

# 最新幼儿园数学教育各阶段的目标七篇

作者：小六 来源：网友投稿

本文原地址：<https://xiaorob.com/zhuanti/fanwen/185851.html>

## ECMS帝国之家，为帝国cms加油！

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

### 幼儿园数学教育各阶段的目标篇一

1、初步理解年月日的概念，感知年月日之间的关系，了解一年，有12个月，一个月有30(31)天，一年共有365天。

2、引导幼儿明白日历等是查看时间(日期)的工具，学习查看他们的方法。

3、培养幼儿的观察和想象本事，发展幼儿的交往本事。

1、大字卡(年、月、日)各一张，自制外形似房子状的2002年1月--12月的月历(大月、小月、2月房子大小有区分)，小字卡(同前)和数字卡(12、30、31、28、365)人手1份。

2、各类挂历、台历、月历等布置的展览区。

一、导入部分，激发兴趣。

导入语：今日教师带来了一些趣味的数字和小朋友一齐做游戏，高兴吗那我们先一齐来认一认、读一读。看到这些数字，你想到了什么(学号、年龄、时间等)

二、出示房子，讲述故事。帮忙幼儿理解年、月、日的概念，了解数字之间的关系。

1)出示房子图，小朋友瞧，那里还有许多趣味的数字呢!仔细看看，你发现了什么

你们发现了这么多秘密，真了不起!噢，这些数字里还藏着一个好听的故事呢!想不想听

教师利用大字卡讲述故事。

2)幼儿操作小字卡、数卡回答问题。

年妈妈的孩子叫什么名字它有多少个日娃娃呀它为日娃娃盖了多少座房子

大月房有哪几个月小月房有哪几个月

大月有几日小月有几日

顶小的月是几月有多少日

三、学习查看挂历的方法，练习找日期。

1)此刻教师指日期，请小朋友说出是几月几日

教师说日期，请小朋友把它找出来。

师：那今日是几月几日你们怎样明白的

教师总结：对了，象日历、挂历、台历等能够查看日期。

2)前几天小朋友都带来了一些挂历、台历，今日我们就来开个展览会，看看找找说说日期(如：生日、节日等)，并介绍给旁边的小朋友和后面的教师听。

## 幼儿园数学教育各阶段的目标篇二

### 活动目标

- 1.通过参与愉悦的游戏情节，充分体验学习数学的乐趣，从而激发幼儿的探索欲望。
- 2.发展观察力、记忆力和初步的归类能力。
- 3.巩固圆形、三角形、正方形主要特征的掌握，能排除大小、颜色的干扰进行图形分类。

### 活动准备

课件：图形宝宝回家

2.学具准备：圆形、方形、三角形卡片若干。

### 活动过程

以到图形王国去参观的口吻，引起幼儿的兴趣，感知大众图形的特征，为图形分类做好铺垫。

教师：今天老师带领你们到图形王国里去参观，进图形王国要受门票，你们胸前都有一张图形门票，知道自己的门票是什么形状的吗?

提问幼儿：你的门票是什么形状的?

- 1.引导幼儿按图形的形状入口，初步感知图形。

教师介绍图形王国的三种形状的入口，要求幼儿按自己门票的形状，走与自己门票相同形状的入口。

比如：有圆形门票的小朋友走圆形入口。依次组织幼儿入场。

## 2.复习三种图形的外形特征

(1)引出三种图形的名称。

提问：你是从哪个入口进来的?为什么?

分别提问三名门票形状不同的幼儿，从而引出图形的名称。

教师：圆形、正方形、三角形是我们已经认识的图形朋友，你们还记得它们长得什么样子吗?

(2)播放课件，引导幼儿回顾三种图形的外形特征。

提问：圆形长的什么样子?正方形长的什么样子?三角形长的什么样子?

教师：图形妈妈还有图形宝宝，宝宝很顽皮，喜欢跟妈妈做捉迷藏的游戏。

## 3.幼儿操作，学习图形分类：

(1)圆形分类：

出示圆形脸谱

提问问：圆形妈妈的宝宝是谁?

引导幼儿每人找一个圆形，观察不同点，从而理解，

虽然大小不同，但是形状相同，所以他们分在一起。

教师再利用两个颜色不同的圆形，

虽然颜色不同，但是形状相同，所以，他们分在一起。

小结归纳：所有长的圆圆的，周围很光滑，没有角的图形都是圆形妈妈的宝宝，

(2)依同样方法进行正方形、三角形分类。

小朋友，图形王国的开放时间已经到了，我们一起听着音乐，开着小汽车，从出口回家吧!

