进行操作。

2、加强幼儿的合作意识，在平时活动中，多创设幼儿合作的机会，让幼儿学会商量，合作。

3、在蔬菜营养的方面，知识还不够全面，应了解更多的蔬菜的不同营养，在讲解的过程中，让幼儿进一步理解，从而更好的激发幼儿喜欢吃蔬菜，多吃蔬菜的情感。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇五

孩子们进入大班下学期，已经积累了一定的生活经验。新《纲要》要求幼儿“应从生活中和游戏中感知事物的数量关系，还要关注幼儿探索操作、交流问题和合作能力。”并要求我们的活动内容能来自于孩子的生活，并是孩子所熟悉的。那我们更要让孩子们在生活中学习，在生活中积累，在生活中得到发展，将我们学习的生活内容融入到他们的生活中去。

活动目标：

1，初步理解年月日的概念，知道一年有12个月，一个月有30天，31天，总共365天。

2，引导幼儿知道日历是用来查看日期的工具，掌握日历查看的方法。

3，培养幼儿的观察和想象能力，发展幼儿的交往能力。

活动准备

2, 各种挂历, 台历, 月历等

活动过程

一, 出示数字卡, 激发幼儿的学习兴趣。

今天老师带来了一些有趣的数字同小朋友一起做游戏你们高兴吗? 那我们就来先认一认, 读一读这些数字 你们发现了什么吗? (学号 年龄时间等)

二, 出示房子, 讲述故事, 帮助幼儿理解年月日的概念, 了解数学之间的关系

1, 出示房子图, 幼儿仔细观察, 问幼儿发现了什么, 房子里面有什么鼓励幼儿大胆发言。你们真能干发现了它们的秘密, 请问你们想知道吗, 那老师就告诉你们吧。

2, 教师利用大字卡讲述故事, 幼儿操作小字卡, 数字卡回答问题。

三, 学习查看日历的方法

1, 现在老师指日期小朋友说出是几月几号

2, 老师说日期小朋友上来把它找出来。今天是几月几号请小朋友找出来。

3, 前几天小朋友带来了挂历, 请小朋友在上面找一找, 自己的生日告诉老师与同伴, 再来找一找节日, 如五一节, 六一儿童节, 国庆节, 等等。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇六

1、感知4以内的数量, 能手口一致地点数数量4的实物。

2、能认真观察、寻找事物中有关4的数量。

1□ppt课件《小熊的生日宴会》

2、礼物盒图片，苹果、香蕉、糖果等图片。

3、操作材料：每人一张图画纸，（简笔画图案：服饰）

一、导入：出示ppt课件，引出主题数量--4

1. 教师：你看到了什么？这是谁呀？（小熊）我们来看看小熊发生了什么事？（过生日）小熊几岁生日呢，你怎么知道的。有几根蜡烛？我们一起来数一数（手举起来）1、2、3、4，4支蜡烛。

二、进一步感知数量4，引导幼儿寻找数量为4的物品。

1. 教师：（小老鼠、小牛、小兔子、小猪）好多小动物们都想参加小熊的生日宴会。可是呢，小熊对大家提出了个要求，我们来听一听小熊是怎么说的：“谁准备了数量为4的礼物，谁就能来参加我的生日宴会。”

要求：

1. 寻找小老鼠旁边的数量4.

2. 寻找小牛身上的数量4.

3. 寻找小兔子身上的数量4.

教师：那我们来看看谁能去参加小熊的生日宴会？看看它们都准备了哪些礼物？

三、出示图片。引导幼儿观察数量4.

四、观看图片：为小猪准备数量为4的'礼物。

1. 教师：小猪想了一个好办法，可以给小熊送礼物，猪妈妈帮小猪准备了很多个礼物，糖果，香蕉，苹果等。请小朋友按小熊的要求，帮小猪挑选合适(数量为4)的礼物，你们觉得哪个礼物合适?(手口一致的数，糖果、香蕉、苹果等的个数。)

