

# 最新钱币的认识幼儿教案(大全8篇)

高一教案的评价应该基于学生的学习效果和教学目标的实现程度。以下是一些教案样本，供大家参考和学习。

## 钱币的认识幼儿教案篇一

钱币是日常生活中不可缺少的物质，认识钱币是生存的基本，在学习《9的加减》的基础上让幼儿自身投入到钱币的买卖游戏，进一步来学习《10的组成》这节课。

- 1、会说出自家附近的景象(或商店、物品)。
- 2、可以分辨两种以上的钱币。
- 3、发展目测力、判断。
- 4、激发幼儿学习兴趣，体验数学活动的快乐。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

1、讨论：“你的家附近有什么？”“有什么商店？”(可画成图画)

2、买卖游戏：

小朋友当钱币，男生每人代表2元，每个女生则为1员，由老师当杂货店老板。

(1)、请小朋友随着老师的铃鼓声音自由走动，当铃鼓声停止时，老板会问：“要买什么？”

小朋友回答：“糖果(或其它答案)”

老板：“一包糖果要5元。”

小朋友必须凑齐5元的组合，例：2个男生加1个女生，或5个女生一组，凑足钱数后的那一组立刻蹲下来。

(2)、玩一会儿以后，请一位小朋友当老板，老师则加入幼儿行列。每次买的金额总数勿超过10元。

### 3、认识各种钱币

(1)、硬币：1角、5角、1元。

(2)、纸币：1、2、10、20、50、100元。

(3)、硬币、纸币混合做比较。

### 4、全班制作糖果

(1)、玻璃纸糖果

(2)、蜡光纸糖果

本活动的作品可延为“糖果店”主题(开店卖糖果)。

## 钱币的认识幼儿教案篇二

1. 了解货币的在生活中的用处，知道货币的演变历史。

2. 探究人民币图案的设计意义，增强爱护货币的意识。

3. 通过打工的游戏体验，帮助幼儿树立正确的金钱观。

货币发展史、人民币图案

2. 真钞、假钞、验钞机、金属块

3. 幼儿人手一张印有图案的人民币复印纸币

4. 游戏道具、背景音乐等

：教师出示人民币，让幼儿简单认识。

指导语：你在什么地方见过钱？钱有什么用？

小结：钱可以买自己需要的东西。

1、你从远古走来（贝壳币、金属币、纸币、电子币）

了解货币的演变发展的过程，知道货币的发展是和人们的需要紧密联系的。

2、货币上的图案（人物、风景）

知道人民币上图案的意义，增强幼儿对人民币的爱护意识。

3、火眼金睛（真假钞票）

在通过比较真假钞票的过程中，帮助幼儿从小养成杜绝假钞的行为。

4、钱从哪里来？

总结：钱是通过劳动赚来的。

招工启事：招收清洁工 发放工资

要求：拖地工、擦桌工、擦椅工，要认真工作，按时完成工作。

使幼儿体验通过劳动来“赚钱”的乐趣。

## 钱币的认识幼儿教案篇三

活动设计背景：货币是幼儿常见的，已经对它有了一定的了解，为了让幼儿分清元和角，能够了解货币与人类生活的密切关系，知道钱是来之不易的，要珍惜它。

活动目标：

- 1、认识元和角，并学会简单的换算。
- 2、养成节俭的习惯，知道钱的用途。

活动准备：

- 1、钞票的头饰1个，假钞若干。
- 2、布置商场1个。
- 3、操作卡人手一份。

活动过程：

- 1、老师戴上钞票的头饰，向幼儿作自我介绍，引起幼儿兴趣。

我姓钱，人们都叫我钞票，我还有一个名字叫人民币，我有许多的宝宝，你们认识它们吗？出示不同面值的钞票，请幼儿说说它们各是多少面值的钞票。

- 2、取放人民币。

老师说面值，幼儿在各自的操作卡中找相应面值的钞票，巩固已知。

- 1、幼儿自由回答。

2、小结：原来，在我们生活中，用的、吃的、玩的、穿的很多地方都要用到人民币。

今天商场开业，东西特便宜，每样价格都在10元以内，现在请“元”和“角”帮助我们，买到我们所想要的东西。

1、认识元和角。

知道元的面值有10元、5元、2元、1元，角的面值有1角、2角、5角，知道元比角大。

2、老师以营业员的身份卖东西，报东西的价格，请幼儿找等值的钞票，（指导幼儿学会角和元的换算）

3、请部分幼儿做营业员，部分幼儿做顾客，继续做游戏。

1、幼儿互相讲述。