## 幼儿园数学教育各阶段的目标篇三

幼儿园大班数学教案：图形的变换

- 1、在图形的反复变化中，训练幼儿思维，提高操作本事。
- 2、经过让幼儿反复对三角形、正方形、梯形、圆形等图形进行变化操作，引导幼儿发现图形之间能够相互变化，转换，它们能够变出不一样的数量的各种图形。
- 3、培养幼儿利用各种图形组合成各种物体的情趣。

1、教具：三角形、长方形、梯形、圆形拼成一幅画(机器人)。

2、学具：每人一套各种图形的纸，放在信封中。

(一)开始部分：小朋友，你们明白教师手里拿的是什么呢(教师拿出挂图背朝幼儿)，变!一幅画展此刻幼儿面前。“机器人”对!那你看一看机器人是由什么拼成的。“由图形拼成。”好!下头我们就来做一些有关图形的游戏。

(二)基本部分：

第一次尝试活动：观察、思考。

- 1、请小朋友动脑筋，仔细观察机器人是由哪些图形组成的(由圆形、正方形、三角形、长方形、梯形组成。)
- 2、每种图形各有多少个(圆形6个，半圆形6个，正方形1个，长方形4个，梯形5个，三角形1个。)

第二次尝试活动：用折纸游戏，看图形的变化。

1、发礼物：(学具)小朋友，上头的游戏，大家做的都很好，所以教师要奖励。每位小朋友一份礼物(发学具)，我明白大家都想看看袋里面装的是什么呢，好，下头就请你们自我打开小信袋(里面出现多种颜色的图形)。你们喜欢不喜欢呀(“喜欢!”)这些小图形呀，它们还有魔力呢，只要你用手折一折，它还会变成其它形状呢，不信，你们试一试。

2、操作：动手动脑，感知图形变换。

(1)请幼儿动手变一变(折纸)。

(2)请幼儿说说变化的结果：

正方形 变成了三角形还有长方形。

圆形 变成了半圆形、扇形。

长方形 变成了三角形，还有正方形。

(三)结束部分：

五彩图形妙趣横生：小朋友，这些小图形好玩吗(好玩!)那我们再把它贴在白纸上它还会变成一幅

精美的粘贴画，把这些画献给你们的爸爸妈妈吧。师生共同享受动手制作的欢乐。

请小朋友回家后同爸爸妈妈找一找，你家里哪些东西是你认识的图形。

#### 幼儿园数学教育各阶段的目标篇四

##### 《神秘世界历险记》

活动目标：

- 1.学习将一个物体分成相等的两份或四份，感知整体与部分的关系。
- 2.大胆尝试，在操作中发展思维确定本事，体验闯关游戏的乐趣。

根据设定的目标，我做了以下活动准备：

- 1.经验准备：幼儿已经看过电影神秘世界历险记
- 2.物质准备：正方形、圆形、等腰直角三角形、等腰梯形剪刀课件《神秘世界历险记》

活动过程：

教师播放神秘世界历险记的视频，引导幼儿观察发生了神秘事情，让幼儿一齐去帮忙雨果解救拉拉。

教师：可是雨果一个人的力量太小了，小朋友们，你们愿意帮她一齐去救啦啦吗

1.(4的2等分)分骨头。

教师：前面有谁(4条狗)我们过不去了，怎样办呢谁来想想办法我们打开雨果的旅行包，看看里面有什么宝贝呢里面有4根肉骨头，怎样分呢(教师操作)

2.(6的3等分)分馒头。

师：呀，前面又来了3头大野猪，我们再来找找看包包里有没有宝贝了。雨果的包里有6个馒头，该怎样平均分给它们吃呢(幼儿操作)

3.(9的3等分)分鸡腿。

师：哎呀!又遇到什么危险呀(半路又杀出三匹狼)，我们来看看雨果的包包里还剩下什么宝贝到底有几个鸡腿呢(9个鸡腿)，9个鸡腿该怎样平均分给三匹狼呢请你们想一想(幼儿尝试)

师：你是怎样分的你上来分一分你们觉得他分的我怎样样行吗

4.师：哈哈，这些都难不倒我们，看来啦啦快得救了，我们看看啦啦有没有出现情景过渡：这时狐狸军师出现了。狐狸：没想到那么容易就让你过关了，好戏还在后头呢!哈哈哈哈哈!

1.图形二等分。(长方形、半圆、三角形、直角梯形)师：快看!前面有座城堡，啦啦肯定被关在里面!好大一扇门!我们一齐来用力推一推，怎样也推不开，该怎样办呢仔细看看门上有什么机关(图形)都有哪些图形呀看来要找到这些图形钥匙，才能打开门!看看雨果都准备了哪些图形

(出示：正方形、圆形、三角形、梯形)

师：你们看这些图形钥匙能打开门吗(不能)那我们要怎样样变出这些图形钥匙想想我们怎样变出长方形呢你觉得哪个图形能够变出长方形

教师：刚才的方法我们叫做图形的二等分。

师：还有很多图形没变出来你们赶快去试一试吧!

