# 砂数字板1-3教案参考7篇

来源：网络 作者：心上花开 更新时间：2024-02-14

*一篇出色的教案可以帮助教师提前预测和解决可能出现的教学问题和困难，通过编写教案，教师可以更好地激发学生的学习动力，以下是小编精心为您推荐的砂数字板1-3教案参考7篇，供大家参考。砂数字板1-3教案篇1活动目标：1、积极关注身边的事物，发现生...*

一篇出色的教案可以帮助教师提前预测和解决可能出现的教学问题和困难，通过编写教案，教师可以更好地激发学生的学习动力，以下是小编精心为您推荐的砂数字板1-3教案参考7篇，供大家参考。

砂数字板1-3教案篇1

活动目标：

1、积极关注身边的事物，发现生活中的数字，初步了解它们的不同作用。2、尝试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。活动重点：发现生活中的数字，初步了解它们的不同作用。活动难点：尝试运用数字解决生活中的一些实际问题。

活动准备：

1、知识准备：

让幼儿观察周围生活中的数字，并了解他们的作用。

2、物质准备：

①收集生活中有数字的物品进行展览。

②数字卡片、图画纸、水彩笔若干。

③电视机一台、录像机一部、录像带一盘。

活动过程：

一、 开始部分：（自由参观，发现问题）

师：“今天，小朋友都带来了有数字的物品，我们去参观一下，都有些什么物品？这些物品上的数字有什么用？参观后告诉老师和小朋友。”让幼儿带着问题去观察、去思考，自然地感受数字和它们的作用。

二、基本部分

1、相互交流，分享已有的经验。

提问：⑴、参观时你仔细观察的是什么物品？这些物品上的数字有什么用？

⑵、小朋友还在哪些地方看到过数字，它们有什么用？

2、仔细观察，了解数字的更多作用。

⑴、观看录像后，幼儿交流、讨论。

⑵、提问：录像中哪些地方有数字？这些数字是什么意思呢？

3．利用游戏，升华主题。

游戏《数字排队》：让幼儿自由选择数字，自由进行组合，并充分讲述。

三、结束部分：（活动延伸）

想象作画，尝试用数字解决生活中的问题。

砂数字板1-3教案篇2

活动目标

1、通过书写数字3，激发幼儿对数字的兴趣。

2、培养幼儿正确的书写姿势与习惯。

3、能够正确地将数字3写在田字格内。

活动准备

1、趣味练习了——数字

2、小黑板一块，粉笔一支，田字格本若干，铅笔。

活动过程

一、导入

出示趣味练习卡，引起幼儿兴趣。

教师：小朋友仔细看看这张图片上有些什么？（数字）

你能找出数字3吗？

二、展??

1、出示数字3，请幼儿观赏。

请幼儿说说数字3的字形：像耳朵。

2、教师讲解示范数字3的正确写法。

起笔、运笔、落笔方向。重点注意上下像钩子的部分要饱满。

3、请个别幼儿到黑板前书写，针对出现的问题，进一步讲解说明。

4、幼儿进行练习，教师巡回指导。

注意纠正书写姿势，有针对性地提醒幼儿书写时出现的问题，及时鼓励表扬幼儿，

引起的幼儿书写兴趣。

三、结束

当场批该作业，给幼儿作业本上得小奖章，培养幼儿的书写愿望。

砂数字板1-3教案篇3

幼儿园小班数学教案：

认识数字“6”

【活动目标】

1。引导幼儿认识数字\"6\"，知道它能表示相应数量的物体。

2。引导幼儿通过操作、目测等正确感知6以内的数量，巩固对6以内数字的认识。

3。激发幼儿学习数学的兴趣，培养其动手操作和口语表达能力。

4。积极参与数学活动，体验数学活动中的乐趣。

5。提高数数的兴趣和积极思维的能力。

【活动准备】

1。教具：投影仪一台，\"动物园\"幻灯片若干张，录音机一台，音乐磁带一盒，数字卡片若干张。

学具：第一组，印有数字的作业纸人手一份（见图一），油画棒若干盒；第二组，数字纸卡（见图二）人手一份，实物印章每人一个；第三组，实物图片（见图三）人手一份，油画棒若干盒，数字卡片若干张。有点卡标记的信箱三个，贴有不同数字的信封人手一个，1～6小数卡人手1份，小玩具若干。

