# 学当家大班教案7篇

来源：网络 作者：风华正茂 更新时间：2024-02-25

*保持理性思考，才能将教案写得更出色，同时也能更好地提升教学效率，在教学生涯中少不了要制定教案的，以下是小编精心为您推荐的学当家大班教案7篇，供大家参考。学当家大班教案篇1设计思路在“我自己”这个主题中，要求幼儿了解身体各个部位，感受身体的变...*

保持理性思考，才能将教案写得更出色，同时也能更好地提升教学效率，在教学生涯中少不了要制定教案的，以下是小编精心为您推荐的学当家大班教案7篇，供大家参考。

学当家大班教案篇1

设计思路

在“我自己”这个主题中，要求幼儿了解身体各个部位，感受身体的变化：在幼儿园的各类大带小活动中体会“我在长大”。成长，不仅指身体的变化，大班幼儿还会对自己能力的发展有一定的感受，因此他们独立自主的愿望也会在主题进行的过程中逐渐积累起来。

?3～6岁儿童学习与发展指南》《上海市学前教育纲要》和教材《生活活动》等都明确指出：培养孩子做力所能及的事。可见，关注幼儿生活自理、自立能力的发展，使他们具有自信、自主的生活态度是幼儿阶段重点培养目标之一。回归生活是教育的本质，“双休日爸爸妈妈还在睡觉，我已经醒了”是幼儿常常碰到的事情，于是，我抓住生活中常见的点，设计了“小鬼当家”活动。

活动借助交互式电子白板开展，通过观察课件上的线索，猜测明明在家发生的事情的过程，发展幼儿观察、记忆和判断推理的能力。

对于大班上学期的幼儿来说，观察细小的线索，推断可能发生的事情有一定难度，尤其推断一系列有前后关联的事情对他们的逻辑思维是一个挑战。所以，本次活动将明明做的事情分成三个层次，即对比判断→记忆判断→推理判断，整个过程由浅及深。同时，借助交互式电子白板课件，让幼儿通过“人机互动”的操作进行验证，加深印象，促进幼儿的判断推理能力。

整个活动还渗透了幼儿情感的培养，先说说自己能做的事情，然后在情境解读的过程中萌发长大了能独立照顾自己的愿望。最后，又将活动回归到现实生活，把故事和自己的生活经验结合起来，说说“生活中我可以怎么做”，让幼儿产生践行的愿望。活动还要求幼儿将观察和判断的结果连贯、清晰地表达出来，提高幼儿的语言表达能力。

活动目标

1．仔细观察课件中的线索，尝试合理判断可能发生过的事。

(这是本次活动的主要目标，旨在通过观察课件上的线索，猜测明明在家发生的事情的过程。特别提到了“仔细”，体现了关注幼儿观察和判断推理能力的发展。)

2．在情境解读过程中，萌发长大了能照顾自己的愿望。

(这一目标的设定着眼于幼儿的情感培养，引发幼儿回归生活、关注自己的经验、产生践行的愿望。)

活动准备

交互式电子白板课件。

活动过程

一、情境导入——激发兴趣

1．星期六的早晨，爸爸妈妈还在睡梦中，明明一个人醒了。他想：“我已经长大了，会自己照顾自己。让爸爸妈妈多睡一会儿吧。”让我们去看看吧。

?设计意图：活动的开始部分采用故事导入的形式，主要是让幼儿能快速进入故事情境，引发对故事内容的兴趣。】

2．重点提问：接下来，明明会做些什么事呢?

?设计意图：通过重点提问让幼儿在理解情境的同时引发幼儿的思考。】

3．关注点：幼儿继续观察的兴趣。

二、对比判断

1．观察卫生间课件。

?设计意图：让幼儿通过对两张图片的对比，寻找不同，从而推断发生的事情。】

2．重点提问：

(图1)这是明明家的什么房间?你从哪里看出来的?

明明在卫生间里做了些什么事情。

3．关注点：

幼儿能否通过寻找细微变化来判断明明在卫生间里做的事情。

幼儿语言表达的完整性和准确渡。

三、记忆判断

1．观察卧室课件。

?设计意图：在这个环节中，幼儿需要运用短时记忆，寻找不同，进行推测。其难度比上一环节有所增加。】

2．重点提问：

看看这是明明家的什么房间?为什么?

说说明明在房间里玩了些什么内容?

