

大班数学教案的设计意图 幼儿园大班数学蜘蛛和糖果店教案设计(汇总8篇)

中班教案是为中班儿童学习和成长制定的教学计划和指导材料。遵守安全规则是每个人的责任，以下是一些经典的安全教案范文，希望能够引起大家对安全问题的重视。

大班数学教案的设计意图篇一

【活动目标】

- 1、理解绘本故事内容，在观察、比较的基础上，进行推理与预测，并解决问题。初步感知概率、建立统计的概念。
- 2、运用已有的经验，对生活中的事物进行简单的统计。
- 3、尝试小组合作、交流，并大胆的表述自己的想法。

【活动准备】

- 1、教具□ppt□统计表“最受欢迎的糖”。
- 2、学具：统计表（4张）、标记（每人5个）、记号笔。

【活动过程】

一、情景激趣——引发听故事的兴趣。

1□ppt出示糖果店：你们瞧，这儿有一家商店，看看这家商店里都有些什么商品呀？

2、这么多的糖果，那么这是一家什么店呢？（糖果店）

3□ppt出示蜘蛛：糖果店里还有个朋友呢，看，是谁也住在糖果店里，蜘蛛在糖果店里会发生什么有趣的事儿呢？我们来听故事《蜘蛛和糖果店》。

二、大胆猜测——听故事根据线索预测不同人物喜欢的糖果。

1□□ppt画面一）咪咪来买糖，蜘蛛出示咪咪买糖记录。

提问：

（1）同意蜘蛛的猜测吗？

（2）从记录表的哪里可以看出咪咪喜欢吃棒棒糖呢？

（3）验证

（4）小结：咪咪每次来买都是买一种糖，说明她最喜欢的就是棒棒糖，下次很有可能也会选棒棒糖，是不是用这种方法！蜘蛛的这个办法真好！

2□□ppt画面二）菲菲来买糖，蜘蛛出示菲菲买糖记录。

提问：

（1）从记录表里可以看出，菲菲买了几次糖果？买过什么糖？

（2）她会更喜欢吃什么糖呢？

（3）验证

（4）小结：喜欢吃的糖果买的'次数一定会多一点，记录表上花生巧克力糖出现了5次，所以买这种糖的可能性会更大。

3□□ppt画面三）东东来买糖，蜘蛛出示东东买糖记录。

提问：

(1) 请小朋友仔细地观察记录表，这次请大家猜猜他会买什么糖？

(2) 你们怎么知道的呢？

(3) 验证

4、有什么好办法预测顾客要买什么糖？

小结：仔细观察记录顾客购买的糖果名称和购买的次数，经过统计，就能推测出顾客喜欢的糖。

5□□ppt画面四) 嘟嘟来买糖，蜘蛛出示嘟嘟买糖记录。

提问：

(1) 你觉得她会买什么糖？

(2) 买哪种糖更有可能？为什么？

(3) 验证。

小结：买的次数多并不是唯一的预测标准，排列的规律也需要考虑。

6□□ppt画面四) 老奶奶来买糖，蜘蛛出示老奶奶的买糖记录。

提问：

(1) 你觉得她会买什么糖？为什么？

(2) 验证。（为什么买泡泡糖？）

小结：有时预测的结果也会意外，这也是有可能的。

三、观察统计——最受欢迎的糖果

1、阿姨决定请蜘蛛留下来，预测什么糖果卖得好。

2、阿姨又准备进货了，怎样才能知道哪种糖才是最受欢迎的糖呢？（大家讨论）

3、幼儿进行集体统计。

4、小结：统计可以帮助我们更清楚的了解情况，正确预测未来。

四、统计在生活中的运用。

1、师：平常生活中，我们也可以用这样的方法去观察和了解身边的人和事物，用统计的方法来推测出结果。

2、介绍小组合作要求。

3、幼儿合作练习、尝试、交流。

大班数学教案的设计意图篇二

活动目标：

1、在观察，比较的基础上，幼儿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。

活动准备：

ppt课件一手一张统计表铅笔橡皮

活动过程：

一、引发幼儿听故事的兴趣

1、这是一家什么店？

2、今天我要给大家讲一个有趣的故事《蜘蛛和糖果店》（让幼儿说说自己爱吃的糖果，激发幼儿的学习兴趣。

二、听故事根据线索预测不同人物喜欢的糖

1、咪咪来买糖，蜘蛛出示咪咪的买糖记录。

2、东东来买糖，咪咪出示东东的买糖记录。

提问：东东来过几次糖果店？买过什么糖？这次要买什么糖？

3、羊羊来买糖，咪咪出示羊羊的买糖记录。

提问：羊羊买过几种糖？他来过店里5次，怎么只买了4种糖？这次羊羊要买什么糖？（幼儿操作记录表）

小结：要观察和多了解客人，把客人来的次数和买的名称记录下来，通过统计我们可以猜测出这个客人可能喜欢会吃什么糖？（从生活中的故事出发，以绘本为主线，让幼儿在已有的经验上，边看边推理，边预测边验证，训练孩子通过观察到进行推理到验证预测的思维能力）

