

感知数量教案设计意图(优质15篇)

高三教案是教师在高三年级为学生分配教学资源和指导学习的重要依据。接下来是小编为大家准备的五年级教案范文，希望对大家的教学工作有所帮助。

感知数量教案设计意图篇一

- 1、幼儿手口一致点数2个物体并说出总数。
- 2、通过活动，加深幼儿爱妈妈的情感，表达对妈妈的爱。
 - 1、苹果、大红花、帽子、衣服个两样。
 - 2、兔妈妈、猫妈妈图片。
 - 3、幼儿操作材料。
 - 4、送妈妈的礼物，里面幼儿不同数量的物品。

今天是兔妈妈的'节日，我们来看看兔妈妈有几个？（1个）也是猫妈妈的节日，猫妈妈有几个？（1个）一个兔妈妈一个猫妈妈，有几个妈妈？数数。

今天，小兔和小猫一起去超市买了很多的东西，我们一起来看看买了什么，而且每样东西有多少。

- 1、出示2个苹果，数数苹果有几个？（练习手口一致点数，并说出总数）
- 2、出示2朵大红花，数数有多少？

3、出示2顶帽子，数一数？

4、出示2件衣服，数一数？

我们小朋友也来给妈妈送些礼物吧。有几个妈妈，每个妈妈送一样，应该送几个礼物。

提供操作材料，幼儿给妈妈送礼物。教师指导幼儿送时说说一个妈妈送一样，两个妈妈送两样。

加深对2数量实际含义的认识（幼儿找到了给予肯定及鼓励）。

感知数量教案设计意图篇二

1、体验成功后的乐趣，增强参与活动的自信心。

2、将相应的数量与数字相匹配。

1、果园(树上贴有有1—5的点子的不同水果)。

2、贴有1—5数字的汽车图。

3、1—5的水果图若干。

4、磁带、录音机。

一、参观果园

1、师：秋天到了，果园里的水果丰收了，小朋友看一看，果树上有些什么水果呀？

2、出示果树

3、师：请小朋友说说看每种水果都有几个呀？

二、摘水果

1、师：先告诉老师你最喜欢吃什么水果呢?为什么呀?

(一看到果树上有那么多水果，小朋友高兴极了，都七嘴巴舌地说开了，有的说：我喜欢吃香蕉，有的说我最喜欢吃苹果!)

幼儿a□我看到了石榴，我最喜欢吃了。

幼儿b□果树上香蕉，我喜欢吃香蕉。

2、师：树上这么多水果，我们把这些水果摘下来，好吗?

3、听音乐把幼儿带到立体水果树前。

(听说要摘水果，小朋友已经迫不及待了，很快就摘到了自己喜欢吃的水果)

幼儿a□我的苹果上有圆点，四个圆点。

幼儿b□我的香蕉上也有，是三个圆点。

三、送水果

嘀嘀嘀，开来了汽车。(出示汽车)

1、师：开来几辆汽车?帮汽车排排队。(请一个小朋友按1-5的顺序排好)

2、小朋友摘了这么多水果，我们用汽车把水果运回去吧!请小朋友仔细看一看你的水果是几个点子，应该乘几号车呢?(幼儿讨论)

幼儿a□我的是苹果要坐第一辆，因为上面有一个圆点。

幼儿b□我香蕉上有三个圆点，我的香蕉要坐3号车。

3、送水果

师：请小朋友把水果送到点子和数字一样多的汽车上。（老师巡查，辅导）

4、运水果

“嘀嘀嘀，汽车出发了”（幼儿开着汽车出活动室）

四、反思

这是一节在主题活动背景下的计算活动课，我在设计这堂课的时候先想到了要从幼儿的兴趣入手，所以就把幼儿喜欢的水果放入课堂中，贴近幼儿的生活，能引起幼儿的兴趣，能与活动目标基本达成一致，同时我也有了丰富的教具，让幼儿有一个直观的感觉。

