

# 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价

## 中班数学教案及教学反思(优质8篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面是小编整理的优秀教案范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

### 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇一

- 1、学习分辨前、中、后的位置。
- 2、学习听指令做动作。
- 3、让孩子们能正确判断数量。
- 4、引导幼儿对数字产生兴趣。

- 1、三个海狮头饰。
- 2、鱼的图卡。
- 3、《动物真有趣》幼儿用书或电子书第5页。

- 1、请三名幼儿戴上海狮头饰，扮演小海狮，面向扮演训练员的老师排队。
- 2、请“小海狮”说出自己的位置，例如“我在（同伴的名字）的前面。”
- 3、三名“小海狮”听老师的指示，模仿海狮做动作，例如：  
前面的小海狮拍拍手。

中间的小海狮扭扭腰。

后面的小海狮跳两次。

4、动作表演完成后，老师表示要把鱼奖给小海狮，请幼儿注意听老师的指示出来取鱼的图卡，例如：

中间的小海狮出来拿一条大鱼。

在最后面的小海狮出来拿两条鱼……

5、请其他幼儿轮流扮演小海狮，进行上述游戏活动，认识前、中、后的位置。

6、出示幼儿用书或电子书第5页，请幼儿说说图中海狮的位置。

老师可以通过调整游戏，增加幼儿参与活动的机会。如：请其他幼儿给前面的“海狮”送一条鱼，请幼儿与中间的“海狮”跳圆圈舞等。

利用生活环节加深幼儿对“前、中、后”方位的认识，如：排队环节等。

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。

本文扩展阅读：海狮（学名 Otariinae）包括5属7种。分布北半球。体型较小，体长一般不超过2米。北海狮为海狮科最大的一种。雄性体长310–350厘米，体重1000千克以上。雄性成体颈部周围及肩部生有长而粗的鬃毛，体毛为黄褐色，背部毛色较浅，胸及腹部色深。雌性体色比雄兽淡，没有鬃毛。

面部短宽，吻部钝，眼和外耳壳较小。前肢较后肢长且宽，前肢第一趾最长，爪退化。后肢的外侧趾较中间三趾长而宽，中间三趾具爪。

## 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇二

1、在认识图形的基础上，使幼儿初步感知图形之间的转换关系。

2、培养幼儿思维的灵活性，提高解决问题的能力。

自制的“小路”，上面镂刻出大小不同的几何图形；供幼儿操作的图形、小筐若干；小熊头饰、小动物的家；音乐磁带等。

一、引入环节，激发幼儿活动的兴趣。

1、教师引导幼儿观察，发现“石头”的不同。

2、引导幼儿捡起自己喜欢的石头，并与同伴进行交流。

二、创设情境，引发幼儿探索、操作。

1、以小熊摔跤的故事情境来吸引幼儿的注意力。

2、引导幼儿观察小路，说说小路上的坑是什么样子的，启发幼儿想办法把坑填好。

3、幼儿思考并尝试操作，教师根据情况适时引导。

4、引导幼儿发现，用几个不同形状的图形能变出一个新的图形来。从而理解图形之间存在的转换关系。

三、伴随着音乐，幼儿和教师一同欢快地走出活动室。活动自然结束。

在认识了多种几何图形以后，在智力区我们投放了许多色彩不同、大小不同的图形供幼儿拼摆，孩子们非常感兴趣。每天都会到这儿来利用图形拼摆出各种画面：如火车、汽车、飞机、房子、大树、小鸟等。可是在一次游戏中，有两个小朋友发生了争吵，原因是自己摆的房子都需要一个大一点的正方形，而当时盒子中只有一个合适的，两人都握着正方形，谁也不愿松开。于是在我的引导下，一名幼儿用两个三角形组合在一起拼出了正方形，其他幼儿看见了觉得很有意思也纷纷来尝试。这时我突然意识到，长期以来幼儿在拼摆过程中都是用图形直接来当作物体某一部分的，如果下次三角形不够了或是长方形不够了，孩子就只会争抢。我想应该让孩子理解图形之间是可以相互转换的，再遇到这样的问题时就可以用别的图形组合在一起来替换所需要的图形，如果获得了这种经验，孩子们的拼摆活动会更加丰富，思维也会变得灵活起来。因此我设计了今天的数学活动：有趣的图形。此次教育活动的目标是：

