# 2024年幼儿园中班数学说课稿一等奖(15篇)

来源：网络 作者：尘埃落定 更新时间：2024-06-07

*在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。幼儿园中班数学说课稿一等奖篇一1...*

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇一**

1、能正确辨认三角形、正方形、圆形，并能说出图形的名称。

2、在认识图形的基础上，体验游戏的愉快。

3、能叫出长方体和正方体的名称，认识它们的主要特征。

4、进一步巩固对正方形和长方形的认识，了解平面和立体的不同。

1、有三角形、正方形、圆形 \"土坑\"的小路，三角形、正方形、圆形的\"石块\" 。

2、三个图形宝宝的家。

3、小猫挂饰人手一个，后面贴上图形。

教师：\"今天，猫妈妈请来了几位图形宝宝，我们一起来认识一下吧。\"

1、教师：\"宝宝们真能干，现在图形宝宝请我们到他们家去做客。

宝宝们出发了，要跟好妈妈哦，不然会走丢的。\"放音乐，学小猫走。

2、来到小路边。教师：\"唉呀呀，怎么了，\"幼儿说，\"小路上有许多小坑，\"

教师说：\"小坑都是什么形状的\"，幼儿回答。教师：\"那我们有什么办法把路填满呢？\"幼儿回答。

教师：\"宝宝们看，路边有那么多石头，我们用这些石头来修路吧，\"幼儿修路，提醒幼儿：\"宝宝们要动动脑筋，什么样的石头放到坑里才正正好。\"

3、教师检查小路有没有都修好。教师：\"你们用什么形状的石头修路的啊？（请个别幼儿回答），小路修好了，我们边走边说说你走在什么图形上。\"（教师先示范，幼儿再示范）

4。出示长方体、正方体，告诉幼儿长方体和正方体的名称。

5、发给幼儿（每组）长方体、正方体、正方形、长方形各一个，让幼儿随意摆弄，

摸一摸、看一看，比一比它们有什么不同与相同。

6、教师与幼儿一起比较、总结：按顺序数一数，长方体有六个面，它的.每一个面一般都是长方形，

正方体也有六个面，每个面都是正方形（用正方形和正方体的每个面重叠比较）它的六个面一样大

7、让幼儿说出生活中见过哪些物体是长方体。哪些物体是正方体

1、教师：\"你们看这就是图形宝宝们的家，你们猜猜这是哪个图形宝宝的家呀？\"引导幼儿说说。

2、根据幼儿身上的图形做客。

教师：\"我的猫宝宝真能干，现在我先请戴着三角形的猫宝宝到三角形图形娃娃家里去做客，

同时要问好。回来时要跟三角形图形娃娃说再见。\"

教师：\"这次我们一起去做客，根据你身上的图形去做客。方法同上\"

3、教师验证是否正确。

教师：\"猫宝宝们，玩了这么长时间也累了吧，我们回家吧。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇二**

各位评委，各位老师大家好！

今天我说课的题目是中班数学活动《哭娃与笑娃》这个活动来自山东省编教材中班上册《我的好朋友》这一主题。

下面，我将从说教材，说教法，说学法，说教学过程，说教学反思这几个方面来进行说课。

1、教材地位中班幼儿偶尔情绪不是很稳定，早晨来园偶尔哭着喊爸爸，妈妈，怎么劝都不好用，为此我特意设计了\"笑娃娃和哭娃娃\"的这次活动，将心育目标与语言目标有机融合。游戏是幼儿的生命，活动始终以游戏贯穿始终。将心理健康教育融合于游戏中，发挥增效作用。并采用卡片联想、生活经验联想来激发幼儿学习的主动性和积极性。

2、三维教学目标：

知识目标：能从眉毛、眼睛、嘴巴的细微变化中，观察出人的情绪变化。

能力目标：知道哭和笑的两种不同的表情，会从两种不同的表情里判断人的心情。

情感目标：学会关心他人，愿意为好朋友带来快乐。

3、重点难点重点：能从眉毛、眼睛、嘴巴的细微变化中，观察出人的情绪变化。难点：能知道五官与表情的关系，会用简单的方法表现哭与笑两种不同的表情。

教学准备

1、幼儿人手一面小镜子，圆形卡片若干，彩笔。

2、表现哭、笑表情的人物头像各一幅。

3、背景音乐《笑比哭好》

4、\"心情速递\"板二说教法新《纲要》提出：创设一个宽松的环境，让每个幼儿都有机会参与探究活动，进行尝试，感受参与的乐趣，并能鼓励幼儿大胆发表自己的`想法和意见。因此本活动教师将充当幼儿的支持者，合作者和引导者，根据中班幼儿的思维的具体形象的特点始终贯穿的原则，结合多种教法进行活动。

在教学过程中为了突出重点难点，我将采用情景法，互动游戏法

1、情景法考虑到中班幼儿的年龄特点，在活动中我先播放歌曲表演，引出一只快乐的小熊，激发起幼儿对这节课的兴趣，让他们很快的投入到课堂中来。

2、互动游戏法我和幼儿一起来做五官的游戏，我先指着自己的鼻子问幼儿，这是哪里呀？让幼儿猜。以此类推，我把自己的五官都指全，让幼儿猜全。接着鼓励其他幼儿跟着一起做猜猜五官游戏。做完游戏，趁着幼儿尽兴，我问幼儿：五官都有哪些本领啊，请大家一起积极发言一起讨论。

本次活动，总体设计思路：以《新纲要》为指导，借建构主义理论和多元智能理论及做中学的思想，主要采用互动游戏法，启发诱导法

1、情景游戏法：老师和幼儿一起做游戏，在游戏中引导幼儿认识人的五官和了解五官的用途是什么。

2、启发诱导法：在小黑板上画出各种各样的表情，有笑的有哭的，有伤心的等等，让幼儿观察一下不同的表情和五官是什么关系的？进而引导幼儿学会调整自己的情绪。

三、说教学

（一）引发兴趣，导入课题

歌表演引出快乐小熊\"hello!大家好，我是快乐小熊，今天呀!我和冯老师一起来到这里，想和你们交朋友？高兴的话就请来点掌声!\"

（二）导入游戏，引发讨论

1、老师和幼儿一起做\"指指鼻子，摸摸脸的游戏\"请幼儿互相说一说眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵，它们都有哪些本领？让幼儿自由讨论。

2、请幼儿自由发言，并提问个别幼儿，并肯定全体幼儿的表现，初步了解人的面部长有五官，并了解其功用，并要时时刻刻保护它们。

（三）五官的变化，引发讨论，学习使人情绪愉快的方法

1、\"小朋友\"用你的小眼睛看这里，这怎么有这么多的数字，还有圆点？激发幼儿好奇的心理，并引导幼儿愿意露出笑脸。

2、出示表情脸谱，\"老师呀，还要给小朋友看一样东西，这是表情脸谱，小朋友都甜甜的笑脸，因为它会给朋友带快乐，那咱们就一起露出最甜的笑脸吧!\"

3、出示课件(快乐的聚会)，小动物们也喜欢甜甜的笑脸，那咱们一起来看看，小动物们是样快乐的

4、引导幼儿通过看小动物们的快乐聚会，能感受到小动物把快乐带给了我们，要用笑脸对待朋友，笑脸代表着幸福和快乐!提问幼儿\"假如您的好朋友生气不高兴了？你会用什么办法让她高兴起来露出笑脸？\"引导幼儿讨论，并请幼儿发言，提问个别幼儿。给朋友唱歌、跳舞还给好朋友说好听的甜甜话，让朋友快乐，自己也就快乐了!

