

2023年一年级数学教学反思全册人教版

一年级数学教学反思(汇总6篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

一年级数学教学反思全册人教版篇一

新课标将“统计与可能性”这部分内容分成了三个大块，从一年二期就安排了简单的收集和统计的知识，让学生从一年级开始就初步了解一些简单的统计方法，了解生活中事物的确定性和不确定性。这节课是三年一期的统计，因为学生已几次接触了统计知识，对于看统计图表、填统计表，看图表了解信息等都不难了，所以本课的教学重点应放在事件发生的可能性上。整个教学过程我都是让学生自己从操作过程中发现、总结，获取事件发生的情况，充分调动了学生的学习主动性。具体操作如下：

在这节课的教学中，我在学生已有的知识经验基础上，创设了学生喜欢、熟悉的足球赛抛硬币情境，以“这样抛硬币公平吗？”这句话为切入点，整节课围绕着这样设计公平吗？抓住教学重心，利用学生的感兴趣的事件激发学生的学习兴趣，在充分调动学生积极性的基础上，学生学得快乐，参与性很好，取得了良好的教学效果。

在教学中，我将学习的主动权交给学生。教学活动中让学生通过自己动手实验，让学生体验“基本事件和等可能事件发生的概率”，向学生渗透随机的思想。通过经历统计小组、全班的抛硬币正面向上的次数的过程，让学生发现当次数增多时，慢慢平均线，最后出示科学家的实验结果，让学生深

刻感受到当次数越来越多时，几乎等同于二分之一，从而说明规则是公平的。

在练习的全过程中，我都是让学生亲身经历知识形成的过程，通过说一说、玩一玩、议一议、猜一猜，为学生提供了充分的从事数学活动的机会，在动手探究的过程中，学生的思维得到提升，让学生深刻的感受到数学就在自己的身边，养成了从数学的角度去审视和思考周围事物的良好习惯，从而激发他们学习数学的兴趣，产生学好数学的愿望。

在教学的过程中教师设计了一个又一个别出心裁的游戏，让学生通过合作、交流，从而解决问题，交流自然有效，整节课在学生的积极参与、民主和谐的氛围中使学生获得了大量的数学信息和数学知识，让数学学习成为一个生动活泼、主动而富有创造意义的过程，使学生的玩中学、学中玩，课堂气氛非常活跃。体现了数学教学的有效性。

在练习的设计上，我有意识设计具有梯度的练习，在议一议的环节，让学生通过探究发现当分母是分子的3倍的时候，摸到红球的可能性相同。在猜密码的环节让学生体会到随着猜的次数增加，猜中的可能性就越来越大，猜到最后一个的时候猜中的可能性就是100%或是1，说明肯定能猜中。而正是在这一的过程中，学生运用了知识，巩固了知识，而且通过活动，从而发现规律。从而使学生的思维得到充分的训练，促进学生顺利地解决问题。

一年级数学教学反思全册人教版篇二

教学机智就是指教师通过敏锐的观察，灵活的思维，果断的决策对教学中的各种信息反馈作出有效的反应和机敏的处置，以求最大限度地开启学生的思维才智，获取最佳的教学效果。学生是各式各样的，他们拥有不一样的思维。因此各种情况都可能出现在课堂上，课堂永远都不会像教案所规划的那样。我从不否认新授课的教学机智，但出乎我意料的是练习课同

样需要这一品质。

一年级的练习册通常是在学校完成的，教师读题，学生完成。在一次自主测试练习中，有一道题目几乎让两个班的学生全军覆没。那是一道括线题，左边有7个胡萝卜，右边是一只小白兔推走了3个胡萝卜，问好打在括线下面。很明显这是一道求一共的加法题。但是做下来大部分的学生都把它做成了减法，原因很简单，小孩子的思维：推走了就要减去，所以用减法。在之前的看图中，学生已经形成了一种惯性思维：原来有多少，又来了多少，用加法；原来有多少，走了几个，用减法。碰到这道题时，他们同样采用了这种思维。在另一个班，教师发现了这一现象，及时对题目做了修正，情况明显好可很多。

由此可见，教师随时都要注意学生的反映，以便及时作出应对反映，避免不必要的错误。

一年级数学教学反思全册人教版篇三

在本节课中，我通过创设童话情景、生活情景、游戏情景三方面营造良好的学习氛围，激发学生学习的兴趣，使数学学习不再是单调的数字、运算，而在童话世界、游戏和生活中，也可学到许多数学知识。

