

# 新大班数学活动《超级擂台赛》说课稿

◆俞丹

(合肥市南岗幼儿园 230001)

《超级擂台赛》是一本十分有趣的绘本，它讲述了山羊公公举行“超级擂台赛”招聘一位强壮、勇敢的守卫来对付大灰狼的故事。它出了几个难题在小动物间进行比较。淘汰了一批又一批的动物，经过一关关的挑战，最后猎狗获得了胜利，成为羊群守卫。通过学习该绘本，能让幼儿观察、比较、分析并运用已有的数学知识和经验，解决故事中的问题，完善和丰富故事情节，领会故事的主题思想。枯燥、抽象的数学内容，因为有了故事背景的支持而变得生动活泼，这是将数学内容融入文学作品中的一个很好的尝试。

设计思路：

在设计活动时，我将故事内容与统计相结合。但仍保持绘本主要情节和中心思想。利用有趣故事情节，丰富多样的比赛内容，让统计变得不再枯燥，激发孩子去操作、去发现。同时，在挖掘绘本中数学教育内容的基础上，结合我班幼儿的生活经验和已有的数学概念，尝试将故事内容与幼儿园数学活动进行整合。

一、说教材：

为了保护羊群，山羊公公决定要聘请一位强壮、勇敢的守卫来对付大灰狼。他出了一个又一个的难题，淘汰了一批又一批的动物。经过一关关的挑战，最后由猎狗当选最佳守卫者。难题分别是：接飞盘（速度与敏捷）、身高（要达到一定身高好进行勘察）、举重（要有一定力气，打败大灰狼）。故事情节生动有趣，环环相扣，故事内容表达了做一名守卫不仅要具有强壮勇敢的本领，更需要有责任心、品质，同时也教育了幼儿在日常生活中做事情要具备负责到底的精神。

二、说目标：

考虑到大班幼儿形象思维的特点与绘本本身的特点，以及《纲要》精神：发展幼儿数学知识的重要途径是通过相互渗透的各领域的教育，在丰富多彩的活动中去扩展幼儿的经验，提供促进数学领域发展的条件。

《指南》中指出“能运用各种感官，动手动脑，探究问题。能用适当的方式表达交流探索过程和结果。感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣。”因此，我把目标定位：1. 能记录、分析比赛结果，并尝试对谁是获胜者进行预测。2. 通过活动对统计有着初步概念，知道它是解决问题的一个好办法。3. 体验故事内容的有趣，对获胜的机智勇敢、认真负责有认同感。

三、说活动准备：

本活动的准备工作有：1. PPT 绘本。因为通过课件演示的直观灵活性，更能引起幼儿的兴趣和注意力。教师可以自己操作控制绘本，投影的大屏幕可以让幼儿观察得更仔细，为整个活动起了一个重要的奠基作用。2. 统计表、笔。此准备环节意在利用“裁判”这一身份，引导幼儿参与到记录中，为后面的统计做准备。

四、说教法

针对教材内容和分析我主要运用了操作法、视听结合法和提问法三种教学方法。

提问法（集体与个别）：

如由问：“山羊公公和小羊们在森林里贴出了广告，上面说了什么？为什么要招聘守卫呢？”引出“招聘守卫”这一事情以及招聘守卫的必要性，引出话题焦点。再由问：“这么多小动物都来应聘，这可怎么办啊？”引出“超级擂台赛”。顺利开始故事。再如提问“共有哪些比赛项目呢？每场比赛的获胜标准是什么？”引导幼儿对绘本画面进行分析，为“做裁判”和“记录结果”做准备。

视听结合法：

主要根据了幼儿的具体形象思维占主要地位的特点，和幼儿语言发展的特点而采用的。就是引导幼儿去看、去观察。在自由、宽松且安静的环境中，为幼儿提供了逼真的 PPT 绘本。这些都充分地刺激了幼儿的视觉感官，引导幼儿进行细致的观察。幼儿通过观察和在教师的引导下充分表达自己的意见和看法，敢说，敢说。视听讲结合的方法能充分的调动幼儿的各种感官，让幼儿处于积极的学习状态中。

