

2023年中班数学游乐场教学反思总结(模板9篇)

总结的选材不能求全贪多、主次不分，要根据实际情况和总结的目的，把那些既能显示本单位、本地区特点，又有一定普遍性的材料作为重点选用，写得详细、具体。什么样的总结才是有效的呢？这里给大家分享一些最新的总结书范文，方便大家学习。

中班数学游乐场教学反思总结篇一

1. 情感目标：积极参与点数活动，通过活动感受点数的重要性和趣味性。

2. 能力目标：能手口一致点数 10 以内的物体并能说出总数，会按数取物。

3. 认知目标：通过点数，感知 10 以内的数量关系。

1. 活动重点：感知 10 以内的数量关系，能手口一致点数 10 以内的物体并能说出总数，会按数取物。

2. 活动难点：通过活动感受点数的重要性和趣味性。

1. 经验准备：幼儿认识 1-10 的数字，有一定的点数能力。

2. 物质准备：《10 以内的点数》ppt、物品点数操作卡、扑克牌数物匹配操作卡。

师：宝贝们，今天数字马戏团要表演魔术，让我们一起去看看魔术师都准备哪些表演呢？

师：魔术师的表演就要开始啦，小朋友们准备好了吗？1，2，

3, 啲, 魔术师从帽子里变出了这么多的小鸽子, 都有几只呢? 我们一起来数一数, 哦, 原来有 x 只小鸽子。

师: 魔术师的魔术要继续喽, 1, 2, 3, 哎, 这次有点不一样, 原来是魔术师要来考考小朋友啦, 魔术师把他刚才变的东西藏在了操作卡里, 请小朋友们数一数气球、小伞、彩旗分别有几个? 谁能和这些数字宝宝能为朋友, 我们就把数字贴在它的旁边。

2. 幼儿分享并验证

3. 教师总结: 小朋友们真厉害, 都帮数字宝宝找到了朋友, 我们数的时

候要按顺序一个一个地点数, 不能漏数, 也不能不重复数就能准确地数出总数啦。

(二) 小组合作操作, 按数取物

1. 幼儿根据扑克牌上的数字取相应红心卡片, 进行数物匹配

师: 魔术师的魔术又要继续喽, 1, 2, 3, 哎, 魔术师可太粗心了, 变出来的扑克牌数字和红心是分开的, 小朋友们我们去帮助魔术师扑克牌数字和红心合起来, 好吗? 请小朋友们仔细看一看这些数字宝宝究竟是几呢? 然后我们再去数一数到底是哪张红桃能和这些数字宝宝能为朋友, 我们就把对应的红桃卡片贴在它的旁边。请你们以小组为单位找一找! 找到了请将它们贴在操作卡上。

2. 幼儿分享并验证

(三) 集体游戏: 听音数数

师: 宝贝们真厉害! 一下子就能想出办法帮助了魔术师, 为

了表示对你们的感谢，魔法师要给小朋友们鼓鼓掌，那到底掌声有多少次呢，要请小朋友们自己来数一数。注意哟，是蒙住眼睛，用我们的小耳朵去听，听到一次鼓掌的声音数一个数字，然后接着听声音再往下数一个数字，最后一个声音所数的数字就是掌声的总数。

师：今天的魔术到此结束，让我们跟魔术师说“再见”吧。

通过本次活动的开展，幼儿通过大量的操作活动和游戏来激发幼儿在操作及游戏环节中细致观察、主动探索、动手操作、不断验证，基本实现了我教学的目标，幼儿能够手口一致进行10以内的点数，并说出总数，活动氛围轻松、愉快，幼儿沉浸在生动有趣的“魔数表演”情境中，激发了幼儿在操作及游戏环节中细致观察、主动探索、动手操作、不断验证，体验到了点数的乐趣和重要性。但仍有不足之处：