但这节课上还有很多不足之处，如教学内容有点简单，对大部分幼儿来说没有挑战性，并且在送水果的环节有点混乱，在此之前我没有设想周到。在以后的教学中我会更加努力，不断完善我的教学。

感知数量教案设计意图篇三

1、用多种感官感知5以内的数量，进一步巩固对5以内数量意义的理解。

2、积极参与多媒体的互动活动，体验活动的乐趣。

多媒体投影仪、报纸做的子弹、点数卡片人手一分

（一）引出活动，激发幼儿兴趣

有一群小动物被抓，让我们来看看有哪些动物被抓，共有多少只动物。并拿出相应的点数卡片，救小动物出来。

（二）用触摸觉来感知，用手摸相应的子弹。

让我们一起来消灭坏巫婆，说数字几就摸几颗子弹。

（三）运用游戏，和小动物做游戏，运用运动觉。

- 1、听听小动物叫几声，就请幼儿拍几下。
- 2、看看动物跳几下，就请幼儿跳几下。
- 3、听听小动物叫几声。就请几个幼儿抱在一起。

感知数量教案设计意图篇四

- 1、引导幼儿在游戏活动中感知4以内的数量，能按数取物。
- 2、培养幼儿具有初步的分类能力。

1、小猪的“旺旺食品店”要开业了，激发幼儿的兴趣。

“我是只快乐的小胖猪，下午我的“旺旺食品店”就要开业了，食品店里的糖漂亮吗？是什么颜色的？我一个人忙不过来，瞧，我的好朋友都来帮忙了。”（兔子、小狗、小猫）“有几只兔子？几只小狗？几只小猫？”

“两只兔子和招牌上的什么东西一样多？三只小狗和谁一样多？四只小猫和谁一样多？”

“小动物们说要帮助小猪包装糖，小朋友愿意一起来帮助小猪吗？”

2、帮助小猪装糖：

(1) “包装时，小朋友要先看清楚袋子上有几个圆点？是什么颜色的？然后就装上和圆点一样多颜色相同的糖。”

(2) “小朋友把糖装好后，可以和旁边的朋友说说：我装了几个什么颜色的糖。也可以互相检查装对了没有。”

(3) 先请幼儿互相交流：我装了几个什么颜色的糖？请几个幼儿在集体面前介绍。（老师提醒幼儿把话说完整）

3、帮助小猪将糖果按货架上的标记归类摆放好。（难点）

(1) 请幼儿看看货架上有什么标记？（画有糖的卡片标记、数字2、3、4）

(2) 货架有几层？每一层有什么标记？（颜色不同）

(3) 提出糖果摆放要求：两个糖就摆在和它一样多的货架上，红颜色的糖就摆在红色那一层。

(4) 幼儿分组按标记摆放。

4、游戏：找朋友 “小朋友帮助小猪把糖归类摆得这么整齐，小猪说谢谢小朋友，下午我们一起玩食品店的游戏，你们高兴吗？那我们来唱首歌庆祝食品店开业，好吗？”

游戏规则：当老师唱3个朋友围成圈时，三个朋友就要手拉手围成圈。

5、活动延伸：

(1) 请幼儿饭后检查食品店的糖有没有摆错的。

(2) 下午请幼儿来玩食品店的游戏。

充分利用幼儿现实生活中的资源，通过作用于幼儿的活动对幼儿发生实质性的影响，让幼儿在生活和游戏中感受事物的数量关系，体验数学的重要和有趣。

感知数量教案设计意图篇五

设计意图：

小班的孩子对数的概念已有一定的认识。但对于按数取物并进行分类还需要进行梳理、提炼。因此我设计了《感知4以内的数量》，让幼儿在愉快的游戏活动中提升按数取物分类的经验。

活动目标：

- 1、学习手口一致点数4以内数量，并说出总数，巩固按标记进行分类。
- 2、通过贴一贴、数一数、说一说的方法感知糖果的数量。
- 3、喜欢参与做做玩玩的活动，并对数数活动有兴趣。
- 4、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。
- 5、积极参与数学活动，体验数学活动中的乐趣。

