

# 2023年幼儿园数学空间对应教案 幼儿园大班数学活动教案(模板6篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。那么问题来了，教案应该怎么写？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 幼儿园数学空间对应教案篇一

1. 能在绘本《爸爸回来啦!》中认识时钟，知道时针、分针的名称以及运转规律；
2. 尝试自制时钟，学会看整点与半点；
3. 与同伴合作游戏“茂茂的一天”，感受时间与自己一日生活的关系。

1.ppt准备。

《爸爸回来啦!》中有关时钟画面的截图；图书3-4页内容；整点、半点转动的闹钟；绘本第二页的8点和第五页的8点合并图。

2. 幼儿操作材料准备。

个人操作卡：在一张操作卡上有四个圆形钟面，钟面上只有12个刻度。

每组一套集体操作卡：时钟上时间为8:30、10:00、12:00、2:30、3:30、5:00

实物展示台。

## 一、绘本引入，认识时钟

1. 教师提问：“你们看过绘本《爸爸回来啦!》吗?”“绘本中有一个图案在每一页都有出现，你们发现了吗?是什么呢?”

2. 观察课件，认识钟面。

提问：每一页都出现的图案是什么?每只钟面上有什么?(幼儿找出宅中面上都有两根针和1~12的数字)两颗针有什么不同?(长短、粗细)它们的名称叫什么?(时针、分针)钟面上的数字排列位置是怎样的?(认识典型的几个数字位置1, 2, 3, 6, 9)

## 二、自制时钟，认识整点

1. 介绍操作卡，尝试第一次制作。

师：“今天我想和宝宝们一起来制作时钟，操作卡上有四个钟面，请你选一个钟面制作一个时钟，你能行吗?”(ppt不关闭)

幼儿制作，教师观察幼儿是否完成钟面上所有内容：12个数字的有序排列，时针与分针不同。

2. 请幼儿介绍自己制作的时钟。

教师提问或追问：“你的小钟上12个数字是如何排列的?怎么能分清时针与分针呢?你们和他一样吗?哪里不一样?谁的更正确?”

3. 放课件，认识整点。

教师提问：“这个钟面表示多少时间呢?”(教师在展示台上

出示一个幼儿整点钟面)“你是怎么知道的?”

放课件,让幼儿感受时针和分针的运转规律。

课件内容时针、分针都指到“12”上,然后分针转一圈,又回到了“12”上,时针指到“1”同时发出整点的钟声。提问幼儿是几点,这样反复演示几次。

总结:当分针指到数字“12”上,时针指到数字几上就是几点整。

4. 认识整点,尝试第二次制作。

师提问:“你们认识了整点,现在会制作闹钟了吗?”“制作一个整点的闹钟要注意什么呢?”(数字的排列,时针与分针所指的位置)幼儿在操作卡上选择一个空钟面制作一个整点闹钟。

5. 介绍钟面,联系绘本做动作。

教师展示3个幼儿制作的时钟进行提问:“你们知道这是几点钟吗?”“是怎么知道的。”“猜猜绘本中xx点的时候茂茂在干什么呢?”

6. 同伴互动:介绍自己制作的整点闹钟,猜想此时茂茂在干什么?

### 三、认识半点

1. 放课件,让幼儿再次感受时针和分针的运转规律。

出示半点钟面,提问:“你认识这是几点吗?为什么不能读出是几点?”

课件演示：时针和分针都指到数字“12”上，然后将分针转半圈，指到数字“6”上，让幼儿观察时针有什么变化(走了半格，指到“12”和“1”中间)。

提问幼儿是几点?反复演示几次。

总结：当分针指到数字“6”上，时针指到两个数的中间，时针前面的数字是几，就是几点半。

2. 放ppt2(图书3~4页内容)知道时间与我们一天生活的关系

茂茂8:30入园 10:00与小朋友游戏 12:00吃午饭; 2:30午睡起床; 3:30做手工 5:00放学。

教师提问：茂茂一天都干了些什么呢?上面的时间你都认识吗?这个时间茂茂在干什么?(幼儿边说时间边做相应的动作)

小结：小朋友认识了时钟，可以按时起床，按时上幼儿园；老师可以根据钟表上的时间按时上班，按时做游戏，按时让小朋友吃午饭。所以，时钟是一种计时工具，它可以告诉我们现在是什么时间了，应该干什么事情了；它可以帮助人们养成良好的生活习惯，是人类的好朋友。

四、游戏：茂茂的一天

游戏规则：幼儿自由组合，6人一组。一人当时钟出示卡片(卡片有8:30 10:00 12:00 2:30 3:30 5:00等5张)其余的幼儿当故事中的茂茂。当时钟幼儿举出卡片时茂茂要说出正确的时间并作出相应的动作，幼儿相互监督，出错者罚停游戏一次。