三、最受欢迎的糖果

1、阿姨又准备进货了，怎样才能知道哪种糖果最受欢迎呢？

2、出示“糖果一周销售记录表”和“统计表”，引导幼儿观察，理解。

3、幼儿人手一份操作统计表，找出最受欢迎的糖果。

小结：通过这个表格我们很快找到了最受欢迎的糖果，阿姨非常感谢蜘蛛的帮忙，平常在生活中我们也可以通过这种方法帮助身边的朋友和爸爸妈妈，来统计看看他们喜欢的东西。

四、活动结束

课程介绍：

它的画面有的湿漉漉有的暖洋洋，有的栩栩如生有的惟妙惟肖，有的穿越时空直抵心灵有的精确严谨干脆是照片。它讲故事，只看图也让幼小的心灵感悟到世界的和美丽。

怎么让孩子知道统计和概率归纳了生活？还有平面和立体、收集和剖、分类和排序、整体和部分、加加和减减，这些充弥在生活的方方面面的最初的最浅的最好玩的最实用的数学知识数学概念，都完美蕴藏在美妙的故事里，让孩子在感动的同时也打开了心智。有美有暖有智慧陪伴童年。

大班数学教案的设计意图篇三

通过在参观数字展览区的情景中，幼儿获得按照数字内容归类的经验。

体验到生活中各种数字的乐趣。

参观数字展览区

1, 回忆

1) 在哪里看到这些数字宝宝？

2) 它们都有哪些不同的意思？

2, 归类

1) 我们在生活中找到这么多数字, 它们哪些是一样的? 哪些是不一样的?

2) 这么多的数字贴在一起, 看也看不清楚, 怎么办?

幼儿教师讨论

总结: 按照电话号码, 门牌号码这样的一样的内容放在一起就能看清楚了.

3) 幼儿操作:

把相同内容的资料粘贴在一起。

《我生气的故事》绘画活动反思

活动以孩子们喜爱的动画片“图图”的视屏切入, 用一种动态的、夸张的形式让孩子们一下子感受到了生气时的表情特征。在孩子观察与表现生气表情的环节中, 我也能紧扣活动的目标, 时刻引导孩子发现图片中生气时夸张的地方, 如: 皱皱的眉头、冒火的眼睛、竖起的头发等, 并鼓励孩子也能用夸张的方式来模仿这些夸张的表情, 让他们体验到一种夸张后的乐趣。活动中, 我能鼓励孩子大胆地来讲述自己生气的故事, 并能根据孩子的回答进行引导, 使整个活动能紧紧围绕目标而展开。

由于一开始我们考虑到要结合主题活动“高高兴兴”的开展, 所以, 在活动设计的过程中一直考虑的是如何才能使活动与主题贴合得更近, 最后还是决定采用画画的形式让孩子记录自己生气的故事, 再引导孩子讲述。活动中还引导孩子知道生气是一种正常的情绪及使自己高兴起来的方法。通过今天的教研活动, 我也发现了一些需要调整或改进的地方。

1. 对中班孩子来说一个活动抓两个点可能更多了，而让孩子用故事的形式来表现画面可能太难了。既然孩子对夸张的表情很感兴趣，而且活动前面的环节也引导得比较到位，可以重点就让孩子来画生气的夸张表情。
2. 我在活动中的引导还过多，比较注重面面俱到，有时可以退位，让孩子讲述的机会再多一些。

大班数学教案的设计意图篇四

一、教学内容：

本课选择学校校本教材的教学内容为：黑白棋。

二、设计意图：

黑白棋是一款经典的策略性游戏，它规则简单，行棋方法变化多端，通过黑白棋的游戏教学，首先能更好地培养学生的观察能力；其二能够更好地培养学生的有序思维和反应能力；其三能够有效培养学生的多向思维能力和集中注意力能力；其四能够培养学生手脑并用、协调运作的能力和培养学生“胜不骄，败不馁”的良好品质。