2。环境布置

幼儿坐在地毯上成半圆形，每人面前放一个小盘子（盘内1～6个小数卡若干，玩具若干），幼儿后面搭建\"数的王国\"，用大型积木搭三个门洞，分别标有数字\"l、2、3\"。

【活动过程】

一、集体尝试活动设置情境，引起幼儿兴趣。

（出示一封信）：师：今天啊，老师收到了一封数字王国的国王写给我们中（1）班小朋友的信。（教师读信）

师：我们一起开汽车去动物园，好不好？（音乐声，幼儿做开汽车的动作）出示幻灯片（一），到达\"动物园\"。

尝试一

分别出示幻灯片（二）、（三），请幼儿目测动物数量，巩固对数字\"4\"、\"5\"的认识。

师：我们到了××馆，它们有几只？可以用数字几来表示？

请小朋友从小盘内试着取出相应的数字。

尝试二

出示幻灯片（四），请幼儿目测动物数量，认识数字\"6\"。

师：它们有几只？可以用数字几来表示？（出示数字\"6\"）

\"6像什么呢？\"

请小朋友从盘中找出数字\"6\"，集体认读数字\"6\"。

请幼儿讨论讲述\"6\"还可以表示什么？

尝试三

游戏\"看数取物\"。

师：这是数字几？（出示数卡）请小朋友从小盘内试着拿出相同数量的玩具，边拿边说：l、2、3……，×个玩具和数字×做朋友。教师引导幼儿反复练习。

师：现在我们到数字王国去玩好不好？

二、小组活动

介绍每组的游戏内容及规则：

师：小朋友看，数字王国有三个进口，分别为1号门、2号门、3号门。每个门内都有一组游戏。

第一组看数字做点卡

师：请小朋友先看清数字是几，再画圆点，边画边说：1、2、3……数字×和×个圆点做朋友。

第二组看数字印图形

师：请小朋友先看上面的\'数字是几，就在旁边的格子里印几个实物图形，边印边说：1、2、3……×个图形和数字×做朋友。

第三组看实物贴数字

师：先看卡片有几个什么，再把能表示它的数字贴在上面的格子里，边贴边说×个什么数字和数字×做朋友。

请幼儿自由选择一组游戏，随欢快的音乐声进入作业区。

幼儿操作，教师巡回指导，鼓励幼儿边操作边讲述，检查操作过程及结果。

三、活动评价（师生互评）

1。展示个别幼儿的操作卡片，集体进行评价，表扬边操作边讲述的幼儿。

2。教师小结活动情况。

3。以\"寄信\"结束活动。

师：小朋友想不想和数字娃娃交朋友呢？老师为你们准备了许多信封，请你们把自己做的寄给它们好不好？

幼儿粘贴，教师讲解寄法：请小朋友先试着在信箱上找到信封上数的好朋友，再把信放到相对应的信箱里，边放边说：数字×和×个圆点做朋友，这样信就能寄出去。

幼儿逐一\"寄信\"，走出教室，结束活动。

教学反思：

在活动后，大部分的孩子完成的不错。有薛力伟、顶顶、马子悦、德德、这几个小朋友认识了数字6，在拿出同等玩具时出了错误。在我一步一步慢慢地对他们几个再次引导最后也完成的不错。只有给孩子们时间，一定会越来越棒的。加油宝贝们！