五、延伸活动：不同的8点钟

出示ppt(绘本第二页的8点和第五页的8点合并图)教师提问：这是几点钟？是表示一天的同一时刻吗？为什么？为什么一天会有两个8点钟？请小朋友回家和家人一起讨论。

编辑□cicy

## 幼儿园数学空间对应教案篇二

- 1、在游戏中复习5以内的数字，初步认识数字“6”
- 2、感受数字的丰富变化，体验操作的乐趣。
- 3、培养幼儿对数字的认识能力。
- 4、通过各种感官训练培养幼儿对计算的兴致及思维的准确性、敏捷性。

电话本，1—6的数字卡

### 一、用打电话的方式，列出不同数字的排序

- 1、小动物要开运动会了，我们怎么才能通知他们呢？
- 2、打电话要知道电话号码，我们来查一查，小动物家的电话号码是多少？
- 3、这么多的电话号码哪些地方是一样的？
- 4、都有5个数字，为什么电话号码是不一样的呢？

小结：相同的几个数字，经过不同的排列，就会有不同的电话号码，真有趣！

### 二、初步认识数字“6”

2、出示电话卡，让幼儿观察寻找6

3、“6”象什么？6的小圆圈是在下面的。

三、幼儿动手操作，感知数字的变化

1、你们想不想用123456这6个数字来给小动物编电话号码？

幼儿操作，并愿意将自己的电话号码读出来与大家分享。

2、幼儿再次操作，并展示。

四、延伸活动：

1、你们知道老师家的电话号码是几位数的？

2、那你们家的电话号码是多少？

回家教室以后，我们来做一本电话号码本，记下好朋友的电话。

一、 活动背景

数的组成是数概念教育内容中的一个重要组成部分。本学期大班的孩子们已经学习过了《5以内各数的组成》，对于数的组成他们也已经有了一定的经验。在日常的教学中发现，平时执教这样的活动所运用的教育过程与手段都注重记忆与训练，于是在选材后思考：如何增强活动的趣味性，运用操作和游戏覆盖传统的记忆和训练。新《纲要》中关于数学领域的目标定义为“能从生活和游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣。”找了在数学教学中有丰富经验的老教师讨教，他们给我的建议是：不要花哨要实用；不要枯燥要趣味。细细研读他们给我的建议，回忆着以前听过的优秀数学活动，觉得很有道理，于是我在设计教案时也时刻遵循着这个原则。

## 二、活动过程中的思考

### （一）复习5以内各数的组成

1、师：春天到了，花园里开满了五颜六色的花，我们一起去摘花吧！不过花园里的叔叔说要答对题目猜可以去，让我们认真听题目吧！

### 2、进行游戏：出手指

（思考：在课前，我思考了很多，如：座汽车游戏、按票座位游戏，但是考虑到活动是全班幼儿一起参与的，一个人数比较多，再一个开始的有些总觉得不用太复杂，只要简单能见效果就行，于是就选择了简单的游戏：出手指。在活动后发现这个游戏还是太过于简单了，如果再增加一点趣味性就更好了）

## 幼儿园数学空间对应教案篇三

基于我对《纲要》的理解，学情的认知以及材料的分析，我做了以下分析：

数字6的组成是大班科学领域数学活动的内容，活动以直观形象的情境和实物素材为依托，旨在引导幼儿掌握6的不同组合形式，及发现其组合式的递增递减顺序和交换规律。这也正符合《纲要》中科学领域的目标“能从生活和游戏中感受实物的数量关系，并体验到数学的`重要和有趣”。

大班幼儿虽然依然以直观形象思维为主，但抽象思维能力已初步萌芽，所以我除了用图片法、情境法等方式进行教学外，更会充分运用提问法、操作法等方式引导幼儿发挥自己的好奇心、求知欲，充分锻炼思维能力。