活动准备：

教具：糖罐子若干，一罐二个，一罐三个，一罐四个(红色、黄色、绿色、紫色)货架4个分别贴有草莓、香蕉、葡萄、西瓜的图片标记。

学具：

1、胶棒人手一个，各种颜色的糖果若干(绿色、红色、黄色、紫色)

2、印有糖罐子的纸每人一张。

活动过程：

1、通过“糖果”的游戏形式，学习手口一致点数4以内的数量。

(2)我们一起用小手数一数。集体学习手口一致点数。

2、通过幼儿自己贴糖果，感知4以内的数量

(1)出示贴糖果的材料。

(2)教师演示制作方法：每个小朋友拿一个小簋子，把糖果一颗一颗的贴在瓶子里，一边贴一边数一数，注意要把胶棒涂在没有画的这面。

(3)做好后请幼儿数一数，说一说：我的糖瓶子里一共有几颗糖果？还可以数一数同伴的瓶子里有几颗糖果。

3、通过送糖葫芦回家的形式，练习按标记分类

(1)介绍不同口味糖果的标记。

(2)请个别幼儿说一说糖瓶子里上有几颗糖果，并按标记把糖果送到簋子里。

(3)集体送糖果回家。

4、小结：今天小朋友都贴了不同数量的糖果，而且把它们都送回了家，你们真棒！老师也为大家准备了好吃的糖果，我们一起去尝一尝！

活动反思：

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4以内的数量，对能力弱的孩子给予适当的提示。在最后一个活动中，教师针对班级幼儿对数量认识水平的不同，幼儿可以自主的选择适合自己水平的数量卡，找到相应的糖果，使不同层次的幼儿在这个环节中都有所提高，从而达到因材施教的目的。此次活动非常注重幼儿的情感体验，使幼儿在心情愉悦的情况下，不知不觉主动的学习，体验数学活动的快乐。在教学过程中让幼儿动口、动手、动脑为主的学习方法，使幼儿学有兴趣、学有所获。

感知数量教案设计意图篇六

活动目标：

1、正确感知9以内的数量，感知相邻两数之间多1和少1的关系。2、在游戏中体验数学的趣味。

活动重点：

正确感知9以内的数量，感知相邻两数之间多1和少1的关系。

活动难点：

正确感知9以内的数量，感知相邻两数之间多1和少1的关系。

活动准备：

扑克牌

数群卡片、数字卡片。

活动过程：

一、目测数群，学习准确运用量词

1、出示实物数群卡5张。

教师：你们看，卡片上有什么？

教师：xx有多少呢？（要求幼儿在回答时正确使用量词）

2、游戏——数得快、说得对。（教师指某一卡片，幼儿准确说出数量，并正确使用量词。）

二、比较相邻两数的关系

教师：谁来给这些卡片排队呢？

教师：哪张卡片应该放在第一个？

教师：现在卡片已经排好了整整齐齐的队伍了，我想请一个小朋友到前面来给它们贴上数字，表示它们有几个？（请一名幼儿操作）

教师：我们来说一说他是怎么排的？

教师：9的前面是几？

教师：8和9哪个多？（以此类推比较其它相邻两数的多少。）

三、幼儿操作：玩扑克牌。

教师：你们瞧，这是什么呀？（出示扑克牌）

教师：游戏的名字叫做“找邻居”。这一张是几？（教师任意出示一张扑克牌比如说“5”）

教师：“5”的邻居是谁呢？（“4”和“6”）

教师：你们说的真对，“5”的邻居就是“4”和“6”。现在每个小朋友都从桌子上哪一张扑克牌，跟着音乐区找邻居吧，找到邻居以后就可以和你的邻居手拉着手跳舞吧！

四、收拾材料结束活动。

感知数量教案设计意图篇七

活动目标：

- 1、学习手口一致地点数5以内的数量并能说出总数。
- 2、通过玩“装蛋”“找朋友”游戏（按点数取物，点物匹配操作）进一步点数和感知5以内的数量。
- 3、喜欢参与点数活动，体验数学活动的乐趣。

