# 幼儿数学4的教案参考7篇

来源：网络 作者：雨声轻语 更新时间：2024-02-23

*作为教师为了将教学任务顺利进行，应该提前将教案写好，优质的教案有利于我们教研活动的展开，小编今天就为您带来了幼儿数学4的教案参考7篇，相信一定会对你有所帮助。幼儿数学4的教案篇1活动目标1、正确感知10以内物体的数量，探索、发现自然数列的等...*

作为教师为了将教学任务顺利进行，应该提前将教案写好，优质的教案有利于我们教研活动的展开，小编今天就为您带来了幼儿数学4的教案参考7篇，相信一定会对你有所帮助。

幼儿数学4的教案篇1

活动目标

1、正确感知10以内物体的数量，探索、发现自然数列的等差关系。

2、学习用语言表述“几比几多一，几比几少一”。

3、喜欢数学活动，乐意参与各种操作游戏，培养思维的逆反性。

4、有兴趣参加数学活动。

活动准备

1、可以挂在幼儿胸前的卡片若干，卡片正面分别画有1~10个实物图，反面标有相应的数字，每种数字的卡片数量相等。

2、不完整的自然数列大卡片若干。如图

3、音乐课件。

4、幼儿学习资源？第20~21页。

活动过程

1、请幼儿选择一个自己喜欢的小卡片挂在胸前，引导幼儿观察图片，并说出自己观察的结果与方法。

师：孩子们，老师这里有一些漂亮的小卡片，卡片里藏有数字宝宝，你们可以从中选择自己最喜欢的挂在胸前，然后与大家分享一下你的卡片上有什么，你的卡片中藏着的数字宝宝是多少。

请幼儿记住自己的数字宝宝。

2、游戏“抱团”。

（1）玩法：幼儿随音乐四散走，当音乐停止时，幼儿根据教师的指令，相邻的自然数抱在一起。如：教师说6时，戴着画有5、6、7卡片的3名幼儿抱在一起。

师：每个小朋友都有了自己的数字宝宝，那我们一起来玩“抱团” 的游戏。教师讲解以上游戏规则

（2）教师提问：

你们为什么要抱在一起呢？引导幼儿用语言表述“x比x几多一，x比几多x少一”。

3、游戏“排排队”。

（1）玩法：幼儿拉成圆圈，教师发出这个指令后，带着数字1~10的卡片的幼儿按顺序站成一排，比一比哪一组站的又对又快。

（2）教师提问：你们组是怎么排的？谁的前面是几？谁的后面是几？前面的数比后面的数多还是少？少几个？后面的数比前面的数多还是少？多几个？

4、游戏：“占格子”。

玩法：教师出示缺少的自然数列大卡片，摆在地面上，当音乐停止时，引导幼儿根据自己身上的卡片数量站在相应的空格中，看谁站得又快又准。没有占到格子的小朋友被淘汰，游戏可反复进行。

活动反思

一年级小朋友处于形象思维阶段，学习抽象数的大小时有一定困难，教学时我先复习1—5各数，故意打乱数序，然后请学生上台来按从小到大的顺序排列，以建立学生初步的数感，让学生独立地将摆放凌乱的水果图片用一一对应的方法比出谁多谁少。在这个基础上再来引导学生比较两个抽象数的大小的方法。

猴子是小朋友喜欢的动物，新课的导入用“小猴吃水果”这一故事很好地调动了学生的学习兴趣，增强了学生的求知欲，将猴子吃水果的童话故事与比多少的数学知识有机地联系起来，使学生在帮助猴子分水果的过程中掌握比较数的大小的一般方法，同时感知生活中处处有数学，体会数学符号简洁、明了的应用功能。

用特定的符号来刻画客观世界中两个量之间的大小关系是重要的数学思想方法之一。从小学一年级开始，学生不但要学习运算符号“+”、“—”，还要学习关系符号“＜”、“＞”和“=”。如何让刚入校门不久的学生掌握这三种符号的含义并正确使用它们呢？在一节课内小朋友要认识三个符号朋友“＜”、“＞”和“=”，还是有一定困难的，故我让学生自己说一说“＜”、“＞”的形状是怎样的？开口朝哪边？尖尖的呢？引导学生用形象易懂的语言去记忆三种符号。“两边数字一样大，中间填‘=’”，“左边大，大于号；左边小，小于号”， “大于号开口在左边，小于号开口在右边”，“开口旁边是大数，尖尖旁边是小数”等。等学生已理解后，我设计了一个小游戏：“看谁举得对”，教师说符号名称，学生举出相应符号；“看谁摆得好”，教师说符号名称，学生用小棒摆出相应的符号。最后安排补充练习，以加深学生对符号的印象，并会通用符号表示两个数的大小。