基于此，我设计了本次活动。

1. 认知目标：掌握数字6的不同组合形式，通过探究发现懂得组合式的递增递减顺序和交换规律。

2. 技能目标：通过情境、图片和游戏能够灵活运用6的组合式，积极参与活动，并大胆清晰地表达自己的想法。

3. 情感目标：乐于参与数学活动，感受数学的重要和有趣，乐于助人。

1. 重点：掌握数字6的不同组合形式。

2. 难点：灵活运用6的组合式。

我不仅采用了讲述法、演示法、提问法、讨论法等常见的教学方式，还采用了以下较为新颖的教法学法：

1. 情境展示法：《纲要》中指出“”通过设置小猪伯伯卖水果、装苹果的情境，调动幼儿的学习积极性，引发幼儿乐于助人的社会情感，注重领域间的渗透和融合。

2. 多感官参与法：请幼儿看一看、听一听、摆一摆、数一数来感知数学，并感受数学与生活的密切关系。

3. 游戏法：游戏是幼儿最喜爱的活动形式，在游戏中幼儿能保持愉悦的情绪，不知不觉掌握知识。

1. 物质准备：情境图片一副，用卡纸做成的苹果树一颗、苹果若干，箱子的平面图若干。

2. 经验准备：幼儿学过5的分与解组合。

3. 环境创设：在墙壁上用大的卡纸布置一颗苹果树的样子，并且在上面贴上可粘贴的苹果卡纸。

在本次活动中，我以猪伯伯卖水果为主线，设计了如下流程：



请小朋友们在户外围成一个圈，一起玩数字6的抱团游戏。游戏规则是教师播放音乐，小朋友们在圈中绕着同一方向走，音乐停止，每6个小朋友抱在一起。

## 幼儿园数学空间对应教案篇四

- 1、在观察、比较的基础上，幼儿进行大胆进行推理与预测，初步感知概率、建立统计的概念。
- 2、愿意探索生活中事物之间的关系，体会数学活动的乐趣。
- 3、引发幼儿学习的兴趣。
- 4、发展幼儿逻辑思维能力。

多媒体课件，人手一张统计表，铅笔，橡皮。

在观察、比较统计表的基础上，大胆推理与预测生活中事物之间的关系。

初步感知概率、建立统计的概念。

### 一、情景激趣

### 二、听故事根据线索预测不同人物喜欢的糖

1、这位是糖果店的营业员阿姨，一天她在店里打扫卫生，忽然发现角落里有一只蜘蛛，阿姨大声的对蜘蛛说：“走开走开，我的店里不能有蜘蛛！”可是蜘蛛非常喜欢糖果店，它对阿姨说：“阿姨，让我留在糖果店吧，我可以帮助你，我能知道来店里的客人会买什么糖果。”

2、你们相信蜘蛛的话吗？

## （一）咪咪买糖

1、就在这个时候，来了一位小顾客，妹妹很有礼貌的跟阿姨打招呼说：“阿姨，您好我买糖”阿姨一眼就认出了这个经常来糖果店光顾的小客人，阿姨招呼道说：“咪咪，快进来，买什么糖？”小蜘蛛偷偷的跑到阿姨的旁边，轻轻的跟她说，我知道咪咪要买什么糖，我一直在角落里观察来的客人。你看咪咪以前买过什么糖，我都把它记录下来，一看咪咪的这张买糖记录表，我就能知道咪咪肯定会喜欢吃棒棒糖。

2、你们觉得蜘蛛猜的对不对？说说理由好吗？

3、这张记录表你看懂了吗？是什么意思啊？咪咪来过几次？买过什么糖？

4、我们看看咪咪到底选了什么糖？蜘蛛猜得对不对？

蜘蛛猜对了吗？蜘蛛根据这个记录表猜对了。

## （二）东东买糖

1、店里又来了一位客人，是个小男孩，“阿姨好！”他也非常有礼貌，阿姨招呼道：“东东呀，快来看看想买啥？”这时蜘蛛骨碌碌地拿出东东的买糖记录表。

3、这次东东来会买什么糖呢？为什么？

4、你们说的真好，喜欢吃的糖果一定会连着买。

5、小蜘蛛说：“东东会喜欢吃巧克力。”让我们看看东东是买的巧克力吗？哇，小蜘蛛这次又猜对了，真厉害啊！

## （三）洋洋买糖

1、这时候店里又来了一位小男孩，洋洋，你要买什么糖啊？

蜘蛛得意的拿出洋洋的买糖记录表，我们一起来看看下，他来过几次？买过几种糖啊？第一次买的是棒棒糖，第二次买的是巧克力，第三次买的是糖，第四和第五次买的是跳跳糖。

2、仔细观察这个记录表，猜猜这次洋洋会买什么呢？为什么呀？还有其他理由吗？

3、来看看小蛛蛛是猜的什么糖？洋洋呀，肯定是要跳跳糖。他说的和你们一样呀4、是这样的吗？听洋洋说话。真厉害，小蜘蛛都猜对了。你们也很棒，帮助我们把他喜欢吃的糖果都猜对了。