（四）发展幼儿的观察力，自由想象，情感升华

1、出示笑脸和哭脸，发展幼儿的观察力。

2、送出小礼物!手拿镜子做表情游戏，并让幼儿自己动手画出笑脸，装饰\"快乐树\"。

3、\"快乐小熊\"说要用笑脸、说甜甜话对待朋友，这样大家就都快乐了。

（五）教学反思

提醒幼儿每天来园时，在\"心情速递板\"上标出自己的心情，引导幼儿关心大家的心情，说一些高兴的话，让大家都快乐起来。

（六）布置作业

以漂亮的我为主题，画一副自画像，能把自己的表情真实的表现出来。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇三**

这一活动主要要求幼儿辨认平面几何图形，中班小朋友他们的思维是直觉形象的，在学习过程中要着重感知事物的明显特征。然而几何图形的认识往往过于单调、抽象。因此根据纲要中指出的：教育内容的选择，既要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事物和问题，又要有助于拓展幼儿的经验和视野。设计此活动，让幼儿能大胆地参与活动，积极地投入实践中去。

活动目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用，根据幼儿的年龄特点和实际情况，确立了认知、情感、能力等方面的目标.其中有探索认知部分，也有操作部分，目标是：

1．引导幼儿区分图形（三角形、长方形、正方形、圆形、半圆形等若干）。

2．让幼儿初步感知图形之间的转换关系，并能想办法解决问题。

3．培养幼儿思维的灵活性，发展幼儿动手能力，激发幼儿学习数学的欲望。根据目标，我把活动的重点定为：复习巩固对长方形、正方形、三角形、圆形、半圆形的认识；

4．难点定为：初步感知几种图形的组合和转换关系。

活动准备是为了完成具体活动目标服务的，同时幼儿是通过环境、材料相互作用获得发展的，活动准备必须与目标、活动主体的能力、兴趣、需要等相适应，所以，我既进行了物质准备又考虑到幼儿的知识经验准备。

知识准备：已认识简单、常见的图形

物质准备：

1、教具：大的圆形，正方形和三角形各一个，小箱子一个（里面放图形或卡纸做的小鸟一只）

2、学具：每人一套几何图形（有三角形、正方形、长方形、半圆形、圆形等若干）

（一）、教法

新《纲要》指出：教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。活动中应力求“形成合作式的师幼互动”，因此本活动我除了和幼儿一起准备丰富的活动材料，还挖掘此活动的活动价值，采用适宜的方法组织教学。活动中我运用了：

1、情景创设法：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，因而我设计了用图形给小鸟造一间漂亮的小房子这一情节，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，本活动的演示是运用几何图形的基础上，学会区分异同。

3、观察法:观察可丰富幼儿感性经验，培养幼儿对周围事物的兴趣和求知欲。

4、游戏法:“富教育于游戏之中”是《规程》的原则体现之一，淡化模式，把教育内容寓在有趣的游戏中，充分调动幼儿学习的积极性，让幼儿在“玩中学，在学中玩。”在本次活动中，以“游戏”贯穿活动始终，游戏是本次教学活动的一条主线。

（二）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：

1、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小鸟造一间漂亮的房子，让幼儿通过看一看、比一比、放一放、拼一拼来认识几何图形。

2、交流法：同伴间相互交流探索问题。在交流的过程中既能发展幼儿的语言表达能力，又能将自己获得的经验与同伴交流分享，使《纲要》中指出的“生生互动”得到真正体现。因为幼儿是学习的主人，所以我创设了游戏的情景，让幼儿全身心地投入到活动中去，并且在游戏中给幼儿自由展现的空间。

1、创设情境、激发幼儿参与活动的兴趣

兴趣是最好的老师。通过创设图形游戏的情景一下子抓住幼儿的眼球，吸引他们的注意力，激发他们参与活动的兴趣。

2、第一次操作——纸箱变魔术

带领幼儿摸图形”，引导幼儿观察图形，并通过交流发言，做分类游戏等多种方式来复习巩固对三角形、长方形、正方形、圆形的特征以及常见颜色的掌握。

3．第二次操作—— 图形变变变

在这一环节中我设置了“图形变变变”的游戏，让幼儿在动手操作中巩固所学内容。《纲要》中指出：要尽量创造条件让幼儿真正参加探索活动，使他们感受科学探索的过程和方法。让孩子通过摸一摸，看一看，拼一拼来巩固对图形（圆形、三角形、长方形、正方形）特征的掌握。

4．第三次操作——小鸟的家

引导他们思考问题，寻求解决问题的办法，相互交流帮助，分享探索的过程和结果。从而得出结论——用几个不同形状的图形能拼出一个新的图形来。幼儿在游戏过程中反复感受、反复体验以突破难点。同时也培养孩子初步的合作意识和能力。

我一共安排了三次操作活动，这三次操作活动每次的药企业和难度都不同，由浅入深，由易到难，层层递进，线条清晰，利于孩子逐步深入的仔细观察和主动探索。

5．活动延伸

一次活动的结束不代表这次内容的终结，幼儿的知识要经过多次反复的巩固和联系，要不断的积累和深入。一次活动后，我们的教具和学具也还有大量的再次使用空间，所以我请孩子们把材料转移到活动区，在那里感兴趣的孩子们还可以接着探索形状的奥秘。

整个活动程序的安排，能遵循《纲要》中组织与实施中的教育性、互动性、针对性的原则，也符合中班幼儿的学习特点和规律。因此，我想通过这样的一个活动，孩子们不仅能认识几何图形，能详细地说出各图形的区别，初步感知图形之间组合和转换关系，而且在以后的学习中遇到困难时尝试用已学的知识来解决问题、动手操作及与同伴交流等方法来解决问题。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇四**

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。

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。

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；

5、在活动室墙上张贴一些包含梯形的图片。

新《纲要》指出“教师应该成为活动的支持者、合作者、引导者”。活动中教师要心中有目标，眼中有幼儿，时时有教育，以互动的、开放的、研究的理念，让幼儿真正成为学习的主体。因此我采用了如下方法：

1、观察法：观察是幼儿认知活动中比较重要的学习方式，在活动中，我充分利用电教手段引导幼儿观察幻灯片，感知梯形的特征，从而区分出梯形与正方形及长方形的不同。

2、操作法：动手操作能引起大脑的积极思维，大脑皮层的分析和综合活动来自运动器官的`信号，当幼儿注意变为幼儿直接操作的对象时，就使大脑皮层处于积极的活动状态，引起幼儿高度的学习兴趣。

3、游戏法：游戏是幼儿喜闻乐见的一种娱乐形式，根据幼儿的年龄特点和教学内容，开展一些与教学有关的游戏活动，是激发幼儿学习，提高教学质量的有效的途径。

本课教学内容安排为一课时。课堂教学是幼儿数学知识的获得、技能技巧的形成、智力、能力的发展以及思想品德的养成的主要途径。为了达到预期的教学目标，我对整个教学过程进行了系统地规划，遵循目标性、整体性、启发性、主体性等一系列原则进行了教学设计。共设计了四个主要的教学程序：复习整理基础上，渗透新知识点――新授活动――巩固活动――生活化延伸

（一）在复习图形的基础上渗透新知识。

1、看幻灯片，复习学过的图形，渗透新知识。

师：今天，老师给你们请来了一位小客人，你们看看它是谁？（小青蛙）小青蛙为我们带来了许多图形宝宝，它想考考小朋友们认不认识这些图形宝宝。（屏幕上依次出现三角形、圆形、正方形及长方形）找幼儿说出每种图形的名称及特征，最后再出现梯形，让幼儿通过观察发现这个图形既不是正方形，也不是长方形，从而让幼儿自然而然地有了想探索这个图形的渴望。

2、出示一个梯形，提问幼儿：这个图形有几条边？几个角？你们看，它上面的边短，下面的边长，上下两条边平平的，旁边两条边斜斜的。这个图形像什么？

3、师小结：这个像滑梯一样的图形叫做梯形。

不过，梯形宝宝可调皮呢，它一会儿翻跟头，一会儿躺下睡觉，你们看这样还是梯形吗？（师小结：原来梯形可以倒着放，卧着放，它们都是梯形。）

4、分别出示直角梯形、等腰梯形，让幼儿了解它们也是梯形。

提问：这个一边可以当滑梯的图形，是不是梯形？这个两边有一样长滑梯的图形，是不是梯形？

（二）通过操作活动，巩固新知识

每个幼儿的座位底下都有一个小信封，里面装有三角形、圆形、正方形、长方形及梯形，让幼儿找出梯形，并且为梯形涂上自己喜欢的颜色。

（三）游戏活动：“找梯形宝宝”

通过寻找生活中常见事物中的梯形，加深对梯形特征的认识。

1、让幼儿在活动室周围张贴的图片中，寻找梯形宝宝，先请一名幼儿找找、说说。

2、鼓励全体幼儿寻找梯形，跟同伴和客人老师说说梯形宝宝藏在哪里。

这节课，我通过四个环节的教学设计，既遵循了概念教学的规律，又符合幼儿的认知特点，指导幼儿观察、游戏，操作，获取新知识；同时注重培养幼儿的思维和各项能力。在教学过程中让幼儿动口、动手、动眼、动脑为主的学习方法，使幼儿学有兴趣、学有所获。

教学反思：

幼儿园的数学活动相对于其他活动枯燥、单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚未发展，所以本次活动中我为幼儿创设了一个可操作的丰富材料的环境，为幼儿创设了一个可选择性、可操作性的空间。使幼儿能独立的操作材料，并大胆的表达自己的想法。幼儿的自主性，选择性，独立性得到了充分的体现。通过一系列的游戏活动，达到了主题总目标预设的要求。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇五**

