# 幼儿数学游戏说课稿范文精选60篇

来源：网络 作者：月落乌啼 更新时间：2025-03-23

*幼儿数学游戏说课稿范文 第一篇一、说活动教材排序，在我们的生活中到处充满了排序：服装花纹上的排序、皮包上图案的排序、饰品排列上的排序、环境装饰上的排序、物品包装上的排序、公园中花草种植的排序……这些有规律的排序带给我们生活中的美。孩子们在生...*

**幼儿数学游戏说课稿范文 第一篇**

一、说活动教材

排序，在我们的生活中到处充满了排序：服装花纹上的排序、皮包上图案的排序、饰品排列上的排序、环境装饰上的排序、物品包装上的排序、公园中花草种植的排序……这些有规律的排序带给我们生活中的美。孩子们在生活中有意或无意识地会发现生活中存在一些排序的现象。如：吃饭的碗和盘子周边的漂亮的花边；裙子袖口和裙边的花边；卫生间瓷砖排列的图案……而我们教师正是孩子发现、运用和创造这种有规律的美的引导者。

幼儿学习排序可以为幼儿建立初浅的数学概念做好准备。幼儿学习排序，可以按物体量的差异排序，也可以按物体的某一特征或者规律排列顺序。大班幼儿已经积累和建立了有关物体在颜色、形体和数量等特征差异排序的数学经验，可以更进一步地学习按照物体量的差异和数量的不同进行10以内正逆排序，初步体验序列之间的传递性、双重性和可逆性的关系。新《纲要》提出“在幼儿的生活中进行数学的学习”，让幼儿在生活中学数学、玩数学、用数学，教师引导幼儿在游戏和玩乐中初步接受和学习有规律的排序，并鼓励幼儿将之应用于生活。

根据大班幼儿的年龄特点和学习能力，并结合《纲要》精神，我为幼儿选择的教学活动为“按物体的特定规律排序”，并设定在大班第二学期进行。

二、说活动目标

1、活动目标

（1）鼓励幼儿在动手操作的活动中，比较发现物体排列的传递性、可逆性，并进行大胆自主的排序活动。

（2）增强幼儿对排序操作活动的兴趣，逐步发展幼儿的思维、观察、比较和初步的判断推理能力。

2、重点：鼓励幼儿在动手操作的活动中，比较发现物体排列的传递性、可逆性，并进行大胆自主的排序活动。

3、难点：引导幼儿发现递增递减的排序规律，并学习排序。

分析：目标（1）为认知目标，重在鼓励幼儿在动手操作的活动中，比较，发现物体排列的传递性、可逆性，并进行大胆自主的排序活动。其中发现和学习物体递增递减的排序规律是本次活动的新知识点，也是难点部分。

目标（2）是能力和情感目标，通过各种形象有趣的排序活动的操作，对幼儿进行排序学习，重在激发幼儿对排序活动的兴趣，掌握排序操作的方法，发展幼儿的排序能力。

三、说活动准备

1、幼儿经验准备：已经有按照物体某一特征规律进行排序的经验：如按照物体的颜色规律的排序、长短规律、宽窄规律、高矮规律的排序等等。

2、环境材料创设准备：新家蓝图，幼儿分组操作材料：铺地砖（蓝白泡沫毯）、串彩链（长短宽窄颜色不同的长条手工纸）、围围墙（四种颜色的炮弹玩具）、种树（高矮品种不同的树）递增递减排序示范卡片三张、雪花片、黑白序列的排序图样、黑白方块若干。

四、说活动过程

活动环节

环节一：教师出示新家的蓝图，提出今天活动的要求。

（解决问题、达成目标：此环节起到引题并激起幼儿学习兴趣的作用。）

环节二：教师介绍装修的材料，提出装修的要求。幼儿自主探索物体简单的排序规律，进行分组操作。

铺地砖：按照蓝白颜色变化规律排序。

围围墙：按照炮弹颜色及节数规律排序。

做彩链：根据纸条长短、宽窄、颜色的不同有规律串彩链。

种树：按照树的形状、高矮不同规律排序。

（解决问题、达成目标：在这一过程中，训练幼儿灵活运用所学知识解决问题，不同层次的幼儿可以选择不同活动材料进行操作，便于分层指导、因材施教。在幼儿的自主操作、同伴间的探索交流和师生的共同小结的活动中，重点目标的第一层次得以解决。）

环节三：出示三张递增、递减规律排序的卡片，（卡片1：蝴蝶不变，小花逐一增多；卡片2：蝴蝶不变，小花逐一减少；卡片3：蝴蝶逐一减少，小花逐一增多）。幼儿通过观察、比较，发现图形递增、递减排序的规律。然后幼儿用不同色彩的雪花片，学习按物体数量的递增和递减的规律排序。解决问题、达成目标：在这一过程中，通过观察、比较、发现、操作等方法解决了重难点目标，这是对幼儿进行初步判断、推理能力的训练。

环节四：欣赏黑白序列，教师出示黑白序列，让幼儿观察寻找序列中黑白两色是以几个为一组进行排列，知道黑白两色也可组成许许多多有趣的序列。鼓励幼儿设计运用已有的排序知识设计一条“黑白配”小毛巾。幼儿介绍自己设计的“黑白配”小毛巾，说明排序规律。

解决问题、达成目标：这一环节通过欣赏、观察分析、和设计表述等方法，使活动的重难点目标得以突破提升。

活动延伸：

观察家里、大自然中具有规律的排序现象，让幼儿互相交流。让幼儿带着问题观察生活，将所学到的数学知识渗透到生活情景之中并进行再运用，有利于培养幼儿对数学活动的兴趣，促进其创造能力的发展。

四、说活动特色

首先，教师为幼儿提供了他们在生活中熟悉的情境。在教学中，教师以布置新家引题，让孩子作为幼儿园的小主人布置新家，因为孩子都有参与装修自己的家的经验，所以孩子的兴趣很快被激发。罗杰斯认为：越是儿童不熟悉、不需要的内容，儿童学习的依赖性、被动性就会越大，只有当儿童觉察到学习内容与他自己有关时，才会全身心投入，意义学习才会发生，才会产生自觉主动的学习行为。

其次，教师注重在引发幼儿已有经验的基础上深入学习新的知识点。在活动中，幼儿的第一次操作，就是引发幼儿的已有经验，幼儿按照颜色、数量、长短、宽窄、高矮等特征进行排序，幼儿在巩固旧知识的\'基础上更加容易接受新知识。

再次，教师在教学中注重幼儿寻找操作材料的过程，并视之是数学思维的过程。让幼儿在排序操作中，从众多复杂多样的材料中筛选出可供排序的材料，正是体现了数学知识自身的严密性和关系变化的复杂性，并培养了幼儿思维的准确性与变通性。

最后，创设开展多种排序活动，帮助幼儿多角度理解排序活动。在教学活动中，教师综合了颜色规律的排序、长短规律、宽窄规律、高矮规律、数量的递增递减规律的排序，帮助幼儿从多角度建立排序的概念，起到举一反三的教学作用。

教学反思：

在活动中，通过让孩子看动作做的门帘和幻灯，引导幼儿观察两种物体进行按一种特征进行排序，教会幼儿分析特征并掌握其中的规律。让幼儿在有趣、直观、形象的情景中，使幼儿始终以角色身份参与游戏，这一方面，既符合小班幼儿好动的特点，又吸引了幼儿的注意力，让幼儿在有趣的游戏中体验并探索发现，使幼儿能正确区别，理解排序的实际意义，引起幼儿对数学活动的好奇和探索兴趣。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第二篇**

幼儿园教学启蒙知识的开始是来自幼儿园的现实环境，幼儿从中获得有关教学的感性经验。因此，幼儿园教学教育活动应该生活化，即将数学教育与幼儿生活有效的结合，将幼儿的生活纳入有目的、有计划的教学之中。下面是我从事教育途径和方法上对教学生活化进行的一些探索和心得。

一、按人点数。每天在幼儿吃早点和午点前，教师清3————6名幼儿手口一致的点数。教师将每位幼儿点数的结果记录在黑板上，看看每个人数的结果是否相同，如果不一样。教师就同幼儿一起数。进行验证。教师有针对性的\'让每个幼儿都能轮到。既让幼儿练习了点数对应比较又使教师了解幼儿对数学知识的掌握情况。便于有针对性地指导。

二、自然数列报数。按人点数一段时间后，大部分的幼儿都能流利的认从一到三十六了。这里还有注意力的培养。这时教师可请幼儿按数列报数，并让幼儿练习从不同的方向报数，让幼儿亲身体会到报数的方向不一致，报的数也不同。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第三篇**

一、说教材

1、教材分析

本节课作为幼儿大班的学习内容——排序。排序这部分知识已经安排学习过大小、粗细的教学内容，在这基础上再继续学习按颜色、形状等规律特征进行排序，教材要求让幼儿通过观察、操作进行自主发现其规律特征。I

2、教学目标分析

根据本班幼儿的实际学习情况和对教材要求的了解，我拟定了这节课的活动目标为：1)过操作活动，学习按颜色、形状等规律、特征进行继续排序。2)提高幼儿的判断、推理能力及动手能力，感受活动的快乐。