幼儿数学4的教案篇2

设计意图：

大班幼儿对扑 克牌应该是比较熟悉的，他们会一些比较简单的扑 克牌游戏，但如果让幼儿把扑 克牌与生活中的数字联系起来，幼儿们对此知识经验还比较零散，需要我们老师给与指导和提升。同时通过扑 克牌的分类、配对、比大小等小游戏，不仅可以增进幼儿学习的兴趣，同时也可以拓展幼儿的数学经验，发展他们的思维能力。《纲要》中指出：教育内容的选择，既要适合幼儿的现有水平，又要有一定的挑战性。而扑 克牌是幼儿生活中比较常见的，又是容易找到的材料，从中挖掘数学学习的元素，也符合了纲要中提到的，教学内容既要贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题，又要有助于拓展幼儿经验和视野的原则。

活动目标：

1、感受数学操作活动带来的快乐，体验游戏的乐趣。

2、通过猜数游戏，发展幼儿的逆向思维及思维的流畅性、敏捷性。

3、认识扑 克牌，能根据扑 克牌的特征进行分类和排序。

4、能用较清楚的语言讲述自己的观察和发现。

5、体验解决问题的成就感。

活动重点：

通过观察，发现扑 克牌的特征，并根据其特征进行分类和排序。

活动难点：通过猜数游戏，发展幼儿的逆向思维及思维的流畅性、敏捷性。

活动准备：扑 克牌若干副，ppt图片、音乐等。

活动过程：

一、认识扑 克牌，和孩子们一起熟悉各种花色和形状等。

1、看ppt图片，引入活动。

(1)小朋友，今天老师请了一位魔术师，他叫刘谦，曾经在春晚为大家表演过魔术节目，我们一起来看看他在干什么?(玩扑 克牌)

(2)扑 克牌上有些什么呢?(数字)那除了数字，还有什么呢?(图案)它们的颜色一样吗?(不一样)都有些什么颜色?(红色、黑色)

2、教师出示一副扑 克牌和孩子们共同认识。师：扑 克牌上都是些数字几呢?又有些什么图案呢?(梅花、方块、红桃、黑桃)

小结：每副扑 克牌都是有顺序的，除j、q、k，都是按数字1-10来排列，每副扑 克牌都有两种颜色和四种图案。

二、魔术游戏：猜猜少了那个

教师：接下来老师也想学学刘谦变魔术，和大家一起玩个魔术游戏，你们想玩吗?

1、介绍游戏方法：幼儿从五张牌中任意抽取一张，教师说出抽掉的牌。

2、教师准备5张牌(1-5)和(6-10)，请幼儿任意抽取，教师观察牌面后说出答案。

3、请幼儿猜猜老师为什么会猜对。

4、小结：在这些牌中缺少的那张牌就是被抽走的牌。

5、教师出示1-10的扑 克牌，请个别幼儿任意抽取，猜猜抽掉的是什么。

三、分类游戏

教师：扑 克牌上有不同的数字，不同的图案和不同的样色。那我们还可以用扑 克牌来玩一玩分一分的游戏，想不想玩?(想)

1、按颜色分：老师给你们每桌准备了一些牌，请你们一桌的小朋友一起把牌分到2个盘子里。想一想怎样分?

2、幼儿进行操作。请幼儿说一说：你们那一组是怎样分的?为什么这样分?(鼓励幼儿想出不同的分法)

3、按图案分：老师还想让你们把这些牌从2个盘子分到4个盘子里，可以怎样分呢?大家想一想。

4、幼儿进行操作。请幼儿说一说：你们那一组是怎样分的?为什么这样分?

四、排序游戏

1、我发现我们大八班的小朋友很能干，一下子就把桌子上的牌按不同的颜色分成了两份，按不同的图案分成了四份，可是它们每一份还想来排排队，怎么办?