3．重点关注：

幼儿有意记忆的运用。

幼儿语言表达的完整性和准确度。

四、推理判断

1．观察厨房课件。

?设计意图：这个环节也是整个活动的难点，幼儿需要观察并没有直接呈现事情过程的图片线索，推测一系列有前后关联的事情。在这个过程中，幼儿要对过程进行假设，通过排除假设，找到合理的答案。这对幼儿的思维是一个挑战。我们借助了脚印，给幼儿搭设了台阶，通过脚印帮助幼儿关注到明明可能停留过的地方，以此推动幼儿思考。】

2．重点提问：

最后我们来到明明家的什么房间?

明明会在这里做什么呢?

明明会先做什么，后做什么呢?

3．重点关注：

幼儿如何根据脚印的线索来推测有前后关联的事情?

幼儿思维的逻辑性。

五、延伸活动

1．引发经验、回归生活。

2．重点提问：

双休日你们有没有比爸爸妈妈先起床呢?你们是怎么做的?

3．关注点：

幼儿继续表达的兴趣。

大胆表达自己的经验。

点评

独生子女是家庭的“小太阳”，是被重点呵护的对象，在成人的过度包办下，幼儿的生活自理能力相对薄弱。

“关注幼儿生活自理、自立能力的发展，培养幼儿做力所能及的事”是幼儿阶段的重点培养目标之一。

在“我自己”主题中，教师创设了“双休日爸爸妈妈还在睡觉，我已经醒了……”的生活情境，将日常生活中幼儿熟悉、经常碰到的事情，如洗漱、准备早餐等内容，设计成“小鬼当家”的活动，培养幼儿的生活自理能力。这样的设计凸显了集体学习活动回归幼儿生活的特色。

充分利用现代化教育技术手段，制作交互式电子白板的课件，吸引并推进幼儿的发展，是本次学习活动的又一个亮点。唐老师将一些“生活自理内容”，以形象化的画面(线索)呈现，真实、立体的生活画面，实实在在地激发了幼儿积极参与活动的兴趣。

活动设计层层推进。活动设计从情境导入、激发兴趣，到运用“对比判断、记忆判断、推理判断”，环环紧扣，每一环节的设计，都体现了教师对大班幼儿年龄、认知、思维等特点的把握，这样的设计，体现了教师了解幼儿、善用方法的教学智慧。

师幼互动平等有效。从活动现场看，教师在与幼儿的互动交流中，真诚用心地倾听，接纳幼儿的想法；饶有兴趣地追问，刺激幼儿的思维，如在推理判断“明明先做什么，后做什么呢”时，引领幼儿认真观察、仔细分析、大胆猜测；当幼儿观点出现分歧时，教师没有急于回应，而是鼓励幼儿说说各自的理由，引发同伴之间的互相质疑，在此基础上产生认同，直到达成共识。师生、生生之间的互动，有效地促进了幼儿表达、推理、质疑等诸多能力的发展。

学当家大班教案篇2

设计意图：

现今的孩子都是家里的“掌上明珠”，过着“饭来张口、衣来伸手”的日子，缺乏独立生活的能力，而且由于娇生惯养，孩子挑食、偏食的不良习惯日益增多，而合理的营养和良好的饮食习惯能促进幼儿的生长发育。所以为了培养幼儿良好的饮食习惯和提高幼儿的独立的生活技能，我设计了《小鬼当家》这一活动。

目标：1让幼儿初步了解人体需要各种各样的食物。

2、培养幼儿不挑食、不偏食的饮食习惯。

3、提高幼儿独立的生活技能。

4、培养幼儿独立的意识，减少对成人的依赖。

准备：1、已认识常见食物的名称及其主要营养。

2、课件、每日食物结构图。

过程：

1．幼儿在健康歌的音乐声中进入教室。

师：今天是星期六，宝宝们真开心。可是妈妈不在家，该怎么办呢？我们来看看妈妈有没有留言。

2．课件：宝宝们，妈妈有事出去了，你们自己当家吧，有什么麻烦就去问小博士，好吗？再见。

3．师：哎呀，妈妈叫我们自己当家，自己烧饭，那我们得先去买菜呀。是不是喜欢吃的就多买一点，不喜欢吃的就少买一点呢？（幼儿回答）

4．师：我们去问问小博士吧。

5．了解每日需要的主要食物结构。

课件：（小博士）小朋友，这是我们每日需要的食物结构图，它告诉我们身体需要各种各样的事物，有的需要的多，有的需要的少。我们一起来看一下，哪些食物需要的多，哪些需要的少，哪些需要的不多不少呢？