一、说教材

这一活动主要要求幼儿辨认平面几何图形，中班小朋友他们的思维是直觉形象的，在学习过程中要着重感知事物的明显特征。然而几何图形的认识往往过于单调、抽象。因此根据纲要中指出的：教育内容的选择，既要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事物和问题，又要有助于拓展幼儿的经验和视野。设计此活动，让幼儿能大胆地参与活动，积极地投入实践中去。

二、说目标

活动目标是教学活动的起点和归宿，对活动起着导向作用，根据幼儿的年龄特点和实际情况，确立了认知、情感、能力等方面的目标.其中有探索认知部分，也有操作部分，目标是：

1．引导幼儿区分图形（三角形、长方形、正方形、圆形）。

2．让幼儿初步感知图形之间的转换关系，并能想办法解决问题。

3．培养幼儿思维的灵活性，发展幼儿动手能力，激发幼儿学习数学的欲望。

根据目标，我把活动的重点定为：复习巩固对长方形、正方形、三角形、圆形的认识；

难点定为：初步感知几种图形的组合和转换关系。

三、活动准备

活动准备是为了完成具体活动目标服务的，同时幼儿是通过环境、材料相互作用获得发展的，活动准备必须与目标、活动主体的能力、兴趣、需要等相适应，所以，我既进行了物质准备又考虑到幼儿的知识经验准备。

知识准备：已认识简单、常见的图形

物质准备：

1、教具：自制的“石路”上面画有大小不同图形“土坑”若干。

2、学具：圆形、三角形、长方形、正方形的图形卡片若干，幼儿人手一个小塑料筐。

四、说教法、学法

（一）、教法

新《纲要》指出：教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。活动中应力求“形成合作式的师幼互动”，因此本活动我除了和幼儿一起准备丰富的活动材料，还挖掘此活动的活动价值，采用适宜的方法组织教学。活动中我运用了：

1、情景创设法：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，因而我设计了铺石头这一情节，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，本活动的演示是运用几何图形的基础上，学会区分异同。

3、观察法:观察可丰富幼儿感性经验，培养幼儿对周围事物的兴趣和求知欲。通过组织幼儿观察石头的颜色和形状，达到巩固和比较各种形状特征的目标。

4、游戏法:“富教育于游戏之中”是《规程》的原则体现之一，淡化模式，把教育内容寓在有趣的游戏中，充分调动幼儿学习的积极性，让幼儿在“玩中学，在学中玩。”在本次活动中，以“游戏”贯穿活动始终，游戏是本次教学活动的一条主线，让幼儿在捡石头——铺石头——踩石头的一系列游戏来达到预设目标

5、活动过程中，我渗透了“多元智能”的理念，将各领域的知识有机整合在一起，如在观察活动中渗透了语言表达教学，在“铺石头”中渗透了方位词教学及社会情感教育等等。

（二）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：

1、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小朋友铺路，让幼儿通过看一看、比一比、放一放、拼一拼来认识几何图形。

2、交流法：同伴间相互交流探索问题。在交流的过程中既能发展幼儿的语言表达能力，又能将自己获得的经验与同伴交流分享，使《纲要》中指出的“生生互动”得到真正体现。因为幼儿是学习的主人，所以我创设了游戏的情景，让幼儿全身心地投入到活动中去，并且在游戏中给幼儿自由展现的空间。

五、说教学程序

1、创设情境、激发幼儿参与活动的兴趣

兴趣是最好的老师。通过创设捡石头铺路的情景一下子抓住幼儿的眼球，吸引他们的注意力，激发他们参与活动的兴趣。

2、第一次操作——捡“石头”

带领幼儿捡“石头”，引导幼儿观察“石头”的形状，并通过交流发言，做分类游戏等多种方式来复习巩固对三角形、长方形、正方形、圆形的特征以及常见颜色的掌握。

3．第二次操作——铺“石头”

在这一环节中我设置了“铺石头”的游戏，让幼儿在动手操作中巩固所学内容。《纲要》中指出：要尽量创造条件让幼儿真正参加探索活动，使他们感受科学探索的过程和方法。让孩子通过摸一摸，看一看，比一比来巩固对图形（圆形、三角形、长方形、正方形）特征的掌握。

3．第三次操作——拼“石头”

在孩子们操作的过程中发现难点问题——有些坑找不到相同形状的.“石头”来填，并及时抛出问题，引导他们思考问题，寻求解决问题的办法，相互交流帮助，分享探索的过程和结果。从而得出结论——用几个不同形状的图形能拼出一个新的图形来。幼儿在游戏过程中反复感受、反复体验以突破难点。同时也培养孩子初步的合作意识和能力。

我一共安排了三次操作活动，这三次操作活动每次的药企业和难度都不同，由浅入深，由易到难，层层递进，线条清晰，利于孩子逐步深入的仔细观察和主动探索。

4、音乐活动——踩“石头”

《纲要》中指出幼儿的活动要动静交替，切合幼儿年龄特点。中班幼儿的专注时间一般在25——30分钟左右，在三次操作活动后，我特意安排了这个音乐活动，让孩子在轻松活泼的音乐中跳一跳，蹦一蹦，抢一抢，放松心情，活跃气氛，而且也再次巩固了对图形的认识和掌握。

5、活动延伸

一次活动的结束不代表这次内容的终结，幼儿的知识要经过多次反复的巩固和联系，要不断的积累和深入。一次活动后，我们的教具和学具也还有大量的再次使用空间，所以我请孩子们把材料转移到活动区，在那里感兴趣的孩子们还可以接着探索形状的奥秘。

六、效果预测

整个活动程序的安排，能遵循《纲要》中组织与实施中的教育性、互动性、针对性的原则，也符合中班幼儿的学习特点和规律。因此，我想通过这样的一个活动，孩子们不仅能认识几何图形，能详细地说出各图形的区别，初步感知图形之间组合和转换关系，而且在以后的学习中遇到困难时尝试用已学的知识来解决问题、动手操作及与同伴交流等方法来解决问题。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇六**

指南中指出生活是幼儿学习的源泉，在生活中很多的数学现象可以用数学知识来解决的，所以成人应该培养幼儿对学习数学的积极情绪，最重要让幼儿感知生活中数学的有趣和有用。

数字对于幼儿来说是枯燥，为了激发幼儿学习数学的兴趣，我设计了本次数学活动，以情景故事为主线，把抽象概括的数学知识生活化、游戏化，引导幼儿在活动中玩中学、学中玩，激发幼儿对数学活动的兴趣。

大家都知道活动目标是教学活动的起点和归宿，对教学活动有导向作用，根据中班的年龄特点，我确定了以下几个目标，1.感知7的物体数量，理解6添上1就是7。

2.学会把物体的数量用自己的方式记录完整。3.体验生活中数学的有趣和有用，激发参与数学活动的兴趣。

针对以上的分析，我把本次活动的认知目标为重点，技能目标为难点，为了更好的突破重点和难点，实现教学目标，数学源于生活，用于生活，我为活动准备了多媒体课件《开心农场》等。

《纲要》中指出教师要成为幼儿在学习活动中的支持者、合作者、引导者。为了帮助幼儿掌握重点，突破难点，我采用了情景激趣法、启发提问法、游戏法，激发幼儿学习的欲望，培养他们主动探索的兴趣和习惯。

最后说本次活动的亮点，本次活动是游戏法与情景法的相结合。中国著名教育学家陈鹤琴说过“生活即教育”，在创设的情境中，引起幼儿的.好奇心，贴近幼儿的生活，在游戏中激发幼儿参与数学活动的兴趣。

教无定法，贵在得法，在本次活动中采用了多种的教学法让幼儿在趣味性、游戏性的活动中发展各方面的能力。

以幼儿为主体，创造条件，让幼儿去探索和参与活动，在活动中，我让幼儿充分去自由探索和体验，通过探索操作法、小组讨论法、趣味游戏法，让幼儿的认知能力、动手操作能力得到提升。

结合以上的分析，我把活动过程分为6个环节，第一环节我会以游戏的方式进场，师幼互动开汽车，教师要求幼儿开车前报一下人数，进入创设的情景——农场。此游戏是让幼儿在游戏中感知1-7的数字，巩固对数字的认识。