- 1、在认识图形的基础上，使幼儿初步感知图形之间的转换关系。
- 2、培养幼儿思维的灵活性，提高解决问题的能力。在活动开展过程中我主要考虑到以下几点：

### 一、复习、巩固认识的'图形：

活动开始我鼓励幼儿捡一些不同的石头，并与同伴进行交流，自己的小石头是什么形状的，这样对每个图形的外形特征加深印象，为他之后的填坑活动奠定基础。

### 二、在玩儿中学

为了使枯燥无味的数学活动变得生动有趣，在引导幼儿捡图形的环节上我设计成捡石头要去建房子，来调动幼儿的积极性；以小熊摔跤的故事情景来吸引幼儿的注意力，萌发他们助

人为乐的情感;创设小动物的家这样温馨的背景环境,营造一个宽松愉悦的活动氛围;直接利用小路作为活动场所,让孩子们在边玩儿填坑的游戏中边感知图形之间的转换关系。

三、提供幼儿充分探索、尝试、思考的空间和条件。

1、在填坑之前,教师先引导幼儿观察路上的坑是什么样子的,如:是什么形状的、有大又有小。为的是让孩子明白要想办法来获得这些图形。同时教师提出要求,引导幼儿坐在小路的两边,把身边的坑填满,不能漏洞,也不能让石头叠放在一起,这些提示语会引导着他们不断尝试、思考把坑填好。

2、路面上我所设计的坑多数都大于幼儿手中现有的图形或是没有这样的图形,一块石头不可能直接填满,这就给孩子创设了难题,促使他们想办法用多个图形拼在一起来解决问题。可是哪些图形更合适呢?这就激发了幼儿思考——操作——再思考——再操作的过程。

3、考虑到难易程度的不同,有的坑用2—4个图形就可以拼成,而有的坑就需要更多的图形,这让能力强的和能力较弱一些的孩子都能获得成功,愿意参与活动。

四、活动中注意观察幼儿的表现,及时鼓励。重在启发、引导幼儿尝试操作:

在幼儿尝试、探索、发现的过程中,教师观察幼儿的表现,看到好的做法及时鼓励、肯定;看到幼儿遇到困难时,启发全体幼儿共同想办法解决,并不断地归纳、总结,引导幼儿感知图形间的转换关系。

### 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇三

在日程生活中,我组织幼儿排队或游戏时都要求幼儿知道自已的位置,可我发现孩子们对序数的概念比较模糊,往往不

能清楚的知道自己的位置，根据这个发现，我以《幼儿园知道纲要》为先进的理念指导，结合本学期幼儿活动材料，我设计了今天的活动，让孩子们从生活和游戏中感受事物的位置关系，让幼儿体验到数学活动带来的乐趣案例描述：

- 1、认识5以内的序数，使幼儿掌握序数词“第几”。
- 2、学习确定物体在序列中的位置，并能用“第几”表示。

ppt课件、幼儿操作材料、人手一份小板凳、五把自制箭头、音乐活动。

重点：掌握序数词第几。

难点：学习确定物体在序列中位置，并能用“第几”表示。

在整节活动，我始终以幼儿为主体，让幼儿通过多看多想，多说，多体验，使幼儿在活动中一直保持积极，良好的情绪状态。在活动过程中注重老师与幼儿的互动，更重要的是大部分时间安排幼儿多游戏，最后是幼儿动手操作。让幼儿在老师的引导下加深对家乡的认识，培养幼儿热爱家乡的情感。

## 二、基本部分

- 1、小羊排队，引导幼儿从左往右从右往左感知5以内的序数，是幼儿掌握序数词第几。
- 2、小羊抢板凳游戏，学习确定物体在序列中的位置。
- 3、游戏：抢板凳通过不同的方向，进一步学习物体在序列中的位置。