6．出示食物结构图：引导幼儿说出在三角形的食物结构图中，最下面的需要多一点，最上面的需要少一点。

7．教师小结，把食物图编成一首儿歌：粮食蔬菜和水果，每天需要不能少；鸡肉鱼虾和豆奶，不多不少要正好；巧克力糖果和肥肉，每天少吃有牢记。

8．了解偏食、挑食的危害，教育幼儿荤素食物都要吃。

师：宝宝们看，小博士带了三位小朋友来干什么呢？

课件：（小博士）请你们看看这三位小朋友有什么地方不一样？（一个胖一个瘦，一个不胖也不瘦）引导幼儿讨论：专吃荤菜容易发胖，专吃素菜长的瘦，不挑食才是长得最好的。

幼儿讨论好后，课件中三个小朋友说说自己胖瘦的原因。

师小结：宝宝们喜欢谁，为什么?

9．游戏：买菜。

师：刚才，宝宝们听了小博士的话，知道了人体需要各种各样的食物，不能挑食、偏食，那等一下买菜的时候知道该怎么买了吧？

幼儿去“菜场”买菜，提醒幼儿要荤素搭配，并能够正确地算出找零。

活动延伸：

幼儿在“娃娃家”中继续玩“小鬼当家”的游戏，学会自己搭配炒菜，招待客人。

学当家大班教案篇3

设计思路：

以生活活动为主线，使幼儿在区域活动中进一步理解数的实际意义，提高计算能力，同时将能力、情感、品德、智力发展有机的整合在一起，让幼儿在充分自由，自主的活动过程中，通过多种方式进行经验的学习和积累。此外，依据大班幼儿各方面差异较大的年龄特征，活动设计应留有较大的空间，使幼儿在原有基础上获得提高和发展。

目标：

1、理解数的实际意义，尝试进行6的分解。会用以有的数学知识解决生活中的问题。

2、提高计算、语言、合作等能力。

3、初步培养幼儿合理消费，热爱劳动的生活观念。

目标指向：

1、社会：懂得游戏规则，遵守游戏规则。发展与人合作、协商等方面的品质和能力。(学习在合作中主动、积极的解决活动中同伴间的纠纷，与别人合作完成一件事。)

2、科学：在游戏中学习6的组成和简单运算，理解统计的含义。

3、语言：用完整的话较连贯的表达自己的活动过程。

准备：消费场景：肯肯快餐，水果行，超市，游乐场;工作场景：分物品，修图书，拨豆，装糖果等。

活动过程：

一、引题：娃娃新村落成了。新村里有些什么店?

二、介绍游戏规则，在游戏中合作并尝试把6元进行消费。

1、平时谁带你去过这些店?

今天我们就来学爸爸、妈妈带孩子去游戏。你们赶快找三个人组成一个家庭，找到了到老师这里来。

请你们坐到家里去，商量一下谁做爸爸、

妈妈和孩子，决定后把牌子别在胸前。

2、老师为每个家庭准备了当家费。数一数有多少?(你们的6元是怎么样的)

今天，你们也可以用手中的这笔钱来当家。

3、但是，你要记住：第一，你家的钱是怎么花的。

第二，你们玩的时候要看清楚每个地方、每件物品的价钱是多少，合理的用钱。游戏后请你讲给大家听，比一比，哪户家庭最会当家。

好了，你们去玩吧!我来做记者!(根据摄相讲评幼儿消费情况)

三、幼儿自主游戏(教师观察)，发现幼儿差异，及时指导，捕捉教育契机。

四、交流，初步学习用符号记录消费情况。并能进行简单运算：

刚才，你们是怎么当家的，请你来讲讲。

可是小朋友讲的我们也记不住呀，有什么好方法让大家能记住呢?(幼儿记录)

我们来算算，看看每家一共用了多少钱。

五、小结：今天，我们把6元钱分成了-----，还买了不同的东西，而且还学会了记录，真能干!现在你们可以在家休息，好好玩玩、吃吃你们买来的东西。

(休息一下)

六、引导幼儿劳动赚钱。

现在，老师有个疑问，今天你们的钱都用完了，明天你们怎么生活呢?

1、谁有办法?

2、你家准备怎么去赚钱呢?