第二环节进入情境后，教师运用启发提问法：到站啦，我们来到了开心农场，很开心，看谁来了？屏幕上出现小狗的图片，引导幼儿用语言表达自己的看法，在讨论的过程中幼儿提高语言能力，增强自信心，达到活动的目标，在这个过程中，课件先出现6个物体后来加入了一个物体，成为了7个物体，意思让幼儿理解6添上1就是7，出现了小狗，小鸭等生活中认识的事物，贴近幼儿的生活，过程不断的重复，方便幼儿的记忆和理解。

第三环节，游戏部分，指南中指出游戏是幼儿极有意义学习过程和学习方式，是幼儿喜爱的活动，当幼儿的专注力下降的时候，游戏可以提高幼儿学习的兴趣。活动室里布置了两棵树，上面挂满了水果和蔬菜，教师给幼儿布置任务，请每位幼儿手里拿着一个篮子去摘7个水果或者蔬菜，然后师幼一起来验证幼儿的操作。

第四环节，幼儿操作，教师先示范，“请小朋友们每人拿一个打包袋，装7个水果或者蔬菜，并把你们的点货单填好了，一起送到跟你衣服身上对应数字的篮子里放好，要把篮子的袋子都装满了水果或者蔬菜哦！”教师提出要求，要求幼儿拿到点货单先写上你身上的号码，然后举例子说明，“例如你拿了3个西红柿就记录在点货单上，明白吗？如果我们干着又快又好，农场主说可以送一袋给我们带回家分享。”让幼儿自由完成，教师巡回指导。

第五环节，教师引导幼儿描述自己的记录卡并验证。

第六环节，结束活动，教师小结完后就请幼儿上车回家，出发回家前让幼儿点一次人数，再一次感知7的数量。

五大领域是相辅相成的，我会把本次活动的操作材料投放到数学区或者益智区等各个领域，让幼儿的兴趣得到持续的发展。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇七**

各位评委，各位老师大家好!

今天我说课的题目是中班数学活动《找一找说一说》这个活动来自山东省编教材中班上册《我的新班》这一主题。自己的创设与主题紧紧相扣，并且与幼儿的生活密切相关，这一课程即培养了幼儿的想象力，创造力，又培养了幼儿的思维能力，还增强了幼儿简单数字的运用和识记能力。

下面，我将从说教材，说教法，说学法，说教学过程，说教学反思这几个方面来进行说课。

1教材的内容及其特点幼儿园数学是一门系统性、逻辑性很强的学科，有着自身的特点和规律，新《纲要》提出“数学教育必须要让幼儿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;教师要引导幼儿对周围环境中数、量、形、时间和空间等现象产生兴趣，建构初步的数概念，并学习用简单的数学方法解决生活和游戏中某些简单的问题。”由此可见生活化、游戏化已经成为构建数学课程最基本的塬则在新学期的开始，幼儿就有了一定的独立能力，他们更多愿意独立的做事情，并且感到自豪。经常听到他们说杯子是做什么用的?衣服又是做什么用的?冬天的衣服是什么样子的`?夏天的衣服又是什么样子的?等等。因此，我设计了这堂《找一找说一说》的教学活动，希望孩子们在轻松愉快的游戏活动中和积极参与操作的过程中获得相关知识。

活动目标复习4以内的点数，或根据物品用途的不同，学会简单的分类。

2能用自己喜欢的颜色，学习用花，草等进行简单的装饰。

会看标志找到自己的用品，不随便乱用、错拿，懂得讲卫生。

重点难点重点：复习4以内的点数，或根据物品用途的不同，学会简单的分类。

难点：会看标志找到自己的用品，不随便乱用、错拿，懂得讲卫生。

活动准备事先剪好的叁角形、圆形、正方形卡片若干，彩笔每人一盒。

幼儿用书。

在课前我认真分析教材，做好挂图，准备好所有的教具。以培养孩子“主动学习，逻辑推理，创造思考，解决问题”的能力为主旨，活动以“游戏式数学”为精神主轴，增强数学学习的乐趣，让孩子在轻松，快乐的情景下展开与数学的第一类接触，在学习历程中积累足够的操作经验，构建完整的数理概念，让孩子更喜欢数学并养成主动探索，追求知识的兴趣和良好的品质。因此我将采用以下教学方法：

1游戏法我将通过组织有规则的游戏来引导幼儿学习。游戏法符合幼儿喜好游戏的天性，能将教学目标，教学内容和教学兴趣结合起来，让幼儿在感兴趣的游戏中轻松的学习。

比如说我把小朋友自己用的杯子，饭盒，毛巾等小物品都全部打乱，让小朋友自己去找到自己的东西并把它放回塬处，这样教会他们不乱放东西，并且养成良好的习惯。

2动手操作法我让幼儿找自己的用品，让他们找到以后在向我介绍这些用品是做什么用的?他们是怎样找到的?再让幼儿说说自己的标志是什么。这样既发展了幼儿的观察力，学习能力，认识能力以及思维能力，又促使幼儿养成良好的生活习惯。

我先做示范，画几多简单的花纹，让小朋友们模仿，然后在让他们自己动手动脑设计标志，贴在自己的用品上，防止拿错等。

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。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。.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。”

1.阅读幼儿用书，复习4以内的点数，会进行简单的分类。

(1)看看图上有什么?说说这些物品有什么用?(喝水用的、擦手用的、睡觉用的、放衣服用的)(2)数一数每种物品有多少?

2.照照自己的用品在哪里?

告诉来是你的衣帽橱、小床、杯子、毛巾、小椅子都在哪里?你是怎么找到的?请幼儿说一说自己的标志是什么?知道标志能帮助我们很快找到自己的用品，不易拿错。

3.动手设计标志。

激发幼儿制作的兴趣。动物学校也开学了，小动物们总是拿错用品，这样乱用物品很不卫生，他们想请小朋友帮它们一起设计用品上的标志，你们愿意吗?我们设计什么样的图案呢?幼儿自由讨论。

在幼儿讨论的基础上，老师示范几种简单的花纹画法，如圆形花瓣、长形花瓣等。

幼儿动手在已准备好的图形卡片上，进行大胆的设计，老师巡回指导。

4.展示作品，幼儿互相欣赏。

鼓励幼儿大胆向同伴介绍自己的作品，并能讲出他人作品的可取之处。

小结：小动物收到标志牌很高兴，以后它们再也不能用错物品了，谢谢小朋友们!

提醒幼儿记住自己的标志，知道使用完杯子、毛巾后，要放回塬处。会轻拿轻放，爱护自己的用品。

教学反思：

在整个活动中利用幼儿的好奇心引起他们的学习兴趣，并且达到了预期目标，效果非常好，甚至超过了预期效果。整个活动既让幼儿体验了实验成功时的快乐、增强了自信心，也知道了保护环境的必要性，同时也培养了幼儿的观察力及动手操作的能力，这个活动在中班开展是非常有意义和有必要的。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇八**

《情境互动式幼儿数学教育课程》以孩子熟悉的情境主题为组织教学的逻辑线索，在主题中按照不同阶段幼儿的年龄特点，引导幼儿与教师、与同伴以及与情境和材料互动，实现培养幼儿“主动学习、逻辑推理、创造思考、解决问题”的教学主旨。根据幼儿已有的生活经验，我共设计了4个环节，情境贯穿整个活动之中。在游戏娱乐的过程中自我检测与评价。感到学数学是愉快的。

根据幼儿的年龄特点和班里幼儿的实际情况，我确立了以下目标：

1、培养幼儿的辨别能力，发展方位知觉

2、通过活动，认识区别上中下空间方位，学习方位词上面，中间，下面其中目标二设定为重难点。

根据活动的需要，制作

1、情境数学课件；

2、操作教具：人手一套。

幼儿在体验游戏的愉快过程中，进一步掌握确定空间方位的方法。本环节的操作更有趣有效，发挥了很好的作用。活跃了课堂气氛，每个孩子都非常的积极。

（一）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。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”的诱惑下，把本来难以下咽的“苦药”吞咽下去。让幼儿在游戏的情境中，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。整节课以游戏活动贯穿，进一步让幼儿掌握确定空间方位的方法。我还采用观察操作法、赏识激励法引导幼儿在游戏中发现问题、解决问题，树立孩子的自信心，从而使本活动达到科学性、趣味性、愉悦性的和谐统一。

（二）学法

中班下学期幼儿学习能力有了一定的增强、游戏水平也有很大提高。所以，在一系列循序渐进、富有情境性的游戏中促进了幼儿对空间方位的认识，丰富的游戏带动了生生互动、师生互动，既体现了“以幼儿发展为本”的理念，也促成了“合作探究式”师生互动的形成。