2、看，我这里有一张底版，底版上有什么?有什么用?(起点)

3、幼儿进行操作。

4、交流：谁来说说你是怎样排的?(有的小朋友按从大到小的顺序排队的，有的小朋友按从小到大的顺序排队的，真整齐。)

5、看ppt图片，师幼顺数和倒数1-10。

小结：每副扑 克牌上都有四种图案，每张扑 克牌上的图案数量和数字是相对应的。

活动延伸：

师：今天我们用扑 克牌玩了这么多的游戏，好玩吗?其实扑 克牌还有很多好玩的游戏，它还可以站立起来。扑 克牌可以是两个人、三个人，或更多的人一起来玩。今晚回家也和爸爸妈妈玩一下扑 克牌游戏吧。

活动反思：

本次活动的选材符合大班幼儿认知的年龄特点，同时利用幼儿已有的经验，引导幼儿相互学习，并以游戏的形式进行，使幼儿在扑 克游戏中提高学习的兴趣及增长相关的数学知识，幼儿始终处于轻松愉快的气氛中，教学效果比较好。

幼儿数学4的教案篇3

一、活动目标1,感知5以内的数量,能按点卡匹配相应数量食物的图片。

2乐意参与活动,体验数学活动的乐趣。

二、活动准备胸前有兜兜的绿色围裙,供幼儿系上扮毛毛虫,与故事内容相应数量的食物小图片若干,根据故事(附后)制作的大图书一本,1-5点卡、毛毛虫贴画、纱巾各若干条,欢快的音乐伴奏带。

三、活动过程一、游戏导入--激趣师:今天天气真好,毛毛虫们快到草地上来玩吧!

(在欢快的音乐伴奏下,师生一起模仿毛毛虫快乐地在草地--绿地毯上爬行、嬉戏,教师不时地用头轻轻触碰幼儿的头或用脸轻轻地贴近幼儿的脸,并大声地招呼:\"你好!\"\"你真可爱!\"……在教师的感染下,幼儿也快乐地相互碰碰头、贴贴脸,整个气氛轻松、快乐而友好。)二、寻找食物--感知5以内的数量1师:宝宝们肚子有点饿了吧?我们去找些东西吃。

师生在草地上边爬边寻找食物,教师依次向场地撒小图片(一个苹果一两只梨-+三根香蕉-+四颗葡萄一五片树叶)。根据幼儿在场地上聚集的情况,可不断变换着方向向空处撒小图片,保证幼儿有足够的活动空间。

2提问:你找到了什么?数数有几个?

师:赶快把这些好吃的食物吃掉吧。--幼儿\"啊呜啊呜\",将图片放进胸前的兜兜里。

(教师通过集体、个别提问的形式,引导幼儿观察并手口一致地点数图片中的食物数量,鼓励幼儿大胆表述。此环节中,教师关注的重点是能力较弱的幼儿,让他们也能准确点数出图片中的食物数量,获得成功的体验。)三、欣赏故事--拓展对数量的认知1师:宝宝们坐下来休息一会儿吧!(幼儿围坐在老师身边)有一只有趣的毛毛虫,它也出来找东西吃,它找到了哪些好吃的东西呢?

2师生共同阅读大图书,让幼儿在看看、说说、数数、猜猜中,巩固对数量的认知。

(色彩鲜明、富有童趣的画面深深吸引着幼儿,教师适时的提问--\"毛毛虫找到了什么\"\"有几个\"\"一起来数一数\"……不断引导着幼儿去观察和思考,让幼儿的注意力始终追随着故事情节的发展。)四、点卡找朋友--匹配相应数量的食物1师(出示点卡,点子数代表第×天),提问:毛毛虫第一天吃了什么?第二天又吃了什么?第三天……2操作活动。幼儿每人取一张点卡,将兜兜中的小图片,按数量匹配到卡片中相应点子下面的空格里。(图片的反面贴有双面胶,操作时,幼儿只需撕去面纸,即可将图片贴在卡纸上。)3活动评价。操作正确的小朋友在其额角上贴上毛毛虫贴画以示奖励,在同伴和教师帮助下完成的幼儿同样在其额角上贴上毛毛虫贴画以示鼓励。

五、毛毛虫变蝴蝶--感受快乐1师:毛毛虫吃饱了,它找到了一片树叶,趴在上面睡着了。醒来的时候,毛毛虫的脚不见了,长出了一对美丽的翅膀。毛毛虫变成了一只美丽的蝴蝶。

2师:你们想变蝴蝶吗?让我们也趴在草地上睡一觉吧。(主、配班老师悄悄地在幼儿背后粘贴上翅膀--纱巾,解开围裙。)3师:宝宝们,醒来吧!看看你们长出翅膀了吗?