3、教学重难点分析

根据本节课的教学任务，我认为本活动的重点是让幼儿懂得发现按颜色、形状等规律特征进行排序。而教学难点是让幼儿会画出按颜色、形状等规律特征进行排序。

二、说教法和学法

大班幼儿具有一定的动手操作能力，新旧知识迁移的能力，这些能力为本节课的学习做好了充分准备。遵循新课程所倡导的基本理念，本节课采用了如下教法和学法：

1、情景引入法：课堂上通过生动的谈话、演小品等情境，使幼儿提高学习兴趣，产生探索新知的欲望。

2、观察法：活动中通过安排幼儿观察两种范例图，引导幼儿发现两种简单的排序规律，建构知识系统。

3、自主探索法：幼儿在认识的基础上，通过提供学习材料，让幼儿进行动手操作，体验和探究按颜色、形状等规律特征进行排序的士制作过程。

三、说教学流程

(一)、整体思路意图

本节课教学内容是在幼儿学习按大小、精细的规律特征排序的教学内容基础上展开的教学。整节课教学设计努力遵循“教师为主导、学生为主体、情境为主线、活动为梳心”的原则，让学生积极主动地参与教学的全过程，通过“小品表演”、“观察图形”、“动手画图”、“制作头饰”等活动，让幼儿在玩中学，学中玩，为幼儿学得轻松、学得愉快，幼儿的积极性、主体性得到充分的表现，真正成为学习的主人。同时在课堂教学中，注重保护幼儿的意见，开发幼儿的创造力，鼓励幼儿善于发现与众不同的现象。

(二)、教学方案

1、以淡话的形式引入，激发幼儿的兴趣。(小品表演)

2、学习发现有规律的排序。(1)引导幼儿学习两种简单的排序规律。出示范例图：引导幼儿观察、发现图案的排序规律。(2)完成的排序挂图，与幼儿一起寻找挂图中的排序规律。(3)幼儿动手操作，按顺序有规律进行继续排序，教师观察、指导。

3、制作头饰(1)提供材料，让幼儿为自己设计一个头饰，要求幼儿要按一定顺序有规律的排序。(2)幼儿动手操作，鼓励幼儿和别人做的不一样。

4、活动延伸，让幼儿用实物，按一定的顺序有规律的排序。

四、教学效果预测

本节课利用小品表演形式导入，能激发幼儿的学习兴趣，课堂气氛一定会十分活跃。而且我根据;幼儿的学习的现实起点，直接了出示两种简单的排序规律的挂图，然后让幼儿观察寻找图中的规律，顺着幼儿的“学”来“导”，在“导”中让幼儿探究，完成未排完的图形，建立知识表象使幼儿得到启迪，悟到方法，把学习的主动权交给学生自己，相信课堂能够真正成为幼儿学习的舞台。

爱玩是孩子的天性，让幼儿在玩中感知的知识是最深刻也是最牢固的。课中我设计“制作头饰”，让幼儿全身心投入到玩中，在玩中探求，体验和巩固，一定会加深幼儿对排序的认识，又培养了幼儿动手操作的能力，拓展了幼儿的思维，内化了所学的知识，还会培养了幼儿创新的能力。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第四篇**

>活动目标：

1.对数学符号感兴趣，积极参与数学游戏。

2.认识“=”、“〈”、“〉”，初步学会运用符号表示数量关系。

3.提高逻辑推理能力，养成有序做事的好习惯。

4.培养幼儿边操作边讲述的习惯。

>活动准备：

1.符号卡片若干(“=”、“〈”、“〉”“”“-”等)

2.自制数学图标一张

3.数学卡片若干。

>活动过程：

1.出示数字卡及数学符号卡，谈话引入课题。

师：小朋友，今天我请来了许多朋友，请你们仔细看哪些是我们已经认识的?把它们找出来。

小结：小朋友们认识的朋友可真多，现在屏幕上还有三个新朋友，我们还不熟悉，我们一起来认识一下吧!

2.认识数学符号：等于号、于号、小于号。

(1)出示图片，认识符号。

①出示等于号的图片，提问：

这个新朋友，刚才有小朋友已经说出了他的名字，你们认识它吗?它叫什么名字?长得什么样?什么时候，我们需要用等于号呢?

教师小结：等于号是由两条一样长的平行线组成的，它表示两边的物品或数字是一样多的、一样的。

②同时出示于号和小于号的图片。

师：接下来，我们要认识一对双胞胎符号，请你们仔细看一看，你们认识它们吗?它俩长得什么样，有什么一样和不一样的地方?

小结：于号和小于号都是一头尖，一头张开口，像一只鳄鱼张开嘴巴。不一样的是，前面开口，后面尖尖的是于号，它表示前面的物品或数字比后面的要多、要;前面尖尖，后面开口的是小于号，它表示前面的物品或数字比后面的要少，要小。

(2)尝试用手臂探索表示各种数学符号。

师：小朋友们，你们知道吗?刚才我们认识的等于号、于号、小于号都是数学符号，而且它们都是由两条直线组成的。动动脑筋，，你们能用我们两只平平的，像直线一样的手臂表示这几个符号吗?

(3)游戏：符号蹲。

玩法：教师和幼儿统一等于号、小于号和于号的动作，幼儿根据教师的口令做出相应的动作，家一起检验。

3.学习运用符号表示数量关系。

师：刚才我们玩了好玩的符号蹲游戏，现在老师要来考考你们，我这儿有一几张数学图表上面丢失了一些数学符号和数字，请你们我在下面的答案栏中找出来。(引导幼儿理解符号所表示的数量关系)

4.分组游戏

师：你们做得可真棒，真让我感到高兴。现在，我想请你们玩一个分组游戏。这个游戏需要你们三个人一组合作玩。请你们自己选择，和自己的好朋友三个人一组，组合好的站到后面的点子上。

介绍游戏玩法：都组合好了吗?现在和你们组的成员拉拉手。小朋友们请看，这边的桌子上是刚才我们学的数学符号卡片，这边的桌子上是1-10的数字卡片。等一会，老师说开始后，我们每组的三个小朋友先到时这边的桌子上取找你们喜欢的两张数字卡片，分别挂在两个人的胸前，再一起到这边的桌子上取相应的符号卡片，挂在第三个人胸前。然后赶快调整位置，组合成正确的数学式。

5.教师和孩子们一起整理材料，结束活动。

师：今天我们和数字卡片及数学符号等于号、于号、小于号玩得真开心。你们好朋友之间合作的也非常好。现在，我们一起把卡片朋友们送回家休息休息吧!

**幼儿数学游戏说课稿范文 第五篇**

活动目标：

感知10以内数与量的对应关系，复习1~20的数数，了解各数之间的关系。

活动准备：

1、数字1~10卡片人手一套。1~20数字卡片一套。

2、小型玩具。

活动过程：

1、数量对应：

幼儿将1~10数字卡依次排好。

幼儿在数字卡片下面排出对应量的玩具。引导幼儿发现1~10数量按顺序排放的递增（递减）关系。

教师随意取几张数字卡片，请幼儿按照从大到小或从小到大排列。

2、游戏“大了、小了”：

玩法：请一名幼儿离开教室，教师出示一张数字卡片，给在场的幼儿看，然后将卡片合上。请离开的幼儿，猜猜这个数字是几。如果他说的数字比卡片上的数字大，其他幼儿立刻说“大了”，反之，则说“小了”。以此类推，脸续猜3~5次为宜。

（1）幼儿分成两组，以小组的形式做游戏“大了、小了”。

（2）以竞赛的方法，比比哪组得胜。

（3）指导在游戏中有困难的幼儿，帮助幼儿逐步建立1~20之间数的顺序。

教学反思：

数学活动对于小朋友来说是个很愉快的课程，因为整节活动中游戏的时间多，而且小朋友动手操作的机会比较多，但是要让孩子们能真正的理解这节教学活动的内容，并做到熟练掌握、灵活运用却不是那么容易。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第六篇**

>一、为孩子创造学习数学的快乐氛围

陈鹤琴先生认为“怎样的环境，就得到怎样的刺激”“教育上的环境，在教育过程中起着一定的作用”。

愉快、自由、宽松的环境是幼儿进行数学活动的关键。教师要为孩子创造适合他们学习的氛围，老师除了为孩子创造物质的环境，最重要的是精神环境，所以教师要将自己高高在上的架势放下，活动中要充满激情地感染孩子，和他们打成一片，拉近和孩子之间的距离，把孩子的情绪充分调动起来，让他们产生学习的欲望，对教师创设的活动蠢蠢欲试。

如：教师的体态语言，精神面貌，动作的夸张等都能调动幼儿参与活动的兴趣。

>二、导入别出心裁，引人入胜

俗话说：“良好的开端是成功的一半”，每节课的`开头语我都会特别设计一下。

结合孩子们的年龄特点，他们喜欢儿歌、故事、谜语等，因而在大班数学“5的加减”时，我用了《孙悟空海底探宝》的故事稍加情节改动来导入新课的：“在大海深处，有一座神奇的宝库，宝库里藏着一棵长满智慧果实的大树，亲爱的小朋友们，你们想获得智慧果实吗？”幼儿的求知欲一下子被激发出来了，孩子们在充满童趣的故事中开始学习数学知识，显得格外开心、格外专注。

>三、用游戏的方法激发幼儿学习数学的兴趣

苏联著名教育家克鲁普斯卡娅说过：“游戏对于儿童是学习，是劳动，是重要的教育形式。”

儿童的生活离不开游戏，游戏是儿童最喜爱的活动，是最适合儿童身心发展特点的活动之一，因而，它也是向儿童进行数学教育的有力手段和重要途径之一。

数学教学中运用了多种游戏化的教学手段，它不仅促进了幼儿的主动学习，主动发展，而且还提高了幼儿学数学的兴趣和探究精神，结合游戏活动进行数学教育可使幼儿摆脱枯燥抽象的数量概念，让幼儿在欢愉、轻松的气氛中参与、体验、感受和学习初步的数学知识。

因此，在数学教学活动中恰当运用数学游戏，既能避免数学学习的单调与枯燥，又能增强数学学习的愉悦性与趣味性。

如：在小班的数学活动“认识1和许多”中，我设计了“小兔采蘑菇”的游戏，教师、幼儿分别扮演“1兔妈妈”和“许多小兔”。“兔妈妈”在游戏中要求“小兔”：“今天天气真好，妈妈带你们到草地上去采蘑菇，每只小兔采1个蘑菇，然后来交给妈妈。一个蘑菇一个蘑菇合起来就是‘许多’蘑菇。”在这一系列情节中渗透“1”和“许多”的数学概念。从游戏中让幼儿知道数字的概念，教师和孩子是共同的游戏者，孩子在游戏过程中自由自在，没有负担，幼儿情绪愉快，自然而然地喜欢上数学活动了。