三、结束部分幼儿操作：送小羊回家幼儿通过操作正确的送小羊回家。

请家长参与活动让幼儿说说自己把小羊送进了第几层楼。

序数在日常生活中随处可见，在电影院，在餐厅，在商店，在幼儿园里，幼儿排队或游戏时都会涉及到序数，幼儿对序数的概念有一定的感知，有一些经验的积累，但是很零碎、不完整、不规范。为此，我们有必要通过集体活动来帮助幼儿进行经验的梳理和提升，使幼儿能正确使用第一至第五的序数词来表示物体在序列中的位置。我们以《指南》理念为指导，让幼儿“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”以及中班幼儿的生理心理特点，让幼儿在体育游戏中轻松地感知五以内物体的'排序，体验序数在生活中的作用，体现生活中学和游戏中学数学的理念。

## 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇四

1. 能用点卡表示6以内物体的数量。
2. 能目测或用点数方法计数。
3. 有兴趣参加数学活动。
4. 初步培养观察、比较和反应能力。

《幼儿画册》，笔。

### 一、拍手数数1~10。

师幼共同拍手数数，从1数到10。速度可视幼儿情况由慢逐渐加快。集体数和个别数相结合。

### 二、学习用点表示5和6的数量。

1. 用点表示5。

教师在黑板上画出五个苹果，提问：小兔逛超市，超市有几个苹果？5个苹果可以用几的点卡来表示呢？教师示范用笔在图片的下方画出5个圆点。引导幼儿学说：5的点卡可以表示5个苹果。

## 2. 用点表示6。

教师在黑板上画出6个西瓜，提问：这是什么水果？有几个？可以用几的点卡来表示6个西瓜？请个别幼儿上来，尝试用笔在图片的下方画出6的点卡。引导幼儿观察是否正确。

## 三、做《幼儿画册》上的练习。

### 1. 引导幼儿看《幼儿画册》，帮助幼儿理解画面的内容。

提问：图上有谁？在什么地方？那里有什么？每样物品有多少呢？

### 2. 提出活动要求。

请幼儿用画点卡的方式把每种蔬菜和水果的数量表示出来。

### 3. 鼓励幼儿画完后说一说。

如：3的点卡表示3个西瓜，2个点卡表示2个茄子等。

### 4. 鼓励幼儿相互交流、检查作业。

首先这节课是让幼儿以游戏和拟人化的形式来完成数量的一一配对，从形式上比较符合幼儿的兴趣，突破了数学的枯燥。以拍手的形式进入环节，让孩子减少了疲惫感，感觉好像是在玩游戏，这样他们的积极性就比较高。其次，以小兔和水果卡片满足了幼儿的视觉感。

不过从作业的结果中来看，有很多小朋友对物体和小圆点的



一一对应掌握得不太好，这需要在今后的教学活动中加强锻炼。下面就来欣赏下孩子们在做作业时的情景吧！

## 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇五

在《一样的小熊在哪里》的活动中，我为幼儿提供了色彩鲜艳的操作材料，让幼儿进行比较，辨别事物间的细小差异，并给小熊配对，提高幼儿的视觉辨认能力。

1、能按顺序的进行细致的观察，将衣着相同的两个小熊找出来；

2、提高幼儿的视觉辨别能力。

3、能认真倾听同伴发言，且能独立地进行操作活动。

4、培养幼儿乐意在众人面前大胆发言的习惯，学说普通话。

1、挂图：《视觉辨认》；

2、幼儿用书：《我的数学》第22页；

3、小熊卡片24张，裤子线条、颜色一样的，各6张，分4组；

4、水彩笔、粉笔。

1、引入活动；游戏：“猜猜我是谁”；

2、观察有条纹小熊的卡片；

3、集体游戏；

4、个人操作。

(一)引入活动

故事引入：有一天，小熊哥哥与小熊弟弟去逛街，街上可热闹了，人来人往，小熊哥哥与小熊弟弟走丢了，小熊哥哥找不着小熊弟弟很着急，所以，想请小警察帮助小熊哥哥找到小熊弟弟，引出下个环节。