七、你看——娃娃新村就有赚钱的地方：巧手坊。可以凭你们的双手自己去赚钱!

看一看，想一想你们家准备去哪儿赚钱呢?

八、幼儿劳动赚钱，教师观察。(摄相)

九、交流，记录：

你们是怎么赚钱的?(根据摄相讲评幼儿劳动)

你们一共赚了多少钱?我们快把它记下来。

比一比，谁家赚的多?(根据幼儿的大表讲评幼儿当家情况)

小结：我们凭着自己的劳动赚来钱，真能干，在劳动过程中，互相互助，真是相亲相爱的一家人。

学当家大班教案篇4

活动目标：

1、了解一人在家时的安全知识，知道陌生人敲门是不能开门。

2、初步养成自我保护的意识和能力。

活动准备：

1、小兔头饰人手一个，兔妈妈、大灰狼、山羊头饰各一个。

2、《小兔乖乖》配乐磁带，录音机。

3、创设游戏情境，突出“小兔之家”。

活动过程：

1、教师用兔妈妈的口吻创设游戏氛围，激发幼儿参与游戏的兴趣。

教师：你们都是我的兔宝宝，今天妈妈要出门，你们在家可要当心哦！

2、教师代领幼儿进行情境游戏

(1)小兔子在家玩，山羊（大灰狼头饰藏在山羊头饰下）敲门。

（2）教师根据幼儿的情况进行表演。

如果小兔开门，山羊进门（拿掉山羊头饰露出大灰狼面目）：“哈哈，你们上当了，我是大灰狼，我要吃掉你们！如果小兔不开门，山羊可利用食物、玩具等继续行骗。

（3）兔妈妈回家和小兔们讨论刚才发生的事情：你们为什么开门（或不开门）？爸爸妈妈不在家时你们应该怎么办？

（4）教师小结：当爸爸妈妈不在家时，如果有陌生人敲门千万不能开门，要先问清是谁、找谁，然后告诉他，等爸爸妈妈回来以后再来。随便给陌生人开门回发生危险。

3、教师引导幼儿了解独自在家的安全知识

（1）兔妈妈：明天妈妈要出去很长时间，你们在家干什么呢？

小兔围绕话题讨论：一个人在家没人玩怎么办？肚子饿了怎么办？发生事情时怎么办？

教师小结：一个人在家时要特别注意安全，不做危险动作，不玩弄电器插头以及煤气开关，不到阳台上去玩。一个人在家可以看书、画画、玩玩具、看电视。

4、教师引导幼儿学习制作“危险警示卡”

（1）幼儿在教师的带领下以小兔的身份一起学习制作“危险警示卡”

（2）教师扮演“兔妈妈”，带领“小兔”将警示卡张贴在电器插头、插座、消毒柜、桌角、玻璃、门侧等大家认为危险的地方。

活动延伸：请幼儿将和爸爸妈妈一起制作的“危险警示卡”张贴在家中，如热水瓶、煤气灶、电器插头、插座。

学当家大班教案篇5

预期目标：

1、运用已有经验，尝试以计划书的形式安排十元钱的使用，初步培养理财的意识。

2、培养幼儿协商及大胆表达想法的能力。

活动准备：

幼儿对元、角换算有初步了解，懂得十以内的分合；有出游购物的经验；每组一张记录纸、一支笔（有以往记录的经验）、ppt。

活动过程:

一、提出问题，引发思考（出示ppt）

妈妈明天要带豆豆出去玩，可是给豆豆提了要求：计划一下明天怎么玩？在这些活动项目中选择，不超过十元钱。

请你们为豆豆出出主意，重申计划的要求。看看哪一组的计划书中，能用十元钱玩到最多的项目？

（关注：幼儿对活动要求是否理解、倾听习惯）

二、分组协商，讨论记录

辅助提问：“把你的想法告诉你的小组”、“还有其他安排的方法吗？”“怎样能用十元钱玩到最多的项目？”

（关注：幼儿协商的方法、幼儿是否大胆表达不

相关提问：

1、你们是如何安排的?为什么这样安排？（引导幼儿观察、倾听其他组的不同安排）

2、你们是怎么想的？哪组用十元钱玩到最多的项目？

（关注幼儿交流中表达的方式、不同经验的分享）

辅助提问：

用了多少钱？还剩多少？你是怎么知道的？超过了怎么办？

小结：同样用十元钱，可以有不同的计划；有些小组活动项目的数量是一样的，但活动的内容可以不同；有的小组虽然不是活动项目最多的，但有他们的想法，也能让豆豆玩得很高兴。豆豆谢谢你们为他做的计划，明天他一定玩得很高兴！你们以后进入小学后也可以动脑筋安排好你的零用钱。