1. 在最后的集体游戏环节中，第一次小朋友闭上眼睛没有数出声音，第二次小朋友因为知道了一点诀窍有数出声音，到后面就开始唱数了，音乐停了还在继续数，所以老师应明确对于游戏经验及规则，请小朋友们仔细听，不出声，心理默数，听到1次掌声数1个数，音乐停止，数数就结束。

2. 操作环节前应将操作规则明确告知幼儿，出示规则示意图在 ppt 上，

以图片的形式更为直观地告知幼儿。

中班数学游乐场教学反思总结篇二

进入主题“在秋天里”以后，孩子们逐步关注起秋天的季节特征，在散步时、在秋游活动中，他们会惊喜地发现树叶变黄了、变红了，数叶纷纷飘落了。与此同时，孩子们还非常喜欢捡树叶。

考虑到孩子们对落叶的喜爱之情，落叶成为了我贯穿今天整个活动的主要线索。我通过树叶的不同拼贴组合，运用落叶不同的形状，不断激起孩子们数数的兴趣。第二幅落叶贴画中，既有对前一幅画中积累的数数方法的运用，又加入了封闭式数数、接着往下数等新的数数方法。

- 1、尝试按一定顺序点数树叶，在操作中感知数…量的对应。
- 2、乐意分享各种数数的方法，用语言简单讲述操作过程和结果。
- 3、培养幼儿的观察力、判断力及动手操作能力。
- 4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

重点：请幼儿上前交流不同的数数方法(互相试试别人的好方法)。

树叶贴画、落叶、笔、数字卡片

(二) 数美丽的落叶

1、集体欣赏树叶画

提问：落叶会变出一种有秋天特点的东西，会是什么呢？

2、个体尝试数树叶

要求：这幅“螃蟹画”中有几片树叶呢？请你仔细数一数，把总数记录在横线上，可以

用数字卡片，也可以用笔写下来。

观察与指导：幼儿数树叶有哪些方法？是否记录总数？

3、分享交流

提问：这幅树叶画“螃蟹”中有几片树叶呢？你是怎么数的？按什么顺序？

落叶照片

1、集体欣赏树叶画

提问：现在落叶变成了什么？

2、个体再次尝试数落叶

要求：每种图案用了几片落叶？请你按一定的顺序再来数一数，把总数记录在横线上。

(三) 幼儿和落叶做游戏

要求：我们来个游戏“数落叶”，请你仔细数数图片上有几片树叶，并跑向贴有这个答案的地方。游戏观察与指导：观察幼儿点数情况，分享彼此点数方法。

今天的活动还存在很多不够好的地方。

我们在数第二幅落叶贴画时，当孩子们已经数清楚每个小画面中落叶数量，开始数画面中落叶总数的时候，我预设给孩子们积累的是接着往下数的方法。这部分我处理的过于着急，感觉是告诉孩子们怎么接着往下数，而不是通过孩子们自主讨论的基础上得到好方法。因此，在最后一个环节，运用到接着往下数的方法时，孩子们都没有运用到这个数数的好办法。

此外，尝试计算教学后，我在追求自身回应清晰、有条理的

同时，也一直追求活动的“趣味性”，今天的活动，也有这方面的思考。从今天的活动现场来看孩子们在活动中都很投入、很放松，在每个环节中都保持着热情，但活动的“热”度好像还欠缺一些，我想这与活动本身的设计是有关系的。在以后的活动设计中，要更多地站在孩子们的需要上来思考各环节的设计。