(幼儿自由探索)

师：你变出了什么图形钥匙请你来介绍一下(用什么图形，变出了什么图形钥匙，是怎样折的)

师：刚才这样把图形变成两个一样的图形，合起来又是完整的我们就叫做图形的二等分。

师：图形都变出来了吗门会打开吗啦啦会在里面呢

2.图形四等分。(扇形、小正方形、小三角形)

师：太好了!门开了，我们能救出啦啦了!咦~怎样还是一扇门，狐狸太可恶了!抓紧时间，赶快破解它的关卡。这回门上又出现了什么雨果为我们准备了正方形和圆形两把钥匙，你们能很快的配出门上的钥匙破解关卡吗请你们自我去试试看!

师：小结：原先我们把圆形四等分能变出了四个扇形;把正方形进行四等分能够变出了四个小正方形和四个小三角形。同样的图形，用不一样的方法进行四等分，可能会变成不一样的图形。

师：钥匙都找到了，赶紧放到门上去吧，刷!门开了!

1.播放动画。

师：啦啦开心的跑了出来!多谢小朋友们一齐帮我把啦啦救了出来。我们一齐去庆祝一下吧。

2.律动结束。最炫民族风。

幼儿园数学教育各阶段的目标篇五

学习2的减法

活动目标：

1、引导幼儿实物学习2的减法，认识减号并理解其意义。

2、学习用语言讲述减法算式所表达的图意，体验“还剩”的含义。

### 活动准备

书两本、磁性小兔2只、数字1、2和减号、等于号若干。学具盒每人一个。

### 活动过程

1、做“碰球”游戏，复习2的组成和分成。

“今天我们来碰球游戏，我的球和你的球合起来要是2。”

师：嘿嘿，我的1球碰几球？幼：嘿嘿，你的1球碰1球。

2、复习2的加法

老师叙述：事件一、草地上有1只小鸡，又走来1只小鸡、草地上一共是几只小鸡？幼：一共是2只小鸡。带领幼儿一起完整地说说这件事“草地上有1只小鸡、又来了1只小鸡、草地上一共有2只小鸡。这应该用什么算式来记录。(加法)为什么你们知道要用加法算式来记录?(因为草地上的小鸡变得越来越多)谁来用加法算式来记录一下这件事情?

事件二、生日那天、爸爸送给芳芳一个娃娃、妈妈又送给芳芳1个娃娃，她一共有几个娃娃?(2个)同样让幼儿在黑板上将算式列出来。

小结：刚才草地上的小鸡和芳芳的娃娃都变得越来越多，所以我们用了加法算式来记录。那接下来的事件是不是也用加法算式来记录呢?为什么?

2、学习2的减法。

(1)、出示两本书：“小朋友看，老师手里拿了什么?”(2本书)，老师有2本书，给了1本给小朋友，老师手里还剩下几本书?(1本)你是怎么知道的?老师可以用一道算式表示刚才的事情。老师出示算式 $2-1=1$ 。这道算式表示什么意思呢?老师手里有2本书用数字几来表示?(2)给了小朋友1本书用数字几来表示?(1)，手拿减号(-)，这个符号你们认识吗?叫什么名字?(减号)怎样读?(减)。这道算式叫做减法算式。读作2减1等于1。这道算式你们会读吗?大家一起来读两遍。

(2)、出示磁性小兔：“草地上有2只小兔，走掉了1只小兔，草地上还剩下几只小兔?你是怎么知道的?谁会用一道算式来记录这件事情?大家看他记的对不对?我们来说一说这道算式，2表示什么?1表示什么?减号表示什么?还剩下几只小兔/(1只)。他记的对吗?我们一起读一读这道算式。

小结：这两种情况下，物体都变得比原先少了，说明就要用减法算式。

3、幼儿操作，复习2的减法。

(1)、先交代要求，听清老师说的题目，再用数字和符号摆出一道算式题。

(2)、请小朋友轻轻打开学具盒，听老师报应用题，幼儿摆算式。

(3)、摆好后检查幼儿幼儿的操作结果。

(4)、请个别幼儿读一读他的算式。

4、要求幼儿收拾整理学具盒。

## 幼儿园数学教育各阶段的目标篇六

### 活动目标

1、让幼儿知道每一个数字都有相邻数的概念，掌握10以内整数的相邻数。

2、通过游戏的方式培养幼儿对数学活动的兴趣，在游戏互动中学习数学。

3、使幼儿在活动中体验合作游戏的快乐。

### 活动准备

1、1-10的数字卡片。

2、动物房子图片，小动物图片(小狗、小猫、兔子、猴子、狐狸)

3、空纸箱。

### 活动过程

1、在风景优美的树林里，一条小河缓缓地流着，小树林旁边有一栋漂亮的楼房，里面住着许多小动物，我们来看一看里面都住着谁，好不好?