## (二)游戏：“猜猜我是谁”

玩法：教师依次出示红、黄、蓝、绿四种颜色，让幼儿辨认。

(三)教师依次出示4张不同衣着的小熊卡片，让幼儿观察，分别说出每张卡片上小熊裤子的颜色。

## (四)集体游戏：“我的朋友在哪里”；

玩法：教师将有衣着条纹不一样小熊卡片发给幼儿，幼儿将卡片举在胸前，然后，在4个圈里找到和自己拿的小熊卡片一样的小熊，就在哪个圈里。(游戏过程中，教师要注意观察幼儿能否按照小熊裤子条纹的颜色排列寻找朋友，找到后要提醒找到的幼儿再次比较)。

## (五)游戏：“找到小熊哥哥与小熊弟弟”

2、发书让幼儿自己操作，把小熊哥哥与小熊弟弟用彩笔圈起来。

数学能为幼儿动手、动口、动脑，多种感官参与学习活动创设最佳情景，激发幼儿的学习兴趣，调动幼儿积极性，最大限度地发挥幼儿身心潜能，省时高效地完成学习任务，同时，渗透思想品德教育，培养良好的学习习惯和心理素质，使智力和非智力品质协调发展。引导幼儿在“玩”中学，“趣”中练，“乐”中长才干，“赛”中增勇气。提高学习效率，培养幼儿良好的学习习惯和组织纪律性。

## 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇六

1、利用学具学习8的组成。

2、运用互补、互换规则知道8分成两份有7种不同的方法。

六型学具每人一套、奖券、积木等奖品、红花若干

1、运用“找朋友”游戏复习7的组成

师：小朋友，我问你，7可以分成3和几？

生：赵老师，我告诉你，7可以分成3和4。

2、出示红花，让幼儿用学具摆出8的组成。

老师拿来了8朵红花，要把它分成两组，有几种分法？

有的幼儿说：“左边1朵，右边7朵。”——用学具数字摆

有的幼儿说：“左边2朵，右边6朵。”——用学具数字摆

教师总结：8有7种分法：8能分成1和7、8能分成2和6、8能分成3和5、

8能分成4和4、8能分成5和3、8能分成6和2、8能分成7和1。

3、让幼儿观察学具寻找数的组成规律。

让幼儿观察学具，说出数的组成规律。左边的数

是1、2、3、4、5、6、7，右边的数是7、6、5、4、3、2、1，左边的数递增，右边的数递减这叫互补规律；8分成1和7，8分成7和1，叫互换规律。

4、领奖游戏，巩固8以内数的组成规则，并能迁移到实际生

活中去。

(1) 交代游戏规则。

小朋友真聪明，老师要发奖品给你们。但领奖品有一个规则：请幼儿先在自己的游戏区领一张奖券，看清奖券上的数字是几，就代表有几元钱，然后可以去领两种奖品，但两种奖品合起来的价钱要是奖券上的数字，不多也不少。

(2) 幼儿根据奖券自由选择奖品，老师巡回指导，并鼓励幼儿互相交流。

(3) 小结：今天，小朋友真动脑筋，又玩了游戏，还领了奖品，我们下次再来玩。

5、放音乐出游戏区。

在角色游戏中开设银行、菜场、超市，把所学的组成经验运用到实际的生活。

幼儿是数学学习的主人，教师是数学学习的组织者、引导者与合作者，课堂上幼儿唱“主角”，教师只是一个“配角”，把时间和空间都留给幼儿进行思考、探究、交流，关注幼儿在学习的过程中表现出来的情感、态度、思维等方面。活动穿插游戏或组织一些有趣的活动，让幼儿在愉快的活动氛围中得到提高。