中班数学游乐场教学反思总结篇三

1. 能说出椭圆形的名称,感知椭圆形的基本特征。
2. 不受椭圆形大小、摆放位置等的干扰,寻找生活中与椭圆形相似的物体。

(一) 经验准备:幼儿已经认识圆形。

(二) 材料投放:直径为15厘米的圆形、短轴为15厘米的椭圆形卡片人手一份。

一、出示椭圆形卡片,初步感知椭圆形的主要特征

(一) 引导语:图形王国来了一个新朋友,(出示椭圆形卡片)看,它像什么?引导幼儿对椭圆形的外形特征进行描述:两头都是弧线,像个蛋。

(二) 师幼共同小结,并给图形命名:没有角,由一条弯弯的它的名字叫椭圆形感知圆形和椭圆形的不一样的圆圈,它的名字叫椭圆形。

二、比较、感知椭圆形和圆形的不同。

(一) 引导语:每个小朋友拿一张圆形卡片和一张椭圆形卡片,比一比,看看有什么发现的办法发现椭圆的两头比圆形长一些。

(二) 引导幼儿分别将两个图形上下对折,再左右对折,引导他们发现折痕的长短不一样。

(三) 小结:椭圆形两头比圆形长,上下对折和左右对折出来的折痕不一样长。

三、幼儿分组活动,巩固对椭圆形的认识。

(一) 第一组:提供操作材料《找椭圆形》,引导幼儿看看图形组合里有哪些是椭圆形,数一数并用圆点记录。

(二) 第二组:提供操作材料《图形连连看》,引导幼儿找一找图片中哪些是椭圆形、哪些是圆形,将它们和对应的图形标志连起来。

(三) 第三组:玩“椭圆形变变”,引导幼儿任选一张椭圆形的图片,放在画纸上,用水笔进行添画。

区域活动:在美工区投放圆形、椭圆形、半圆形、四边形等图片,引导幼儿添画。

生活活动:鼓励幼儿在活动室、幼儿园里找到与椭圆形相似的物体,引导幼儿关注生活中有趣的图形和图形组合。

中班数学游乐场教学反思总结篇四

- 1、正确感知和判断7以内的数量。
- 2、复习巩固5、6、7这3个数。
- 3、引导幼儿逐步建立数的守恒的观念。
- 4、能与同伴合作,并尝试记录结果。

5、让幼儿体验数学活动的乐趣。

数字卡，图片苹果、梨、桔子树，苹果、梨、桔子各一盆，五只小兔图，六只小猫图，七只小狗图，幼儿操作材料，笔。

（一）小猴摘水果

1、小猴家里有一个果园，他在果园里种了很多果树。秋天到了，他种的水果都成熟了，小猴想请我们小朋友一起到他的果园里去参观，看一看果园里有些什么水果？你们想不想去？那我们就一起去吧。

