**作业要求：**

1.按照工具模板来完成教学设计，模板请点击附件下载；

2. 围绕本次培训所学内容以及工作坊研修主题，确定教学设计主题

3.字数要求500字以上；

4.必须原创，要要求完成，如不符合作业要求，一经发现，按不合格处理。

此教学设计完成后，必须实践于学校课堂教学，教学过程务必请同伴帮忙录制（借助手机、DV录制10—40分钟）完成 “实践研修成果”上传提交任务。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课题名称：** | | | | | | |
| **姓名** | 李绍玲 | | **工作单位** | | 牟定县幼儿园 | |
| **学科** | 数学 | | **年级** | | 小班 | |
| **一、教学内容分析** | | | | | | |
| 《3-6岁儿童学习与发展指南》中指出：结合日常生活，为幼儿提供“按数取物”的机会，让幼儿在游戏中，感受数学活动带来的乐趣，认识数字3，能按数取3以及3以内的的物品，理解3的实际意义，引发幼儿学习数字的兴趣。  而游戏深受幼儿喜爱，融入数学知识的游戏或者说将数学活动设计成游戏则更受幼儿的欢迎。在数学活动中，采用游戏的形式，把幼儿的注意力吸引过来，让他们全身心地投入到活动中，这样，枯燥的数学知识就会变得有趣，设计了《比比谁夹得快》。 | | | | | | |
| **二、教学目标** | | | | | | |
| 1. 感知3以内的数量，能手口一致的点数。  2. 能运用所获得的经验解决遇到的数学问题。  3. 提高动手操作能力，体验数学活动的乐趣。 | | | | | | |
| **三、学习者特征分析** | | | | | | |
| 3—4岁的幼儿，主要通过感知和运动来把握物体的数量，只具有对少量物体的初步的数概念，还算不上真正具有了数的概念，处于对数量的感知动作阶段，具有以下特点： 1、对数量有笼统的感知，会口头数数，但一般不超过10. 部分孩子能手口一致地对5以内的实物进行点数，但点数后说不出物体的总数。 | | | | | | |
| **四、教学策略选择和设计** | | | | | | |
| 3岁半到4岁的幼儿已经开始掌握计数活动，会按计数活动的要素进行计数，形成了最初的数概念。我班幼儿现处于小班，大部分孩子，已经能够按顺序口头数数，能够手口一致地点数4以内物体的数量，并说出总数。根据幼儿计数能力发展的顺序：按顺序口头数数→按物点数→说出总数→ 按数取物，特设计此次数学教育活动。 | | | | | | |
| **五、教学重点、难点** | | | | | | |
| **教学重点：幼儿能按数取物**  **教学难点：理解1、2、3之间的数量关系，根据指令数字，会去掉或添上。** | | | | | | |
| **六、教学过程** | | | | | | |
| **预设时间** | | **教师活动** | | **学生活动** | | **设计意图** |
| 20分钟 | | （一）游戏：《帮刺猬妈妈数刺》  引导幼儿观察教师身上夹子数量的变化。  1. 我是刺猬妈妈，请宝宝们帮我数一数身上的刺。    2. 刺猬妈妈的手臂上长了几根刺，一起来数一数。（一起点数）1根刺用数字宝宝1表示。（在手臂上贴数字1）贴数字1）    3. 刺猬妈妈的屁股旁边长了几根刺，一起来数一数。（一起点数）2根刺用数字宝宝2表示。（在屁股旁贴数字2）  4. 刺猬妈妈的腰上长了几根刺，再来数一数（一起点数）一共有几根？3根刺用数字宝宝3表示。  （二）游戏：《小刺猬》  1. 介绍游戏玩法，幼儿游戏。  你们想不想变成刺猬宝宝？请你听着音乐声找到离你最近的刺，把它夹在自己的身上。音乐声一停，你就要赶紧回家，妈妈在家里等你们呢。（音乐声起，教师观察动作比较快的幼儿，掌握好时间。）  （三）游戏《比比谁夹得快》   1. 出示大骰子，介绍游戏玩法：“比比谁夹得快”。   哇，骰子宝宝来了，它要和我们玩个游戏“比比谁夹得快”。妈妈抛骰子，上面就有一个数字宝宝出来了，看看它是谁？是数字3，妈妈就夹3根刺在身上，你们想玩吗？先看清楚数字，再去找刺夹在身上，每次身上的刺要和骰子上的数字一样多，比比谁又对又快。 | | （二）游戏：《小刺猬》  （1）请刺猬宝宝自己数一数身上有几根刺。（教师巡视一圈）  （2）请身上有1根刺的宝宝到前面来，其他宝宝帮他们数一数。对了，你们都是数字宝宝1的好朋友，手拉手，真开心。  （3）请身上有2根刺的宝宝也到前面来，其他宝宝点数验证。对了，你们都是数字宝宝2的好朋友，手拉手，真开心。  （4）请身上有3根刺的宝宝也到前面来，其他宝宝点数验证。对了，你们都是数字宝宝3的好朋友，手拉手，真开心。  （三）游戏《比比谁夹得快》  幼儿游戏3-4次，教师观察动作最快的幼儿，及时进行个别指导并进行奖励。这个宝宝动作真快，你是怎么做的？刚才2根刺你怎样变成3根的？你的办法真好，奖励你来抛骰子。如幼儿夹错，教师：我们看看这个宝宝身上夹了几根刺，怎么办？ | | 小班幼儿是直观思维阶段，他们对数概念的获得需要运用材料的操作和游戏来完成。游戏是幼儿园教学的灵魂，3-4岁年龄的教育灵魂。因此本次活动我抓住我班幼儿的这一特点以及实际情况，设计了《比比谁夹得快》活动，让孩子能在自由扩展的玩当中寻找一些数的规律，知道数字和数量的关系。同时以游戏的形式贯穿活动的各个环节，喻教于乐，让幼儿在玩中学、学中玩让幼儿在有趣的游戏及幼儿自己动手操作中体验点数的乐趣，初步学习手口一致地点数3以内的数量。 |
| **七、板书设计** | | | | | | |
| 小班数学活动  比比谁夹得快  小七班 李绍玲 | | | | | | |