教师：小猪很高兴的带着礼物去参加生日会，谢谢小朋友们的帮忙。

2. 出示材料，请个别幼儿操作：送礼物。

教师：老师也想去参加小熊的生日宴会，我也准备了很多礼物，想送给小熊，你们也来帮我挑一挑吧。将数量为4的礼物贴在礼物盒下。

五、参加小熊的生日聚会，进行装扮服饰；

1. 教师：小熊看到自己的好朋友们都来了，非常高兴，你们想不想参加小熊的生日宴会?老师为你们准备了漂亮的服装，可这些衣服上都是空空的，我给小朋友们准备了贴在衣服裤子上的小花图案。你们还记得小熊的要求吗?要贴几个才能参加生日宴会呀?老师也有几个要求：请你们操作轻轻，说话轻轻。

爱惜我们的操作材料，耐心完成。

当老师的音乐响起时，轻轻地把材料放在桌上，快速坐好。做得到吗?请小朋友一起来装饰衣服吧!

六、结束。

1. 播放图片，评价总结。

2. 播放音乐《我们大家跳起来》结束活动。

教师：听，宴会就要开始了，我们一起跟着音乐跳起来吧，一起去参加宴会吧。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇七

活动目标：

- 1、正确认读1-10的数字，学习用序数词表述物体在序列中的位置。
- 2、能从不同方向辨别物体在序列中的位置。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、让幼儿懂得简单的数学道理。
- 5、让孩子们能正确判断数量。

活动准备：

画出楼房图，10种动物卡，1-10的数字卡、笔等。

活动过程：

1、动物排队。

——小动物们排好队伍准备去参加比赛，看看他们是怎样排队的。

——将10种动物排成一行，指导幼儿按从左到右的顺序说出他们的位置(如排在第几的动物是谁，某某小动物排在第几位)，然后贴上相应的数字卡。

——教师任意说出某种动物的名字，幼儿说出该动物在序列中的位置。

——变换排列方向(从右到左)，重新摆放数字卡片。想一想，小兔刚才排在第几位?现在排在第几位?为什么不一样呢?(排队的方向变了，位置也变了)。

2、比比谁最快。

——翻开幼儿操作材料，指导幼儿观察画面。小动物先比赛跑步，看清楚谁在前面，谁在后面，把他们的名次用数字或是圆点记在奖杯上。

3、爬楼比赛。

——第二个比赛项目是爬楼，看谁爬得最高。

——将10种动物放入楼房图中，并贴上数字卡。幼儿说出每种动物的比赛名次(谁得了第几名)。

活动反思：

《比比谁最快》，这是一堂数学课。让幼儿根据不同的方向辨别物体在序列中的位置，并学习用数字表达物体在序列中的位置。

在第一环节中让幼儿分清左右边的位置。针对这个问题有几个幼儿不是很明白，因为他们对左右的概念不是很清楚，于是我就问他们：“你们是用哪只手写字呢?”问题一结束小朋友就举起握笔的那只手，我便告诉他们就是右边，任何靠近你这只手的物品都是在你的右边；“那小朋友你们的左边在哪里呢?”聪明的他们一下就明白了，兴奋的伸出了左手。然后我利用教室里的一些物品问小朋友这些物品分别在他们的哪一边，通过不断的提问，幼儿基本掌握了左右方向，已经把

这节课的第一个重点吸收了。

接下来就是让幼儿明白同一物体在不同方向的先后顺序，从左往右看和从右往左看位置不一样。最后一个环节，是作业练习，把教具摆在了相应的位置上，有几个小朋友一下就看出了谁跑在最前面，对于这一重点我采用了两种方法一种是用磁性教具：另一种是请了几个小朋友上来进行操作，他们要给把相应的数字卡片分别给跑的第一、第二、第三、第四…的小朋友这一环节幼儿一下就明白了。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇八

(1) 观察、讨论、讲述蘑菇的排序。

小结：树、石头、蘑菇是从标记红旗下面开始，按照一个大一个小，或者一个小一个大的规律排序的。

三、幼儿操作活动

1. 师：“哎呀，不好了，美羊羊被灰太郎和红太狼抓走了，看，这是灰太狼、红太狼留下的脚印，大脚印是灰太狼的，小脚印是红太郎的，我们要救美羊羊，就要找出脚印的排列规律，才能跟着脚印走。”