由于它棋法的灵活性、游戏过程的多变性和游戏预设的多样性，所以又能极大地激发学生的探究兴趣和提高学生综合运用各种策略的能力。

三、学情分析：

- 1、本班共78名同学，通过调查了解，发现本班已有56名同学接触过这款游戏，有22名同学对黑白棋游戏比较陌生。
- 2、此款游戏需要两人对弈，因此只需准备39套器具即可。

3、本次教学的活动主体是五年级学生，五年级的孩子，对于棋类的游戏比较熟练，在一、二年级的时候，学生就接触过围棋，对于围棋的规则有了一定的了解，也具有了一定的推理判断能力。黑白棋的规则比围棋简单，比较容易上手，因此，对五年级的孩子来说，掌握棋规应该还是比较容易的，但是它的变化却非常复杂，游戏进行过程中，每一回合都可能会发生急剧的变化。“黑白棋只需要几分钟学会它，却需要一生的时间去精通它。”故要玩得比较精通，对学生来说还是存在一定难度的。

四、教学目标：

1. 通过了解黑白棋游戏的规则，学生掌握黑白棋的游戏规则。
2. 在游戏的过程中，按游戏规则，通过两人对奕，探究如何棋出高招，初步总结战胜对手的策略和技巧，使学生玩、巧玩“黑白棋”游戏。
3. 增强学生分析问题的能力，提高学生透过事物的表面提出有价值的问题的洞察力。

五、教学要点：

1. 通过了解黑白棋游戏的规则，学生掌握黑白棋的游戏规则。
2. 增强学生分析问题的能力，提高学生透过事物的表面提出有价值的问题的洞察力。

六、教学准备：

学生：黑白棋器具。

教师：多媒体课件黑白棋器具一套。

七：教学过程：

（一）创设情境，了解起源

教师谈话导入：同学们，我们每天都要广播体操锻炼身体，做眼保健操保护眼睛，你们知道吗？我们的大脑也可以做体操。大脑的体操知道是什么吗？大脑的体操呀，就是下棋。

今天，老师将和同学一起探究黑白棋【板书黑白棋】，来锻炼我们的思维。

我们的口号是多媒体课件出示：动手启迪心智，玩乐拓展思维。

学生根据课前搜集的到的资料讲故事

多媒体课件出示：日本人如何修改黑白棋的。这个长谷穿五郎很聪明，他看到换棋很麻烦，就把棋子涂成黑白两面的，再吃子只需要将其翻过来就行了，所以黑白棋又叫反棋、翻板棋。

（二）观察器物

教师引导提问：谁能给大家再介绍一下我们手中的棋具？

学生仔细观察器具，说出自己的发现。

教师总结：这么短的时间同学们就有这么多的发现，真棒。为了便于我们记住棋谱，我们再给每个格编上序号，比如这就是a1□这是h8等（多媒体出示黑白棋的器具，编写序号）。

（三）介绍规则，明确规则

教师引导提问：些同学已经迫不及待地想去玩了，谁知道这款游戏怎么玩？请同学们认真听他说，看看谁先学会。

预设1学生回答：我知道黑白棋的棋盘是一个有8*8方格的棋盘。下棋时将棋下在空格中间，而不是像围棋一样下在交叉点上。开始时在棋盘正中有两白两黑四个棋子交叉放置，黑棋总是先下子。下子需与对方棋子相邻且与己方原有棋子夹住对方至少一子，该棋子变成己方的颜色（吃子）。无棋可下或64个方格已满，子多为胜。

教师评价：介绍很清楚，同学们明白了吗？

如果学生介绍得不清楚，教师进行补充。

教师评价：

真聪明，一下子就掌握了下棋的规则，但是老师请大家清楚的说出规则，谁能说？

预设生1：我知道了棋局开始时正中有两黑两白四个棋子交叉放置。

学生边操作边讲解。

预设生2：我知道每次都是黑棋先下子，在一个空格落下一个棋子，能翻转对手一个或多个棋子，才是一步合法的棋步。

.....