## 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇七

1、乐意用测量的方法解决生活中的具体问题，体验测量在生活的应用。

2、在探索比较中学习正确的测量方法，初步认识测量工具和测量结果的关系。

3、在活动中发展幼儿观察、比较及判断能力。

4、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。

5、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

1、幼儿已有用等长的量具一一排列摆放进行测量的经验。

2、长短不一的学具如：尺子、绳子、小棒、积塑、纸条等；笔、测量记录表等

3、布置白雪公主的家的活动场景：小床若干、桌子等

一、组织幼儿参观《白雪公主》故事场景，设置问题情境引起幼儿测量兴趣。

二、幼儿尝试解决问题——量地砖，探索正确测量的方法。

2、幼儿尝试用相同的工具测量。

3、引导幼儿比较测量的结果，探讨发现测量的正确方法。

讨论：选择相同的工具测量为什么会出现不同的结果？

方法：找准起点，沿边线测量，用笔（拇指）画个记号，首尾相连。

三、幼儿尝试解决问题——量床，探索发现测量工具与测量结果的关系。

1、思考：白雪公主想为小矮人的小床做新的床套，怎么知道床套的宽度和长度？

2、教师介绍测量记录表。

3、幼儿自主选择测量工具测量。

师巡回观察了解幼儿测量的情况；鼓励幼儿用不同的工具进行测量，记录。

4、引导幼儿交流测量的结果，并初步认识测量工具和测量结果的关系，积累测量经验。

讨论：量相同的位置测量结果一样吗？为什么？

小结：测量工具越长，测得的结果越小；测量工具越短，测得的结果越大。

四、活动延伸：引导选择自己感兴趣的. 2—3种测量工具给周围生活中的物品测量，积累测量经验。

学前阶段的幼儿，对与数的概念理解难掌握，测量的意义难理解，只有利用日常生活中见到的，加上让幼儿自己操作自己动手来寻求答案，让幼儿真正了解测量的乐趣。这一活动幼儿比较兴趣参与活动，但是测量结果的记录有所欠佳。对于这一活动我进行了反思：虽然幼儿乐与参与了活动，但是实践过程操作能力还不够强。在以后的数学教学中，应该多锻炼幼儿的动手能力。

## 中班数学龟兔赛跑教案教学反思与评价篇八

正确感知6以内的数字，并且能够很快辨认6以内的数字组合(物体)

积极参与集体教学活动，喜欢上数学活动课。

发展目测力、判断力。

乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

以实物代替单调的“数字”，活学活用。

能够快速反应6以内的数字将数字活化。

1—6数字图片、六个实物标示的大圆圈。

### 一、数数复习，自然导入

通过复习1—50的数字，自然过度到本次教学活动，数数字对于中班的小朋友来说已经不是什么大难题了，他们已经能够很流畅的数出1—50的数字，有的甚至能数更多。

(通过数字宝宝这一游戏直接过度到下一环节)

### 二、数字找朋友

师：小朋友看清楚喽，左边呢有数量不等的棒棒糖，右边是数字宝宝，哪些数字呢？我们来数一数……这个游戏是怎么玩的呢？左边有一根棒棒糖，那么我们就把这根棒棒糖和右边的数字“1”连起来，好朋友，要手拉手对不对！

这个简单的游戏帮助幼儿初步建立实物与“数字”的关系。

### 三、你大我小比一比

宝贝们这里有好多好玩的东西我们来给它们比一比谁多谁少

这个游戏设定是不仅仅是教会孩子们进行数的比较，更是对数数的进一步训练。

### 四、游戏大比拼

这一游戏帮助孩子们快速反应数字，训练数字敏感度。

### 五、“画”数字

这属于拓展延伸，仍然是要求幼儿用实物代替数字，在白纸上画好1—6。

帮助孩子加深理解！

本次活动尝试打破了传统教学的模式，把数学活动和游戏活动进行了整合，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……”对数学活动的要求，教师为幼儿创设了一个有准备的环境，把抽象、枯燥的数学内容变成有趣的生活活动，让幼儿在轻松、自由的环境中主动地去探索学习。在活动中让幼儿在活动中感知6以内的数，对能力弱的孩子给予适当的提示。