2. 幼儿操作，师巡回指导。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇九

因为本班学生年龄都在四岁左右，注意力不够集中，因此我采用贴绒教具进行教学，以增强学生的注意力同时也可以吸引学生，提高孩子的学习兴趣。

1、逐步培养孩子观察、比较能力和思维的敏捷性。

2、学习区分高矮并说出比较结果。

3、培养幼儿比较和判断的能力。

4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

5、有兴趣参加数学活动。

1、通过目测比较高矮，知道什么高，什么矮，感知高矮的相对性。

2、学习高矮排序，能在一组物体中找出比某物高(矮)的其余物体。

1、贴绒教具：两棵高矮不同的树；长颈鹿、狗、小鸭一只；高矮不同的房子

2、操作教具：高矮不一的木棒、积木、塑料瓶子、杯子等等。

一、目测比较物体的高矮，学习区分高矮。

1、出示两棵高矮不同的树，引导幼儿观察。看看这两棵树哪棵高哪棵矮？

2、出示高矮不同的两座房子，引导幼儿比较。

3、比较动物的高矮。教师出示高矮高矮不同的3只动物：长颈鹿、狗、小鸭，请幼儿找出最高的动物和最矮的动物。

二、幼儿和幼儿小组比高矮活动

1、请一高一矮两个幼儿上来比较高矮，看看这两个小朋友谁比谁高？谁比谁矮？

2、再请一个中等个字的幼儿上来，三个小朋友比高矮。看看

她比谁高?她比谁矮?

3、帮动物找家。让幼儿根据动物的高矮帮动物找家：高的动物进高的房子，矮的动物进矮的房子。

三、操作和练习

1、比较瓶子的高矮。让幼儿把3个塑料瓶子放在桌面上比较，指出最高和最矮的瓶子。

2、寻找高矮。引导幼儿在活动室里寻找高矮不同的物体，并让幼儿说出寻找的结果，如“老师高，小朋友矮，”“桌子高，椅子矮，”“柜子高，桌子矮，”“小朋友高，布娃娃矮。”

四、实践操作——按高矮排序

1、每个小朋友使用以下几类操作材料进行高矮排序：

(1)按瓶子高矮排序；(2)按积木从低到高叠楼梯；

(3)按杯子高矮排序；(4)按小棒高矮排序。

五、户外活动

幼儿到户外寻找物体比较高矮。

“今天我们学会了怎样比高矮，现在我们从矮到高排着队，到外面找一找，有什么东西可以比高矮。”

在这次活动中我设计的是中班数学活动《比高矮》。

一是逐步培养孩子观察、比较能力和思维的敏捷性。

二是学习区分高矮，感知高矮的相对性，并说出比较结果。

教学重点是：通过目测比较高矮，知道什么高，什么矮，感知高矮的相对性。教学难点是学习高矮排序，能在一组物体中找出比某物高(矮)的其余物体。

这节数学课的教学中我设计了五个环节。第一环节我以观察贴绒教具，目测比较高矮引入新课，导出课题。第二环节我设计了让幼儿和幼儿小组比高矮活动，使幼儿用眼睛去发现比较高矮。第三部分通过一系列的操作和练习使幼儿对高矮的学习进行巩固，并让幼儿说出寻找的结果。第四部分我设计了实践操作——按高矮排序，让幼儿动手操作感知高矮的不同。第五部分我设计了让幼儿到户外寻找物体比较高矮。把学习和生活联系起来。

这节课教学中我能按备课的设想去讲授完成教学内容，通过这节课的课后反思认识到几点不足：

在幼儿动手操作比物体高矮时，过于牵制幼儿引着幼儿说出比较结果(此块设计时怕幼儿出现随意表达影响教学效果，这一课下来我有这样的感受，幼儿天真的话语才是幼儿的天性，不应该怕幼儿说错，说错时可以及时给予纠正。在练习说高矮时有的幼儿还出现了怯场不敢表达，这也是我在以后的教学中注意的加强幼儿语言方面的训练，教幼儿说完整话。

通过这次活动，我的收获是：不论是活动设计上，还是活动准备上，一定要进行反复推敲，怎样的设计，怎样的准备才适合本班幼儿的年龄特点，才有利于幼儿的发散思维，才有助于活动的成功;我们都应仔细地研究，只要我们认真地备课，那么每次活动也就都有希望成功。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇十