五、说学法

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”。遵循由浅入深的教学原则，幼儿在看看、听听、想想、

说说、玩玩的轻松气氛中掌握活动的重、难点。幼儿将运用观察法、讨论谈话法、游戏法等学习方法。

观察法是幼儿通过视、听觉感官积极参与活动，幼儿通过观看课件演示直接获得印象。

讨论谈话法是幼儿在讨论、谈话中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。

观察记录法：引导幼儿利用记录表对比赛结果进行记录。

结果验证法：通过划圈和出示横线，对结果进行比对。

六、说活动过程

第一环节是开门见山，直接引题。界定出了问题的焦点——招聘守卫。

从活动的一开始就让孩子凭借自己的经验去思考故事的重点——守卫者的概念。因为教学活动注重经验的构建和指导，幼儿的学习活动是建立在经验基础上的。开门见山地运用课件引出山羊公公聘请守卫的事情，也是故事的主要线索。由招聘守卫引出引出了“超级擂台赛”。让幼儿了解“超级擂台赛”的定义。如此是让幼儿目的性更强地去学习，让活动的脉搏更加清晰，也为后面的环节埋下了伏笔。

第二环节——记录单项比赛结果。确定了问题（该选哪个小动物当守卫，保护羊群）和需要收集的数据（每项比赛动物的胜负情况）。通过分类观察记录法（“接飞盘比赛记录”、“身高比赛记录”、“举重比赛记录”）进行记录，然后清点每项比赛动物获胜情况并最完成最初分类记录数据收集。

我先引导幼儿仔细观察多媒体画面，了解比赛项目和获胜标准。（比赛项目有：关于敏捷与速度的“接飞盘比赛”；关于勘察能力的“身高比赛”；关于力量担当者的“举重比赛”。每项比赛的获胜标准：接住飞盘获胜、身高超过 6 格以上获胜，举重超过 5 格以上获胜。）再通过角色扮演“裁判”将幼儿带入故事情景，驱动幼儿在动力，让他们富有积极性地记录比赛结果。进行初步数据收集。再通过结果验证法提高幼儿数据收集的精确度。

第三环节——合计比赛结果，记录获胜总数。统计清单开始于将物品分成不同类别，然后点数每个类别物品的数量并最终记录总数。将数据以表格形式展现，有助于让幼儿了解不是显而易见或者预设的事实结果。帮助幼儿逐步建立起他们自己的理解。

我利用提问“用什么办法可以知道谁是最后的获胜者？”让幼儿来思考。引出统计表，带领幼儿一起认识、分析统计表所展示的表征。对数据展开认识，并交流获胜结果（三个动物获胜）。并通过小结“把三场比赛的结果合在一起，就能看出最终结果。你们的统计方法真不错。”用肯定鼓舞的方式让幼儿知道统计是个解决问题的办法。当统计法为幼儿解决幼儿感兴趣的问题时，他们会备受鼓舞，积极参与讨论。

第四环节——揭晓故事结局（多媒体演示故事结局）并非所有的数据都来自于分类。有时数据是可以来自投票调查的。为了让幼儿了解投票形式的统计，我此环节。

从三个获胜者中选出最合适的一位。形式是请三位获胜者分别和羊群上山，看看谁能机智勇敢，认真负责的看管羊群。投票权掌握在羊群手中。

七、说活动延伸：

为了进一步巩固幼儿获得的数学知识能力我设计了延伸活动，主要是让幼儿回教室益智区继续操作。

八、说活动反思：

本活动紧紧围绕“招聘守卫”线索展开，凸现了招聘过程带给孩子趣味与智慧的感受。导入部分，我以山羊公公张贴的招聘广告进入，简单明了，使孩子了解山羊公公招聘守卫的原因与要求，也是为后面故事情节的发展作好铺垫；环节二，也是整个活动的重点环节，通过三次不同的 PK，让孩子尝试理解山羊公公选择守卫的过程和理由，通过情节的跌宕起伏、出人意料而有所感悟；环节三，大统计表的出现既是对本次活动的回顾与提升，又是对后续活动的一点提示。在提问的设计上也进行了思考，是从多个角度出发。“谁被留下了”等等，进一步引发孩子的思考。

作者简介：俞丹，性别：女，出生年月：1993 年 11 月 20 日，籍贯：皖，民族：汉，最高学历：本科，职称：小一，研究方向：学前教育。