活动准备：

1□ppt课件，动物图片若干。

2、筐6个，蛋盘人手一个，大骰子一个。

活动过程：

一、谈话导入，激发兴趣

师：宝宝喜欢小动物吗？（喜欢）你喜欢什么小动物呢？

幼：小鸟、孔雀、鸭子、鸵鸟、企鹅……

二、学习手口一致按物数数

师：宝宝喜欢的动物可真多，正好今天小动物要来和我们一起玩游戏开心吗？（开心）我们一起来看看有哪些小动物吧！

师点击声音：汪汪汪，谁先来了？（演示小狗图）

幼：小狗。

师：原来是小狗呀，还有谁呢？小耳朵听一听！喵喵

幼：小猫

师：小猫也来了，最后一个小动物呀长耳朵、短尾巴，走起路来蹦蹦跳。你们猜猜是谁？

幼：小兔子

师：看一看是吗？（是的）真的是小兔子呀！

师：刚才我们看了有哪些小动物要和我们玩游戏呀？

幼：小狗、小猫、小兔（教师逐一出示图片贴在黑板上）。

师：小猫有几只？小狗有几只？小兔呢？

幼：有一只猫、一只狗、一只兔。

幼：三只。（有的幼儿伸出三根手指头）

师：我们一起来数一数。从哪边开始数呢？

师（边说边伸出右手指向小猫）：我们数数时一般先伸出右

手，小动物横着排队时，我们可以从左到右数。（请小朋友举起右手，从左到右一起数。用ppt演示从左往右的一只箭头。
师：一共有几只小动物？（3只）教师可围着三个小动物画一个大圆圈，并大声说：“一共有3只小动物。”

幼：乌龟、长颈鹿

师：乌龟是横着排队还竖着排队的？长颈鹿呢？

幼：乌龟横着排队，长颈鹿竖着排队？

师：刚才我们说了小动物横着排队时，我们可以怎么数？
（从左往右数）师边小结边用ppt演示从左往右的一只箭头。

师：那小动物竖着排队时我们该从哪边数呢？幼：从上面开始数。

师小结：对了，小动物竖着排队时，我们可以从上到下数一数。举起我们的？（在图的右上方演示从上往下的箭头标记。）

师（出示黑板图）：那乌龟、长颈鹿分别有几只呢？请宝宝用刚才的方法来帮我数一数。

三、玩“掷骰子，取蛋游戏”巩固数数方法

幼：好多的圆点宝宝。

师：骰子的每一面上都有许多的圆点，有的圆点是横着排的，有的是竖着排的。呆会老师会像这像将骰子轻轻抛一下，请宝宝们数一数骰子朝上的一面有几个圆点，然后请宝宝从椅子下面取出你们的蛋盘，根据骰子掷的数到前面大胆筐里装上相应数量的`蛋宝宝，装的时候要放一个数一个而且要大声地数出来哦！