（一）整体思路意图

本节教育活动为一课时。整节课以小松鼠去锻炼—一路走过的地方——看到好吃的——送礼物给号朋友为线索4个环节，有趣有效的情境游戏发挥了很好的作用。活跃了课堂气氛，每个孩子都非常的积极。

（二）活动流程

本次活动，我一共设计了四个环节

一、情境导入

通过情境导入，调动幼儿情绪，缓解对陌生环境的拘束感，并通过小松鼠去锻炼引入今天活动的内容。

师：“瞧，这是谁呀？”（小松鼠）ppt

它急急忙忙的是要去哪里呀，原来小松鼠是要去锻炼，你们看它来到了哪里？

二、布题

1、在山下看到了什么？（在山下看到了小草）小松鼠往山上爬，他爬到了哪里？看到了什么？（爬到了山的中间，学说中间。看到了盛开的小花）小松鼠继续往上爬，爬到了哪里了（山上，学说山上），在山上看到了一个小亭子。这时候他觉得肚子饿了，他走到小亭子里，看到里面有好多好吃，有猕猴桃，苹果和梨子（出示操作卡）还有一些好吃的，到底是什么呢？我们一起来听一听，猜一猜

（1）头上长绿叶，身上方格格，东北部长她，全身黄颜色。把你们猜的东西放在苹果的上面；对不对呢，让我们一起来看。

（2）听录音，把你们猜的东西放在猕猴桃和梨子的中间；

（3）这个东西害羞地露出半个脸，会是什么呢，我们一起把他叫出来吧。在苹果的下面原来是草莓。

2、小松鼠看到这么多好吃的东西，非常的开心，把肚子吃的饱饱的，去看望他的朋友了。他的朋友会是谁呢？（出示三个朋友）调皮的小松鼠把给朋友的礼物藏在了大树上。（出示操作卡片）大树上有三根线小松鼠会把谁的礼物放在上面、中间和下面呢？出示准备的礼物让小朋友看一下。

三、幼儿操作。

边操作边说谁的礼物放在上面，谁的礼物放在中间，谁的礼物放在下面。

四、验证。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇九**

（1）让幼儿感知5以内的数量，认识数字1~5。

（2）引导幼儿寻找、发现自己身上蕴含的数量，并用相应的数字表示，尝试用绘画的形式记录自己的发现。

（3）引导幼儿体验学习数学的乐趣，培养幼儿对数学的兴趣。目标内容与教材上有所不同，原因是：这样从知识、能力、情感三方面表述更完整、更清晰；还有就是我们身体有关部位数量为3和4的比较难找，所以我把教材中“寻找、发现自己身体有关部位蕴含的数量”改为“引导幼儿寻找、发现自己身上蕴含的数量”，这样既包括身体部位，又包括身上的衣物等，更利于活动的开展。

让幼儿感知5以内的数量，认识数字1~5。

数字与数量的对应及用绘画方式记录。

教学中我主要采用游戏法和操作法，把数学知识寓于一个个有一定规则的、有趣的游戏之中，通过对数字卡等材料的玩耍和操作，快快乐乐的掌握知识、发展能力。

我设计的教学环节其实就是由几个小游戏有机串联而成的，什么游戏？如何串联？是否又有趣又有用？别急，听我慢慢道来。

一开始，我用“眼明嘴快”的游戏导入：“我给大家带来几个数字朋友，看看谁能最先认出它、最先说出它的名字。”然后我用“闪烁法”快速出示数字卡，请幼儿认读。这个游戏既能检验幼儿对数字的认识程度，又能防止已经认识数字的幼儿失去兴趣。作为对幼儿良好表现的奖励，我说：“小朋友，我爱你，照张相片送给你！”一边用手指作成取景框，“咔嚓、咔嚓”给孩子们“照相”，其实，这已经自然过渡到第二个游戏——和幼儿一起“给数字宝宝照相”。这个游戏的.目的是引导幼儿进一步观察、记忆字形。分别给数字1~5照完相后，我说：“香蕉老师也想请你们给我照张相，行吗？不过，我得打扮一下，请稍等！”当我穿上贴满数字的外衣时，新一个环节开始了。

“啊，香蕉老师变成数字人了！咦，数字宝宝跑我身上干什么？找朋友？我身上有数字宝宝的朋友吗？在哪里？我们来帮它们找一找。1（2、3、4、5）的朋友在哪里？”这样引导幼儿寻找我身上数量与每个数字对应的部位或物品，初步建立数字和数量的对应关系。当幼儿领会了游戏的要求时，我说：“数字宝宝想到小朋友身上找找朋友，可以吗？”请每位幼儿拿一张数字卡，在自己身上进一步探索、寻找数量与所拿数字相对应的部位或物品。

下一个环节是让幼儿尝试用绘画方式记录自己的发现，我是这样过渡的：和孩子玩“哑谜”——我指自己身上的某一部位或物品，它的数量是几，就请拿数字几的幼儿把数字卡交给我，然后到写着这个数字的“转盘”周围等待。当所有幼儿都进行完后，我向幼儿交代要求，请幼儿在“转盘”周围的空白纸处，用画简图的方法，记录自己发现的相应数量的部位或物品，并引导同一组的幼儿画的时候分工合作，避免重复。我之所以把记录表设计成“转盘”，是因为：这样有利于几个幼儿同时记录，并且可以解决记录中出现的方向性问题，“转盘”一转动，我们可以端正地看到每幅图；另外可以培养幼儿的合作意识，同时增强记录的趣味性。等幼儿记录完了，我请组与组之间交换检查，纠正错误，让幼儿在这个过程中通过交流，获得更多的正确信息。

结束部分也充满了游戏性。“我们身上藏着很多数，动物身上也藏着很多数，你听——一只青蛙（伸出一个手指）一张嘴（指嘴巴），两只眼睛（眨两下眼睛）四条腿（各拍一下四肢），扑通一声（学蛙跳）跳下水（两臂滑水）。来，大家一起来学学小青蛙吧！”这个游戏除了与数字有关外，还能让幼儿得到适当的活动。活动在有趣的游戏中结束。

数学知识不是靠传授从外部灌输到幼儿身上的。而是通过幼儿自己的探索活动自主建构起来的。数学活动的这一特点决定了数学领域的学习活动必然是幼儿主动的探索活动，是幼儿在兴趣的指引下，通过对物质材料的摆弄、操作、思考和交流而获得知识的过程。教师在活动中，只是起指导幼儿学习的作用，而不是代替幼儿学习，不是简单地把结论或答案告诉幼儿。所以，我运用了一个个幼儿喜欢的游戏，首先激发起幼儿的学习兴趣；每个游戏中蕴含着不同的知识点，幼儿在玩游戏的过程中，积极操作、主动思考，不知不觉、快快乐乐地获得了知识，发展了能力。如果活动结束后，幼儿能感到“学习数学原来这么有趣、这么快乐！”那便是我最大的成功、最大的快乐！

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇十**

序数是表示集合中元素次序的数，是用自然数表示事物排列的次序，让幼儿回答\"第几\"的问题。认识序数要以认识基数为基础。本班幼儿已学习了6以内初步数概念的数序，为学习序数做好了准备。学习序数要求能从不同方向（从左到右，从右到左，从上到下，从下到上）确认物体的排列次序。但是，我根据中班幼儿的年龄特征，我就降低了要求，即从左到右，从下到上来排列物体的次序，这符合幼儿的认知经验。因为叙述教学中既有方向性的序数，也有初步的二维空间序数的认知是对幼儿在日常生活中积累的一些零散的无意识的序数感知的整合。但这些知识光靠教师枯燥无味的讲解，幼儿是没有兴趣的，那怎样引导幼儿轻松学习呢？因此，在整个活动中，我始终以游戏《小动物开格子铺》展开，通过游戏化教学手段，激发幼儿学习的兴趣，较好地达成学习目标。

1．初步理解序数的含义，学习从左到右，从下到上的方向确认物体的排列次序。

2．能大胆地动口、动手用序数词来正确表示6以内物体排列的次序。

3．在游戏中体验学习序数的乐趣。

根据目标，我将这节课的重点定为学习从左到右，从下到上的方向确认物体的排列次序。单纯从一个方向认识序数对大部分幼儿来说很容易掌握，因此，我又设计了从左到右，从下到上的两个方向同时排列物体的次序的综合练习，将学习内容难度加大，使学习更具有挑战性，这也就成了本节课的难点。为了完成本次的难点利用形象的ppt课件，激发幼儿的学习兴趣，从而使难点得到较好的突破。