2、小结：我们的钱是爸爸、妈妈辛辛苦苦赚来的，小朋友要珍惜钱，不乱花钱。

## 钱币的认识幼儿教案篇四

1、运用已有经验感知各种不同面值的人民币。

2、尝试运用不同策略进行10元以内人民币之间的兑换。

3、能自主结伴三至四人开展小银行游戏。

4、引导幼儿对钱币产生兴趣。

5、发展目测力、判断力。

教学重点：让幼儿认识不同面值的人民币，大胆尝试10以内面值钱币支取的不同策略。

教学难点：启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中。

学具……个人操作材料人民币替代玩具，同色数卡5两张、2五张、1十张

同组幼儿玩具不同色

教具……1元、2元、5元、10元、20元、50元100元人民币若干，

大数卡，实物投影仪

1、投影各面值钱币，引导幼儿认识各种人民币。

教师提问：你们认识这些钱吗？这些钱一样吗？什么地方不一样？

它们分别是多少钱？你是怎么知道的？

比这小的钱币还有什么？

小结：我们中国只有1、2、5，10、20、50，100这几个数字面值的钱币。不管你要多少钱都要由这几个数来组合。

2、鼓励幼儿大胆尝试10以内面值钱币支取的不同策略。

教师提示：我们来玩小银行游戏，你们做银行职员，老师来取钱，试试看你们能否让顾客满意。

(1) 引导幼儿观察同伴间有没有不同方法，正确吗？

(2) 鼓励幼儿用自己的玩具摆出不同的取钱策略。

(3) 同组幼儿讨论摆放出各种不同的取钱策略，越多越好。

### 3、幼儿自主结伴三至四人开展小银行游戏。

教师提示：下面我们来开银行，我们自由组合三到四人，玩具合并在一起，银行柜台可以用桌子或椅子来代替，场地和角色大家商量，可以轮流做银行职员和顾客。

游戏形式：幼儿分组，自主游戏。

教师指导：

（1）对能力强的幼儿，启发他们分类整理钱币，以提高操作效率。

（2）在玩具充足的情况下，鼓励幼儿尝试10以外的取钱额度。

### 4、总结讲评。

（1）宣传教师指导中幼儿成功的尝试。

（2）鼓励幼儿在今后的游戏中大胆运用和尝试。

钱币虽然不是幼儿每天要接触的东西，但是对他们来说并不陌生，设计这样的活动，能有计划地调动幼儿的生活经验，启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中，不断丰富经验促进能力提高。但是原活动的设计并不令人满意，原因一，活动形式的设计以个别演示、集体讨论、自己记录的方式，游戏性不强不能充分激发幼儿的兴趣；操作活动以个人书面的形式，教师不能快速有效给予帮助，也将影响教学效果。原因二，探索钱币的不同兑换策略，限定兑换7元钱，过于死板，不能充分调动幼儿的已有经验，发挥幼儿参与活动的主动性。同时以数字、符号等方式记录策略，增加了幼儿的思维难度，也没有考虑幼儿间个体的差异性。

本次活动设计的特点，以游戏为基本框架；以调动幼儿已有经验，发挥幼儿积极主动性为原则；以提升幼儿自身能力为大目标。让幼儿在愉快的游戏中积累经验，发展能力。活动的第一环节，保留了原活动中较好的提问，提示幼儿关注1、2、5这几个数字在钱币中的重要用途。活动的第二环节，是教学的重点，学具的提供保证了幼儿个体在自我理解的基础上，独立摆弄操作及尝试。同组不同色的材料要求，方便幼儿的观察和相互启发。幼儿操作材料数量的设定，包揽了10以内所有面值钱币的不同组合。三个层次的安排，提示了教师教学难点的突破步骤，以及阶段目标的把握。活动的第三环节，主要是让幼儿在游戏中，巩固和运用，目的不在于用的多用的好，而在于大胆得用，合作的好。教师的指导应结合幼儿个体的差异，游戏中突出的问题。指导提示是基本问题情况下的提升要求，实施者应灵活把握。

## 钱币的认识幼儿教案篇五

- 1、运用已有经验感知各种不同面值的人民币。
- 2、尝试运用不同策略进行10元以内人民币之间的兑换。
- 3、能自主结伴三至四人开展小银行游戏。
- 4、体会集体合作游戏的快乐。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