>四、运用多媒体教学，激发幼儿兴趣

在教学中，我常常会运用多媒体辅助教学，为幼儿提供形象逼真、色彩鲜明的画面，配以悠扬悦耳的音乐，充分刺激幼儿的多种感官，吸引幼儿积极主动地参与探究新知的活动中。

如教学《圆的认识》时，运用多媒体演示，先让幼儿看到画面中自行车、三轮车、汽车的车轮都是圆的，接着将它们的轮子换成三角形或正方形等形状，幼儿观察后议论纷纷，个个笑得前俯后仰……

同学们看完后都说：“这也不行，坐上去谁受得了？”此时，教师提出问题：“为什么圆形的轮子就行，其他形状的轮子都不行呢？”在教师的启发下，唤起了幼儿探究的愿望，诱发了幼儿参与学习的动机。这样，幼儿在积极的状态下，弄清了道理，深刻地认识了圆的特征。

幼儿园数学游戏的说课稿（扩展5）

——幼儿园数学课件5篇

**幼儿数学游戏说课稿范文 第七篇**

>一、说教材

1、活动来源：该活动与幼儿的现实生活紧密结合，可运用于主题活动之中。眼睛、鼻子、嘴巴、手，是孩子们每天来感知周围世界的重要感官。这次活动并不是单纯地给予幼儿关于感官知识的现成知识。而是让孩子在各种感官的运用中获得真切而具体的感受和体验。果实，在秋天这个丰收的季节，是随处可见的，且取材方便。对于他们孩子们都有一定的感知和体验。它们的形状、颜色、味道都是独具特色的，深受着孩子们的喜爱。每天午睡后的水果品尝，显然是孩们所期盼的快乐时段。

2、目标定位：活动目标是教育活动中的起点和归宿，对活动起着导向作用。根据小班幼儿年龄特点，结合主题《好吃的食物》目标的实现。确立了情感、能力、感知方面的目标，其中既有独立表达的一面，又有相互融合的一面，目标为：

1、通过观察认识橘子，知道橘子的特征。

2、学会怎样剥橘子，了解橘子的营养价值。

3、懂得分享，体验分享橘子的快乐。

在这三个目标中，我从小班幼儿的学习特点及规律出发的，将情感方面列为首位，依次是能力和知识获得方面，这是考虑了小班幼儿的特点学习规律出发的。

根据目标：我把重点定位于，在实际操作中，用口、鼻、眼、手各种感官，感知实物，并能用简短的语言表达自己的感受和想法。通过实物观察、多媒体、实践操作、食物品尝、及音乐配合、游戏情节的贯穿来实现活动目标。

活动难点：在剥橘子时，由于孩子们的小肌肉的动作协调能力、动作力度尚未发展到一定程度。在操作过程中，孩子们很有可能提出xxx老师我不会剥xxx、xxx老师剥不开xxx的问题。(因为，在平时剥橘子、香蕉皮的时候，我班每次都会有这种现象)。当遇到这种情况时，我们老师如何正确地孩子们运用各种方法，通过各种渠道去求得剥皮的方法，体验到自己动手后，获得成功的快乐，这是个关键。它对于孩子和老师来说都是一个难点。

活动的准备：分为

活动的经验准备：幼儿对生活中常见的水果有一定的经验，吃过或看过。

活动的物质准备：橘子若干、收纳盒3个。

>二、说教法

在新课程理念中要求建立一种xxx对话、互动xxx的新型师生关系。在这种对话的氛围中，教师和学生处于平等的地位，都可以不受框框的束缚，充分表达各自的意见，促使双方都进行积极的思考。在这种师生关系下，孩子的学习方式也要发生转变，新课程倡导xxx自主、合作、探究xxx的学习方式，根据教学具体情况，灵活运用各种学习方式，本次活动我采用的教法有：

1、操作法：它是幼儿建构活动的基本方法。所谓操作法是指幼儿动手操作，在与材料的相互作用的过程中进探索学习。本次活动安排了一次操作活动，引发兴趣后，品尝橘子前的一次剥橘子操作活动。 3、演示法：是指教师通过讲解谈话，把实物或教具展示给孩子看，帮助他们获得一定的理解。在本次活动中，通过实物投放xxx水果橘子xxx孩子们对橘子有了更深一层的了解。让孩子结合生活经验，在辨证中得出结论，对含糊的结论也可留于课后进行调查。

2、游戏法：游戏是幼儿的基本活动，本次活动，在引入和结束活动中都渗入游戏的形式。在橘子出现的时候，都让孩子们去摸一摸猜一猜，这样既吸引了孩子们的注意力又让孩子们体验了不用眼睛光用手的本领。此外活动中还采用交流讨论(小组、个别、集体)、赏识激励法，使幼儿对小手等其他感官的运用都有一定的经验。

>三、说学法

以幼儿为主体，创造条件让幼儿参加探索活动，不仅提高了认识、锻炼了能力，更升华了情感，本次活动采用的学法有：

1、多通道参与法： 在《新纲要》科学领域的目标中明确指出，(幼儿)能用多中感官动手动脑，探究问题要用适当的方式表达，交流探索的过程与结果。xxx因此活动中我们引导幼儿看一看，摸一摸、尝一尝、说一说等多种感官的参与，在剥与品尝的过程中，体验到了无穷的乐趣。在第二、第三环节中，就完成了感知特征操作和语言表达的目标，同时目标一和目标二，也同时得到了体现，主要是参与活动的积极性，及常见水果的了解。

2、品尝交流(尝试法)：

在体验小手剥一剥的过程中，孩子们的控制能力弱，为了孩子们的需求，我及时让他们进行品尝，大家吃吃将讲讲、在愉悦的状态中，幼儿也逐步意识到了小手、小嘴巴的能干。同时也了解了不同水果和干果有着不同的剥法和口味。幼儿在游戏的情节中，在轻松的氛围中结束了该活动。

>四、说教学流程

在这次活动课中，各个环节可以说是环环相扣、动静交替的，它多次给了孩子们手口并用的机会。客人做客、激发兴趣--自由观察、说说特征--教师演示、动手操作--果实品尝、交流感想--相互分享、活动结束

本次的结束活动中也渗入互动的形式，与班里的小朋友和老师一起分享，情景相扣，比较自然，并且延伸活动对孩子们的手指运用也是一个提升，让孩子在游戏的过程中，不知不觉的获取知识，提高能力。

学习运用感官感知日常生活中的事物和现象，是小班幼儿发展的一个基本目标。对小班年龄段的孩子来说，他们更为喜欢的是在游戏的情景中，在吃吃玩玩的过程中，在快乐的体验中进行学习。在本次的活动中，孩子们都能得到一定的感受和体验。孩子们对自己喜欢的水果，用眼睛去看看、用鼻子去闻闻，用小手去剥剥，在轻松愉快的课堂气氛中，再用小嘴巴去尝尝。从始至终，应该说孩子们都处在一种轻松愉快的，自主操作、合作探究的过程中，在不知不觉中，拓展着自己的知识面与经验。因此，我认为此活动能够结合季节性，能够从孩子的已有经验出发，贴近幼儿的生活，选择孩子们感兴趣的事物，运用孩子们喜欢的方式，引领孩子们积极的运用自己的各种感官去感知周围的世界。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第八篇**

时光如流水一般，转眼又要过新年了。在本期中主要是让孩子们在轻松、愉快的氛围下学习。培养了幼儿合作学习的意识和能力，领会了用多种方式表现、交流、分享、探索的过程和方法。

在日常生活和游戏中，引导幼儿探究和感知长方形、正方形、半圆形，体会这些几何图形之间简单的转化关系。引导幼儿学会手口一致地点数20以内物体，说出总数，认读20以内数字，初步理解20以内数的意义。引导幼儿对生活中常见的物体大胆分类，并能知道每类物体的`数量是多少，分了几类。引导幼儿尝试对10至20个物体的排序活动，理解序数的含义。大胆尝试换规律排序，初步理解事物的规律性。培养幼儿的推理能力。在日常生活中，引导幼儿体验和理解昨天、今天、明天的含义，正确辨认前后方位。

全期上课21周，按照教学大纲的要求，每周上一节数学课，第21周进行全面复习。在数学老师耐心地引导下，幼儿逐渐喜欢上了数学这门学科。上课前，老师总是把书上的彩图放大画在小黑板上，让幼儿看得更加清楚。用讲故事的形式引入正题，使幼儿更容易接受。根据本班幼儿的实际

**幼儿数学游戏说课稿范文 第九篇**

各位领导、各位老师：

大家好!今天我说课的题目是：大班数学活动《熊妈妈，几点了》。它是大班数学认识单双数第二课时的活动。

一、说教材

l、教材来源：

认识单、双数是幼儿园大班幼儿上学期学习的数学内容之一，它来源于幼儿园课程中的科学领域。我发现幼儿在第一课时的学习后，对单、双数的掌握还存在个别差异，仍需要进一步的巩固、练习。我们知道，数学本身具有较强的逻辑性，在教学中容易冈枯燥、乏味影响到幼儿学习的自主性和积极性。而《纲要》中明确指出：数学教育的目标是“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。”在这一精神的指导下，我构思了本节数学活动。将一系列的游戏贯穿于第二课时的整个活动中，让幼儿在玩中学，在学中乐。