2、小朋友你们看梨树上有几只梨？苹果树上有几只苹果？桔子树上有几只桔子？幼：苹果树上有5只梨，梨树上有6只苹果，桔子树上有7只桔子。

（二）给水果排队

1、果园里的水果都成熟了，小猴把它们一个一个摘下来，摘了三盆水果。

师：第一盆是什么水果？第二盆是什么水果？第三盆是什么水果？

幼：第一盆是苹果。第二盆是梨。第三盆是桔子。

师：第一盆有几只苹果？五只苹果可以用数字几表示？

幼：第一盆有5只梨，五只梨可以用数字5来表示。

师：第二盆有几只梨？六只梨可以用数字几表示？会根据乐句的变换做不同的动作，并初步进行分奏、合奏。

幼：第二盆有6只梨，六只梨可以用数字6来表示。

师：第三盆有几只桔子？七只桔子可以用数字几表示？

幼：第三盆有7只桔子，七只桔子可以用数字7来表示。

2、小猴请小朋友帮他把这三盆水果按数量顺序从少到多排好队，应该怎么排呢？

幼：这三盆水果应该5只苹果排在第一、6只梨排在第二、7只桔子排在第三。

（三）分水果

幼：小猴把苹果分给小兔吃，才是正好每只小兔分一只，不多也不少。

师：为什么把苹果分给小兔呢？

幼：因为苹果和小兔一样多，都是5。

小朋友你们分对了，小兔和小猴高兴得跳了起来。

2、小猴来到小猫家，他想把水果分给小猫吃。小朋友看看有几只小猫？

幼：有6只小猫。

师：小猴该把哪一种水果分给小猫，才是正好每只小猫分一只，不多也不少呢？

幼：小猴把梨分给小猫吃，才是正好每只小猫分一只，不多也不少。

师：为什么把梨分给小猫？

幼：因为梨和小猫一样多，都是6。

师：小朋友你们分对了，小猫和小猴高兴得跳起了舞。

3、瞧！小猴又来到了小狗家，他想把水果分给小狗吃。（图五）有几只小狗？

幼：小猴把桔子分给小狗吃，才是正好每只小狗分一只，不多也不少。

师：为什么把桔子分给小狗幼：因为橘子和小狗一样多，都是7。

小朋友你们分对了，小狗和小猴也高兴得跳起了舞。

（四）分组练习：

1、小猴感谢小朋友帮他分水果，他还带来一些练习题，考考小朋友。第一题：添、去点子。按照题目上给的数字添圆点或去圆点。第二题：按顺序填空格。按照题目中圆点多少的顺序在空格里印上相应的圆点。第三题：连线。按题目中给的数字和动物对应起来。

小猴还说如果哪个小朋友全做对了，就邀请小朋友到他家里去做客。

2、幼儿操作，教师及家长巡回指导。

（五）作业评价

（六）活动结束：

《摘果子》这一活动以小猴与小朋友做游戏的形式展开并贯穿始终，让孩子们在游戏的情境中进行思考和学习，在活动中运用了我自行设计制作的多媒体课件和操作贴画辅助教学为幼儿创设了极佳的教学环境。在展开过程中，主要使幼儿能进行数物匹配，明白每个数可以表示相同数量的物体，并

且能根据数量的多少把物体按顺序排队。让幼儿在进一步正确的感知数群的基础上，能将相同数量的物体一一对应起来。本节活动也可结合按数取物，按物取数的知识点，让幼儿运用智慧盒进行动手操作，也能取得更佳效果。

在本次活动中采用的的教学方法有启发式谈话法、观察法、对比法、操作法、比较法（如教师让幼儿给水果排队环节，通过幼儿亲手操作感知5、6、7这三个数的实际意义，了解他们的多少关系和排列顺序，为后面的分水果做准备。）等。无论采用什么教学方法，都是为了提高幼儿对数学学习的积极性，轻松自如，饶有兴趣的学习，取得最佳教育效果。

经过这一活动的展开，我发现多媒体的运用是幼儿园数学教学打破传统的教学方法、处理难点的有效途径，再加之动手操作的配合使个活动节奏紧凑但不单一死板，使幼儿在动眼、入手、动脑与动口的进程中掌握知识，稳固记忆，发扬了幼儿在学习中的主体位置。

中班数学游乐场教学反思总结篇五

针对中班上半学期的幼儿已有了粗浅的几何概念，这一阶段的幼儿能正确地认识圆形、三角形、正方形，但他们不是从这些形状的特征来认识，而是将其和自己日常生活中熟悉的物体相对照。因此，我设计了《漫游魔术王国》的活动，让孩子在游戏探索中对图形产生兴趣，并通过观察、比较、想象、动手等，感知不同图形的不同特征。

《漫游魔法王国》这节课，从一开始我就带领幼儿走进魔法王国这个梦幻的世界里。通过向幼儿呈现奇妙的魔法箱、利用魔语从魔法箱变出物品来吸引幼儿，激发了幼儿的学习兴趣和想象力，幼儿也能争先恐后地说出生活中与图形有密切联系的物品。我用鼓励、启发性的语言，建立激励鼓舞的环境，让幼儿不受任何的限制，保持开放的心态，使幼儿个性化潜能得到充分的发挥。