孩童时代是最富有想象力的时代，在童话中，学生能找到现实中没有的东西，神秘、有趣都吸引着孩子的好奇心，在这里，孩子们的眼里平凡的现象往往会变得非同寻常。教学中，教师设计了“小兔采蘑菇”、“四弟采萝卜”的故事，学生们激情投入。

1. 从“小兔采蘑菇”的故事中，他们初步感知到0的存在，他们也明白到：如果像四弟那样做事三心两意就“一无所有”了，有的学生还联系到学习上，如果学习不专心也会什么知识也学不到了。

2. 故事情境的创设应该贯穿在探究的过程之中，所以在探究有关0的计算时设计了“四弟采萝卜”的故事，学生在情景中深入探究，并通过对具体事例的研究发现数学的内涵。在此，教师进一步渗透思想教育：要有四弟那份知错能改的心。

这样，运用现代代技术手段，把学生一个学期所学的知识内容，整合到一个连贯的、生动的故事情节中，通过学生喜闻乐见的动画播放出来，学生边看边思考，边捕捉故事中的数学信息，将知识的逻辑发展顺序与故事的发展顺序紧密联系起来，并且在故事中引申出做人的道理，对学生的启发多么大呀。

新课程标准明确指出：让学生学习生活中的数学，感受数学与生活的密切联系，并且能用数学知识解决生活中的实际问题。除了学生平常无意识的观察、感受以外，有意的生活体验的积累也很必要。在课中可以有意识地为学生创造感受生活的机会。因此，在课中我先让学生自己尝试找生活中的0，然后老师利用课件显示生活片断，和大家一起寻找0的足迹。有的找到电话、遥控、住房号码、计算机……，还有同学想到100元、50元、10元上也有0。学生越找越多，像开了锅似的，不愿意停下来学生身临现实情景，用数学的眼光看生活，就会感到数学就在身边。在课堂上，学生就会兴趣盎然，毫无倦意。

一年级孩子刚入学，对学习目的尚未树立明确的认识，全凭好奇心和新鲜感，他们的欲望往往是从兴趣中产生的，因此创设游戏情景，重在激趣。因此我在教学中根据教材的特点，创设游戏情景激发学生的学习兴趣。

本节课在学生理解知识的基础上设计游戏的练习“小猫钓鱼”。老师把得数是0. 5. 4的小背篓贴在黑板上，把写着算式的小鱼送给上课认真的同学，请他们把小鱼贴在对应得数的小背篓下面。既达到巩固知识的目的，又把学习的气氛推向高潮。

爱玩好动是小学生的天性，能有效地调动学生动手、动口、动脑，为多种感官参与学习活动创设最佳环境，把数学知识“蕴藏”在生活常见的游戏中，无疑是让学生乐学、爱学的最佳途径。实际上，创设情景的途径是各种各样的。还有角色扮演情景、电脑模拟情景、图画再现情景等等，只要我们做个有心人，情景创设就在我们的身边。

《认识物体》教学反思在导入新课的活动中，我并没有局限于课本，而是从学生的认知和生活的实际出发来重新组建。通过猜一猜和摸一摸，充分调动学生认知和情感两方面的积极性。学生在充满趣味和挑战性的活动中，身心参与，思维被激活，充满了探究新知的强烈欲望。

《新课程标准》指出：“空间与图形”的内容主要涉及现实世界中的物体，几何体和图形的形状、大小、位置关系及其转换，它是人们更好地认识、描述生活空间，并进行交流的重要工具。因此，在课前我设计了一个“收集家中各种形状的物体及包装盒的环节，让学生初步感知这四种立体图形，为学新知识做了一个很好的铺垫。”同时，让学生在不知不觉中体会到生活中处处有数学知识，数学知识与生活密不可分。数学学习是发现的过程。通过摸一摸活动，让学生去发现各种物体的特征，而不是直接说出，这样就让学生在经历中感悟，在具体中认识，然后，教师归纳出各种物体的特征，学生印象深刻。在这里，学生又一次经历了由实际问题抽象出数学问题“数学化”的过程。

一年级数学教学反思全册人教版篇四

多年的教学经验让我知道，对于刚入学的一年级的小朋友来说，引人入胜的故事是他们最喜欢的听的了，所以在上这个内容的时候，我利用课本的主题图，以讲故事的形式导入新课，一下子把小朋友们吸引住了，学生们很快以愉快的心情投入学习中了。