2、教师出示有小动物楼房的图片

分别是：小狗(一楼)、小猫(二楼)、兔子(三楼)、猴子(四楼)、狐狸(五楼)

谁能说出这些小动物的邻居是谁?

3、小朋友都知道了小动物的邻居是谁了，那请你们看看你们的左右邻居是谁?

幼儿互动，教师观察。

4、教师：我们小朋友都有邻居，数字宝宝它也想找邻居，你们想不想去帮帮他呢，我们一起去看看它们的邻居吧!

5、教师出示1-----10数字卡片

让幼儿知道任意数都有相邻的关系(多1和少1)

6、老师拿出10以内任意三个相邻的数字卡片，请幼儿为三个数字排队，引导幼儿按顺序排。

### 1、游戏一：找朋友

幼儿身上带好1--10的数字卡片按顺序排好队后，老师带着幼儿说儿歌：

宝宝宝宝转一圈，宝宝宝宝瞧一瞧，

左瞧瞧，右瞧瞧，瞧见的的朋友真不少，

你的朋友是几和几?请你快来告诉我。

幼儿大声告诉对方，自己的朋友是几和几?

幼儿可以交换数字卡片，反复玩几次，进一步理解相邻数之间的排列关系。

### 2、游戏二：摸彩票

幼儿在一个装有1-9的数字卡片的箱子里摸，摸出一个数字，并说出它的相邻数，正确的即可获奖。(奖励一个笑脸娃娃)大家一起玩。

### 3、游戏三：找朋友

发给每位幼儿1到10的数字卡片，摆在桌子上，老师拿出任意一个数字，请小朋友把它的相邻数找出来，看一看哪个小朋友反应最快。

### 活动延伸

在科学区投放1到10的数字卡片及不同颜色的小球，让幼儿进一步探索10以内各数的相邻数。

## 幼儿园数学教育各阶段的目标篇七

### 学习7的加法

#### 活动目标：

- 1、根据不同的画面进行讲述，并列出的算式，从而感知加法算式所表达的数量关系。
- 2、理解交换规律，懂得运用互换规律列出另一道算式。
- 3、积极探索数学活动，乐于讲述探索结果。

#### 活动准备：

1、教具：城堡图一副（分为三层，每一层分别有表示7的加法的三副图，用纸覆盖）、水果单一张。

2、学具：城堡图人手一份、水果单人手一张。

活动重点：看图学习7的加法

活动难点：能根据不同的画面进行讲述，并列出的算式

活动过程：

一、开火车：复习7的组成

师：城堡王国的国王邀请我们去他的国家玩，你们愿意吗？那让我们快点坐上7次列车（出示数字7）出发吧。

师：嘿嘿，我的火车x（1）点开，你的火车x点开？

幼：嘿嘿，我的火车x（1）点开，我的火车x（6）点开。

二、情境感知——登城堡：看图学习7的加法

1、师：看，城堡王国已经到了，国王说了，他在城堡里藏了许多的问题

想考考我们小朋友，那我们就先去这座最大的城堡去看看好吗？

2、师：我们先登上城堡的一楼，原来这层楼上有三幅图，谁愿意来讲讲呀？

国王想考我们的是看了这三幅图谁能列出一道算式？回答出来后就可以上二楼、三楼。

3、幼儿操作

师：那我们每人都去一个城堡回答问题吧，速度慢的呢，可以只在一楼回答，速度快的可以去二楼三楼。别忘了把你的答案写的清楚一点。

4、总结：

师：你刚刚碰到了什么问题？（用三句话表达三幅图）你是怎么回答的？（幼儿列的算式）老师记录

请幼儿观察这些算式“它们有个小秘密，看谁能先找出来？”

师总结：这些算式的得数都是7，而且都是加法，那么这6道算式就是7的加法算式。

师：象 $16=7$ 、 $61=7$ 这两道算式数字相同，位置不同，但得数不变，所以看到 $16=7$ 马上就想到 $61=7$ ，我们把他们称为朋友题，同样我们看到 $25=7$ 就会想到什么呢？看到...

### 三、内化迁移——游戏：买水果

1、师：城堡国的国王夸我们都很聪明，送了我们每人一张水果券（出示水果券），我们先来看看水果的价钱。

2、国王又想考我们了，他说，7元钱只买两样水果，你会买什么？为什么？还可以买哪两样？

3、幼儿操作

4、讲评：你有几种方法？买的是什么？

5、师：如果7元钱买三样水果呢？

四、结束：

6、好我们一起去水果店选购吧。（结束）

更多 范文大全 请访问 <https://xiaorob.com/zhuanti/fanwen/>

文章生成PDF付费下载功能，由[ECMS帝国之家](#)开发