这一环节是本次活动的重点，通过对比，让幼儿感知圆形、三角形、正方形的基本特征，能够区分三种几何图形，初步理解三种形状的简单概念。同时，我也十分注意图形和物体的区分，当幼儿说到西瓜等球体时，我能及时的纠正，并正确引导。告诉他们，当我们将西瓜切成两半时，中间的那个面就是圆形的。三角形和正方形也是如此，强调物体的面。

本次活动我通过一系列的游戏活动，达到了活动目标预设的要求。在活动中，枯燥的认知活动变成了幼儿喜爱的游戏活动，让幼儿在游戏中掌握知识。通过幼儿的探究活动，培养了幼儿细致的观察能力，为幼儿认识各种图形创造了宽松的环境。在活动中每个环节都能注重培养幼儿的观察能力和操作能力，调动了幼儿的积极性主动性。环节与环节之间也较紧密，好像真的在漫游一般。

当然，活动也存在很多问题。本次活动虽然进行的很顺利，课堂气氛也很好。但是，每节课都需要精益求精，活动的前两个游戏都用到了ppt展示，正是在执教过程中我发现ppt的制作没有周全的考虑到它的实用性，只是完成任务式的。就如第二个游戏，请小朋友们找一找，圆形宝宝、三角形宝宝、正方形宝宝都躲在这两幅画的哪里，依次找出三个图形。我只是运用绘画工具画出两幅由各种形状组成的画。画是静态的，如果能制作成动态的，孩子通过用鼠标点击正确部分，该部分就能放大或跳动，让孩子们能更清楚地发现藏在画里的图形宝宝。我也相信此时的课堂气氛会更好。这也说明了我制作课件的水平存在局限性。在今后的教学中，应该努力向电脑方面擅长的老师学习制作课件的技能技巧，是自己各方面都得到提高。活动中我还存在很多经验方面的问题，比如：上课的激情还达不到最佳状态、存在背教案的现象、语言还不够精炼、合理安排活动时间的同时要真正体现出活动的重点等。

通过本次活动，我深刻的体会到教学经验需要慢慢地积累，在今后的教学活动中我会不断学习和改进。不管是教案的设

计，还是活动的组织，都应该在不断地实施和反思中成长。

中班数学游乐场教学反思总结篇六

威信县第二幼儿园 刘传容

中班末期，为了巩固幼儿对10以内数的认读、点数、书写以及数的比较，我设计了一节名为《动物乐园》的多媒体数学综合课。根据教学意图，我设计了这样的教学流程：

首先，在背景幻灯，儿歌《我爱我的小动物》音乐以及老师的语言引导下，激发起幼儿活动的兴趣和欲望。然后进入教学主题阶段——逐步出示动物由少到多的牧场（每张幻灯片至少两种动物）幻灯片，每张幻灯片教学模式——幼儿认识小动物，说出小动物名称，然后幻灯出示小动物名称；幼儿点数小动物数量，大家一起点数，幼儿在本子上写数字，幻灯出示数字，表扬数对、写对的幼儿。比较画面两种小动物的多少，体会数字谁比谁多多少，谁比谁少多少；模仿《我爱我的小动物》创编歌曲，如：我爱我的小猫，小猫有几只，有*只，有*只，小猫有*只。最后，幼儿念数字儿歌“1像铅笔能写字”结束活动。进入课堂，初始如我所愿，教学效果非常好，幼儿对活动很感兴趣，双边活动很活跃，但是随着教学内容的推进，活动已经进行了25分钟左右，所有幼儿虽然兴趣很浓，但我发现课堂纪律已有些难以掌控，而我的幻灯教学内容安排还有近一半没有实施。我知道，我不得不临时减少教学内容和活动程序，结果，这堂我精心准备了一个多月的多媒体活动课以我的不尽人意而结束。