**教学重点：**让幼儿认识不同面值的人民币，大胆尝试10以内面值钱币支取的不同策略。

**教学难点：**启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中。

**学具……**个人操作材料人民币替代玩具，同色数卡5两张、2



五张、1十张

同组幼儿玩具不同色

教具……1元、2元、5元、10元、20元、50元100元人民币若干，

大数卡，实物投影仪

1、投影各面值钱币，引导幼儿认识各种人民币。

教师提问：你们认识这些钱吗？这些钱一样吗？什么地方不一样？

它们分别是多少钱？你是怎么知道的？

比这小的钱币还有什么？

小结：我们中国只有1、2、5，10、20、50，100这几个数字面值的钱币。不管你要多少钱都要由这几个数来组合。

2、鼓励幼儿大胆尝试10以内面值钱币支取的不同策略。

教师提示：我们来玩小银行游戏，你们做银行职员，老师来取钱，试试看你们能否让顾客满意。

(1) 引导幼儿观察同伴间有没有不同方法，正确吗？

(2) 鼓励幼儿用自己的玩具摆出不同的取钱策略。

(3) 同组幼儿讨论摆放出各种不同的取钱策略，越多越好。

3、幼儿自主结伴三至四人开展小银行游戏。

教师提示：下面我们来开银行，我们自由组合三到四人，玩

具合并在一起，银行柜台可以用桌子或椅子来代替，场地和角色大家商量，可以轮流做银行职员和顾客。

游戏形式：幼儿分组，自主游戏。

教师指导：

(1)对能力强的幼儿，启发他们分类整理钱币，以提高操作效率。

(2)在玩具充足的情况下，鼓励幼儿尝试10以外的取钱额度。

4、总结讲评。

((1)宣传教师指导中幼儿成功的尝试。

(2)鼓励幼儿在今后的游戏中大胆运用和尝试。

钱币虽然不是幼儿每天要接触的东西，但是对他们来说并不陌生，设计这样的活动，能有计划地调动幼儿的生活经验，启发和引导幼儿尝试把所掌握的简单数学知识，运用到自己的生活和游戏之中，不断丰富经验促进能力提高。但是原活动的设计并不令人满意，原因一，活动形式的设计以个别演示、集体讨论、自己记录的方式，游戏性不强不能充分激发幼儿的兴趣；操作活动以个人书面的形式，教师不能快速有效给予帮助，也将影响教学效果。原因二，探索钱币的不同兑换策略，限定兑换7元钱，过于死板，不能充分调动幼儿的已有经验，发挥幼儿参与活动的主动性。同时以数字、符号等方式记录策略，增加了幼儿的思维难度，也没有考虑幼儿间个体的差异性。

本次活动设计的特点，以游戏为基本框架；以调动幼儿已有经验，发挥幼儿积极主动性为原则；以提升幼儿自身能力为大目标。让幼儿在愉快的游戏中积累经验，发展能力。活动的第

一环节，保留了原活动中较好的提问，提示幼儿关注1、2、5这几个数字在钱币中的重要用途。活动的第二环节，是教学的重点，学具的提供保证了幼儿个体在自我理解的基础上，独立摆弄操作及尝试。同组不同色的材料要求，方便幼儿的观察和相互启发。幼儿操作材料数量的设定，包揽了10以内所有面值钱币的不同组合。三个层次的安排，提示了教师教学难点的突破步骤，以及阶段目标的把握。活动的第三环节，主要是让幼儿在游戏中，巩固和运用，目的不在于用的多用的好，而在于大胆得用，合作的好。教师的指导应结合幼儿个体的差异，游戏中突出的问题。指导提示是出于基本问题情况下的提升要求，实施者应灵活把握。

## 钱币的认识幼儿教案篇六

- 1、引导幼儿进行交流，了解1角、2角、5角、1元人民币的一般特征。
- 2、引导幼儿了解“1元=10角”的人民币兑换关系，并能够在游戏中运用，鼓励幼儿在生活中运用所学的知识。
- 3、发展幼儿的观察力、空间想象能力。
- 4、引发幼儿学习的兴趣。