设计意图：

为了激发幼儿对数学活动的学习兴趣，培养幼儿的动手操作

能力。使幼儿积极操作探索“2个、3个、4个物体分成两部分”的方法和记录方法，并能用数的组成式记录。

活动目标：

- 1、知道2、3、4的分解、组成，认识分解和符号。
- 2、能积极操作探索“2个、3个、4个物体分成两部分”的方法和记录方法，并能用数的组成式记录。
- 3、激发对数学活动的学习兴趣，培养动手操作能力。
- 4、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。
- 5、初步培养观察、比较和反应能力。

活动重点难点：

- 1、重点：知道2、3、4的分解、组成，认识分解和符号。
- 2、难点：能积极操作探索“2个、3个、4个物体分成两部分”的方法和记录方法，并能用数的组成式记录。

活动准备：

- 1、演示教具：雪花片操作教具一套、数字和分合号卡片一套、黑板一块。
- 2、幼儿人手一套雪花片操作图、雪花片若干、数字卡片和分合号卡片一套。

活动过程：

一、开始部分

1教师：“小朋友们好！今天呀老师带来了几个数字宝宝，我们一起来看看它们是谁？（教师出示数字卡片2、3、4。）

2、幼儿答。2、3、4、

3、提问：那小朋友们想一想，在生活中2、3、4这三个数字宝宝可以表示什么呢？

4、幼儿回答。

二、基本部分

1、教师：那今天呀徐老师不仅给小朋友带来了三个数字宝宝，而且徐老师还要请小朋友来玩一个游戏，名字叫：我会分。在玩游戏前，我们先来认识下游戏要用到的操作图，我们一起来看看。

2、教师出示雪花片操作图。

3、提问：请小朋友仔细观察一下，图片上有什么？它表示什么？

4、幼儿答。

三、学习分合式

1、提问：“刚才小朋友一眼就看出了图片上有雪花片之外，还有两个小盘子，那小朋友有没有看到上面有个符号？”

2、教师告诉幼儿这个符号有个好听的名字叫分成号，带领幼儿用手做出分解符号的样子。

3、提问：“这每一副图上要我们小朋友做什么呢？”

4、师幼集体讨论。

6、幼儿操作，教师巡回指导。

7、请个别幼儿上黑板分。

8、师幼集体验证。

10、请个别幼儿上黑板操作。

11、教师总结。

四、游戏：智慧大考验。

五、活动结束。

活动反思：

大班数学《我会分》活动是让幼儿区分10以内的单数和双数，数学对幼儿来说，是较抽象的思维概念，为了帮助幼儿更好的理解，我把双数比成找到了好朋友的数字，单数比作需要找朋友的数字，将抽象的概念生活化，具体化，对于大班幼儿来说，有一定的自主学习能力，在活动中适当的给予引导，将游戏的方式交给幼儿，由幼儿自己理解并完成，每一操作过程结束小结，留意到每位幼儿的学习情况，而不仅仅只是作为一个游戏简单的一带而过，当幼儿出现错误时，及时的帮助其修正，在幼儿的操作过程中，出现一些不规范的操作，如个别幼儿将双数和单数区分不清楚时候，不能忽略这些现象，在后面的环节中，要给予弥补，结合《幼儿用书》的实际生活经验看一看糖葫芦哪些是双数的，哪些是单数的，加入了迁移生活经验的的活动，体现了数学活动的生活化。

《我会分》活动提倡的是操作性和游戏性，让幼儿在学中玩，玩中受益，真正体验到操作游戏的快乐，这也是《我会分》活动的主要目的，整个活动条理清楚，结合幼儿日常生活经验来学习单双数。在活动中引导幼儿讨论操作结果，达到了

帮助幼儿整理经验,明确概念的目的。幼儿能积极主动地参与到整个活动中,在操作中,幼儿能自己开动脑筋探索知识,获得经验,并运用各种感官参与,使得多种智能得到了发展和提高。怎样才能让每一个幼儿熟练掌握任意数是单数还是双数?这是我下一步应该认真思考和探索的问题。总之整个活动在动静交替中进行,且结合日常生活经验,让幼儿在轻松愉快的氛围中掌握了单双数的概念,活动的教学效果较好。