#### （四）菲菲买糖

2、我们一起仔细观察一下记录表，它有什么规律呢？

3、蜘蛛会猜什么呢？什么呀，果冻！看看是不是菲菲喜欢的呀？

4、那你们猜猜看，菲菲这次买果冻，下次会买什么糖？她是这样两样好吃的轮流买着吃的。

### 三、最受欢迎的糖果

1、看来阿姨是离不开蜘蛛的帮忙了，阿姨欢迎蜘蛛留下来。糖果店的生意真红火，阿姨又准备进货了，那么怎么样才能知道哪种糖果最受欢迎，需要进更多的货呢。我们来看看蜘蛛有什么好办法？蜘蛛说：“我可以帮助你”。

2、蜘蛛拿出了一张糖果销售记录，看的懂吗？

我们一起来看看这张表吧，这个星期一后面的有几种糖果？是什么意思？说明是店里卖出去的，星期一卖出的有四种糖果，星期二呢？卖出的有四种，这张表格呀告诉我们每天卖

出的糖果品种，你看出来了吗？等一下我为你们每人准备了一张糖果销售统计表，里面有许多种糖果，请你把每一种糖果在销售记录里的次数，数一数写下来。在最受欢迎的糖果后面打勾。

3、我们现在一起来看看第一种，是什么糖？一周卖出了多少，找一找，数一数，把数下来的数量记录下来。

#### 四、幼儿统计

2、接下来就请小朋友拿出桌上的记录表，先在右上角写上名字，然后开始统计好吗？

4、用这个表格我们马上就可以找到了，棒棒糖是最受欢迎的糖果。阿姨非常感谢蜘蛛的帮忙。平常生活中我们也可以用的方法来观察和了解身边的一些事情，用统计的方法猜出什么东西是最受欢迎的，好吗？我们现在回去告诉其他小朋友这个好办法吧！

首先从设计意图来说，孩子们都比较喜欢吃糖果，通过去糖果店这一缘由，带孩子们进入活动当中，过度比较自然。

其次从教学方法来说，打破了以往的教受方法，采用了探究式的教学方法，让孩子们自己提出问题、寻找答案。教师所扮演的是引导者、支持者的角色。这样，孩子们真正成了学习的主体，自发而主动的投入到了学习之中，从由孩子提出问题来看，他们不但能够掌握数学知识，语言的发展也得到了锻炼，整个活动都是以游戏为主线，让幼儿在学中玩，玩中学，达到了学玩合一。

### 幼儿园数学空间对应教案篇五

教学目标：

- 1、继续学习认识几何图形(圆形、正方形、三角形)，区分图形的大小。
- 2、能将图形与影子匹配，培养观察能力，激发学习兴趣。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、引发幼儿学习图形的兴趣。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

教学准备：

认知准备：认识了圆形、正方形、三角形

材料准备：幼儿操作材料包(2)，相应的彩色图形纸，浆糊

教学重点：

图形与影子配对

教学过程：

一、说说我认识的图形

• 出示彩色图形，引导幼儿观察：

1、你看到了什么？有哪些图形？

2、这些图形有什么不同？(引导幼儿观察后说出：颜色不同、大小不同)

3、数一数：每种图形各有几个？

二、图形和我捉迷藏

### 三、图形宝宝找家

- 1、根据形状和大小，把彩色的图形宝宝贴到画面中相应的位置上。
- 2、要和彩色的图形宝宝形状、大小相同。

### 四、幼儿操作

- 巡视、指导，帮助个别幼儿完成作品。

### 五、结束活动

整理学习用品

## 幼儿园数学空间对应教案篇六

活动名称：中班数学活动《昨天、今天和明天》

- 1、知道“昨天、今天、明天”的含义，了解三者的前后顺序，建立初步的时间概念。
- 2、能运用“昨天、今天、明天”等词汇在日常生活中进行正确表达。
- 3、懂得时间的宝贵，鼓励幼儿从小养成珍惜时间的好习惯。