(幼儿惊奇地发现自己真的长出了\"翅膀\",音乐声中,师生一起挥舞着\"翅膀\"飞出活动室。)附故事毛毛虫一条绿色的毛毛虫。爬呀爬呀,它的肚子饿了,想找一些东西吃。

第一天,它看见了一个红苹果,\"啊呜、啊呜\"大口吃掉了。

第二天,它发现两只黄梨子,\"啊呜、啊呜\"大口吃掉了。

第三天,它找到三颗紫葡萄,\"啊呜、啊呜\"大口吃掉了。

第四天,它又发现了四块咖啡色的巧克力,\"啊鸣、啊呜\"大口吃掉了。

第五天。它找到五片绿树叶,又\"啊呜、啊呜\"大口吃掉了。

毛毛虫的肚子不再\"咕噜咕噜\"叫了,它快乐地趴在叶子上说:\"我要结一个茧,把自己包起来,好好睡一觉。\"过了几天,毛毛虫醒来了。它的脚不见了,长出了一对美丽的翅膀。它说:\"我变成一只美丽的蝴蝶啦!\"

幼儿数学4的教案篇4

活动名称：

我的朋友（垃圾归类）

活动目标：

1、能够按照物体标记将相应的物体归类摆放。

2、乐于参与数操作活动，锻炼动手能力。

3、初步培养观察、比较和反应能力。

4、引发幼儿学习的兴趣。

活动准备：

已带领幼儿在园内捡拾过垃圾，垃圾筐若干，垃圾标记若干。

活动过程：

1、出示垃圾标记，引导幼儿观察认识。

师：今天，教师里来了很多小客人，看看他们是谁？他们的名字叫xx标记。（幼儿先观察再练习讲述）

2、教师操作情境表演，激发幼儿活动兴趣。

师：（以标记的角色讲述）我今天是来找我的朋友的，我朋友的样子和我长得一样，请小朋友找到后放在我后面的箩筐里，好吗？

3、幼儿尝试操作。

请两名幼儿上前看标记将可乐瓶和叶子放在贴有相应标记的箩筐里，其余幼儿在一旁检查。（教师看操作情况给予指导）

4、幼儿独立操作，教师提醒幼儿看清楚标记再摆放垃圾。摆放后幼儿以小组为单位检查操作结果。

5、延伸活动：带领幼儿到居民小区捡拾垃圾并按类摆放。

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。

幼儿数学4的教案篇5

活动目标

1、回忆交流各自欢度国庆节的经历。

2、仔细观察图片，讲述周围人们庆国庆的不同方式，体验人们庆祝国庆的热闹场面。

3、让幼儿知道节日的时间。

4、感受节日的欢快气氛。

环境创设国庆夜景的图片、三幅庆祝国庆的图片

活动过程：

1.谈话导入

(1)放假在家，你们玩得开心吗?知道我们为什么会放7天假吗?为了庆祝什么节?(国庆节是中国人民最重要的节日)

(2)国庆节时我们可以看见哪些平时不大看见的东西?国庆时什么东西最美丽?那些地方最热闹?

(3)国庆节你们是怎么过的?什么事让你最难忘?

小结：国庆是全国任命的生日，是我国最重要的日子。

二、逐一将四扇画国庆情景的窗口打开进行观察老师这里有四张人们在家过节的画面第一幅

图1这一家子站在窗口干什么?怎么会有那么多的人?外国小朋友怎么也来了?

图2他们人们不在看灯，国庆的电视有什么好看的节目吗?

图3猜一猜，这个窗口里的人在做什么?然后打开窗说一说，想一想大家在做什么?唱什么歌?

三、交流体验

1各自讲讲你看到的国庆画面，你是从哪里看到的?

价值分析：

第一环节是让幼儿回忆国庆，为后面的看图观察做铺垫。

第二环节是运用图片了解不同的庆祝方式，以此让幼儿对自己的庆祝进行联想。

最后是让幼儿重新回忆热闹的国庆，以此达到感受节日。

幼儿数学4的教案篇6

【活动目标】

1、复习1—5的序数，能用序数词表示5以内物体排列的次序，加深理解序数的含义。

2、能够根据方向卡的提示，沿不同方向给物体排序。

【活动准备】

情境挂图、动物磁性卡、1—5数字磁性卡两套，方向指示卡，红、黄、蓝三色火车头卡片和配套数字卡。

【活动过程】

一、情境导入，直观感知。

（一）、师：今天，老师想带小朋友们去一个地方，那里有小火车、摩天轮、过山车……猜猜看是什么地方？（儿童游乐场）来，我们一起坐上小火车，出发喽！轰隆隆隆……轰隆隆隆……呜---