教师示范一遍

师：好了吗？你们装了几个蛋蛋呀？（3个）让我来看看，恩，宝宝们真棒！都装了几个蛋。

好把蛋放回筐里，我们再来一次。

第三遍请一个宝宝掷骰子，教师和其它幼儿装蛋，再请小朋友检查。

四、圆点宝宝找朋友

幼：乌龟……

师：除了小动物还有什么？

好的小朋友给后面的老师看一看，如果你帮所以圆点宝宝找到好朋友了，后面老师就会奖励一朵小红花哦！

感知数量教案设计意图篇八

1、学习手口一致点数，并说出总数。

2、培养幼儿参与活动的愉快心情。

点子卡幼儿人手一份、示范用大点子卡一套、小动物卡片若干、演示黑板一块

一、学习手口一致点数

1、今天老师请来了许多小客人，看看是谁？（出示小动物卡片）

2、我们看到了几种小动物？（手口一致点数）

3、我们再仔细看看，每种小动物他们都有几只？（手口一致点数）

小结：小朋友今天表现真棒，把那么多小动物都数清楚了。老师现在也知道了，一共来了5种小动物，有一只小狗、两只小猫、三只小青蛙、四只小鸭、还有五只小鸡。

二、感知5以内的数量

1、用什么方法把它们记下来呢？（引出数字卡片或点子卡）

2、讨论用怎样点子卡来表示？（使用幼儿桌上的点子卡）

3、请幼儿举点子卡并请代表上台演示一一对应的表示法。

4、这些小圆点还可以表示什么东西？

小结：原来点子卡可以帮我们记物体的

数量，比如三个小朋友就用三个小圆点表示，五个苹果用五个小圆点表示，“咚咚”两下敲门声可以用两个小圆点表示。

三、听音游戏

1、老师敲铃幼儿举卡片。

2、看老师大卡片幼儿敲相应的声音数。

3、幼儿代表举卡片大家用身体各部位发出的声音来表示。

感知数量教案设计意图篇九

活动目标：

1、进一步感知感知5以内的数量，巩固对数字1~5的认识。

- 2、能够听清老师的要求，并按要求活动。
- 3、培养幼儿对数字的认识能力。
- 4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

活动准备：

数字卡片1~5，实物图片若干。

活动过程：

一、以游戏的形式导入，激发幼儿活动的兴趣老师手拍手，请幼儿在心中默数并说出数量。幼儿看数卡或点卡，并根据卡片上的数量拍手。

（以游戏的形式导入活动，可以激发幼儿的兴趣，幼儿本身就是玩中寻找学习的乐趣。）

二、给实物印点或印数字。

让幼儿观察黑板上有几棵树，几只小鸟，思考用什么来表示三棵树，五只小鸟。

（在此环节可以让幼儿根据实物自己去操作了解）

三、幼儿自由结伴在此进行游戏。

幼儿可以进行自由找朋友来进行巩固复习游戏。

（数学活动本身就是枯燥无味的，在活动的最后再次请幼儿进行游戏时，可以将幼儿的兴趣再次调动起来。）

活动反思：

活动以游戏的形式导入，不仅可以激发幼儿的兴趣，还能让幼儿很轻松的学习，在活动的过程中，我利用拍手游戏，让幼儿先巩固对数字1~5的认识。活动中，我还让幼儿之间相互提问，当我在黑板上画有几棵大树，几只小鸟，并让幼儿思考用什么来表示时，幼儿说：“可以用点子表示”。也有的幼儿说：“可以用数字表示。”等等。活动的最后，我又让幼儿进行游戏。数学活动本身就是枯燥无味的，让幼儿在游戏中学习，不仅让幼儿学起来很轻松，也能让幼儿不会对数学活动产生反感。

感知数量教案设计意图篇十

活动目标：

1. 引导幼儿正确感知4以内的数量，能按同一数量归类，匹配数量相应的同类实物。
2. 通过尝试活动发展幼儿的思维、理解和动手操作能力，培养幼儿的尝试精神。
3. 能在集体面前大胆发言，积极想象，提高语言表达能力。
4. 能认真倾听同伴发言，且能独立地进行操作活动。

活动准备：

1. 场地上画有1-4个点的小动物家4个。
2. 教具一套：投影机、录音机、磁带、投影片4张。
3. 学具人手一套、动物印章、印泥、食物、卡片、点卡。

活动过程：

一、创设尝试情境，激发尝试欲望，引导幼儿感知4以内的数：

2. 尝试按动物的数量模仿动物叫几声。

3. 幼儿按点卡数找相应数量的小动物，并拿相应数量动物爱吃的食物。能力弱的幼儿，教师作适当的暗示，如4只小兔就拿4个萝卜。

二、幼儿玩“找小动物回家”的游戏

让幼儿在活动中感知4以内的数量，教师注意幼儿是否按照自己戴在脖子上的点卡找相应数量动物的家，并送相应数量的食物给动物。观察幼儿的. 尝试活动，对能力弱的孩子给予适当的提示。