砂数字板1-3教案篇4

活动目标：

1、寻找生活中的数字，初步了解数字在不同物品中表示的含义

2、能结合自己已有经验，创造性的运用数字。

3、对数字感兴趣，积极关注身边事物。

4、增强思维的灵活性。

5、培养幼儿边操作边讲述的习惯。

活动准备：

生活中有数字的物品（衣服鞋子、时钟、日历、图书、有生产日期保质期的食品包装袋）等

活动过程：

一、用特殊号码激发幼儿对数字的兴趣。

1、出示火警图片，师：小朋友们看看这是一组什么数字？你们知道它表示什么意思吗？打了119，谁会来呀？那让我们一起看看是不是火警叔叔会来！

2、出示110、120数字，师：这些数字又表示什么意思呢？看看拨打这个号谁又会出现？

师：原来这些数字有这么大的本领呢！

二、寻找生活中的数字，探索各种数字的不同含义

1、激发幼儿对数字的兴趣。

师：在我们的生活中有很多很多的数字，今天就有许多数字来到我们身边，让我们一起来找找吧（寻找身边的有数字的东西）

2、鼓励幼儿讲述自己的发现。

师：你是在什么东西上发现了数字，它表示什么意思？我们请个小朋友上来，把他的发现告诉大家？

衣服鞋子上的数字表示什么意思？（大小）图书上的数字表示什么（页码）钟面上的数字表示什么意思（表示时间）尺子上的数字表示什么意思（长度、宽度、高度等）

3、猜想老师提供的物品上面的数字有什么意义。

4、出示生产日期师：你们想想看，这些数字通常在哪里可以看到啊？那你知道它是什么意思吗？我们一起来看看它们有什么作用？

三、玩游戏抱抱团。

师：现在我们来玩一个关于数字的游戏，这个游戏的名字叫做抱抱团，小朋友们都很熟悉了吧，原来数字还能给我们的生活中带来这么多的快乐。

活动反思：

在本课中，我主要以培养幼儿学习数学兴趣为主要目的来进行教学，让幼儿能知道数学和我们的生活是密不可分的，让幼儿们在活动中去感受数字和我们生活中的关系，来引导幼儿去发现数字中的奥秘，能巧妙的`运用数字完成任务。

能通过在教学中的活动，让幼儿知道我们的生活和数字是分不开，数字在我们的生活中也会起到很大的作用。同时我举行多种活动能让幼儿为主体，幼儿们能积极的参与活动，能学习生活中的经验与知识。让幼儿们在玩中学、在学中玩，同时也能很好的完成本课的教学目标，培养了幼儿学习数学的兴趣。

砂数字板1-3教案篇5

一、设计意图：

生活中常听到幼儿会随口说出1、2、3、4、5.。.。.。，但让幼儿实际来数一数某个东西的时候，却是口里数的和实际数量不相符，为了让小班幼儿感知并认识数字1、2、3，设计了本次活动，旨在培养幼儿对数的感知力、想像能力和同伴合作的意识，锻炼幼儿的小手灵活性。

二、教学目标：

1、让幼儿感知并认识数字1、2、3。

2、幼儿学会用手指出示数字1、2、3。

3、通过各种感官训练培养幼儿对计算的兴致及思维的准确性、敏捷性。

4、知道按事物不同的特征进行排序会有不同的结果，初步了解排序的可逆性。

三、教学重难点：

感知并认识数字1、2、3。

四、教学准备：

1、卡通数字1、2、3。

2、数字1、2、3的大卡片及相应图片。

3、魔术口袋，各色数量的塑料小胶棒、三角形、圆形、正方形。

4、各色数字1、2、3小卡片人手一套。

5、数字儿歌磁带。

6、自制数字箱三个。

五、教法

游戏法、情景法、练习法、赏识法。

六、教学过程

1、导入主题，认识数字1、2、3。

听数字儿歌引出数字1、2、3。

儿歌：

1像铅笔能写字，2像小鸭水中游，3像耳朵听声音，4像红旗随风飘，5像秤钩来秤菜，6像口哨嘟嘟响，7像镰刀割青草，8像葫芦藤上吊，9像勺子来盛汤，10像筷子加鸡蛋。