学当家大班教案篇6

活动目标：

1、通过调查、实践，初步树立幼儿健康的消费观念，感受爸爸妈妈当家的不易，懂得要节约用钱。

2、积极参与讨论、交流，大胆表述自己的见解，学习合作和记录。

3、愿意大胆尝试，并与同伴分享自己的心得。

4、初步培养幼儿用已有的生活经验解决问题的能力。

5、探索、发现生活中的多样性及特征。

活动重点难点：

活动重点：

培养幼儿节约用钱的好习惯；

活动难点：

培养幼儿的独立自主性。

活动准备：

儿童活动的小超市以及儿童教材的钱币。

活动过程：

一、幼儿介绍自己家里的消费情况

小朋友，昨天老师让小朋友调查了家里的消费情况，你们知道家里的什么地方都需要钱？现在请小朋友介绍一下你们家里的消费情况。（幼儿自由汇报）

师小结：原来家里花钱的地方还真不少，家里的这么多的地方要用钱，他们当家容易吗？那你们想不想当家？今天老师请小朋友来当家。我们今天当家的游戏就是去儿童超市购物。你们去过超市吗？那怎样才能做一个文明的小顾客？

二、活动（游戏）

1、每三个小朋友为一组，先去中国儿童银行领取十元的活动经费，再一起去超市购物。

2、小朋友去购物时怎样才能顺利地完成这次购物，你觉得应该怎样做？（幼儿自由讨论后汇报）

（1）尊重每个小朋友，学会合作，人人参与购物。

（2）合理消费，不能超支。

（3）在超市购物时不能大声吵闹，吵到别的客人就不好了。

（4）挑选商品时要轻拿轻放，不要的商品要放回原处。

三、认真听超市工作人员的温馨提示

1、进行温馨提示。

2、你听到了什么？说说看。

四、幼儿合作去购物（师参与指导）

五、评价

好了，现在小朋友都完成了这次超市购物的任务，说说你在购物时都有哪些收获？（你学会了什么？）

活动延伸：

今天回家小朋友在爸爸妈妈的带领下去超市购物，体验当家的不易。

活动反思：

这节活动课目的是培养幼儿合理的消费观念，但活动时孩子们却只是购物，完全忘记了自己是否有钱的事，看来这样的社会实践还要让小朋友积极参与多锻炼。最成功地是孩子们都喜欢这样的活动，积极性很高，相信在实践中多锻炼，孩子一定会养成合理消费的观念。

学当家大班教案篇7

设计意图：

幼儿期正处于数学学习的启蒙时期，幼儿学习的特点是离不开具体丰富的生活经验，因而幼儿园数学教育活动的内容与组织离不开生活实际。《幼儿园教育指导纲要（试行）》中要求：“要选择贴近幼儿的生活，选择幼儿感兴趣的事物和问题”。强调了幼儿园教育尤其是数学教育活动必须回归生活与幼儿生活实际密切沟通，以充分调动幼儿学习的主动性，因此，我根据活动目标，结合幼儿学习数学的特点，选择贴近幼儿生活实际的“小鬼当家“这一活动内容，组织幼儿学习为父母服务，通过买东西，培养幼儿的责任意识。在活动中通过与同伴的互动交流，不但发展了幼儿的口语表达能力，而且在活动中水到渠成地让幼儿掌握了仿编应用题的基本方法。

目的：

1、让幼儿学会仿编和解答4的加减应用题。

2、在生活情景中能根据水果卡片自编4的加减应用题。

准备：

1、知识经验准备：

请家长带

幼儿去买东西，使幼儿了解一个买与卖的过程。

2、物质准备：

准备各种水果卡片，人手4个替代物作钱。

过程：

一、以“帮农民伯伯摘果子”引入。

“小朋友，果园里的水果都成熟了，农民伯伯想请你们帮他摘水果，你们愿意吗？”（愿意）

二、游戏“摘水果”。

师交代游戏玩法和规则。

三、分类活动：分水果。

1、引导幼儿将自己所摘的水果跟同伴之间进行交流。

2、交代任务：将各种水果分别放在筐里。

四、歌表演：《摘苹果》。

“果园大丰收了，我们多高兴啊，让我们来唱首庆丰收的歌吧！”。

五、师通过情景表演仿编4的加减应用题。

1、仿编4的减法应用题。

“摘完水果了，我觉得真渴啊，我该怎么办？（买水果吃啊！）可农民伯伯已经把水果卖给老板了，我得去买水果吃了。大家看，我有多少钱？（4块钱）我只有四块钱，这些钱啊只能买两次水果，我得好好的想想看该买什么水果吃了。”