小百科:分,汉语词汇,汉字“分”有两个读音

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇十一

1. 通过活动,知道许多可以分成1个、1个……,1个、1个……合起来就是许多。
2. 通过活动,学习按指令向一定方向爬,并能做到正确、快速,不挤撞。
3. 体验师生共同活动的快乐,激发幼儿共同学习的愿望,提高活动的能力。
4. 体验数学集体游戏的快乐。
5. 初步培养观察、比较和反应能力。

猫妈妈头饰、小猫、小鱼头饰若干

一、扮演角色,激发参加活动的愿望:

1. 分配角色(教师扮猫妈妈,幼儿扮小猫)。
2. 戴头饰,从中渗透许多可以分成1个、1个……。

二、游戏《小猫捉鱼》:

1. 小猫跟着猫妈妈学爬。

2. 小猫捉鱼观察猫妈妈手中的鱼，知道有许多鱼和许多种颜色。猫妈妈把小鱼朝一个方向抛，小猫朝这个方向爬着去捉鱼。

要点：必须是爬着过去捉鱼。

三、小猫装鱼：

分颜色装到相应的盘中，渗透1个、1个……合起来就是许多。

四、小猫回家：

猫妈妈带着小猫听着音乐高高兴兴地回家，把小鱼送到娃娃家。

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

小百科：猫，属于猫科动物，分家猫、野猫，是全世界家庭中较为广泛的宠物。家猫的祖先据推测是起源于古埃及的沙漠猫，波斯的波斯猫，已经被人类驯化了3500年(但未像狗一样完全地被驯化)。一般的猫：头圆、颜面部短，前肢五指，后肢四趾，趾端具锐利而弯曲的爪，爪能伸缩。夜行性。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇十二

能按点子的数量匹配相应数量的实物，初步感知物体的对应关系。

2. 能按要求乐于参加操作活动，能边操作边讲述。

1. 画有1个斑点、2个斑点、3个斑点的纸制瓢虫若干。

2. 树叶3片，小虫若干。

3. 儿歌《小瓢虫》

一、游戏导入，师幼共同玩手指游戏“小瓢虫”。

小瓢虫，小瓢虫(上下弯曲手指)爬来爬去的小瓢虫(四指作爬行状)紧紧追上大害虫(加快爬行速度)一口把它吃干净(停下做吃状)

二、利用图片练习手口一致的数3以内的数。

1. 通过数瓢虫身上的斑点，学习数数1、2、3。

(1) 出示1只瓢虫。提问：瓢虫宝宝长什么样?(圆圆的身体。

背上有什么?(斑点)有几个斑点?(2个)师幼一起手口一致的点数2。

(2) 再同时出示2只瓢虫。(身上的斑点分别为1个和3个)让幼儿说说它们身上分别有几个斑点，集体手口一致的数1个斑点的瓢虫，请个别幼儿上来手口一致的数3个斑点的瓢虫。

2. 观察瓢虫的外型特征，巩固对大小、颜色的认识。

师：“这3只瓢虫宝宝一样吗?什么地方不一样?(颜色、大小、斑点)

三、利用游戏，培养幼儿按数量分类的能力。

1. 游戏“小瓢虫抓害虫”

(1) 通过照顾小瓢虫，巩固手口一致数3以内的数师：“瓢虫

宝宝的妈妈生病了，想请小朋友帮忙照顾瓢虫宝宝，请你选一个瓢虫宝宝来照顾，拿到后看一看你的瓢虫宝宝身上有几个斑点？伸出手指数一数。”

(2) 游戏“小瓢虫抓害虫”。

师：“瓢虫宝宝们肚子饿了，它们最喜欢吃虫子，我们带着瓢虫宝宝去抓害虫吧。”（听着音乐边念儿歌边做动作抓害虫）

2. 送瓢虫宝宝回家

(1) 让幼儿把不同斑点的瓢虫宝宝放到有相应圆点的树叶上。

师：“瓢虫宝宝们累了，想休息了，它们喜欢在什么地方休息？（树叶）请你们送它们去树叶上休息。（送的时候要求幼儿1个斑点的瓢虫宝宝送到有一个圆点的树叶上，2个送到2个圆点的树叶上，3个……）