今天我们请来数字宝宝1、2、3，我们看看他们歌曲里唱的那样，像铅笔、小鸭和耳朵吗？（分别出示卡通数字1、2、3让幼儿观察数字形状）。

2、让小朋友大胆想像数字1、2、3还像什么，感知字形。（对大胆想像、积极回答的幼儿给予鼓励）。

3、感知数字1、2、3。

分别说出大数字宝宝1、2、3，将数字和卡通图片相对应，让幼儿看看数字是否像歌曲中唱的一样。

4、用手指表示数字。

教师：现在请小朋友伸出你灵巧的小手，告诉我你的小手都有哪些本领？\"屈；老师。教，案网出处\"（幼儿自由回答）那么你会用小手来表示1、2、3吗？教师出示不同数的实物，让幼儿点数并用手指比划1、2、3、来表示物体的个数，同时纠正幼儿的手势。

教师说出数字幼儿用手指来表示。同时也可选择幼儿担任小老师。

游戏：看实物出手指。

教师从魔术口袋中拿出相应数量的胶棒、三角形、正方形、圆形让幼儿点数。说出数量，同时用手指来表示其数量是几。

七、活动延伸：

1、游戏：数字宝宝回家（回强对字形的感知认识）。

小朋友们真棒，现在数字宝宝请小朋友们和它们一起做游戏。带领幼儿随音乐出活动室，在草地上撒上1、2、3的各色数字小卡片，让幼儿将数字1、2、3捡起来人别送回他们的家里。

2、数字找朋友比赛（草坪上摆放有数量是3的：积木、水杯、盆子；数量是2的：苹果、梨、香蕉；数量是1的：帽子、鞋、衣服。）将小朋友分成两组进行比赛，分别把自己的数字卡放在摆的实物下，看哪一组摆的快而正确。

八、活动反思：

把对1、2、3.。.。.。数字的感知与游戏结合在一起，既培养了幼儿点数数的能力，又达到了幼儿游戏的目的，整个活动幼儿情绪高涨。现通过发挥幼儿感知的想像力，对数字进行形像化的比喻，加深了对数字的记忆。利用魔术口袋变换不同图形的卡片，练习让有儿用手指表示个数，慢慢让数所表示的意义深入幼儿的心理。最后，利用\"数字宝宝回家\"、\"数字找朋友\"的游戏进一步帮助幼儿理解一个数所表示的是物体的个数。同时也锻炼了幼儿小手的灵活性和同伴之间的合作意思识。

砂数字板1-3教案篇6

目标：

1.初步理解剪发的含义。

2.掌握5的剪发，认识“-”

3.体验数学游戏的快乐。

准备：“-”卡片，1-5数字卡片，小动物头饰

每人一份操作卡片及玩具卡片

过程：

1.通过拍手游戏，复习5的分解组成，理解数量之间的关系。

教师：小朋友，我问你，5可以纷呈3和几?

幼儿：于老师，告诉你，5可以分成3和2.

2.创设情景，摆放数字卡片，利用数与量的对应，理解剪发的意义。

教师：今天天气真好，小熊请他的好朋友到家里来做客，小熊准备了好多好吃的，有5根骨头，5捆情操，5个胡萝卜、5条小虫子。他的好朋友小狗，小羊小兔子小鸡来了以后真高兴，他们吃的真香，我们来看看他们吃的多少。

教师：小熊拿来了5个胡萝卜，用数字5表示，小兔子吃掉了2个用数字2表示，还剩下几个胡萝卜呢?剩下三个用数字3表示，5-2=3

理解剪发就是减掉后数量变少了

3.开展游戏，请幼儿扮演小动物，算一算面前盘子里的5个食物，吃掉几个，还剩几个?