中班幼儿活动不能超过30分钟，所以，从严格意义上来说，这节课不算是一节完整、成功的课。而这一切都源于我的难以取舍和经验缺失。根据我的目的，我用了大量的时间到好友的qq牧场去追踪、挑选图片（没有幼崽、背景漂亮、成年动物、有排列队形等），动物名称、数量全部编辑成动画方案展示。主体部分我弄了16张幻灯片，上面的动物各不相同，

我想把它作为引起幼儿学习兴趣的一种手段，我也曾怀疑内容的过多，但面对每一张精心挑选、制作的图片，真的舍不得去掉那一张，测试了几次，觉得差不多能完成。而事实证明，幼儿的兴趣的确很浓，但由于幻灯片的过多而导致了整体教学活动的失败。如果幻灯片在8个左右，只要全面覆盖1-10数字的教学，个别数稍有侧重，完全能按意图进行，那一定是一节完美的多媒体尝试课。

初次尝试多媒体教学课，虽然失败了，但我收获的却很多，尤其是：取舍是一种智慧，善于取舍，才会成功。

中班数学游乐场教学反思总结篇七

在课堂教学中，指导学生掌握科学的学习方法，是提高学习质量的重要途径，是培养、发展学生能力，实现教育面向未来的需要。大班数学活动中的游戏一般是把教学内容，尤其是教学重点、难点与幼儿喜闻乐见的游戏形式有机地结合在一起，并把它适当安排在教学活动过程中。

数学游戏能为幼儿动手、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，调动学生积极性，最大限度地发挥学生身心潜能，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。

游戏新颖，形式多样，富有情趣，才能有效地激发学生的内驱力，使他们主动地学、愉快地学。如富于思考启发性的“猜谜”、富有情趣的“小猫钓鱼”、“种树”、“小老鼠拉砖头”“采蘑菇”等许多小游戏一一展示在学生面前，学生们都喜形于色，跃跃欲试，迫不及待地要参加，并自觉地遵守游戏规则，努力争取正确、迅速地完成任务，提高了学习效率，培养了学生良好的学习习惯和组织纪律性。

直观形象的数学游戏可以在学生形象的表演、好玩的游戏

借助生活常识来理解数学知识。例如儿歌“2字像小鹅，圆圆小脑瓜，斜着长脖子，直着小尾巴。”形象地描述了数字“2”的字形和书写要领。如“找姐妹”游戏，学生拿着数字卡片“5”说：“我今年5岁，姐姐比我大一岁，姐姐在哪里？”学生们想出答案举起数字卡片“6”说：“我今年6岁，比你大一岁的姐姐在这里。”在这个游戏中，开始学生依据数序知识想出结果，为学习有关的应用题做了铺垫。

中班数学游乐场教学反思总结篇八

幼儿园数学教学是“引导幼儿对周围环境中的数、量、形、时间、空间等现象产生兴趣，建立初步的数概念”。但数学所特有的抽象性、精确性和广泛应用性这三个特点，对幼儿来说是相对难理解的活动过程。

教学内容是“找相同物体的匹配”，属传统的教学内容，但如何在新课程背景下来体现出课标的精神，还是值得探索的。于是，我在原有教材上反复推敲每个环节，改变了一些教学结构，以师生互动的流程图为主，适度地运用一些辅助教学，提高了教学的灵活性、趣味性，在实际教学过程中，比较活跃，一些能力弱的孩子也在老师的指导下完成了操作内容。

为了能更加引起孩子的注意力，在教具的制作方面，用了小鸡、青蛙、老鼠一些孩子喜欢的动物，在讲述中也用了动物的语言来吸引孩子。开始以春天谈话导入，一些小动物秋游了，引出教学第一目标：手口一致的数出各种动物的数量。用“几只老鼠和我们做游戏”“三只小鸡叫几声呢？一起学学看”“哪个小朋友想用好方法上来告诉青蛙一家有多”。