①师买了一个苹果，提问题。

“刚才老师做了什么事？（买苹果）我原来有几块钱，（4块钱）买1个苹果花了几块钱，（1块钱），仔细听老师给你们提了一个什么问题？”

②引导幼儿了解仿编减法应用题的条件。

“给你们提了什么问题？”（还剩下多少钱？）

“小朋友是怎么回答的？”（还剩下3块钱）

“你们是怎么知道还剩下3块钱的？”（因为老师原来有4块钱的，买苹果花了1块钱，就还剩下3块钱。）

③才出示算式卡：4—1=3，引导幼儿了解各个数字所代表的意义。

“我们学过了加法和减法，我们可以用什么方法来计算？”（减法）

2、仿编4的减法应用题。

“还剩下的钱我想买什么呢？”

①师买了3根香蕉，提问题。

“陈老师买苹果花了多少钱？（1块钱）那买香蕉又花了多少钱？（3块钱）仔细听，老师又给你们提了一个什么问题？”

②引导幼儿了解仿编加法应用题的条件。

“刚才老师给你们提了什么问题？”（一共花了多少钱？）

“小朋友是怎么回答的？”（一共花了4块钱）

“你们怎么知道一共花了4块钱啊？”（因为老师买苹果花了1块钱，买香蕉花了3块钱，一共就花了4块钱）

③出示算式卡：1 3=4，引导幼儿了解各个数字所代表的意义。

“我们可以用什么方法来计算？”（加法）

六、幼儿仿编4的加减应用题。

“爸爸妈妈不在家，没时间去水果店买水果，我们来当家，帮爸爸妈妈到水果店买水果吧，请小朋友看看，爸爸妈妈给每位小朋友准备了几块钱？”

1、提出编题方法。

4块钱只能买两次的水果，买一次水果后，问同伴一个问题；把剩下的钱买第二次水果后，再编一个问题，考老师。

2、请个别

幼儿进行仿编，师指导。

七、游戏：“水果店”

1、分配角色，2个女售货员，2个男售货员，编2 2=4的应用题。

2、交代游戏规则：

①水果摊的任何水果只能1元1个。

②顾客买了一次水果以后，就得问同伴一个问题，剩下的钱买第二次水果后，再问老师一个问题。

③强调最后的一句话不能说出答案，应该提问题去考别人。

3、幼儿游戏，师指导。

八、集体小评，请个别幼儿说说自己编的问题。

九、结束。

“小朋友摘水果摘得这么棒，另外一个果园的农民伯伯也想请你们帮他摘果子，愿意吗？（愿意）那就快跟老师去果园吧！”

教学反思：

幼儿期正处于数学学习的启蒙时期，幼儿学习的特点是离不开具体丰富的生活经验，因而幼儿园数学教育活动的内容与组织离不开生活实际。《幼儿园教育指导纲要（试行）》中要求：“要选择贴近幼儿的生活，选择幼儿感兴趣的事物和问题”。强调了幼儿园教育尤其是数学教育活动必须回归生活与幼儿生活实际密切沟通，以充分调动幼儿学习的主动性，因此，我根据活动目标，结合幼儿学习数学的特点，选择贴近幼儿生活实际的“小鬼当家“这一活动内容，组织幼儿学习为父母服务，引导幼儿通过买东西花掉用去的钱、一共花掉的钱为条件将运算溶入到游戏中，刚开始发现幼儿对加法的理解较好，能通过组合算出最后结果，但有个别幼儿对较难的加减不太清楚，在数过手指后才明白相加的道理。在买东西的游戏中，边算边练习找钱是对减法运算的培养，并且引导

幼儿用比多少的形式，找到各数字间的关系，在游戏中溶入了数学教育，能更好的吸引幼儿的兴趣，提高幼儿学习的积极性。因此在以后的教学中，除了要观察幼儿活动，还要指导幼儿在学习时游戏的渗透。

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！