教师评价：你们真不简单，一下子就掌握了游戏的规则。看来只有掌握了游戏的规则，才能更好地对战。

教师谈话：请看大屏幕，老师将游戏规则编成了一首儿歌。再读一读吧！

【ppt展示】需要注意的重点游戏规则，加深学生的印象，突出游戏的重点。

黑白四子交叉放，黑棋总是先下子，棋子落在空格中，落子之后必翻棋，空走绝对不合法、胜负很好来判定，中途全吃就为赢，满盘之后数一数，棋子多的为赢家，棋子少的不气馁。

学生再读游戏规则。

（四）应用规则，实战探索

教师引导：现在，咱们已经明晰了比赛规则，但老师还想加上一条，中国人有句古话叫“一言既出，驷马难追”，咱换换“棋子一落，驷马难追”，做到不悔棋，同意吗？在对战前先听清楚老师的要求，等会儿老师喊停后，请你结合自己的战况，总结胜败经验，把你的感受和发现记录下来并跟同伴交流一下。请同学们两人一组，展开对战吧！

1. 师巡视引导，并注意发现学生存在的问题（如比如除非至少翻转了对手的一个棋子，否则就不能落子）。

2. 对奕双方相互交流。

对奕双方在明确了游戏的玩法规则之后，每次落子都与对方说一说自己这样做的理由，让对方明确两人虽是“对手”，但又是切磋棋艺的朋友。引导学生学会表达自己的发现并正确对待输赢，从而做到“胜不骄，败不馁”，既重棋艺，更重棋德。

3. 游戏结束，全班交流。

师提问：我知道让我们先暂时休战，先一起来交流一下。

（设计问题，引导学生说出自己的发现。）

同学们，通过刚才的对奕，你有了什么新的发现？遇到了什么问题？你是怎样应对的？

预设1：发现开局的几步虽然对战局影响不大，但也要引起重视，不能在开始时掉以轻心。

师评价：你说的很有道理。良好的开始是成功的一半。

预设2：中盘的'时候要努力占据一条平衡边。而且要试图占据四个角，因为这些地方不容易被对方夹吃。

预设生3：现有时只需放置一颗棋子就可以在多个方向上翻转对手的许多棋子。要时刻寻找这样的机会。

预设生4：走一步看三步

教师评价：是呀！要牢记人无远虑，必有近忧，注意瞻前顾后才行。

教师评价：你们这么短的时间就发现这么多技巧，真是有心的孩子。

多媒体出示：黑棋看起来已经处于重重包围之中，如果你是执黑子者，你会就此缴械投降吗？谁来演示一下自己的方法。解释一下你的做法。

教师引导：说说你从此举中获得的启示。

教师总结：所以说刚才下棋时，暂时领先的千万别掉以轻心，落后的同学更不必气馁，黑白棋的乐趣就在于一招改变棋局，位置比点数更重要。

交流之后，让我们再和对手战一次吧！

（五）交流收获，拓展练习

教师引导

这会儿棋下完了吗？谁想说一说你是如何应对这次对战的？

预设生1：我是这样做的：一开局，我就尽量让棋子集中。开始时吃点亏没关系，后面我尽量让棋子避开离边的第二格，同时想方设法占据边角。占到有利位置后很容易就把对方的一大片棋子变过来了。

师评价：真了不起！你掌握了黑白棋的制胜法宝，已经像一个黑白棋小将军了！而且你从宏观和大处着手，分析得头头是道。

预设生2：我也是努力占据四个角，而且我尽量诱使对方占据离边的第二格，这样我就很容易顺着他占边角了。

师评价：你真的是太棒了！你很会运用战略战术，都学会诱敌深入了。

预设生3：我是每走一步都三思而后行。因为一着不慎，满盘皆输。棋子少的时候也不能气馁，因为随时都有翻盘的可能。

师总结评价：是呀，虽然黑白棋的棋盘看起来很广阔，不过只要你肯静下心来，用心体会，一定会进入到黑白棋的纵横天地之间，享受到黑白棋带给你的无穷乐趣。

（六）评价激励，延伸练习

教师引导，这节课你们玩得开心吗？老师想送给同学们一首王安石的诗。老师来读给大家听。这首诗告诉我们下棋就是为了寻找到乐趣，不要为了胜负而耿耿于怀，违背了下棋的初衷。让我们一起来读一读。

教师总结：黑白棋只需要几分钟学会它，却需要一生的时间去精通它。同学们都是善于学习的孩子，相信你们一定会善于探索，让我们动手启迪心智，玩乐拓展思维。

八、教学板书：

黑白棋

动手启迪心智玩乐拓展思维

九、创新特色：

本次活动丰富了学生的课堂生活，学生在学习中得到了放松，在放松中又学到了很多学习的方法，本次活动，不仅锻炼了学生的观察力、开发了学生的思维而且有助于培养学生的创新能力，是一次很好的活动。