(2) 集体验证。

四、结束活动

幼儿学小花猫走路轻轻的离开活动室。

上完这节课后，我对本次活动进行了以下反思：在第一环节中，游戏导入，师幼共同玩手指游戏“小瓢虫”我们班的幼儿很有兴趣。第二环节中，利用图片练习手口一致的数5以内的数，对我们从托班升上来的幼儿来说还是比较容易的，但是教孩子数数的时候，应该注重数数的方位，如从上往下，从左往右。第三环节是本次教学活动最重要的环节，通过游戏，培养幼儿按数量分类的能力。当孩子说的答案不一样时，老师需要机智一些，很好的把它转过来，如瓢虫身上的斑点不一样时，可以通过集体数数帮助幼儿解决。还有就是师幼

的互动应该更多一些。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇十三

小班幼儿对抽象的图形理解不感兴趣，幼儿如果单纯的认知图形而不能够结合生活中的实例，是达不到教育目标的。根据小班幼儿的年龄特点可以为他们创设情境，让幼儿在亲身体验中认知、掌握。

幼儿在生活中接触到许多他们感兴趣的物品，吃的、用的、玩的等等，在我班有几个孩子在课间也会谈论起自己喜欢的物品，会跟同伴、老师说特征。在《纲要》中提到“要善于发现幼儿感兴趣的事务中所隐含的教育价值，把握时机，积极引导。”一般来说，孩子所热衷的行为，往往是符合该年龄孩子发展水平的需要。根据小班幼儿的发展特点，他们能从生活和游戏中学习物品的形状，因此，我根据我班孩子的年龄特点，以游戏化的形式鼓励幼儿积极参与活动，并设计了本次活动。活动以游戏的形式贯穿始终，让孩子们在玩的过程中学习了解图形。并通过游戏“找朋友”“帮图形宝宝找家”，进一步巩固幼儿对图形的认识，体验游戏所带来的快乐。

重点：初步掌握正方形、圆形、三角形的特点。

难点：在生活中找到符合图形特征的事物。

方形、圆形、三角形头饰每个幼儿一个，背景音乐，提前在地上画好的三种图形

- 1、巩固幼儿对圆形、三角形、正方形的认识，知道各形状的简单特征。
- 2、在正确感知图形的基础上，能按物体的形状分类。
- 3、在认识图形的基础上，体验游戏的乐趣。

4、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。

5、喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

(一)集体认识正方形、圆形、三角形

1、听音乐入场教师：今天图形宝宝们邀请我们去图形王国玩，小朋友想不起去？

2、出示正方形、圆形、三角形教师：请图形宝宝介绍一下自己。

3、刚才三个形状朋友介绍了，现在，你们认识它们了吗？能说出它们长什么样吗？

教师小结：

(二)按物体的形状分类。

(1)哎呀，图形宝宝想请小朋友们帮忙了。先看看哪些图形宝宝在草地上玩？它们是形状的？请小朋友说一说。

如：皮球是圆圆的，是圆形妈妈的孩子。电视机是方形的，它们是方形妈妈的孩子。帆船宝宝是三角形的，它是三角形妈妈的孩子。

小朋友真棒，帮形状妈妈把孩子都送回了家。

(三)游戏：找朋友师：小朋友看看胸前，你现在是什么形状的图形宝宝呀？找和你一样的图形宝宝做朋友，一起来跳舞吧。

(四)游戏“找图形宝宝”地上摆好四种图形宝宝。

老师示范：走、走、走，找个图形站站好。口令结束，找到口令中的图形站好(五)结束部分教师：小朋友们，玩了这么长时间累了吧，我们休息一下吧。

活动延伸：

1、幼儿操作：喂图形娃娃吃饼干。

教师：哎呀，图形王国的宝宝们饿了，我们送点饼干给宝宝吃吧。圆形宝宝喜欢吃圆饼干，方形宝宝喜欢吃方饼干，三角形宝宝喜欢吃三角形饼干，请小朋友给图形宝宝送饼干吧！

小朋友真能干，把饼干送到形状王国去吧，和那里的形状宝宝一起分享。

幼儿园的数学活动相对于其他领域的活动来得枯燥、单调，容易使幼儿失去学习的兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚在发展。于是就要求老师在组织指导活动中要多花心思。