三、游戏“小猫小狗小刺猬”脖子上戴着1-4点卡的幼儿在音乐声中，自由组合玩“小猫小狗小刺猬”游戏，结束课题。

附狗小刺猬，请你猜猜我是谁。”当念到“谁”时圈上的孩子站好不动，让圈中央的孩子摸一摸，说出被摸着的是几个点的谁。

教学反思：

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4以内的数量，对能力弱的孩子给予适当的提示。

数学教案幼儿园：

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

感知数量教案设计意图篇十一

活动目标：

- 1、感知5以内的数量，学习手口一致的点数，说出总数。
- 2、学习按数量对应摆设数量是5以内的物体。
- 3、引发幼儿学习的兴趣。
- 4、体验数学集体游戏的快乐。

活动准备：

教具：5以内数量的水果图片若干、大正方体积木(贴有5以内的点卡)。

学具：五个小篮子贴有1—5的圆点标记，每位幼儿15个片片。

活动过程：

一、复习点数5以内的数量

- 1、今天，刘老师给小朋友带了一些水果来，你们想不想知道是什么水果
- 2、教师逐一出示苹果、雪梨、西瓜、香蕉、桃子的.水果图片，幼儿手口一致地点数，请个别幼儿根据水果的数量拍几下，并给各种水果匹配相应的圆点卡，请其他幼儿帮他验证。
- 3、教师出示大积木，教师滚积木，请全体或个别幼儿点数并用拍几下来表示相应的点卡数量。

二、幼儿自主操作

- 1、在小朋友桌子上的袋子里有许多片片，请小朋友把袋子里片片拿出来，送给圆点朋友。
- 2、出示五个贴有标记的篮子，集体点数卡片上圆点的数量。
- 3、幼儿操作：看篮子里的圆点数量送片片，一边送一边说：几个圆点送你几个片片。

三、小结。

根据幼儿操作的情况进行简单地总结，并鼓励、表扬有进步的幼儿。

感知数量教案设计意图篇十二

1. 引导幼儿正确感知4以内的数量，能按同一数量归类，匹配数量相应的同类实物。

2. 通过尝试活动发展幼儿的思维、理解和动手操作能力，培养幼儿的尝试精神。

【活动准备】

1. 场地上画有1~4个点的小动物家4个。
2. 教具一套：投影机、录音机、磁带、投影片4张。
3. 学具人手一套、动物印章、印泥、食物、卡片、点卡。

【活动过程】

一、创设尝试情境，激发尝试欲望，引导幼儿感知4以内的数

2. 尝试按动物的数量模仿动物叫几声。
3. 幼儿按点卡数找相应数量的小动物，并拿相应数量动物爱吃的食物。能力弱的幼儿，教师作适当的暗示，如4只小兔就拿4个萝卜。

二、幼儿玩“找小动物回家”的游戏

让幼儿在活动中感知4以内的数量，教师注意幼儿是否按照自己戴在脖子上的点卡找相应数量动物的家，并送相应数量的食物给动物。观察幼儿的尝试活动，对能力弱的孩子给予适当的提示。

三、游戏“小猫小狗小刺猬”

脖子上戴着1~4点卡的幼儿在音乐声中，自由组合玩“小猫小狗小刺猬”游戏，结束课题。

附：“小猫小狗小刺猬”游戏。

玩法：四位小朋友一组，请一位小朋友手捂着眼睛蹲在圆圈中央，其余三位孩子手拉手边走边念儿歌：“小猫小狗小刺猬，请你猜猜我是谁。”当念到“谁”时圈上的孩子站好不动，让圈中央的孩子摸一摸，说出被摸着的是几个点的谁。