在学习过程中，以故事导出小兔搬砖头，4只小兔搬了4块砖头，我让学生用不同的学具分别摆出小兔的只数和砖头的块数，我也在黑板上用不同的图片贴出，引导学生连线，刚好一只兔子对一块砖头，我们就说：“小兔的只数和砖头的块数同样多”，接着用同样的方法让学生用学具摆出同样多的学具，一边摆一边说，两个同学一起学习，一个摆一个说，这样学生对“同样多”就有了认识。然后用同样的方法让学生学习“什么比什么多”，“什么比什么少”。

在本节课的学习中，我注意让学生动手摆学具，并且注重学生口语的表达，学生在活动中学习新知识，收到了较好的效果。

自己感觉不理想的是，在组织学生动手操作的时候，对课堂的调控管理欠佳，很多学生借动手摆学具的时间玩学具，借和同学进行口头表达能力训练的时间和同学说别的和课堂无关的话，使小组学习达不到预想的效果。

一年级数学教学反思全册人教版篇五

一年级学生由于刚进校，他们既好奇又困惑，既憧憬又害怕，因此活泼好动，天真烂漫，学生对课堂学习不太适应，课堂上集中注意力较短，但他们都有强烈的求知欲。师生在课堂上不仅要有知识方面的信息传递，更应有情感方面的互动。他们面对的是一个全新的环境、全新的学习模式。根据一年级新生的心理特点，我耐心的指导他们，真诚的鼓励他们，激发他们的学习热情，鼓励他们说出自己对事物的认识，从而达到教学的目的。

（一）通过教学让孩子们感受到生活离不开数学，数学离不开生活。

数学知识源于生活而最终服务于生活。在教学中要力求从学生熟悉的生活世界出发，选择学生身边的的事物，提出有关

的数学问题，以激发学生的兴趣与动机。使学生初步感受数学与日常生活的密切联系，并能学以致用。教学《元、角、分》，我就结合实际让他们去发表他们的意见，在解决自身的数学问题的同时也解决了实际问题。这时的教学已不再是单纯的“掌握知识”，而是升华到了一个新的境界——情感、态度、价值观的实现。教学意义已大大超越了教材本身了。

学知识是为了长本领。在《位置》中，教学完前后、上下、左右时，我出现了“去火车站”一题，请学生们试着用方位名词告诉叔叔去火车站的路，当一当小小导行员。许多孩子跃跃欲试，不仅说得很详细，还给了建议走哪条路比较近？可见孩子们是非常乐意展现自我的。

（二）思维的训练应从一年级开始。

数学课其实是思维训练的场所。老一辈人常常认为数学学得好的人往往比较聪明，这并不无道理。因为数学学科担负着对学生进行思维训练的重任，一套好的数学教材不在于它的封面设计得多么美丽，也不在于设计得多么新颖，关键是是否能给学生们广阔的思维训练空间。在加减法（一）5的加减法一课中，小鸡吃米的数学故事是这样设计的：5只小鸡吃米，有两个盘子都装有米，同学们猜猜看，小鸡吃米时会出现什么情况？和以往的教材“5可以分成几和几”相比，无疑前者给了学生一个更大的思维想象空间，更有利于学生的发展。在教学过程中我积极与教材的新思想靠拢。在上《前后》一课时，我让学生们装扮成不同的小动物，依次是小熊、乌龟、公鸡、兔子、大象、小狗。请他们说说大象现在排在第几？如果我想让大象排在第二，你们有什么好方法呢？当然学生们的的方法不一定都很好，但是实现了数学课的价值，进行了思维的锻炼。

（三）让学生在体验中学习数学。

教师在教学过程中不是日复一日不断的教给学生新知识，而

是为了教给学生学习的方法，使学生懂得用已学的方法去学习新知识、解决新问题。在新教材中，加强心算、允许估算，计算上，像 $5+8=$ 要求尊重学生的想法，鼓励学生独立思考，提倡计算方法的多样化。有的学生发现了 $5+8$ 其实用 $8+5$ 来想更好，把5拿来分成2和3；有的学生认为刚学了 $9+5=$ 用它来推算出结果更简单；更有学生掰起手指头一手比8，一手比5，重叠的是3，那就是13。在我们看来有的似乎不可以理解，但在学生的应用中它们却很自如，原因源于这些都是他们的真实体验，多样化的知识由此产生。