“小朋友真能干，还有一些小动物也来了，他们都是谁呀？都多少呢？大家帮他们数数，可以在心里数，也可以和边上的小朋友小声的说说，数完后，请举手告诉大家。”等不同形式的游戏玩法，积极的启发幼儿主动的去学习，掌握目测两只、数出三只，点数出四一六只的物体数量。

游戏结束了小动物也累了，它们要我们会动脑子有爱心的小朋友送它们去休息，请把我们数量一样多的动物放在一起休息，小朋友很轻松的完成了第二教学目标：相同数量的实物图片进行归类。在小朋友的操作中，“楼上的小动物和楼下的小动物的数量有没有一样多的？请小朋友找出来，用连线的好办法告诉大家。”做对了，请奖励一个红苹果。整个活动孩子们能积极主动参与。

能引起孩子的喜爱、认同的教学具是吸引孩子的基本，以可爱鲜艳、夸张的小动物作为教学具，是符合中班孩子的心理需求。把枯燥、抽象、严谨的数学让孩子掌握，还要有新颖有趣的环节和语言来引起孩子的注意，并让孩子们积极的去想、说、做。本活动以小动物找春天和小朋友游戏——休息——回家的故事情节串联起了三个学习目标。

中班数学游乐场教学反思总结篇九

秋天是一个美丽的季节，自然界的植物都有了明显的变化，特别是各种各样的树叶纷纷飘落给秋天涂上一种神秘的色彩，通过本次活动，我把孩子们平时最喜欢的树叶作为幼儿操作的材料，能激发幼儿的操作兴趣，满足幼儿的好奇心和探索欲望，这种以大自然中的“活教材”支持幼儿的学习，引导幼儿开展的探究活动符合《纲要》“既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题，又有助于拓展幼儿的经验和视野”的要求，很好地把数学与生活融合在了一起。

这节数学活动主要是让幼儿能尝试用动作表示大小，并用符号形象的对比初步体验大小的意义。学习按大小、颜色、形状等标记将树叶分类摆放，并大胆的讲述自己的分类理由。乐意参与操作活动，并表达自己的操作结果。在整个分类的过程中，我始终引导幼儿用完整的话表述自己的分类结果，如在按树叶的大小分类时则引导幼儿说出“大树叶我送你进有大标记的家里，小树叶我送你进有小标记的家里。”在数学教学中很好的渗透了语言领域，做到了个领域的相互渗透。

活动中，我采用是树叶朋友和各种标记图案的箩筐作为教具。通过有大小、形状、颜色的区别的树叶，让幼儿目测、对比观察，大胆的表述自己的观察结果。小朋友都能认真的观察并大胆的说出自己的发现，大部分小朋友都观察出树叶在大小、形状或颜色上的差异，这样让幼儿走在了活动前面，老师跟着幼儿的思维走，不是让幼儿当做听众，而是让幼儿成为活动中的主体，老师起引导作用。

活动中大多幼儿都能又快又对的发现树叶大小这一明显的差异，我又通过引导幼儿用有趣的身体动作去表现树叶大小的不同，即加深了幼儿对大小的理解和感受，又增添了活动的乐趣，使整个活动有动有静，做到动静交替，使幼儿处于积极的学习状态中。在接下来的根据树叶形状及颜色的不同为树叶分类时，即巩固了数学分类这一概念，又做到了学习内容上的提升。

另外，我在幼儿操作的时候，一边巡视幼儿的操作情况一边给予不对的幼儿进行指导。乐意参与操作活动。我为每一位幼儿都准备了一份操作的材料，在老师的积极鼓励，小朋友们兴趣十足，信心十足的情况下，小朋友们都在“我快乐操作，操作我快乐”的活动氛围中。

但是教育过程中，有时语句还是不够严谨。这让我体会到作为老师，除了要为每一节课做好充分的准备，还要做到语言严谨，特别是数学活动和科学活动中，要让每一位幼儿听明白还都有操作的材料，才能让在动手，动脑，动口，动眼相结合来提高幼儿的操作能力和技巧！