2、目标定位：

以幼儿在第一课时的学习情况及布卢姆的《教育目标分类学》为依据，我从认知、能力、情感方面确立了本节课的目标：

(1)幼儿通过游戏能较熟练地分辩10以内的单数、双数。

(2)培养幼儿思维的灵活性，提高幼儿在数学活动中的分析

(3)幼儿在游戏中体验参加数学活动的乐趣。

判断能力。

根据目标，我把活动的重点定位于：幼儿在游戏中通过亲自操作，能作证明]o以内的任意一数是单数还是双数。

活动的难点是：幼儿能根据单双数的排序规律，成功地解决游戏中的一些问题。为了在游戏中充分调动幼儿的各种感官参与活动，我准备了充足的材料：数字卡片、实物教具、磁性黑板、胸卡、头饰等：此外，富有挑战性的游戏还要求幼儿有相关的知识准备，如：掌握序数、相邻数等。

二、说教法

兴趣是最好的老师，而游戏是每个幼儿都感兴趣的活动。为了使幼儿轻松、愉快地掌握枯燥的数学概念，我采用了游戏法来吸引幼儿的兴趣。正如杜威所说的：游戏就象是一个“糖衣”，让幼儿在“糖衣”的诱惑—卜，把本来难以下咽的“苦药”吞咽下去。

让幼儿在游戏的情景中，主动积极、自愿地去探索和发现，以自己的方式获得经验。真正体现幼儿在活动的主体地位。而教师则以饱满的情绪、适时的指导把游戏贯穿于活动的始终，通过游戏的由易到难，层层深入，进一步使幼儿加深和巩固对单双数的区分以及把握单双数的排序规律。使在攻破难关的过程中体验到成功的快乐。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十篇**

大家好！我是大苹果幼儿园的老师,我今天说课的题目是大班数学活动《认识整点》，选自新教材大班探索求知。

下面我将从设计思路、活动目标、活动重难点、教法与学法、活动准备、教学过程等几个方面来阐述我对本次活动的认识和理解。

>一、设计思路

我们的《纲要》中指出：数学教育应结合日常生活进行。

时间是与我们的生活密不可分的，我们的一日生活都要遵循时间的约束，才能有规律。在幼儿园，我们孩子们每天都要遵循各班的《一日活动安排》进行每天的活动。大班孩子马上要进入小学了，在入学前，为孩子建立一定的时间观念，让幼儿了解时间在我们的生活中的重要性及学习认识时间是非常有必要的。

>二、活动目标：

根据大班幼儿的年龄特点和实际情况我制定了知识、能力和情感的目标：

1、 学习认识整点的时间，提高幼儿的观察力与判断力。

2、 通过小组合作，能按要求进行自主操作，并能用数字一一对应的表示表盘上的时间。

3、 培养幼儿认识时间的兴趣，了解时间与我们生活的关系。

>三、活动重难点

重点：通过引导幼儿观察与判断，让幼儿熟练认识整点的时间。

难点：能够按照1:00——12:00的顺序，将表盘依次排序，并用数字一一对应的表示表盘上的时间。

>四、教法

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十一篇**

>一、说教材

（一）教材分析小班下学期，《有趣的动物》这一主题活动。选用了小朋友生活中比较熟悉并喜欢的小兔子和长颈鹿为角色，讲述了一个长颈鹿阿姨助人为乐的故事，特别是小兔子们亲亲长颈鹿阿姨这个情节既让人觉得有趣又很符合小班小朋友的年龄特点，生活中我们也会经常看到自己班的小朋友亲亲老师的小手或者脸蛋来表示他对老师的喜爱之情。又考虑到现在的小朋友大多数都是独生子女，特别是小班幼儿年龄小，个个都以自我为中心，缺乏友爱互助的品质，所以我觉得这个故事既符合小班幼儿年龄特点，又符合孩子的现实需要，因此，我选择了这个故事，并将它与语言和社会两个领域相结合。

（二）教学目标

《幼儿园教育指导纲要》语言领域中提出：发展幼儿语言的关键是创设一个能使他们想说、敢说、喜欢说、有机会说并能得到积极应答的环境。以及要鼓励幼儿大胆、清楚地表达自己的想法和感受，发展幼儿语言表达能力和思维能力。根据这一目标和要求，结合小班下学期幼儿的年龄特点和语言发展水平：幼儿年龄小，注意力容易分散，以自我为中心。我从认知、能力和情感三方面提出了本次活动的目标。

1、认知上：在游戏情景中理解故事内容，加深对长颈鹿的认识。

2、能力上：积极参与故事清洁的讨论，愿意大胆地表达自己的想法。

3、情感上：体验友爱互助给大家带来的快乐。

（三）教学重、难点

目标中提到：在游戏情景中理解故事内容，体验友爱互助带来的快乐。因此，在活动中，我把这点作为教学重点。小班幼儿在语言表达方面不完整，有时只说了半句话就无法再说了，或表达不出心中的想法，根据幼儿的语言发展情况，我确定本次活动的难点是：用比较完整的句子表达自己的想法。

（四）教学具的准备

为了更好地服务于本次的活动目标，完成活动内容，我做了以下准备工作：

1、物质上的准备我给小朋友们准备了小兔头饰，这是为了让幼儿更能进入到小兔这一游戏角色中；根据故事，我布置了小河、森林等情境以及道具长颈鹿，这是为幼儿在情境中游戏，并能加深故事的理解而准备的；音乐，是为了进一步营造游戏的气氛而准备的。

2、知识上的准备我让幼儿先认识长颈鹿，了解了长颈鹿的基本特征。幼儿练习过爬及滑这两个基本动作。

>二、说学情

小班幼儿年龄在4岁左右，他们处于典型的游戏年龄阶段，是角色游戏的高峰期，他们对游戏特别感兴趣，平时总喜欢把自己想象成故事中的某一角色，但由于词汇贫乏，幼儿在游戏中想说又不知该怎样说，即使说了也很难把自己的意思表达完整。因此，我想通过活动，让幼儿体验游戏的乐趣，给幼儿提供说话的机会。

>三、说教法

教育心理学认为：学习者，同时开放感知通道，比只开放一个感知通道，能更准确有效地掌握学习对象。根据幼儿的学习情况，本次活动我运用了情境教学法、角色游戏法、体温法等。

i、情境教学法：我尝试打破以往仅用图片进行故事教学的传统模式，而是根据故事内容，为幼儿创设情境，幼儿就仿佛置身于真实的环境中，许多不能理解的问题也就迎刃而解了。幼儿有了时间的经验，联想也就丰富了。如小兔子马上要去参加演出了，又过不了河，这让幼儿觉得多么着急啊，他们会主动地想出各种方法过河。当他们真正过了河，参加了表演，这种心情和我们以往用图片江湖上，让幼儿通过图片理解的效果是完全不同的。

ii、角色游戏法：角色游戏是幼儿最喜欢的活动，特别是善良、可爱的兔子形象，深受小班幼儿的喜欢，让他们自己来扮演这一角色，不仅能增强幼儿参与活动的兴趣还能充分让他们表现自我、大胆说话。

iii、提问法：这是语言活动中都能用到的方法。在教学中，我尝试改变以往语言教学总是先讲完故事再进行提问的模式，将单一性、回忆式、封闭式的提问方法改成多样性、启发式、开放式的提问。如小兔子应该怎样过河呢？我们该怎么感谢长颈鹿呢？等等这些问题既能启发幼儿的思维，又能让幼儿根据自己的生活经验表达自己的想法。

>四、说学法

整个活动我以幼儿为主体，变过去的要我学为现在的我要学，让幼儿在看看、听听、想想、说说、玩玩的轻松氛围中掌握活动的重点、难点，幼儿运用了讨论谈话法、游戏联系法等学习方法。

i、讨论谈话法：幼儿在讨论、谈话中能无拘无束地说出自己的理解与看法，是幼儿练习说话的好机会。

ii、游戏练习法：幼儿在游戏中，边游戏边联系故事中的有些句子，正体现了《幼儿园教育指导纲要》提出的语言能力是在运用过程中发展起来的。

>五、说活动程序

结合幼儿年龄特点及活动目标，我设计了以下三个环节：

1、交代角色，引出课题，激发幼儿兴趣。

2、在游戏情境中讨论出故事情节。

3、完整讲述故事。

（a）交代角色，引出课题，激发幼儿兴趣。

兴趣是幼儿主动参与的关键。开始部分我就将小朋友的角色交代清楚，并直接告诉他们要去参加动物联欢会了，小朋友们最喜欢去参加表演了，所以，他们的兴趣很快就被调动起来了。

（b）在游戏情境中讨论出故事情节。

这个环节我提出了以下几个问题让幼儿讨论：

1、我们应该怎么过河？

2、长颈鹿阿姨怎么帮助我们过河呢？（和长颈鹿阿姨一起讨论后，小朋友们按照讨论出的办法过河）

3、我们怎么感谢长颈鹿阿姨？）鼓励幼儿用较完整的语言表达自己的想法，从中体会友爱互助给大家带来的快乐。这一环节通过提问、游戏，让幼儿在讨论、谈话中大胆地说出自己所看到的、所想到的，你一言我一语，幼儿在轻松、愉快的气氛中提高了自己的口语表达能力。它是解决重点，突破活动难点最关键的一个环节。考虑到故事中小兔子涂上口红去亲亲长颈鹿这个教具存在着不卫生的因素，所以在设计活动时，我将故事的后半部分进行了一些修改。这样既避免了卫生问题又激发了幼儿的扩散性思维，让他们知道原来不只是嘴巴才可以亲的。

（c）完整讲述故事。

这个环节其实重在揭示思想内涵，进行情感教育，我将它贯穿到整个故事的情节中，让幼儿通过回忆的方式完整讲述故事，同时我还运用了提问法，引导幼儿去发现本质：长颈鹿阿姨为什么笑得那么开心？你帮助过别人吗？帮助别人后你的心里是怎么样的？通过谈话让幼儿懂得友爱互助是能给大家带来快乐的。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十二篇**