物质准备：ppt课件、幼儿操作材料（水果、玩具、蔬菜图片若干、画有\'格子铺\'的纸人手一张）。

知识准备：幼儿课前了解\"格子铺\"四、说教法、学法新《纲要》指出：教师应成为学习活动的支持者、合作者、引导者。活动中应力求\"形成合作式的师幼互动\"，因此本活动我除了和幼儿一起准备丰富的活动材料，还挖掘此活动的活动价值，采用适宜的方法组织教学。活动中我运用了1．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，本活动的演示是运用层和格的基础上，来区分物品所摆放位置的不同。此外我还运用了观察法、谈话法等，对于这些方法的运用，我以启发、引导的方式，充分调动幼儿学习的积极性，并以\"游戏\"贯穿活动始终，让幼儿在玩中获得知识，获得经验，真正体现玩中学，学中乐。

2．整个活动以幼儿为主体，同伴间相互交流探索问题。在交流的过程中既能发展幼儿的语言表达能力，又能将自己获得的经验与同伴交流分享，使《纲要》中指出的\"生生互动\"得到真正体现。因为幼儿是学习的主人，所以我创设了游戏的情景，让幼儿全身心地投入到活动中去，并且在游戏中给幼儿自由展现的空间。

3．活动过程中，我渗透了\"多元智能\"的理念，将各领域的知识有机整合在一起，如在观察活动中渗透了语言表达教学；在摆放操作活动中锻炼了幼儿的动手操作能力，同时还渗透了社会情感教育。

第一个环节是动物排队学习用想去参观格子铺的形式来引出动物排队的序数，兴趣是幼儿学习的动机，（箭头出现）通过幼儿的观察，从左边往右边数数让幼儿找小动物所在的位置，学习序数词第一至第五，激发了幼儿参与活动的热情，并让幼儿感知序数的方向性。

第二环节：小动物坐双层公交车。课件出现双层公交车，首先让幼儿认识层，引导幼儿从下往上数，然后让幼儿认识这辆公交车每一层有几个座位，引导幼儿从左往右数，最后让幼儿再来说说小动物坐在第几层的第几个座位？目的是让幼儿巩固感知6以内的序数，学习从某一方向帮小动物找座位，立即对第一个环节的知识进行了复习和巩固，也为下面学习格子铺打好基础。

第三个环节是对前面二个环节的巩固，我给孩子们加深了难度，通过小动物们参观\'格子铺这一活动，引导幼儿看箭头的方向从下往上数、从左往右来感知物体所摆放的位置。如皮球放在第几层的第几个格子里？香蕉放在第几层第几个格子里？第五层的第六个格子里放的是什么？……\"第四环节：幼儿操作，引导幼儿自己看清楚箭头的方向，教师继续创设情景，来了很多客人把\'格子铺\'里面的货都买光了。生意真好。你们能帮助小动物把货物放入格子铺中吗？激发幼儿的兴趣，给孩子们加深了难度，进一步启发幼儿探索，通过帮忙放货这一活动，让幼儿学习能够按指定的序数词来找到相应的位置。在孩子们操作的过程中发现个别孩子难点未掌握，于是我引导他们相互交流帮助，分享探索的过程和结果，培养孩子初步的合作意识和能力，幼儿在游戏过程中反复感受、反复体验以突破重难点。 最后，结束活动我们也来开一个格子铺店。

整个活动过程，由动物排队--动物坐双层公交车--动物参观格子铺--幼儿操作，整个活动始终围绕小动物开格子铺展开，难度层层增加，步步深入，体现了循序渐进。整个过程，幼儿都在不断的探索中操作学习。

在执教的过程中缺少激情，数学本身就是枯燥的，那在教孩子新知识的时候，就需要老师以自己的激情带动孩子的学习，在今后的教学中这方面也要注意。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇十一**

1.学习3 的组成，知道3分成两份有2种分法，知道哪两个数合起 来是3，并能用较为清楚的语言表达分与合的过程。

2.在活动中，正确记录分合式，并会整理自己的操作材料。

3.在游戏中学习３的组成，，体验同伴合作的快乐。

1.幼儿人手一份数量是3的图片。

2.教师用记录卡一张，小猫头饰一个，两个圈。

3.幼儿人手一张数字宝宝卡片放在口袋里。

教师出示小猫头饰，\"看，谁来了呀？\"

1、教师：今天小猫要邀请它的好朋友们小兔、小猴到家里来做客，还为它们准备了许多好吃的，它想把这些好吃的分别放在2个盘子里，可是它不知道怎么分才好，你们愿意帮助小猫来分一分吗？

2、出示记录卡，幼儿自主学习3的分成。教师：我们先来看看有些什么好吃的？有多少？（3只桃子，3个蘑菇，3条小鱼……）

教师：那怎样把数量是3的分成两份呢，请你动动脑筋，看谁想得办法多，并用数字把每次的分法记在下面的格子里。

3、幼儿操作，教师指导。

4、教师：你是怎么分的？请你用一句好听的话来说。

（我把3只桃子，1只桃子分给了小兔，2只分分给了小猴。）

（我把3条小鱼，1条小鱼分给了小兔，2条小鱼分给了小猴。）

教师与幼儿一起记录3可以分成1和2，幼儿一起学念。

教师：还有其他分法吗？

（把3个蘑菇，2个蘑菇分给了小兔，1个蘑菇分给了小猴。）

（把3根棒棒糖，2根棒棒糖分给了小兔，1根棒棒糖分给了小猴。）

教师：还有其他的分法吗？

教师小结：３分成两份有两种分法。幼儿一起念两种分法。

1、教师：小动物们吃得可开心啊，吃饱了，他们邀请我们小朋友一起森林玩，你们愿意吗？森林很远，我们３人一组开火车去吧!

2、听音乐３人一组玩开火车的.游戏

（1）教师：看！这是什么啊？(魔洞),这个魔洞只允许数字３过去,可我们小朋友也想过去怎么办呢?

（2）先变成数字宝宝

请你们先将自己的数字宝宝请出来，看看自己是数字宝宝几呢? 是数字３吗?那怎样才能让我们的数字变成３呢?

（3）幼儿讲述１和２组合，２和1组合

教师：那快点找到一个与自己合起来是３的朋友手拉手、排好队一起过魔洞吧！（教师检查）幼儿分组找到朋友过魔洞后，做一个胜利的表情或动作！

3、教师：刚才你们都很聪明，都能找到和自己合起来是３的好朋友一起过魔洞，真棒！请你来告诉大家，你是数字宝宝几，你找到的好朋友是几？

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇十二**

游戏是幼儿最感兴趣的活动形式，幼儿游戏中蕴藏着发展的需要和教育契机，新《纲要》中指出，幼儿园教育应\"以游戏为基本活动\"，基于这一理念，我把猜想游戏定为该教案的主要游戏形式。同时，中班幼儿注意集中时间短，如果注意对象单调无变化，不符合幼儿兴趣，注意的稳定性就小，为了让幼儿\"复习10以内的数\"这一抽象的数学概念，我设置除了以猜想游戏的形式，我还设置了情境化，采用水果娃娃这些幼儿生活常见的事物来引起幼儿的注意。从猜水果娃娃的数字、给水果娃娃的数字排序、点数结合拼水果、运水果等环节，让幼儿在猜猜、想想、看看、数数的轻松的游戏中自我探索复习10以内的数。发展幼儿的观察力，提高幼儿对数学活动的兴趣。

1、在猜猜、想想、看看、数数的游戏中复习10以内的数，体验相邻两数的数差关系。

2、愿意倾听老师与同伴的讲述，能按要求进行操作活动。

教具：白板；学具：四种水果（西瓜、橘子、桃子、芒果）水果的背面有圆点和数字。

本次活动我分四个步骤来完成。

首先是情境导入。

出示水果娃娃，引起兴趣。\"今天，小熊的水果店开张了，我们一起来看看都有些什么水果？\"（苹果、梨子、草莓、香蕉、樱桃、菠萝）我们来数数，一共有几种水果娃娃呢？6种。

其次是复习环节水果游戏。

第一步先猜猜水果后面的数字。1、这些水果娃娃要和小朋友玩个猜数的游戏，每个水果娃娃背后都藏有一个数字，你们想知道是数字几吗？a、梨子娃娃说\"我比5多1\"，谁知道这个数字是几呢？6b、香蕉娃娃说\"我比7多1\"，那是几呢？8c、草莓娃娃说\"我比8少1\"那是几呢？7d、苹果娃娃说\"我是5—10之间最小的一个数字？是几呢？5e、\"你们看看5————10数字中还剩下哪两个数呢？9和10，那樱桃娃娃和菠萝娃娃谁是9谁是10呢？\"樱桃娃娃说：\"我的数字比菠萝娃娃大，谁能告诉大家是几？9那菠萝娃娃是数字几？102、现在老师看看你们记住了没有，师指认每个水果娃娃，让幼儿说出背后的数字。3、猜猜少了哪个数？现在老师任意拿走一样水果，问少了几，是什么水果，重复指认水果和数字。主要是让幼儿了解数差关系，然后巩回忆。