### 1、课件-认识人民币

2、1角、2角、5角、1元人民币若干，标明价格（1角~5角）的玩具9篮，游戏币每个幼儿一套。

1先来看看1元的人民币，你发现了什么？

小结：1元纸币上的风景图案是“杭州西湖”；1元的硬币是银白色的，有牡丹花或菊花图案。

2再来看看5角的人民币，你发现了什么？

小结：5角纸币上的人物图案是“侗族和苗族的阿姨”；5角的硬币是黄色的，有梅花图案。

3再来看看2角的人民币，你发现了什么？

小结：2角纸币上的人物图案是“彝族和朝鲜族的阿姨”；2角的没有硬币。

4最后看看1角的人民币，你发现了什么？

小结：1角纸币上的人物图案是“高山族和汉族的叔叔”；1角的硬币也是银白色的，

比1元的小些、轻些，上面有水仙花或菊花图案。

提问，幼儿根据问题操作游戏币，说说操作的结果：

3鼓励幼儿用多种方法进行兑换练习，幼儿说出一种方法，老师就请全班小朋友都来操作练习一下。

再去买自己喜欢的玩具。

2老师鼓励幼儿去买价格不同的玩具，并提醒幼儿付钱时要算一算帐。

3在游戏过程中，老师不断地巡视，观察幼儿是否能够正确运用所学的兑换知识。

1先请个别幼儿说说买了什么，用了多少钱？

2老师小结游戏的情况，指出优点和存在的问题。

3结束语：今天我们做了买玩具的游戏，以后小朋友和家长去

买东西的时候，就要动动脑筋算算帐了。

我们学到的知识要会运用才是真的学会了。

## 钱币的认识幼儿教案篇七

- 1、认识1元和10元的币值与数字对应；
- 2、币值的换算；
- 3、书记符号与钱币的对应；
- 4、常规培养：养成不乱花钱，懂得储蓄的好习惯
- 5、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。

10纸币、1元硬币（打印多份硬币）、存钱罐、蜡笔、操作册。

1、认识1元硬币币值和外观图案今天啊，许老师带来了个神奇的百宝箱，它里面装着个神秘的东西——出示盒子（用口令变出来）我们一起来喊口令：咕噜咕噜，变变变。（是一个漂亮的存钱罐）那我们一起来听一听（存钱罐）里面装着什么！（硬币或纸币）老师要把它给变出来（摇出1元硬币）看看这是什么呢？（1元硬币）；老师现在要把1元硬币给变大“变、变、变”（出示硬币正反面的打印图）幼儿认知1元的币值和外观。

小结：1元币的币面上有个元字，而且上面有朵菊花。

2、认识10元纸币币值和外观图案（出示10元纸币）小朋友观察这是几元钱？（10元）、老师再把纸张纸币变大给大家看清楚“变、变、变”；你是怎么看出它是10元的？（幼儿讨论回答）小结：10元纸币的纸面上有个数字10和元字、背面图案是长江三峡图。

1、一张10元纸币，可以换多少个1元硬币？（10个）（幼儿说对后，教师在黑板上做好币值的记录，10元=10个1元）

3、那穿蓝色衣服的松鼠有多少钱？（两张10合起来就是20元）

4、穿绿色衣服的松鼠面前放着多少钱？（1元硬币）

5、在牛老师旁边的小猴有多少钱？（6元）

6、穿粉红色衣服的小老虎桌子上放着多少元？（11元）你能拿出和他一样多的钱吗？

7、邀请一位小朋友上来从老师的篮子里取出和它一样多的钱。

（10元纸币和一元硬币合起来是11元，1元硬币和10元纸币合起来也是11元）

小结：我们做个不乱花钱的好孩子小朋友们，爸爸妈妈给你们的零花钱有没有存起来呢！我们要把零花钱存起来，等到需要用的时候经过家长的同意才取出来，要养成不乱花钱的好习惯。

1、（出示1元钱币符号）小朋友见过这个符号？这个符号叫钱币符号。

2、两个钱币符号表示多少元呢？（两元）。三元钱要用几个钱币符号表示……

3、购买此物品需要多少钱？（幼儿逐一观察）然后在左边方框里数一数有几个钱币符号，再在右边方框中找到相应币值的钱币连线。（以下题目同样方法操作）

小结：操作中幼儿的情况。

《购物》游戏请小朋友轻轻地坐在绿色线上。老师将已经准

备好的物品卡片贴在两个大黑板上。幼儿每人一张卡片，卡上有硬币的数量，幼儿根据自己手上的币值购买写着相应价格的物品。

注：不多不少，每人的币值只能用一次，只能买相应价格的物品，看谁又快又准确完成任务。

本节课学习内容：认识小面值人民币，使学生认识人民币的单位有元、角、分，了解各面值人民币之间的关系，并会进行简单的计算。通过教材主题图，使学生初步体会人民币在社会生活、商品交换中的作用，感受“元”是人民币单位中最常用的主要单位，初步了解简单的货币文化，并知道爱护人民币。