>一、说教材

1、教材分析

本节课作为幼儿大班的学习内容——排序。排序这部分知识已经安排学习过大小、粗细的教学内容，在这基础上再继续学习按颜色、形状等规律特征进行排序，教材要求让幼儿通过观察、操作进行自主发现其规律特征。

2、教学目标分析

根据本班幼儿的实际学习情况和对教材要求的了解，我拟定了这节课的活动目标为：1)过操作活动，学习按颜色、形状等规律、特征进行继续排序。2)提高幼儿的判断、推理能力及动手能力，感受活动的快乐。

3、教学重难点分析

根据本节课的教学任务，我认为本活动的重点是让幼儿懂得发现按颜色、形状等规律特征进行排序。而教学难点是让幼儿会画出按颜色、形状等规律特征进行排序。

>二、说教法和学法

大班幼儿具有一定的动手操作能力，新旧知识迁移的能力，这些能力为本节课的学习做好了充分准备。遵循新课程所倡导的基本理念，本节课采用了如下教法和学法：

1、情景引入法：课堂上通过生动的谈话、演小品等情境，使幼儿提高学习兴趣，产生探索新知的欲望。

2、观察法：活动中通过安排幼儿观察两种范例图，引导幼儿发现两种简单的排序规律，建构知识系统。

3、自主探索法：幼儿在认识的基础上，通过提供学习材料，让幼儿进行动手操作，体验和探究按颜色、形状等规律特征进行排序的士制作过程。

>三、说教学流程

(一)、整体思路意图

本节课教学内容是在幼儿学习按大小、精细的规律特征排序的教学内容基础上展开的教学。整节课教学设计努力遵循“教师为主导、学生为主体、情境为主线、活动为梳心”的原则，让学生积极主动地参与教学的全过程，通过“小品表演”、“观察图形”、“动手画图”、“制作头饰”等活动，让幼儿在玩中学，学中玩，为幼儿学得轻松、学得愉快，幼儿的积极性、主体性得到充分的表现，真正成为学习的主人。同时在课堂教学中，注重保护幼儿的意见，开发幼儿的创造力，鼓励幼儿善于发现与众不同的现象。

(二)、教学方案

1、以淡话的形式引入，激发幼儿的兴趣。(小品表演)

2、学习发现有规律的排序。(1)引导幼儿学习两种简单的排序规律。出示范例图：引导幼儿观察、发现图案的排序规律。(2)完成的排序挂图，与幼儿一起寻找挂图中的排序规律。(3)幼儿动手操作，按顺序有规律进行继续排序，教师观察、指导。

3、制作头饰(1)提供材料，让幼儿为自己设计一个头饰，要求幼儿要按一定顺序有规律的排序。(2)幼儿动手操作，鼓励幼儿和别人做的不一样。

4、活动延伸，让幼儿用实物，按一定的顺序有规律的排序。

>四、教学效果预测

本节课利用小品表演形式导入，能激发幼儿的学习兴趣，课堂气氛一定会十分活跃。而且我根据;幼儿的.学习的现实起点，直接了出示两种简单的排序规律的挂图，然后让幼儿观察寻找图中的规律，顺着幼儿的“学”来“导”，在“导”中让幼儿探究，完成未排完的图形，建立知识表象使幼儿得到启迪，悟到方法，把学习的主动权交给学生自己，相信课堂能够真正成为幼儿学习的舞台。爱玩是孩子的天性，让幼儿在玩中感知的知识是最深刻也是最牢固的。课中我设计“制作头饰”，让幼儿全身心投入到玩中，在玩中探求，体验和巩固，一定会加深幼儿对排序的认识，又培养了幼儿动手操作的能力，拓展了幼儿的思维，内化了所学的知识，还会培养了幼儿创新的能力。

幼儿园数学游戏的说课稿（扩展4）

——幼儿园数学教学总结10篇

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十三篇**

1、说课是教师通过对教育目标本身的分析，表述具体课题的活动设想及其理论依据。通俗的讲就是要说清：教什么、怎么教、为什么这么教。“说课”以说为主，是教师对教案本身的分析和说明，是一种口头叙述为主的教案分析。

2、说课是一种教学研究活动，它要求教师以教育理论、教学大纲、教材为依据，针对某一课题的自身特点，结合教育对象的实际情况，口头表述该课题教学的具体设想、设计及其理论依据。

3、说课是指教师在备课基础上，于授课之前面对领导、同行或评委主要用口头语言讲解具体课题的活动设想及其依据的一种教研活动，它是教师将教材理解、教法及学法设计转化为“具体活动”的一种课前预演，也是督促教师进行业务学习和教育教学研究、提高业务水平的重要途径，还是评估教学水平的有效手段。

二、“说课”与授课的异同说课与授课既有相同点，又有不同处。其相同点在于二者都是同一活动的教材。

不同处在于：

第一，目的不同。授课的目的是将教材内容转化为幼儿的理解，进而培养能力，进行思品教育，即“使幼儿会学”;说课的目的则是向听者介绍一次活动的活动设想，“使听者听懂”。

第二，内容不同。授课的主要内容在于让幼儿理解哪些内容，怎么教。说课则不仅要讲清上述的主要内容，而且要讲清“为什么这样做”。

第三，对象不同。授课的对象是幼儿。说课的对象是领导、同行或专家、评委。第四，方法不同。授课是教师与幼儿的双边活动，说课则是以教师自己的解说为主。

三、“说课”的意义

1、说课有利于提高教研活动的实效以往的教研活动一般都停留在组织几次活动，再请几个人评议，组织活动的老师处在一种完全被动的地位，听课的老师也不一定能理解授课教师的意图，导致了教研实效低下。通过说课，让授课教师说说自己组织活动的意图，说说自己处理教材的方法和目的，让听课教师更加明白应该怎样去教，为什么要这样教,从而使教研的主题更明确，重点更突出，提高教研活动的实效。另外，我们还可以通过对某一专题的说课，统一思想认识，探讨教学方法，提高活动效率。

2、说课有利于提高教师备课的质量很多教师的备课笔记从总体上讲都是很认真的，但是老师都只是简单地备活动的目的、准备、过程等，至于此活动的目的、教法、学法的理论依据是什么，去探索的很少，导致备课缺乏理论依据，只流于形式，使备课质量不高。通过说课活动，可以让教师在活动中既“知其然”，也“知其所以然”，这就能从根本上提高教师备课的质量。

3、说课有利于提高活动的效率教师通过说课，可以进一步明确活动的重点、难点，理清活动的思路，这样可以克服活动中重点不突出、引导不到位等问题，提高活动的效率。

4、说课有利于提高教师的自身素质一方面，说课要求教师具备一定的理论素养，这就促使教师不断地去学习学前教育的专业理论，提高自己的理论水平;另一方面，说课要求教师用语言把自己的活动思路及设想表达出来，这就在无形中提高了教师的组织能力和表达能力，提高了自身的素质。

四、“说课”的内容

(一)说教材

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十四篇**

>目标：

1.理解加号、减号、等号的含义。

2.学习5以内的加法。

>准备：

以内加法题卡，加、减、等于符号，动物卡片图等。

2.教室的地上画一个圈。

>过程：

1、介绍新朋友：教师出示+、-、=符号。“+”表示一个数与另一个数合起来。

教师示意：两个幼儿分别站在教师左右两边，“+”表示两个幼儿分别从教师的左右两边走到一起并拥抱。

“-”表示原来的总数中去掉一个数。

教师示意：原来拥抱在一起的两个幼儿，走开一个。

“=”表示它两边的数量相等。

教师示意：教师的左右手分别搀着两个幼儿。

2、学习加法：

教师在黑板上演示加法题：

——“河里有2只小鸭，游来了只小鸭，现在河里有几只小鸭？”

教师演示算式：

——“原来的2只小鸭用数字2表示；游来了一只小鸭用数字1表示；现在河里有几只小鸭？在数字2和数字1之间用+，表示这两个数字合起来是3。

2+1=3。”

“等号两边的数字有什么特点？”（两边的数量相等。）

以此类推，学习5以内数的加法。

3、游戏：奇妙的口袋：

教师在教室的地上画一个圈。

幼儿参加游戏，看教师出示的符号，立即做出反应：

——“看到‘+’号你们赶快从外边站到圆圈里去；看带‘-’号你们要从圈里出来；看到‘=’号表示圈内圈外的人数一样多。”

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十五篇**

>一、说教材：

由于中班幼儿的年龄特点，对数数非常感兴趣。对周围事物充满好奇心，但数的感念是很抽象的，中班幼儿还处于知觉形象思维阶段，对抽象的数字感念很难掌握。这段时间刚巧碰上春游的话题，幼儿对游动物园很感兴趣，基于幼儿教育内容要贴近幼儿的生活，选择幼儿感兴趣的事情，我把逛动物园这个情节融入到感知认识9的活动中去，把数学活动情景化、游戏化，让幼儿在轻松的环境中观察、数数、操作，运用多种感官去感知数量9，感受数与量的关系，并在游戏中体验到数学的重要和乐趣，在玩中学，做中学。

>二、说目标：

根据幼儿的身心噶站的规律和学习特点，制定以下目标：

1、感知认识数字9，理解实际意义

2、通过游戏，提高幼儿对数学学习的兴趣

>三、重点和难点：

根据本阶段幼儿的能力水平和发展要求，我把重点放在感知认识数字9，理解实际意义。针对我班幼儿对数的不够敏感，我把认识数字9作为这个活动的难点。

>四、说教法：

情景法：通过创设动物园这个大的环境，给幼儿营造轻松的氛围，动物园里多样的动物也为幼儿提供了丰富的可操作的材料，激发幼儿参与活动的积极性。让幼儿身临其中看看数数动物，增加数学学习的趣味性。