近期班上的幼儿对各种图形非常感兴趣，每天吃早点时，都有小朋友问我：“老师，我们吃的包子是不是圆的？”“今天我们吃的馒头是方的吗？.....”我发现班上的幼儿对身边的事物有着敏锐的观察力，有渴望了解图形宝宝的欲望。针对小班幼儿的年龄特点，我设计了这节认识图形的活动为了更好地吸引幼儿的注意力，提高孩子对活动的兴趣，同时根据小班的年龄特点，我特别采用拟人化的手法，把三种图形比作图形娃娃来到班里与小朋友做客，还特别设计了一个故事情境作为导入，使幼儿在轻松愉快的氛围中学习，激发幼儿探索的欲望。其次，在组织形式上行，我把幼儿分成若干小组，人手提供一套不同颜色、不同形状的图形，让幼儿在边操作、边观察、边发现的过程中自主地领悟知识。这种活动形式，对小班的幼儿来说是有一定的难度，这就要求幼儿要有良好的学习常规，特别是要培养幼儿注意倾听的习惯，才能使活

动顺利进行。而且在“找生活中的图形”的环节中，充分调动幼儿感官，训练幼儿的观察力、思维能力，进一步巩固幼儿对几何图形的认识。同时，我通过个别回答、集体回答的形式，为幼儿提供表达的机会，提高幼儿口语表达能力。在活动中，幼儿的情绪很活跃，能把自己发现的主动地告诉老师和周边的小伙伴，使幼儿的表达能力、反应能力和观察能力都得到了发展。在活动的最后，设计了“拼图形”环节，整个活动过程幼儿始终乐此不疲，活动中幼儿的主动能动性得到充分的发挥，孩子的创造性，动手操作能力也得到了锻炼。

在本次活动中还存在一些不足，如幼儿操作时间不足，没有创设幼儿合作交流的机会，语言还要精炼等，在以后组织活动的过程中我应加以改进。合理安排活动时间，注重重点，为幼儿预留充分的自主空间，日常活动中有意规范教师语言，为幼儿传递良好的语感，培养幼儿善于表达的能力。

小百科：图形是指在一个二维空间中可以用轮廓划分出若干的空间形状，图形是空间的一部分不具有空间的延展性，它是局限的可识别的形状。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇十四

活动目标：

1. 使幼儿认识红、黄、绿三种颜色。
2. 让幼儿学会按颜色进行分类。

1. 环境准备：

- (1) 红、黄、绿门票若干，红、黄、绿拱形门各1个。
- (2) 在活动室内设置红苹果树、黄苹果树、绿苹果树各1棵，上面挂满苹果(卡片)。

(3)绿西瓜、红草莓、黄香蕉或梨的图片若干，挂在神奇的果树上。

(4)红、黄、“出自：屈；老.师”绿筐各1个；红、黄、绿积木若干块。

活动过程

一、通过入场游戏，感知颜色的对应

1. 幼儿自由选择门票一张，凭门票通过拱形门进入水果园。

师：请小朋友看一看自己的门票是什么颜色的，自己应该从哪种颜色的门进入水果园。

(以日常生活中常见的形式——凭票进入导入，而且门票形状单一、外形一致，只是颜色不同，因此幼儿的注意力集中在颜色上，再通过门票颜色与拱形门颜色的对应，使幼儿初步感知红、黄、绿三种颜色)。

二、组织幼儿操作，尝试颜色的分类活动

1. 进入苹果园，引导幼儿观察

师：小朋友认真看，树上有什么？它们有什么不一样？

(由于小班幼儿普遍感知觉不灵敏，思维主要以直觉行动思维、具体形象思维为主；对表象的概括性很小，观察的目的性差，判断问题往往只依据事物的某一外部特征等年龄特点，因此，小班的操作材料要单一，材料的外部特征也要单一，不能有过多的干扰因素。因此，按颜色分类，形状、大小应相同，以免干扰幼儿的注意力，进而突出颜色的不同，以利于幼儿观察)。

2. 通过游戏认识红、黄、绿三种颜色

(1)师：我们来当小蜜蜂，请飞到红苹果树那里，请飞到黄苹果树那里，请飞到绿苹果树那里。

(2)在做游戏时，组织每位幼儿分别摘红、黄、绿苹果各1个。

(通过游戏让幼儿认识三种颜色，并学会听指令做动作，使幼儿在轻松愉快的气氛中掌握知识点)。

3. 教师出示红、黄、绿色筐子各1个

师：请小朋友看一看都有什么颜色的筐子?然后把苹果放在和苹果颜色相同的筐子里。

(在游戏中，让幼儿对红、黄、绿三种颜色加深了解，从而为后面的活动打下了坚实的基础，在此项活动中，孩子依据筐子的颜色进行分类摆放，对颜色又加强了进一步理解和认识。当小朋友放错时，老师及时引导，启发幼儿自己发现并解决错误，这就发展了幼儿解决问题的能力，也培养了幼儿的自信心)。