4.减法计算练习。幼儿两两自由结组，每组幼儿取5个玩具，开展猜拳活动，幼儿家在幼儿乙闭上眼睛后，拿走若干玩具，请幼儿乙用剪发算算幼儿甲拿走了几个玩具，并用数字卡标出算式。

建议：为了巩固和熟练掌握5以内的剪发，教师在活动后可以在活动区为幼儿丰富多彩的玩具，调动幼儿操作的愿望和参与活动的兴趣。

砂数字板1-3教案篇7

活动目标：

1．认识数字6，理解6的实际意义。

2．鼓励幼儿积极参与游戏，正确使用、整理操作材料。

3．学习讲述自己的操作过程和结果。

活动准备：

1、大数卡1、2、3、4、5、6各一张，数码箱人手一个（用废旧茶叶盒包装，两面贴圆点，上面有一个插钥匙的小口），钥匙若干（用硬卡纸做），瓶子人手一个（瓶身上贴有动物，瓶盖上有数字），豆子每桌一小盒，6只口哨卡片。

2．用积木搭的房子几间，每间房门上贴一个6以内的数字。

活动过程：

一、我们一起开火车到数字城去旅游，准备

师：嘿嘿，我的火车几点开？（出示数卡5）

幼：嘿嘿，你的火车5点开。

师：嘿嘿，先上几位小客人？（出示数卡3）

幼：嘿嘿，先上3位小客人。依次上完。

二、开火车到数字城

1．认识数字6。

数字城派一位数字朋友欢迎大家，看看是几？（出示数卡5）数字5说，欢迎大家到数字城，请大家坐下来。听说来了许多小朋友，数字城又有朋友来看大家。（出示6只口哨卡片）认识6，像什么？可以表示什么？

2．到了数字城，就要玩数字游戏。

(1)看数字拍手；

(2)看数字学兔跳；

(3)看到6蹲下来。

3．给数码箱找钥匙。

数字城里数码箱上的钥匙拉乱了，想请大家帮忙给数码箱找钥匙。每人一个数码箱，三把钥匙，数码箱的两面都有圆点，钥匙的两面都有数字，一个数码箱只有一把钥匙可以打开，将配套的钥匙插到数码箱的钥匙口。请幼儿讲述自己找钥匙的结果。

4．帮豆宝宝搬家。

数字城为了感谢大家帮忙给数码箱找到了配套钥匙，送给每位小朋友一个瓶子作礼物，瓶子上有小动物，豆宝宝看见了，心里可喜欢了，也想住在动物瓶里，我们一起帮豆宝宝搬家，瓶子上有几只小动物，就住几个豆宝宝，不能多住，也不能少住。豆宝宝在里面好开心，但不知道住的是几号瓶，我们看清房间号帮它关上房门（有几个豆宝宝，就盖上贴有数字几的瓶盖）。请个别幼儿讲述操作过程和结果。

5．找房间。

天黑了，我们要在数字城住下来，这有几间房子，看看是几号房？房间号是几，就只能住几位小朋友。住进去后可请小朋友自己数数验证一下。

天亮了，小朋友该回家了，我们坐汽车回去。（放音乐）

活动反思：

首先，本活动从目标制定到活动设计都符合幼儿的年龄特点。从开火车到数字城旅游、玩数字游戏、给数字城的数码箱找匹配的钥匙、帮豆宝宝搬家等一系列游戏活动中，如同过关斩将，孩子们经过自己的努力，完成了数字城的“任务”，也达到了教学目标。

其次，活动中盒子两面都有圆点，钥匙两面都有数字，对个别幼儿来说难度较大，可设计成数码箱的圆点及钥匙上的数字有两面的，也有一面的，这样既可兼顾群体需要，又能满足个体差异。

另外，给豆宝宝搬家，也可设计成搬家——关门——贴房间号。这对幼儿来讲又增加了难度，所以要根据幼儿发展水平而定。

活动评析：

整个活动都是以游戏的形式串联起来，通过游戏及动手、动脑、亲自操作去感知、体验、理解、建构知识，充分调动幼儿的学习积极性。因此，活动的设计体现了教师的新知识观，符合《纲要》的教育理念，即情境化、过程化、活动化的特征。注重动态的活动（而非静态知识）；注重建构知识（而非掌握知识）。

教具、材料的准备丰富但不昂贵，注重利用废旧材料和当地自然资源。如数码箱是用纸盒（茶叶盒、药品盒、月饼盒等）包装成的，钥匙是用废纸盒剪的，动物瓶是收集的果酱瓶或饮料瓶，稍一包装、加工就很精致。

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！