1、呈现主题图，让学生感受人民币在生活中的作用，要爱护人民币。

2、通过儿歌《一分钱》让学生加深对一分钱的认识，活跃课堂气氛。

3、课堂纪律较好，学生积极发言，注意力集中。

1、学生回答问题时，留给學生充分的思考时间。

2、让更多的学生讨论、发言，真正参与数学课堂。

3、让学生知道要爱护人民币，渗透爱国主义教育。

本节课的教育机智：根据一年级学生的思维特点，通过让学生观察1元、5角、1角的人民币，直观性强。通过儿歌，调动学习积极性。

本节课的改进之处：上课学生回答问题时，给学生留充分的思考时间，让更多的学生说一说，调动学生思维的积极性。

练习题的设计层次性要强，紧扣教学重难点。

在今后的教学中，亮点继续保持，改进不足，让孩子们感受数学学习的乐趣，激发学习兴趣。

## 钱币的认识幼儿教案篇八

1、了解钱币在生活中的用处，知道中国钱币的演变历史。

2、探究人民币图案的设计意义，增强爱护钱币的意识。

了解钱币在生活中的用处，知道中国钱币的演变历史。

探究人民币图案的设计意义，增强爱护钱币的意识。

钱币图片

1、出示人民币，自由讨论它的用途。

2、你在什么地方见过钱?我们在什么情况下需要使用钱?

1、认识中国的各种古钱币。

挂图上的钱币你们见过吗?猜一猜哪种钱币是最早出现的?

2、教师总结：最早出现的钱币是贝币，然后是各种形状的金属币，接着秦始皇将这些金属币统一成了圆形方孔铜钱，后来，一些大的金额用白银和黄金来代替。在北宋时期，四川地区出现的交子，是我国最早的纸币。

1、我们现在用的是我国第五套人民币，谁来说一说这些纸币和硬币上的图案分别是什么?

2、幼儿分组观察不同面值的人民币图案，并进行集体分享交流。



### 3、教师总结：人民币图案的意义。

要完成上述这些目标，是要依赖于学生丰富的生活经验。对于“人民币”，我觉得学生应该是再熟悉不过了，对于它的用途，更不用我们去讲。所以在上本单元之前，以为会非常容易的，还曾想着压缩课时，但是开始之后，我才发现一切根本不是我所想的那样，原本3个课时的课，我足足用了一个星期，又复习了2天，直到今天还有相当一部分孩子迷迷糊糊。

这让我思考了许久，怎么会这样呢？《人民币的认识》学生掌握起来难度很大，每次教学总感觉效果不理想，在三年前的教学中早就领教过它的“看似容易实则很难”，所以在课前我充分进行了研读教材，精心设计教案，力求帮助孩子们轻松掌握本节课知识，觉得准备的.比较充分了，但是上完课我还是感到不满意。

再次反思，发现根源可能在以下几方面：

1、教材与生活的脱节：在上第一堂课的时候，我让学生观察书上的插图，本以为那样可以更直观的让学生看到人民币。但由于我的疏忽，书上或练习题中的人民币有些是旧版的，而学生现在用的几乎是新版的人民币，所以对于旧版的不是很了解，当然我也准备了有关5套人民币的知识，可是只是匆匆认识，毕竟不是孩子们每天所见的，可效果不是很好，遇到旧版人民币的图时大多学生不认识，尤其是现在几乎不用的2元钱。还有孩子们年龄小，平时接触人民币机会少，他们对于人民币的认识可能只限于收几百元压岁钱，绝大部分还是家长保管，平时家长很少让孩子自己去买物品，偶尔买的也多限于一两元的小东西，接触较多的是5角和1元，其他的几乎很少接触，所以他们认识各种面值的人民币有难度，更不用说兑换人民币和买卖物品的计算，他们掌握起来更困难。

2、学具的缺乏使得学习成为纸上谈兵：考虑种种因素，害怕让学生带人民币带来不必要的麻烦，所以没有让孩子们带学

具，致使学习这部分知识成了纸上谈兵，没有实际操作，完全是靠想象完成，效果当然不理想。