（四）认真钻研教材，备好课。

要教好书，首先要了解教材。了解教材，就要对教材的基本思想、基本概念、每句话、每幅图、每个符号都弄清楚，了解教材的结构，重点与难点，掌握知识的逻辑，能运用自如，知道应补充哪些材料，怎样才能教好。根据教材与学生的年龄特征，认真拟订好教学计划。根据每节内容，认真确定好教学目标。此外，还要了解学生原有的知识技能质量，他们的兴趣、方法、习惯，预测学生在学习新知识过程中可能会有哪些困难，并结合教材，认真安排每一节课的活动。做到有备而上，不打不备之战，这样才能保证教学任务的出色完成。

（五）认真组织课堂教学。

虽然一年级教学内容少、浅，但要组织好一节课，须得下一番苦功夫。由于学生中大部分都读过学前班，本学期学习的内容对于他们来说是旧知识，因此课堂上如何把“旧知识”变为“新知识”，让学生对数学学习产生兴趣是学好数学的关键。据此，在课堂教学中，我尽量使教法新颖，关注每一个学生的反馈。创设教学情景，调动学生的有意注意，使其保持相对稳定性。教学时采用直观教具演示，让学生看得见，也让学生自己动手操作，动口说一说动手的过程与结果，从而达到动口、动手、动脑的目的，充分调动起学生的各种感

官。课堂提问面向全体学生，讲练结合，练习中多以游戏形式进行，让他们产生愉悦的心境，激发他们的学习兴趣，创造良好的学习氛围。如教学数的组成时，以“对口令”、“拍掌”、“出手指”等游戏进行练习，教学10以内加减法时，以“开火车”、“对口令”、“抢答”等游戏进行练习。这样，学生不仅感兴趣，而且记得牢。让他们在玩中学，学中玩，学得乐，乐于学。

（六）、及时作好教后反馈，全面提高教学质量。

小学生爱动、好玩，缺乏自动能力，有些学生课堂上常开小差，对老师教的知识掌握不够，针对这种情况，我对每节课的作业及时批改，认真反馈，及时发现，及时辅导。对学困生除了学习上多辅导，同时多关心他们的生活，多与他们交谈，把师生的距离拉近，逐渐使自己成为他们的朋友，树立他们的学习信心，帮助他们进步，从而全面提高教学质量。

总之，一年级的孩子由于年龄小，生活体验少，理解能力也需要一点一点地培养，因此，我还会在教学中要不断摸索，不仅提高教学效率，更主要是培养学生的能力。

一年级数学教学反思全册人教版篇六

多年教一年级数学的经验告诉我，兴趣是学生最好的老师，是开启知识大门的金钥匙。小学生如果对数学有浓厚的兴趣，就会产生强烈的求知欲望，表现出对数学学习的一种特殊情感，学习起来乐此不疲，这就是所谓的“乐学之下无负担”。下面，我谈谈自己在激趣方面的几点体会。

生动的生活情景，有助于学生了解现实生活中的数学，感受数学与日常生活的密切联系，增加对数学的亲近感，体验用数学的乐趣。因此，在教学中，我经常设计一些情境，让学生在玩中轻松学习。例如：教《跳绳》时，在主题图讲完后，我请8个同学上台，问：“苹果和香蕉，你最喜欢哪种，喜欢

苹果的站在左边，喜欢香蕉的站在右边”然后引导学生讨论8由几和几组成，并列出的算式。还可以问：玩具车和冰淇淋，你比较喜欢哪一种？放学后，你是先做作业，还是先看电视等等。这样不仅让学生很快掌握8的组成，还可以进行思想教育。

众所周知，每一个孩子都爱问为什么，每一个孩子都想探究一些秘密，根据孩子的这种心理，我多次采用“估一估，猜一猜”的形式，让学生在好奇中思考，在思考中得到逐步提高。如在教学《猜数游戏》时，我先告诉学生我一共有几颗珠子，左手有几个，让学生猜猜右手有几个，这样反复进行几次，学生就在“猜”中掌握了数的分解和组成以及加、减法，加深了对数的认识，为今后学习用数学做好了铺垫。

儿童的好胜心、自尊心强，爱表现自己，所以要经常创造机会让学生充分表现，让他们在心理上得到满足，要不断鼓励他们树立信心，增强勇气，胜不骄，败不馁。如在小组中可以进行“夺红旗”比赛，在个人中可以比一比谁做得又对又快，从而培养学生的竞争意识。