十、教学后记：

在黑白棋对战的游戏里，充分开拓了学生的思维，锻炼了学生的各种能力。我们看到了人人皆有无限的潜能与可能，未来更是行行出状元的时代。对学生潜能素质的开发研究是素质教育的过程和目标，是一个复杂的、综合性、较为前沿的课题，有待于我们进一步去探索、研究和开发。在活动中，教师要从学生的真实操作出发，发现孩子对战中自主探索的策略并及时予以肯定和鼓励。同时不能轻易否定孩子的棋步，而是要加以引导和启发，充分开拓孩子的多向思维，让孩子尝试每一种可能性找到最佳招数。我在教学中尤其更要注意调动孩子的情感和积极性，让孩子有充分的兴趣探索黑白棋的技巧。

大班数学教案的设计意图篇五

本次活动，教师利用ppt图片导入。首先，让孩子们看图讲述“图上有什么？”孩子们能够利用“有.....有.....还有的句型对自己所看到的糖果进行自由讲述。教师在数学活动中能够适当的抓住时机对幼儿的语言能力进行适当的.练习。

在幼儿们认识了各种糖果以后，教师利用ppt将孩子们引入到蜘蛛和糖果店的数学故事情节中去。教师一边播放ppt一边讲述故事，适当提问，引出本次活动的重点内容。即：根据已有的记录表猜测接下来小朋友们会买的糖果。活动中教师的提问简练，具有针对性，孩子们能够根据教师的提问以及教师出示的记录表猜测小朋友接下来会买的糖果，并且讲出自己猜测的理由。在活动中，孩子们体验到了正确猜测到小朋友们买的糖果时的开心、成功的喜悦情绪，使得整个活动孩子们的积极性很高。最后，在老师的引导下小朋友们进行数学操作，即统计营业员卖出去的各糖果的数量。在孩子们操作之前教师的要求紧扣操作内容，使得孩子们对操作环节认识比较清晰，最后的操作取得了很好的成绩，绝大多数小朋友都完成的很好。

数学活动本来是比较枯燥乏味的，但是通过ppt以及有趣的故事情节，使得数学活动生动有趣，让孩子们有兴趣去学，真正的做到寓教于乐。

大班数学教案的设计意图篇六

一天，天气晴朗，一只小老鼠要去山上学艺。可是一条又宽又大的河拦住了它的去路，它急得就像热锅上的蚂蚁——团团转。

它看到小猴荡着柳枝过了河，也想用这个方法过河，可是它一不小心手一滑，就摔了个四脚朝天。

这时，它看见旁边有半个西瓜，于是就拿出随身携带的小铲子，把西瓜瓢挖出来装进袋子里，然后费了九牛二虎之力把西瓜皮推进了河里，又找来一根树枝作船桨，它跳到西瓜皮里，就这样划到了河的另一边。

通过这个故事，我明白了遇到问题，要善于动脑动手。

大班数学教案的设计意图篇七

生活中处处有数学，数字和我们的生活有着密切的关系，没有数字我们的生活都会被打乱或带来很多不便。因此开展了本次教学活动《生活中的数字》。以孩子们生活中随处可见的数字为内容，让孩子们发现生活中的数字，初步了解它们的不同用途，并且学会运用数字解决生活中的一些实际问题，从中体验活动的乐趣。激发了孩子对数字的兴趣，培养孩子积极关注身边事物的情感态度。

1、理解所学数字在生活中的应用，进一步巩固加深对数字的认识。

2、能大胆讲述自己的发现，积极与同伴交流。

3、通过做一做、玩一玩，体验游戏的快乐。

1、各种有数字的包装盒若干；

2、电话机一部、照片数张；

3、实物展示台、投影仪；

4、腊光纸若干。

1、以数字儿歌引出课题。

提问：你从儿歌里听到了哪些数字？

2、找一找包装盒上的数字。

（1）幼儿互相交流。

（2）集体交流。

幼儿积极阐述自己发现的数字，教师鼓励幼儿大胆猜测数字的含义。

3、说一说生活中的数字。

教师利用实物、照片帮助幼儿拓展认识。

4、游戏：打电话。

本次活动环环紧扣，目标明确，幼儿也比较感兴趣。整体来说本次活动完成的还是不错的。数字在生活中的用途很广，而且孩子们每天都会和数字打交道，数字已成为了孩子们生活中的一部分，大部分的孩子几乎都没有注意到数字的存在。活动唤起了孩子们对于数字与生活之间紧密联系的认识。让幼儿感受数字的趣味性，对数字产生兴趣。鼓励幼儿从物品中找出数字，并尝试说出数字的含义。引导孩子说说我们的生活中的数字及作用，并一起观看一些有数字的图片。最后以有趣的的游戏结束本次活动。