游戏法：游戏是幼儿喜欢的一种活动，它适合幼儿身心发展的规律和学习特点，通过创设逛动物园数动物这个游戏，让幼儿体验数学学习的有趣。

>五、说学法：

观察法：幼儿通过观察图片和学具，感知数量，认识数字9，了解数字与数量之间的关系。

操作法：通过幼儿对学具的操作，在与学具的交互作用中，巩固幼儿数量和数字的认识。

游戏法：通过游戏形式的学习，让幼儿体验数学学习的乐趣，乐于参与数学活动，大胆数数和表达。

>六、活动流程和过程：

整个活动我以导入激发兴趣-------观察数数、感知数量---------利用形象、认识数字------拓展思维、建立数量关系------操作练习、巩固学习五个环节进行展开活动，达到教学目标。

活动过程：

（一）、导入，引起幼儿兴趣师：今天我们要区游动物园，高兴吗？那我们一起出发吧（活动内容的选择要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事情，动物园是幼儿向往的地方，所以幼儿听说去逛动物园，能马上一起幼儿参与活动的兴趣和积极性。

（二）、感知认识数字9（这个部分是我这节课的重点，为很好的解决好这个重点，我为幼儿创设了动物园这个大环境，并提供丰富的可供幼儿自由点数的动物，让幼儿在这个环境中能自由观察，大胆探索，开心数数。同时也整合了科学的内容，认识动物园里丰富多样的动物。）

1、感知数量9师：动物园到了，侃侃动物园里有些什么动物，他们分别有几个，让幼儿自由观察点数好多的动物都是9个，（狮子有9个，猴子有9个，熊猫有9个……）（动物园里丰富多样的动物，为幼儿提供了丰富的可操作的材料，为每个幼儿都能运用多种感官、多种方法进行探索提供活动和条件，唤起幼儿观察和数数的积极性，同时动物园也为幼儿创设了一个宽松自由的学习环境，让幼儿能大胆尝试、表达）

2、认识数字9师：动物园里有这么多的数量9的动物，我们可以用数字几来表示？9象什么？请幼儿用绳梯动作来演示（数字是一个很抽象的感念，中班幼儿还处于直觉形象思维阶段，而且我班幼儿对数字不够敏感，所以我把认识数字9定为这节课的难点，为解决这个难点，我把抽象的数字学习转化为形象的物体和动作，如9象气球，两手至于头顶成圆形，气球越飞越高，快抓住绳子往下拉，两手捏拢拉至胸前，使数字的认识更形象更具有趣味，方便幼儿对数字9的认识和掌握。）

3、建立9的数与量的联系师：9除了可以表示动物园里的动物，还可以表示什么呀？

（幼儿对9已有一定的认识和理解，但前面的感念都是比较形象直观的，通过幼儿思考9还可以表示什么？把幼儿掌握的9的数感念提升，拓展幼儿的思维。

（三）、操作练习

1、添画9的圆点

2、看动物印数字

3、看数字画圆点（通过幼儿动手操作练习，巩固幼儿对9的认识。）

整个活动我紧紧围绕感知9的数量，认识数字9展开，幼儿在轻松的氛围中学习数学，感受数学学习的快乐，达到教学目标。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十六篇**

>一、说教材

小班幼儿正处于具体形象思维阶段，通过日常观察，时常看见孩子在点数仍然存在于唱数阶段，没有办法进行手口一致地点数、计数。《纲要》指出，xxx教材的选择既要符合幼儿现有水\*，又要有一定的挑战。xxx因此，5以内的点数是符合小班下学期需要与发展水\*的。那么如何让孩子在玩中学呢？我选择孩子们喜欢的动物形象xxx小鸡xxx，创设xxx小鸡找妈妈xxx这一情境来完成本次的教学活动《感知5以内的数量》。

>二、说目标

1、通过游戏感知5以内的数量，并进行按量匹配。

2、能用简单完整的语言表述操作过程和结果。

3、体验参与数学活动的乐趣，增强幼儿的自信心。

本次活动的重难点：

重点：

在游戏中感知5以内的数量，学习手口一致的点数。

难点：

学习根据数量相互对应的关系按量匹配。

>三、说教法

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十七篇**

一、说教材小班幼儿正处于具体形象思维阶段，通过日常观察，时常看见孩子在点数仍然存在于唱数阶段，没有办法进行手口一致地点数、计数。《纲要》指出，xxx教材的选择既要符合幼儿现有水平，又要有一定的挑战。xxx因此，5以内的点数是符合小班下学期需要与发展水平的。那么如何让孩子在玩中学呢？我选择孩子们喜欢的动物形象xxx小鸡xxx，创设xxx小鸡找妈妈xxx这一情境来完成本次的教学活动《感知5以内的数量》。

二、说目标1.通过游戏感知5以内的数量，并进行按量匹配。

2.能用简单完整的语言表述操作过程和结果。

3.体验参与数学活动的乐趣，增强幼儿的自信心。

本次活动的重难点：

重点在游戏中感知5以内的数量，学习手口一致的点数。

难点学习根据数量相互对应的关系按量匹配。

1．情景表演法：活动导入部分既要让幼儿发现问题，引出下面一系列的疑问及探索，又要通过幼儿感兴趣的方式设置悬念，因而我设计了xxx小鸡找妈妈xxx这一情节，并通过情景表演的方法启发幼儿思考。

2．演示法：是教师通过讲解谈话把教具演示给孩子看，帮助他们获得一定的理解。此外我还运用了观察法等，对于这些方法的运用。充分调动幼儿学习的积极性，并以xxx游戏xxx贯穿活动始终，让幼儿在玩中学，学中乐。

四、说学法幼儿是学习的主人，以幼儿为主体，创造条件让幼儿参与探索活动，不仅提高了幼儿探索能力，更让幼儿获得了学习的技能和激发了幼儿的学习兴趣。本活动采用的方法有：

操作法：是指幼儿动手操作，在与材料的相互作用过程中进行探究学习。《纲要》指出教师在提供丰富材料时，要使幼儿都能运用多种感官，多种方式进行探索。本活动的操作是帮助xxx小鸡找妈妈xxx，让幼儿通过看一看、数一数进一步巩固感知5以内的数量。

五、说活动过程为了达成预期的教学目标，我对整个教学过程进行了系统性的规划，遵循目标性，整体性等原则。设计了五个环节来展开：

首先我以模仿幼儿最喜欢的小动物小鸡来做热身运动，然后以小鸡的叫声为契机，创设情景，引出本节课的重点，师演示让幼儿数一数有几个鸡蛋，接下来有师引导幼儿自己摆一摆，试一试，数一数，通过操作幼儿巩固了本节课的知识。然后提高难度，让幼儿操作实践点物匹配。最终以到鸡妈妈的花园玩玩结束本节课。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十八篇**

>一、说教材

此次活动《圈里圈外》来源于一次晨间活动套圈游戏中，当时有两个小朋友的圈重叠套住了同一辆小汽车，在计算两人各自套了几辆小汽车时，这两位小朋友为同时套住的这辆小汽车到底应该归谁发生了争执。我觉得这个问题很有趣，非常具有探究价值，于是设计开展了xxx圈里圈外xxx活动。根据幼儿思维数学的教育教学目标：大班下学期应培养幼儿寻找物体明显和不明显特征进行多重分类，继续学习交集分类，交集的概念。例如：大班主题xxx旅游商品店xxx中有一个活动xxx放苹果xxx，旨在通过这个活动发展幼儿的空间方位感，提高幼儿的计数能力。但是仅仅通过这样一次活动，幼儿对于自己空间的方位感和逆向逻辑思维的培养还不够深入，于是我设计了xxx圈里圈外xxx的数学活动，引导幼儿进一步理解交集的意义。在设计本活动时，我考虑了以下几个的要点：

1．大班幼儿的年龄特点随着年龄的增长，大班幼儿的思维正从直觉行动思维向具体形象思维发展，抽象逻辑思维尚处萌芽状态。幼儿的认知、操作、逻辑思维能力在不断提高；同时，他们不仅仅满足于老师所告知、所传授的，他们更希望通过自己的能力加以证实。所以，本次活动的环节安排是从具象到抽象、由简单到复杂，逐步过渡，层层递进。

2．体验数学学习对促进幼儿多元智能和谐发展具有重要作用。

数学学习并不仅仅是发展幼儿的数理逻辑智能，本次活动的第三个环节xxx站圈乐xxx需要幼儿以商量、协作的方式来学习，是一种小组合作学习，正符合新《纲要》中幼儿科学教育的目标要求，引导幼儿xxx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。xxx以此来培养幼儿的人际交往智能。根据以上情况的分析，及xxx情感与态度xxx、xxx认知能力xxx和xxx、xxx创造能力xxx三个纬度，我确立如下教学目标：

1）认识圈里圈外标记图，学会正确判断物体在圈里圈外的空间位置并计数。

2）会按数卡和标记图，在圈里圈外正确摆上物体数量，初步学习逆向思维方式。

3）积极参与游戏活动，体验合作活动的乐趣。

这三个目标中蕴涵了概括归纳能力、逆向思维能力和主动探索精神的培养，体现了目标的综合性和层次性。新《纲要》要求：幼儿能动手动脑，探究问题；能用适当的方式表达、交流探索的过程和结果，以及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。根据这个要求，我将目标1设为本次活动的重点，重在发展幼儿表达交流信息的能力。将目标2设为本次活动的难点。培养幼儿从不断探究及体验中获得逆向思维的发展。因为逆向思维是人类思维发展过程中一种加成熟的表现；而大班幼儿的思维具有语言在前，动作在后，思维主要依靠语言进行，言语计划行动，动作实现计划的特点，尚处于发展过渡阶段。