第二步是给水果排排队。

1、水果娃娃后面的数字都出来了，那现在水果娃娃想考考大家，想请你们按照水果娃娃身上的数字来排队？谁愿意来排队。这个时候完全是按幼儿的意愿来排队，可以从大到小，也可以从小到大。

2、幼儿上来为数字排队，说说你是按照什么顺序排队的？

3、这个小朋友是按照从小大的顺序来排队的，那么你们想不想看看后面的水果会按照什么来排队呢？。

接着是拼贴水果，其实就是幼儿操作练习数点匹配。

第一步是教师讲解作业。小熊水果店里的水果还不是很多，要不我们给他准备一些，老师这儿有一张带有圆点的卡片，数数看上面有几个圆点，那他应该找数字几做朋友？除了看数字外，还要看看卡片的颜色相不相同，这下对了，猜猜会是什么水果呢？第二步是幼儿动手拼水果。现在请小朋友也取一张有圆点的卡片，数数有几个圆点，再找它的另一半，看看颜色对吗？反过来就是一个水果，你别说出来，呆会让我来猜猜好吗？第三步是教师评价作业。你们都拼好了吗？谁愿意让我来猜猜你的水果是什么？当老师猜出幼儿的水果后，让幼儿把水果送到第几辆卡车上去，游戏重复几次。

最后是品尝水果。这个环节主要是让幼儿明白帮助别人是快乐的。小朋友真能干，帮小熊准备了这么多水果，小熊阿要谢谢你们帮了一个大忙，想请大家一起品尝美味可口的水果呢。

本节课我觉得游戏是幼儿最感兴趣的活动，中班幼儿注意力意志还比较薄弱，如果活动过程不能激发他们的兴趣，并使他们产生积极的情感体验，很难说服和强制他们真正全身心的投入到活动中去。针对这些特点，我采用游戏化的方法创设教学情景，贯穿活动的整个过程。《猜猜我是谁》这节课通过猜想游戏容易被幼儿所接受，让幼儿主动参与到活动中来，在猜想的过程中巩固复习10以内的数。请水果娃娃来做客的导入活动，一开始就吸引了孩子们的注意，水果娃娃要和小朋友玩猜数字的游戏，在这一过程中我激发了孩子们参与活动的热情，猜数先从简单的数字开始，由易到难，多变的提问方式，让幼儿分别猜出这10个数字，这一环节的展开，幼儿和老师都起到了热身的.效果。紧接着马上让幼儿猜猜少了哪个水果，又是一轮\"猜\"的开始，孩子的注意力一直被吸引，积极性相当高，通过教具的操作，让孩子们给水果娃娃身后的数字排序、拼水果，猜水果这些丝丝相扣的环节，让幼儿一直在用所有的感官参与活动，充分体现了活动的游戏化、趣味化、生活化的特点，通过他们自己的\"猜\"、\"动\"、\"学\"，自然的跟着老师的思路走。在幼儿\"猜\"得差不多的时候，我让他们品尝水果，这里做到动静交替，让幼儿感觉不到疲劳，也自然的过渡到结束部分。这个活动总的来说孩子们的积极性是非常高的，兴趣都很浓厚，也达到了课前制定目标。我自己也在这个活动中有了很大的收获。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇十三**

一、教材分析

中班幼儿活泼好动有一定的独立能力，富于想象，有较强的想象力，表现力和创造力。喜欢学习新的知识，对周围的事物充满好奇。数学由于其学科特点，相对而言比较抽象和枯燥，即使是粗浅的数学内容也需要经过一番分析与综合，抽象与概括，判断与推理。而中班的孩子是以具体形象思维为主的，感知物体的数量及其数字，对应关系是中班学习数学的重要阶段。他们认识数字是建立在一定的感性经验基础之上的，数字8是一个抽象的概念，如何让孩子把数字8的形状和已有的一些物体联系起来，让孩子能具体形象地认识记忆数字8，如何通过实际的物品让幼儿去感知8的数量，这是我本次活动的重难点所在，为了解决这一难点，我采用了游戏操作法，《幼儿园教育指导纲要(试行)》对幼儿园的数学教育活动提出了新的规定和要求：即“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……”中班初期的幼儿仍有着小班幼儿的`学习特点，所以在中班初期的数教育活动中，比较适宜采用游戏方式，让幼儿在游戏情境中反复操作，从而建构数概念。为此我设计了游戏情景“送水果”，让幼儿带着要求去找到相应的水果卡片，在拿物品、数物品中不知不觉地感受8的数量，这遵循了“教育来自于生活，又回归于生活”的原则。

二、活动目标

《纲要》中指出：教育应从不同角度促进幼儿情感、能力、知识、技能等方面的发展。根据《纲要》精神，结合中班幼儿年龄特点，我制定了本活动的目标。

1.感知8以内的数量，并认识数字“8”。(这是本次活动的重点所在，也是本次活动的显性的知识性目标。)

2.初步掌握8的实际意义。(这是本次活动的难点目标，同时也是隐性的情感目标。)

3.体验成功后的乐趣，增强参与活动的自信心。(这是本次活动的能力目标，也是活动的实际意义所在，它让本次活动和现实生活联系了起来，真正体现了教育是为生活而服务的。)

三、活动准备

为了更好地服务于活动目标。更顺利地实现活动过程，根据幼儿爱玩这一特点，我做了如下准备。

经验准备：幼儿已经认识了7以内的数熟悉7以内的数量。(前期的经验准备是教师设计活动的基础，幼儿如果没有这一经验，就会影响到他们对数量8的感知。)

物质准备：①1——8数字卡片，水果图片若干幅，歌曲磁带，ppt。

②活动室周围放置若干身上有1——8点子或数字的老鼠形状。

③人手1份实物卡片操作材料。

四、说教学

新《纲要》指出教师应成为活动的支持者合作者引导者，活动中应力求形成合作探究式的师生互动生生互动。教师要心中有目标，眼中有幼儿，时时有教育。让幼儿成为学习的主体，我采用了把枯燥的数学和活动紧密相连，让幼儿在玩中学，动中学。所以我采用了以下教学方法。

1.观察操作法

观察就是在自由宽松的环境中充分刺激幼儿视觉，操作就是让幼儿通过动手、动脑等动作带动大脑感知抽象的概念。这是我为了解决本次活动的重点而采用的方法，为的是让孩子通过看一看数字8、找一找和数字8外形相像的物品，从而使他们能把抽象的8形象化，用自己喜欢的方式记忆数字8。

2.按数取物法

给予一定数量的物体，让幼儿根据教师说出的数字拿出相应数量的物体。随着幼儿数能力的增强，对幼儿只说出数，没有范例。按数取物的条件是抽象的，没有直观依据。要求幼儿对数真正理解才能完成任务，解决抽象数学问题。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇十四**

幼儿的一日生活中的各环节都渗透着数学知识，如：早晨入园时可以问问幼儿：“今天几点起床的？几点上幼儿园的？”又如，在幼儿做操排队时，问问幼儿：“谁排在第一个、第二个、第三个……”让幼儿形成了序数的概念；分午饭时，碗与筷子的一一对应、小朋友的人数与所搬的小椅子的个数的对应与比较，既提高了幼儿的点数能力，又将对应、比较知识融合其中。生活中的数学教育随处都有，而这些活动，都离不开数字。因此，我设计了活动《找数字》，来巩固幼儿对数字的认识。

根据幼儿的认知，理解水平，我把本次活动的目标定为：

（1）幼儿寻找生活中的\'数字，体验数字与人们生活的密切关系。

（2）幼儿对数字感兴趣，进一步巩固幼儿对数字的认识。

难点：中班幼儿的思维仍带有直觉行动性，主要依靠动作进行，需要亲身体验，在操作探索中发现事物的特征。他们对数字的认识仅仅停留在“每个数字的形状不同”这一点上，数字究竟表示什么意思，在我们的生活中又有什么用处，幼儿的概念是模糊的。虽然他们在生活中接触了很多的数字，但他们几乎没有去思考，理解过这些数字究竟代表什么意义，因此，让幼儿“体验数字与人们生活的密切关系”是本次活动中的难点。