感知数量教案设计意图篇十三

小班的数学目标之一是能正确点数5以内的数量。这里的感知数量包括点数和听数。

（教师拍一下手就表示打死一只蚊子，活动中，教师一边发出蚊子的叫声，一边拍手，一次拍手后蚊子的叫声骤停，表示一个蚊子打死了）这样的游戏情境非常吸引孩子的注意，在教师开始发出蚊子叫声的时候，孩子已经早早地等待着蚊子的出现。一轮结束后，教师请幼儿当打蚊子的人，教师当蚊子，幼儿在边打边数的游戏过程中提高了听数的能力。

感知数量教案设计意图篇十四

经验准备：在以往的数活动中幼儿已经能掌握一一对应的数能力，能感知5内的圆点数量，并在前期主题《春姐姐》活动中对植物、小动物产生了关爱的情感。

重点难点

感知5以内的数量并能数物对应。

能听懂游戏要求参与游戏，感受游戏的快乐。

活动目标

在照料花园游戏中，感知5以内的数量并能数物对应。

有兴趣参与游戏活动，体验游戏的快乐。

活动过程

一、关注花园场景，与幼儿欣赏ppt引起游戏兴趣。

展示ppt1关键提问：

这是谁？小兔的花园很大，一人选一块小花园，看看仔细她的花园哦。

花园里的花漂亮吗？花园里的花都一样嘛？哪里不一样？

二、照顾花园游戏活动，体验游戏的快乐。

1、浇花，关键提问

小兔出门了，请你们帮忙给小花浇水好吗？浇花需要什么？

展示ppt2

2、插花，关键提问

小兔谢谢你们照顾花园，送给你们美丽的花装进花瓶里带回家。记住：一人拿一个花瓶装花。

花瓶里可以装几朵花？这些花有什么不同？

展示ppt9

验证：花瓶里的花装对了吗？

天黑了，可以带着美丽的花回家了，和小兔说再见回家吧。

活动延伸

让小朋友回家观察吃饭时每人一双筷子，一个碗，一把凳子

等等。

活动评析

活动能从小班幼儿年龄特点出发，使幼儿在情景中体验学习数学的乐趣，提高了幼儿观察、数数和比较的能力。

感知数量教案设计意图篇十五

1. 通过送礼物等游戏的方式，认识大小标记及其特征。
2. 学习用目测的方法比较物体大小。
3. 有兴趣参加数学活动。

活动准备

1. 大、小标记图片
2. 各类大小不同的物品（幼儿人手一份）
3. 一把大椅子和一把小椅子、大小娃娃家

教学具图片

活动过程

一、游戏导入

1. 教师：今天，老师和小朋友玩个游戏。

我说‘请起立’，你就说‘我起立’；

我说‘请坐下’，你就说‘我坐下’，

试试看好吗？”

二、大大和小小

1. 教师：今天，有两位客人和我们一块儿做游戏。

(1) 出示大娃娃。

教师：这是大大，我们拍拍大大，对它说句话好吗？

(你好大大！我喜欢你大大！欢迎你大大！)

教师：我们一起说“大大力气大、大大要吃大蛋糕”

(2) 出示小娃娃。

教师：这是小小，我们也和小小打个招呼好吗？

(你好小小！小小我请你喝水！小小我跟你玩！)

教师：我们一起说“小小力气小、小小吃小面包”

三、游戏：给大大、小小坐椅子。

1. 教师：这儿有两把椅子，看看它们一样吗？

(不一样。一把大、一把小)

我们请大大和小小坐椅子，谁来帮助它们？

2. 教师：大大坐大椅子，小小坐小椅子。

四、送礼物

要求：幼儿能在目测比较出礼物的大小后，将对应的送给客

人，并能讲一句话。

1. 相同的两件东西，比较后大的送给大大，小的送给小小。

2. 相同的三件东西，比较后大的送给大大，小的送给小小。

3. 从许多同类的东西中（每类3---4个）找出大小不同两件东西，比较后，大的送给大大，小的送给小小。

五、将大大小小送回相应的家，幼儿在娃娃家游戏。