1、幼儿的生活经验不够，老师应利用家长资源在与孩子收集材料时，有意识地启发孩子关注生活中的数字，为活动的顺利开展做好准备。

2、如果在最后一个环节前面再重点讲解一下几个特殊数字，那效果应该会更好吧。

给孩子一些机会，让他们自己去体验；给孩子一些条件，让他们自己去锻炼；给他们一些问题，让他们自己去找答案……相信孩子，多给孩子一些亲身实践活动的机会。

大班数学教案的设计意图篇八

- 1、学习在表格的相应位置勾画记录图形的三项特征。
- 2、能根据表格勾画出的三项特征，选取图形并贴在表格的相应位置。
- 3、积极参与讨论活动，大胆讲述自己的意见。

教具 放大的表格，水彩笔，几何图形若干，固体胶。

学具 幼儿操作卡片。

一、集体活动。

1、认识图形特征表格。

出示图一。“这是一张表格，表格的第一排上都有些什么？我们一起读一遍。”“谁来说说第一排上有哪几种特征标记（大小、颜色、形状）。”“表格的第一行有些什么？它们都是什么样子的图形？”“这些图形的特征，我们在表格上能找到吗？”

2、学习在表格中勾画图形特征。

“今天我们就在表格中勾画出每个图形的大小、颜色、形状的特征，打勾的时候一定要对照第一排的特征标记，勾在这个图形同一排的位置上。”“现在我们先来勾画第一个图形的特征，谁能告诉我们在哪一排勾画？”（请幼儿指出）“大家说出它的特征，老师来勾画，我们一起来检查勾画的位置对不对？是不是这个图形的特征。”幼儿集体讲述图形特征，教师随之勾画。“谁来勾画第二个图形特征？我们一起检查勾画的位置对不对？表示的特征对不对？”

3、学习根据勾画的特征选贴图形。

“仔细看看这张表格与第一张有什么不同？它是请小朋友干

什么？”“我们一起把第一排的三个勾读一读。”“谁来根据这一排勾画的三个特征选图形，并给它贴在应该贴的位置？其他的小朋友帮助检查。”“大家看他做得对吗？为什么？”

1、为图形勾画特征。

“请你为图形勾画出大小、颜色、形状的特征。一定要在与这个图形同一排的位置上打勾，勾画后把三个勾连起来读一读，看看与前面的特征是否一样。”

2、5以内的分解与组成。

挑选做的`有问题的操作纸讲评。

幼儿园大班数学教案《对称》

幼儿园大班教案

活动目标

1. 初步认识轴对称现象，能在对称图形身上找出对称轴。
2. 通过操作，创作表现对称美，在操作中探索发现。
3. 感受周围事物的对称美，提高审美意识、体验创造操作的乐趣。

活动准备

1. 图片：蝴蝶24，剪刀。
2. 长方形，正方形纸若干。

活动过程

一、理解对称概念，初步感受对称美

1. 出示图片：蝴蝶，感知理解对称。

教师：今天老师带来一些图片给小朋友看，你们想看吗？

你觉得这些图片好看吗？你发现这些图片奇妙的地方了吗？

（幼儿互相议论。）

都一样的，我们就叫它“对称”。

3. 教师出示一张图片，演示图形对折。

（2）重合后，我们发现中间有一条折线，它也有一个好听的名字，叫“对称轴”

4. 观察生活中的实物图片，感受对称美

（1）出示蝴蝶风筝、、面具（脸谱）、飞机等感知对称，寻找对称轴。

提问：它们对称吗？你从什么地方看出它们是对称的？对称轴在哪里？）

（2）为什么人们要把这些东西造成是对称的呢？看起来对称的东西怎么样？

（平衡感、整齐、美观）

二、寻找身边的对称物品，巩固理解对称含义。

1. 出示实物若干（望远镜、梳子、衣服、镜子等）

提要求：选一件对称的物品。

2. 幼儿介绍自己的物品，说说为什么自己觉得它是对称的？

对称轴在哪里？

（引导幼儿发现对折后能重合，即是对称）

三、幼儿操作，创作表现对称美。

1. 出示作品（眼镜）

教师：你们看这是什么？它对称吗？

你们知道还有什么是对称的吗？

2. 幼儿操作，探索用纸片折叠对称图形。

四、结束

明天来告诉老师好吗？