三、发展幼儿的扩散思维，培养幼儿的口语表达能力

1. 引导幼儿观察并说出活动室内哪些是红颜色的物品，哪些是黄颜色的物品，哪些是绿颜色的物品。

2. 启发幼儿从活动室布置、幼儿服装，引申到幼儿看不见但想得到、较熟悉的场所，如家里、公园、大街上、商店里等。

(通过引导幼儿观察和思考，说出眼前看到的和想到的，不仅锻炼了口语表达能力，更发展了扩散思维的能力)。

四、再次进行分类，感知颜色守恒

1. 出示神奇的果树

师：有一棵神奇的树，上面结满了不同的果子，看一看都有什么？分别是什么颜色？

2. 摘水果，进行分类

师：请小朋友把水果放进和水果颜色相同的筐子里。

(树上都是幼儿较熟悉的水果：草莓、香蕉、西瓜、梨、苹果，通过辨认物体及颜色，进一步巩固幼儿对颜色的认识，而不受形状的干扰)。

五、为水果娃娃搭房子(延伸活动)

出示红、黄、绿各色积木

师：请小朋友为水果娃娃搭和水果颜色相同的房子。

(此环节完全由孩子自己操作，进一步验证幼儿是否完全掌握分类，是否已形成颜色守恒的概念)。

教学反思：

优点：1、幼儿参与活动性较高，照顾到每位幼儿的个体差异。

2、教具准备精美，操作性较强。

3、家长比较满意。

不足：幼儿听课常规不太好。

神奇的魔法棒中班教案数学反思篇十五

1. 区分红、黄、蓝三种颜色，按颜色的标记分类。

2. 能用语言表述分类的结果。

3. 激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐，并感受集体活动的乐趣。

4. 体验数学集体游戏的快乐。

会按颜色的标记来分类。

1. 经验准备：幼儿在美工活动及日常工作中已经认识红、黄、蓝三种颜色。

2. 物质准备：红、黄、蓝颜色标记若干，小兔子玩偶三个。
花片

3. 环境创设：创设“小兔的家”环境。（桌上放有红、黄、蓝色的东西）

一、以“参观小兔家”的游戏形式引入，复习对红色、黄色、蓝色的认识。

提问：小兔的桌上有什么？是什么颜色的？

二、游戏“给小兔送花”

2. 游戏

引导语：喜欢红色的小兔子，要送给它什么颜色的花呢？请你把花送给它。然后再分别给喜欢黄色的小兔和喜欢蓝色的小兔送花。

三、游戏：相同颜色在一起。

游戏规则：幼儿自由选取红、黄、蓝颜色标记一个，教师引导幼儿按标记的颜色站在一起。再交换颜色标记，再次游戏。

引导语：每个小朋友都有一个颜色标记，请手那相同颜色标

记的小朋友站在一起。

四、结束

本次活动符合小班幼儿的年龄和认知特点，主要通过游戏的形式展开活动，活动中，我借用了卡通图片、头饰等辅助教具，极大地吸引了幼儿的注意力，增强了活动的趣味性。活动中，我设计了形式多样的游戏贯穿始终，并引导幼儿紧紧围绕教学目标来开展游戏活动。在整个活动过程中，我为幼儿提供了一个非常宽松而愉悦的环境，让幼儿在看看、玩玩、学学的过程中不知不觉辨别红、黄、绿三种颜色，并进行分类，形成了良好的师生互动、生生互动的学习氛围。有力的激发了幼儿的学习兴趣，使其充分体验到了数学活动的快乐。

小百科：颜色是通过眼、脑和我们的生活经验所产生的对光的视觉感受，我们肉眼所见到的光线，是由频率范围很窄的电磁波产生的，不同频率的电磁波表现为不同的颜色，对色彩的辨认是肉眼受到电磁波辐射能刺激后所引起的。视觉神经感觉。