（二）（出示情境挂图）

师：游乐场到了，小朋友互相说一说，你都看到了什么？幼儿互相交流后，请个别幼儿说一说。

1、提问：

①火车头是什么颜色？（变换提问方式，引导幼儿多方位思考问题）

②从火车头的方向数第一节车厢是什么颜色？谁坐在里面？

③蓝色车厢是第几节？

④第五节车厢是什么颜色？

⑤第三节车厢里没有人，它去哪儿了？（胖胖猪在过山车上），从而引出下一个环节。

2、提问：

①从下往上数胖胖猪坐在第几个座位上？

②贝贝羊的座位排第几？

③如果从上往下数，第几个座位是空的？

④胖胖猪排在第几？

3、师：我的一个好朋友叫“小美丽”，她穿着一件漂亮的黄裙子，手里拿着红色的汽球，她也在游乐场里玩，可是我现在找不到她了，小朋友们能帮我找一找吗？

提问：

①从售票亭的方向数，“小美丽”排在第几？

②排在第一的是谁？

二、利用教具操作演示。

1、师：还有几个小动物要和小朋友一起做游戏，它们是谁呢？（教师一一出示胖胖猪、宝宝兔、嘟嘟牛、贝贝羊、乐乐龟，散乱地摆放在磁板上，请小朋友给它们排排队。）

2、出示“→”标志卡，把“→”卡放到小动物的左侧

提问：现在我们从箭头的方向数，谁排在第1？（找出对应的数字卡片放在该小动物的下面）依次给其它小动物排序，送上数字卡。

3、变换箭头方向和小动物的位置，练习双向排序。

三、幼儿体验，巩固加深双向排序

1、请几个小朋友到前面来站成一排，其他小朋友的手里拿有一张数字卡片。

师：老师要变魔术了（手拿“→”卡片站在小朋友的左侧）提问：从箭头的方向数，xx小朋友排在第几（第2），请下面手拿数字2的小朋友把数字宝宝送给他。请其他幼儿将手里的数字卡片送出去。

2、将“→”换成“←”，另选一组幼儿练习双向排序。

四、游戏：小朋友们，刚才你们是怎么来的？（坐火车来的）现在我们要坐火车回家了，谁愿意来当火车头？（请3名幼儿到前面扮演火车头，分挂上别红、黄、蓝色火车标志卡）。

发给其他幼儿每人一张火车票，请幼儿根据颜色和数字按顺序上车，请小朋友互相检查一下，是否正确。“出发喽！”随音乐开车离开。

幼儿数学4的教案篇7

一，导入

1，小朋友们，还记得我们之前讲过的，关于王子和公主的故事吗？几个小朋友之间，我们互相讲一讲聊一聊，看自己还记得多少。

嗯，小朋友的记性真好。上一次我们讲的，公主和王子幸福的生活在了一起。但是，今天，有一个大魔王，突然出现，把公主给抓走了。大魔王把公主抓到了高高的山上，山里面有一座城堡。哎呀，公主被关起来了。

2，小朋友们，公主被关起来了，我们要怎么办呢！嗯，对，我们要去把公主救出来。王子也要去救公主，让我们跟着王子一起去把公主救出来吧！

二，过程。

1，王子走啊走啊，前面突然出现了一座大石头，只见大石头上写着：只有回答对这一道问题，才能够继续往前走。小朋友们，让我们一起王子回答问题吧！

2，展示加法卡片，小朋友们让我们一起来回答，2+3等于多少？

哎呀，小朋友们真棒，2+3等于5。嗯，现在大石头已经开了，王子可以继续往前走了。

3，王子继续往前走啊走呀走，哎呀，前面又出现了一棵大树，大树下面，有一个跷跷板，两边一边是一个梨子，一边是一个苹果。,

4，教师展示，梨子和苹果的重量图片，让孩子根据图片上跷跷板的上下，，选择苹果和梨子谁更重。

5，王子继续往前走呀走，终于走到了魔王面前。哎呀，现在我们就要来帮王子打败魔王了。

6，选择小朋友上来，一个扮演魔王，一个扮演王子，玩一玩打架的游戏。

7，魔王被王子打败啦！哎呀，漂亮的公主被救出来啦！现在让我们跟王子和公主一起回到他们的家里面吧！

三，结束。

现在小朋友们让我们来回想一下，王子在打败魔王的途中遇到了哪一些问题呢！小朋友们，要记住这些问题的答案哟，下一次我们也遇到了同样的问题，要知道怎么解答。

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！