教学准备：课件、图片、操作盒

一、引导幼儿谈话，初步感知昨天、今天、明天。

- 1、出示日历表，教师与幼儿交流：今天星期几？昨天星期几？明天星期几？

小结：昨天、今天、明天是三个从不分开的好朋友，今天的

前一天是昨天，已经过去了；今天的后一天是明天，明天还没有到来呢。

2、对比“昨天”“今天”，并进行明天的猜测。

(1) 教师与幼儿交流：

今天和老师做了什么事情？昨天都做过哪些事情？

今天幼儿园吃了什么？昨天吃了什么？

今天的天气怎样？昨天的天气怎样？

(2) 猜猜明天的天气会怎样？

小结：为什么大家猜的都不一样？因为明天还没到，明天的事情还没有发生呢！

二、通过故事《小猴造房子》，引导幼儿观察图片，巩固理解昨天、今天、明天，学习运用词汇正确的表达。

1、教师讲述故事，幼儿了解小猴“昨天”和“今天”做的事情。

教师讲完故事后与幼儿交流：

(1) 小猴要做一件什么事情？房子造起来了吗？为什么？

(2) 这只贪玩的小猴昨天都做什么了？

(3) 今天房子造好了吗？小猴今天在做什么？

2、为幼儿提供操作板、故事内容的图片，幼儿根据故事的发展、记忆和猜想，进行时间顺序的排列。

3、幼儿展示操作结果，并进行大胆讲述。

4、鼓励幼儿猜想，小猴明天做的事情。

5、幼儿讨论：小猴子为什么没有造好房子？这个故事告诉我们应该怎样做？

小结：时间过得很快，如果像小猴一样把昨天的事情留到今天做，把今天的事情留到明天做，事情永远也做不完、做不好。

三、鼓励幼儿珍惜时间，做一个做事认真的孩子。

附故事：

### 小猴造房子

大森林里下了一场大雨，小动物都跑回家躲雨了，只有一只小猴子急得乱蹦乱跳，小猴子没有家，它打算自己造一座房子。

几天过去了，它的房子没有造好。今天是个大晴天，小猴子一早起来自言自语地说：“我昨天干什么去了？怎么又没造好房子？”小喜鹊听到了，说：“昨天太阳升得挺高了，你还在睡大觉，等你醒来的时候都已经快到中午了。”小猴子挠挠脑袋说：“那我昨天下午干什么去了？”小松鼠听到了，说：“你忘了？昨天下午你在草地上玩，一会儿采采花，一会儿捉蝴蝶，玩得可开心了！”小猴子想起来：昨天下午，它还找到一片桃树林，吃了好多桃子，吃饱了还在树上荡秋千、追小鸟呢！

小猴想：“我今天不能玩了，一定要把房子盖好。”于是，它开始盖房子了，又是砍树又是割草。可是小猴子才干了一会儿就不干了，它想：“我要告诉朋友们明天都到我的新房子里来玩。”小猴子东奔西跑，它翻过小山，来到大象家，又去兔子家，跨过小河，到了刺猬家，又去狗熊家，告诉大家：“我今天造



好房子,请你明天上我家来玩!”小猴子在树林里跑了一大圈,回到家,天已经黑了,它倒头就睡下了。

想想看,明天会发生什么事呢?

1、活动导入紧扣教学内容,以游戏活动激发幼儿兴趣。所谓“好的开始就是成功的一半”,导入活动在活动过程中起到至关重要的作用。本次活动中,我将它们与幼儿日常生活中的活动、具体时间以及他们的生活经验联系起来,调动幼儿的积极性,激发幼儿的兴趣,加深幼儿对时间的认识。通过谈话、观看日历、预测天气等让幼儿了解“昨天”“今天”和“明天”的含义,并引导孩子结合自身体验和同伴们一起说说昨天发生了什么事,今天发生了什么事,明天天气怎样等,让幼儿回忆昨天、发现今天、预设明天,幼儿对学习的兴趣得到了激发,为后面的教学活动做好了优质的铺垫。

2、教学过程以游戏化教学形式开展,培养幼儿学习兴趣,本次活动以“昨天、今天、明天”为主题,幼儿在回忆昨天、发现今天、预设明天中体验学习,通过故事《小猴造房子》,引导幼儿在故事中进一步加深对“昨天、今天和明天”的认识,在操作中掌握技能,在思考中培养情感。

3、练习任务体现层次性,由浅入深,符合幼儿的认知能力。中班幼儿以具有了一定的知识积淀,幼儿的操作技能、获取知识的能力也已有了一定程度的提高。本次活动联系幼儿的生活经验,将时间认知与幼儿日常生活活动相结合,通过由浅入深的认识、理解、掌握,将幼儿对时间的认识建立在生动、直观、形象的基础上,活动中注重师生、生生互动,摈弃以往老师影响、控制幼儿的被动关系,数学和故事巧妙结合,幼儿能很快且轻松学习,到了很好的效果。活动最后,通过理解故事,动手操作故事盒,帮助幼儿进一步掌握昨天、今天和明天的区分,在游戏中重点得以实施,难点得以突破,整节活动幼儿的兴趣还是蛮高的。

如果可以调动幼儿多种感官、多种形式的表征“昨天、今天、明天”发生的事情。例如：在最后环节，老师问孩子“明天你们要做什么事情？”可以请幼儿用简单符号记录，教师将孩子的表征贴在日历表中，帮助幼儿养成按计划做事情的好习惯。