>二、说教法、学法

为了本次活动能让幼儿更好的掌握，我采用了以下几种方法：语言讨论法、游戏法、总结归纳法、迁移法、尝试操作法。

1．语言讨论法：在数学教育中，讨论是一种常用的方法。通过不断的交流讨论，加上教师的帮助归纳，使幼儿在自己的头脑中形成交集的概念。培养了幼儿的表达交流的能力。

2．游戏法：通过套圈乐、站圈乐的游戏，高度激发了幼儿的兴趣实行xxx做中学xxx的教学方法。体现了教育家韦鹤琴先生xxx活教育xxx的教育原侧，让儿童积极活动，主动地掌握知识，并发展智力。

3．总结归纳法：在数学活动中总结归纳法是教师非常重要的教学方法之一，是对每个科学依据的小结。在整个活动结束后也要为这次活动的设定的目标做归纳总结。

4．尝试操作法：幼儿通过自己的操作，真实地得到知识经验。循序渐进，由易到难的尝试问题。尝试过程中幼儿的尝试和教师的指导是互相依存、亲密联系的。也充分体现幼儿的主动性和积极性。

5．迁移法：在第三个环节中能运用前一环节学过的内容来探索解决眼前的问题，体现经验迁移的过程。让幼儿感兴趣的活动中，在亲身参与的过程中，学会迁移，掌握知识，发展抽象思维。

>三、说教学流程

（一）课前准备为了更好的开展好本次教学活动，我做了以下课前准备：

1．教具。标记图（物体在圈里圈外标记图，绿圈里绿圈外有几个物体的标记图，黄圈里黄圈外有几个物体的标记图，两圈交叉部分有几个物体的标记图，绿圈里黄圈里有几个物体的标记图），0~9磁性数字卡若干，绿色、黄色小圈共7个，绿色、黄色中圈各一个。红圆片若干，绿色、黄色大呼啦圈各4个。

2．学具。

①看图判断圈里圈外点子数量的作业单。彩旗4面。

（二）教学过程根据大班幼儿的年龄特点及本活动的目标要求，我设计了以下四个教学环节：认识标记图——套圈乐——站圈乐——操作练习。

认识标记图这个环节主要是引导幼儿认识物体在圈里圈外的标记图。教师先出示两张标记图，再提问xxx谁愿意来说说它的意思？xxx在让幼儿充分看懂、讨论之后，用语言表达出自己的理解，最后教师做总结。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第十九篇**

蒙氏数学是一套通过“游戏”让孩子对数学产生兴趣的教材。那么大家知道幼儿园蒙氏数学的说课稿如何设计？

>开场白：

尊敬的各位家长，亲爱的小朋友们，大家下午好！非常荣幸大家能够抽出时间来观看我这次的蒙氏数学观摩课。在此我代表全体老师向大家的到来表示衷心的感谢！谢谢您们对我们幼儿园工作的支持与配合！

>设计意图：

我设计的是一节蒙氏数学课《数物结合》它是让幼儿体验数字与物品的对应关系，设法将抽象的数字与相应数量的实物联系起来，帮助幼儿认识数字。在生活中应时时注意引导幼儿关注事物数量的同时，与数字联系在一起，从而使幼儿进一步了解10以上数的含义并加深对两位数表达方式的印象。

>本节课教学目的：

1、初步感知11—15数字与实物（数量）的对应关系。

2、能认读数字11—15。

3、使幼儿尝试与同伴合作完成探索活动，体验成功感。

>授课开始：

>一、教学名称：

蒙氏数学

>二、教学内容：

《数物结合11—15》

>三、教学目的：

1、初步感知11—15数字与实物（数量）的对应关系。

2、能认读数字11—15。

3、尝试与同伴合作完成探索活动，体验成功感。

>四、教学准备：

1、串珠、数字拼版

2、彩色纸条、圆形小卡片

3、彩圈卡片

>五、教学过程：

1、预备活动

师生互相问候，走线，线上游戏：《小火箭》

小火箭，真厉害。一飞飞到蓝天上，发火箭啦——11、12、13、14、15，发射！

出发到太空喽！

2、集体活动

①感知数物结合

⑴创设情境：太空里呀，有金色王国，还有彩色王国。金色王国里有许多金色串珠，彩色王国里有许多彩色串珠，它们想成为好朋友，怎么办呢？数字王国里的数字卡片决定介绍它们认识，我们帮它们组合在一起吧！

⑵提示：刚才小朋友们玩游戏《小火箭》时，小朋友都听到老师说那几个数字了呀？（11、12、13、14、15）

⑶先出示教具数字拼板、数字卡片11，再取出相应数量的串珠卡（个位是1的彩色串珠，十位上是10的金色串珠）放在“串珠、数字拼板”的控制板上拼成11的串珠、数字拼图。

⑷请个别幼儿操作学具“串珠、数字拼板”11—15中的任意数字，以增加幼儿的兴趣。

②游戏：“找数字”

教师边拍手边问：“小朋友，我问你，，哪个数字不见了？”

幼儿边拍手边答：“尤老师，告诉你，数字11不见了。”

然后请幼儿放回原位（游戏可反复进行）

3、分组活动：

创设情境：还有很多物品想和数字卡片交朋友，我们一起去帮帮忙吧！

① 看数字，贴星星。

② 读一读，涂与数字相对应的彩圈。（彩圈卡片）

③ 玩“串珠、数字拼板”。

4、交流小结，收拾学具。

请每组个别幼儿展示并讲解自己操作的情况，感受成功的体验。

>六、教学总结：

使幼儿在操作的过程中感知11——15数字与数量的对应关系。

>蒙氏特色：

蒙氏数学主要是让幼儿从机械记忆为主的学习，转到生活实际操作为主的学习。促进幼儿积极参与活动的主动性，在活动中动手、动脑进一步探索创造。并且通过蒙氏数学的学习可帮助幼儿锻炼克服困难的意志，建立自信心！培养幼儿善于提问，爱思考的习惯。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第二十篇**

>一、说教材

也许大多数的老师在看到教材之后，首先就会想到设计语言或音乐活动，而我却选择为小班幼儿上一节简单而有趣的折纸课。折纸它可以发展幼儿的观察力、想像力和动手操作能力;可以开发幼儿的智力，是一种陶冶情操的教育。一件美术作品，既能表现幼儿天真的心灵，又能反映他们不同的个性。教师可以通过观察幼儿的美术作品去影响幼儿个性的形成和发展。

>二、说教学目标

根据教材特点及小班幼儿的实际情况我拟定了以下教学目标：

1、引导幼儿初步学习两边对折的技能，培养幼儿折纸的兴趣。

2、通过让幼儿亲自动手实践，感受折纸的快乐。

>三、教学重难点

使幼儿掌握两边对折的技能

>四、说教法学法：

基于对教材和幼儿的分析，我采用启发、示范、体验的教学方法展开教学活动。在学习的过程中我准备让幼儿先观察后操作的学习方式来学习折纸，在学习过程中对个别幼儿适时、适当的指导，并给予评价，从而有效的培养幼儿折纸的兴趣。

>五、教学过程分为：

谈话导入激发兴趣——教师示范幼儿观察——动手操作学习技法——户外活动感受快乐四个环节。第一个环节教师出示折叠好的小飞镖与幼儿谈话激发起幼儿自己动手折叠的兴趣;第二个环节是本节课的重点我通过讲解和示范制作，让幼儿掌握折叠的基本技能和方法。;第三个环节是本课的难点，我通过开展看图解折,高兴玩和欣赏精美的折纸作品两个活动来解决这一难点。

活动反思与建议

今天的活动撕贴画《苹果》，撕出撕成小碎片，沿着实线将撕出的碎片粘贴在苹果里面，活动前我估计一般孩子能完成的，可实际操作过程中却发现孩子们困难重重，有的甚至手足无措。我仔细分析了原因：首先，这些孩子大多是独生子女，在动手能力方面几乎都没有重视过培养，做任何事都是大人一手操办的，导致这些这些孩子一遇到要动手操作的活动就显得很茫然，不知道该从哪里入手，只会说“老师，我不会”。他们的撕纸有些其实就是“拉”纸，这对于小班的孩子确实有些困难，需要空间概念和手部力量及手眼协调等能力，所以我想多练习就能提高他们这方面的发展。但是大部分孩子完成的还是比较好的，第一个环节我创设了情景，让幼儿以“我的大苹果”来激发他们创作的欲望，而且我在示范时，语言用的比较有趣，动作夸张，孩子们一下就被吸引住了，在我反复强调并演示了几次撕纸的动作要领之后，孩子们也能按照我的方法撕了虽然孩子们有着的个别差异，撕出的作品也不相同，但他们看到自己的作品被贴到了主题墙上时，都体验到了成功的快乐。

我想撕纸是一个反复练习、不断提高的过程，以后要给予幼儿多练习撕的机会，让他们在做做玩玩中体验成功的快乐！

**幼儿数学游戏说课稿范文 第二十一篇**

题目：各位评委老师上午好，我今天的说课题目是以时间为主题设计的大班数学活动《认识时钟》

一、教材分析：

大班幼儿思维特征已经从具形象思维逐渐向抽象逻辑思维逐步转化，而幼儿园数学是一门系统性、逻辑性很强的学科，它有着自身的特点和规律，因此必须密切联系幼儿的生活，结合幼儿生活实际和知识经验来设计数学活动。时间是无直观形象较为抽象的概念，因此，我运用了幼儿较熟悉的一日活动的作息时间，引导幼儿认识整点、半点，如：7：00起床，8：00入园、11：00吃饭，12：30午睡，2：30起床，4：00离园……这样易引起幼儿的情绪体验，使其容易理解和接受。

幼儿情况分析：在时间概念中，小班幼儿对一年四季有了较初浅的感知，对早上、中午、晚上三个时间概念也有了清晰的感知;中班幼儿则对昨天、今天、明天掌握较好，而大班幼儿则对时间更加敏感，对于大人手上的手表更加感兴趣，总是会提出怎么滴答滴答的响，为什么这个细细的针会动呢等等。而现今每家每户都配有时钟，幼儿则更加向往了解时钟和时间的关系并希望能读懂时钟。而大班幼儿对时间的了解掌握也可为入小学幼小衔接做好准备。因此我以时间为主题设计了大班数学活动《认识时钟》