重点：在幼儿的眼中，“数字”与“图画”没有太多的区别，所以，常常有幼儿把“5”写成了“ζ ”，把“9”画成“ ”像一个气球。因此，如何加深幼儿对数字的认识，是本次活动的重点，这对幼儿的一生都有着重要的意义。

教师的准备工作：

（1）一座没有门牌号的楼房，分别住着小鸡，小鸭，小狗，小羊，小牛等十个小动物。没有数字的钟面，没有数字的称，汽车等。

（2）带有数字的其他实物，图片。

幼儿的准备工作：

请幼儿收集写有数字的常见物品或图片。（手表，闹钟，日历，温度计等。）并布置在教室的四周，成为“数字世界”。

根据新《纲要》中要求，让孩子们在情景中学习，在探索中学习。围绕教学目标，本次活动采用了情景学习法，观察法，操作法，游戏法等。

1、情景学习法：把幼儿收集来的各种有数字的物品布置在教室四周，形成一个有趣的“数字世界”。

2、观察法：通过幼儿观察他们带来的物品，理解“数字”和“物品”之间的关系，并引起幼儿的思考。

3、操作法：通过幼儿为各种物品编号码，加深幼儿对“数字与人们生活的密切关系”的理解。

4、游戏法：在本次活动中，游戏是一条主线，通过幼儿“游数字世界”“猜数字”“找数字”“编数字”等小游戏来达到预设的活动目标。

本次活动我将分成：游“数字世界”——猜数字——找数字——游“粗心王国”这四个环节来进行。

第一个环节是：游“数字世界”。

带领幼儿来到“数字世界”，请幼儿注意观察，这些物品有一个共同的特征，是什么？教师用神秘的语调说：“小朋友，今天，老师带你们来到了一个神秘世界，这里的东西都有一个共同的特点，请你找一找，是什么？”引导幼儿寻找数字，发现钟，表，日历，称等物品上都有数字。这样问题导入，一下子就能调动孩子的兴趣。这一环节大约进行4分钟。

第二环节是：猜数字。

请幼儿猜想物品上数字的意义及他们的功用。教师说：“刚才，我们逛了数字世界，发现这里的东西上都有数字，请你们想一想，它们有什么用处呢？”教师逐一取出钟，日历，称等物品，请幼儿分别说一说他们的用处。这一环节大约进行6分钟。

第三个环节是：找数字。

请幼儿寻找生活中的数字。教师说：“原来，数字有这么大的用处！那么，在我们的生活中，除了我们今天收集来的这些物品上有数字外，还有哪些物品上也有数字呢？”请幼儿自由发言，谈谈他们还在那里见到过数字，有什么用处。这一环节大约进行4分钟。

第四环节：游“粗心王国”。

请幼儿为空白的物品添上数字。教师说：“今天老师要带小朋友去‘粗心王国’游玩，请小朋友看一看，想一想，‘粗心王国’的物品上，少了什么？”“他们的生活方便吗？为什么？”“小朋友，请你们来帮助他们，为这些物品添上数字，使他们的生活变得更加方便，好吗？”这一环节大约进行8分钟。

在整个活动中，我依据幼儿的学习规律和年龄特点，由浅入深，层层递进，选择贴近幼儿生活经验的内容及形式，寓教育于游戏活动中，达到我在活动前预设的目标。

**幼儿园中班数学说课稿一等奖篇十五**

数来源于生活,运用于生活.人是序数这个内容灵活丰富,符合幼儿年龄特点和已有的生活经验。因为叙述教学中既有方向性的序数，也有初步的二维空间序数的认知,是对幼儿在日常生活中积累的一些零散的无意识的序数感知的整合。但这些知识光靠教师枯燥无味的讲解，幼儿是没有兴趣的，那怎样引导幼儿轻松学习呢?我尝试用游戏的形式，将“认识5以内的序数”作为教学内容，让幼儿在轻松愉快地活动中自主探索.学习。并能为以后学习10以内的序数打下坚实的基础。

活动的目标是教育活动的起点和归宿,对活动起着导向性作用。原教案的活动目标只定了认知目标，我根据中班幼儿的年龄特点及实际情况，确定活动认知.情感.能力三方面的目标。具体如下:

1.正确感知物体在序列中的位置，并能用第一至第五的序数词表示物体在序列中的位置。

2.学习按给出的序数词找到它所表示的位置。

3.发展幼儿思维的逻辑判断能力和动手操作能力。

4.培养幼儿在计算活动中的兴趣。

原活动的重难点：

是学习从不同方位观察认识5以内物体的排列次序。这样对幼儿来说有点太深奥。根据现目标，我把活动的重点定位于感知物体在序列中的位置。

活动的难点：

是用序数词来表示物体的位置。

原教案中的活动准备为活动的开展是准备较充分的。但为了给幼儿创设一个良好的学习情景和提供充足的操作材料，我准备了以下材料:森林小区图.楼房图.各种小动物教具若干。

写有1—5序数的“钥匙”一套.幼儿每人一套空白卡片.一只黑色笔.一张照片供游戏使用。

三幅色彩鲜艳的背景大图，采用了磁性教具，一方面方便幼儿操作，节约课堂时间，另一方面提高了教具的使用率和使用次数。

原教案教学过程中三个环节是比较清楚,幼儿在学习中也比较积极.教师也提供教学具让幼儿操作，并在最后一个环节安排了游戏让幼儿巩固知识，基本上达到了活动目标。但整个过程始终是教师直接引导启发,幼儿的思维受到了约束,活动中体现了教师的主导作用，以幼儿为主没在活动中体现出来。在教学中教师运用了操作法.引导法.讲解法和游戏法，让幼儿在学习中能愉快轻松，从中学到知识,但教师注重了知识的掌握，没考虑到让幼儿学到的知识得到深化.运用。针对原活动中的不足之处，我把新教案的教学过程设计为四个环节:

第一个环节是学习用第几座的形式来表示五座房子的序数，兴趣是幼儿学习的动机，通过帮小动物搬房子,给5座小房子钉门牌号码，学习序数词第一至第五，并让幼儿动手操作，教师及时地肯定孩子们的动手操作能力,在这一环节中还让孩子们表达了帮助他人以及成功所带来的喜悦心情。

第二个环节通过给5个小动物分5座小房子的游戏，请幼儿按小动物所在的位置挂相应的数字钥匙。立即对第一个环节的知识进行了复习和巩固。这个活动结束时采用了一小段歌表演的形式，既让幼儿体验成功又一次强调了助人为乐的良好行为习惯。

第三个环节我给孩子们加深了难度，进一步启发幼儿探索，通过再帮小动物找房子这一活动，让幼儿学习能够按指定的序数词来找到相应的位置。幼儿在说说做做这样轻松愉快的游戏气氛中，孩子们顺利地完成了任务。

第四个环节是对前面三个环节的巩固，我又适当提高了难度,让幼儿学习用第几层第几间形式表述物体所在的位置。通过已有的生活经验让幼儿说说自己是第几层第几间,使幼儿把体验结果上升到理性认识。幼儿在这一环节中参与愿望和积极性都很高。

这四个环节的安排，我是根据幼儿园教育纲要中的科学指导要点的第一条指出:幼儿的科学教育是科学启蒙教育，重在激发幼儿的认识兴趣和探索欲望。整个活动依据幼儿的学习规律和年龄特点，由浅入深，层层递进，选择最贴近幼儿的\'生活经验为内容,注重整个活动的综合性.可操作性.寓教育于游戏活动中。根据幼儿喜爱游戏的天性和思维的特性，本节课通过帮小动物找房子的游戏串成一系列的操作活动贯穿整个活动,在整个学习活动中，始终以幼儿为主体，发挥教师的主导作用,引导.启发幼儿探索,来调动每个幼儿思维的积极性。通过让幼儿动口.动手.动脑,积极主动地参与活动，给幼儿一个自由空间,让幼儿自主操作,体验成果，让他们在操作中获得知识经验，发展各种能力，培养兴趣，达到认识5以内序数的目标，并且能进一步学巩固它。

1.幼儿在本节课中非常积极。

2.幼儿通过这节课深刻的认识到了5以内的序数，由于教具比较新颖，游戏比较多，幼儿在本节课中玩得非常开心。

3.本节课的设计简洁明了，适合中班幼儿的年龄特点，让幼儿在玩中轻松学到了知识。

4.在认识5以内的序数的同时，幼儿还能正确的认识到了动物们爱吃的东西。

5.在跳田游戏中，幼儿还可以提高自身的跳跃能力。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找