二、说目标

目标是教学活动起点和归宿，根据教材内容和幼儿的实际情况，以及大班幼儿的年龄特点和心理发展规律，结合科学领域中数学教学活动目标特制订出本次活动的教学目标，并从情感、认知、能力三方面入手分别制订为：

1.知识目标：认识时钟，基本掌握钟面的主要结构，能叫出名称。知道时针、分针、以及它们之间的运转关系，能正确辨认整点、半点。

2.能力目标：通过观察、操作、记录、交流建立初步的时间概念。

3.情感目标：感知时间在生活中的重要性，养成良好的作息习惯。

三、说教学重点和难点

重点：本次教学活动的目标主要是帮助幼儿认识整点、半点和时针与分针之间的运转关系，使幼儿建立初步的时间概念。

难点：通过观察、操作、交流初步掌握整点、半点记录的方法。

制定重难点的依据是:大班幼儿在情感及认知方面的特点,即大班幼儿理解水平方面，对时钟的半点整点运转有一定的困难，所以让幼儿充分感受分针和时针之间的运转规律是非常重要。而记录时间则又为幼儿提升了一个高度和难度。

四、说教学准备

准备分为前期知识经验准备和物质准备，教学准备

（一)前期知识经验准备：

1、首先教师设计一份科学的作息时间表发给每位家长，在这张表中有如下内容：幼儿起床时间、早点时间、入园时间、中餐时间、午睡时间、午睡起床时间、晚餐时间、晚上入睡时间。并按照科学的作息时间进行相应的一日活动。

2、指导家长作好幼小衔接工作，初步的带领幼儿感知时钟的整点和半点。

3、班级主题墙饰中布置有各种各样的钟已经进行展示(可用蛋糕盒制作)

（二)物质准备：

1、ppt幻灯片“我的一天”从小明起床到晚上入睡的作息活动情况，在每张幻灯片上都画有相应的时钟和记录的时间(如7：00用数字7、冒号两点和00数字来表示和记录)

2、我提供了幼儿人手一只操作钟，让幼儿在拨一拨，看一看的过程中掌握整点、半点，知道时针、分针、以及它们之间的运转关系。教师自己使用的示范钟表。

3、操作记录表一：这份操作记录表以图文并茂的形式突现(如在半张a4纸上画有时钟已经显示好的时间，又有小明起床或者进餐、午睡的图画)请小朋友记录时用文字表示，在这张图的右下角有—：—的图示，意思是让幼儿记录数字即可。

4、操作记录表二：这份记录表上有图片，只有记录时间—：—的图示但没有时钟做衬托，请幼儿根据自己的经验记录自己午睡的时间等

（三）说教学流程

设疑激趣，引入主题——观察操作，分享交流——合作探索，记录验证——迁移经验，生活引用

五、说教学环节

（一)设疑激趣，引入主题(提问法、讨论法、直观演示法)

播放幻灯片1，你看到了什么(小朋友、钟、记录的数字)小明在什么时候在干什么?你是怎么知道的?引出活动内容，然后出示实物钟，请幼儿说说钟的用途，总结出钟能告诉我们时间，人们的学习、生活、工作都离不开它。

（二)观察操作，分享交流

环节分析：根据幼儿认识过程的直观形象性，遵循直观性原则，主要采取视、听、讲结合法来引导幼儿充分

观察钟面的结构，时针和分针之间的运转关系;在活动中我避免了“一言谈”和“自问自答”的形式，注重幼儿主动的观察，鼓励幼儿发现问题，主动求知和自我实践操作。主要运用直观演示法、操作法、观察法和游戏法。

1.让幼儿观察钟面，指导幼儿仔细观察。

教师提问“小朋友，看，钟面上有什么呀?”“这钟面上都有那些数字?”“这些数字都是怎么排列的?”“这两根针一样长吗?”等等，来引导幼儿初步的认识时钟。

2.认识整点、半点，了解时针和分针之间的运转关系

在本环节中，我先出示了红、黄、绿三只钟，提出了一个开放性的问题，“小朋友们，谁能看出这三只小时钟上面有什么一样的地方?”让幼儿观察，比较，最后得出分针指向12，从而总结出分针指向12，时针指向几就是几时。(纠正幼儿用宁波方言说的几点，正确的书面用语是几时，如：7时半;八时等)紧接着又出示了几只动物钟，让幼儿说说几点钟，使幼儿所学知识能马上得以巩固。接着通过教师的操作演示，幼儿的细心主动观察，了解分针与时针的运转关系。由于这是本次活动的重点，所以我在最后不进行操作演示，让幼儿想一想，2点到3点分针时针是怎么变化的，得出分针走一圈，时针走一格。接着我又以相同的方式认识了半点及半点时分针时针之间的运转关系。突破重点。

环节分析：遵循积极性原则，教师借助环境条件(实物投影仪)集图象、色彩一体，激发幼儿学习的兴趣;遵循个别性原则，对能力差的幼儿在看图拨指针时，教师注意加强辅导，如：7：00时，提醒幼儿分针在12上，时针在7上。

3.看图拨时间

考考小朋友，看谁把刚才的知识学会了。”一下子把幼儿的注意力吸引住了，然后运用图片上幼儿较熟悉的一日活动的作息时间，使幼儿对学习活动较感兴趣及易于理解，并通过操作活动，使幼儿对所学知识有了进一步的巩固，最后请幼儿讲讲自己是几点睡觉的，让活动渗入到常规习惯的培养，使幼儿养成早睡早起的好习惯。

（三)合作探索，记录验证

环节分析：这个环节主要是突破难点解决目标2记录的方法，在上一环节的铺垫下，幼儿已经对时钟的分针和时针之间的运转关系理解的比较透彻，在此基础上深化幼儿对时间的概念性的记录从而突破难点。我园一直以来以数学活动为特色幼儿在对数学的掌握较好，但记录时钟上的整点和半点还是第一次，所以对大班幼儿来说还是有一定的难度。因此在本次环节中遵循活性原则，综合运用发现法、游戏法，让幼儿通过操作活动、言语活动，促进幼儿主动学习。主要运用合作法、实践操作法。

1、在这个环节中我准备了三种操作卡片一种是上一环节中能力较弱的幼儿还未掌握的运用图文并茂的操作卡片进行操作;一种是有图没有时钟标志，但却有记录标志的;一种是有图片指示既无时钟指向又没有记录时间标志的操作卡片。

2、根据孩子的个体差异，孩子自由选择操作卡片

3、操作前出示操作卡片请幼儿说说记录的正确方法，在操作时可以和好朋友说一说，你在一天当中都做了一些什么事情分别在什么时候。(教师详细介绍记录的方法：时间的记录用数字表示:如7时半，用数字7、冒号和30表示，而7时则用数字7、冒号和00表示)

4、幼儿自由选择操作材料，教师巡回指导(鼓励幼儿互相交流互相感知时间的重要性)引导幼儿学习记录的方法。

5、将记录的结果以自由讲解的方式在集体内互相交流。

（四）迁移经验，生活引用

1、小朋友知道时间对我们生活和学习的重要，除了以上的这些生活中最常用的时间，你还会在哪些时间做什么事情呢?比如游戏、玩玩具、做客。

2、你还将用宝贵的时间做哪些事情。时间很宝贵，过不了多久我们就要做一名优秀的小学生了，我们要好好学习天天向上。也希望小朋友们像小明一样养成良好的生活习惯成为一名能干的孩子。

六、说本次活动亮点

1、数学活动生活化、数学活动游戏化。幼儿的一切学习都来自于生活经验的积累。大班幼儿的数学学习并不是一个被动的接受过程，而是一个自主建构过程。数学活动的建构，其活动设计必须贴近生活，才能引起幼儿学习的兴趣

2、为了帮助幼儿掌握教学重点，突破教学难点，在活动中始终以幼儿为主体，体现生生互动、师生互动的教学氛围，坚持师幼互动原则。整个活动创造良好的师幼互动环境，教师在活动中一直以引导者、支持者、鼓励者的角色身份进行数学教学活动。

3、，注重个体差异性，通过幼儿自我操作实践建构知识经验。通过不同的操作卡，让每位幼儿都感受到成功的快乐。

**幼儿数学游戏说课稿范文 第二十二篇**

>一、说教材

认识梯形是中班的教学内容。在幼儿认识平面图形的过程中，本着循序渐进的原则，幼儿已经认识了圆形、三角形、正方形及长方形，在此基础上来认识梯形，对幼儿来说是一个学习的过程，也是一个提高的过程。

>二、说设计思路

梯形是只有一组对边平行的四边形，是幼儿所要认识的平面图形中最难理解的一种，尤其是梯形的概念。因此，中班幼儿认识梯形，只要理解梯形的特征，能找出相应的图形即可，不必要求幼儿用语言描述梯形的特征。所以，我把本活动的目标定为：

1、初步理解梯形的特征，并能不受其他图形的干扰，在各种图形中找出梯形。

2、认识不同的梯形，发展幼儿的观察能力、比较能力及动手操作能力。

3、激发幼儿学习图形的兴趣。

本课重点：了解梯形的特征。

难点：认识不同的梯形。

>三、说教具

为了激发幼儿的学习兴趣及热情，树立目标的整合观、科学观、系统观，使活动呈现趣味性、综合性、活动性，我进行了如下准备：

1、课件；

2、不同形状的梯形若干；

3、幼儿学具：每个幼儿座位底下放一个小信封，里面有三角形、圆形、正方形、长方形及梯形；

4、幼儿每人一盒水彩笔；

<

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！