

# 最新冀教版一年级数学教学反思全册 一 一年级数学教学反思(优质6篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

## 冀教版一年级数学教学反思全册篇一

本学期，我担任一年级两个班数学科任。一年级学生由于刚进校，所以活泼好动，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。根据学生的情景以及教材的特点，本学期我在教学中主要做好以下几方面的工作：

### 一、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，明白应补充哪些材料，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。根据每节资料，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。

### 二、认真组织课堂教学。

虽然一年级教学资料少、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

资料对于他们来说是旧知识，所以课堂上如何把“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，使其坚持相对稳定性。教学时采用直观教具演示，让学生看得见，也让学生自我动手操作，动口说一说动手的过程与结果，从而到达动口、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，学生不仅仅感兴趣，并且记得牢。让他们在玩中学，学中玩，学得乐，乐于学。

三、及时作好教后反馈，全面提高教学质量。

小学生爱动、好玩，缺乏自动本事，有些学生课堂上常开小差，对教师教的知识掌握不够，针对这种情景，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，逐渐使自我成为他们的朋友，树立他们的学习信心，帮忙他们提高，从而全面提高教学质量。

## 冀教版一年级数学教学反思全册篇二

可爱的校园

教学内容：可爱的校园。

教学目标：

1、知识与技能：能正确地数出数量在10以内物体的个数，会

读、会写0——10各数。

3、情感态度与价值观：使学生在活动中体验到学习数学是有趣的，获得良好的情感体验。

教学重点：使学生初步体会到数具有表示物体个数的含义和作用。

教学难点：初步形成良好的观察习惯——有序化。

教学过程：

一、创设情境，引入教学。

谈话引入：

二、探究新知。

活动一：我们的校园

1. 在我们的校园里你都看到了什么？

（我们的校园里有操场，我们的学校里有老师，我们的学校里有小朋友……）

2. 你能用一句带有数字的话说一说你都看到了什么吗？

（我看到了1个老师，我看到了3座楼，我看到了一年级有7个班，有6个年级，有好多小朋友……）

活动二：动物王国的校园

教师：动物王国的动物学校也开学了，小动物们都高兴地来到学校，你们想到它们的学校看看吗？（想）

1. 出示主题图：

2. 观察小动物

(1) 你们都看到有哪些小动物来上学了？（小熊、小松鼠、小兔子）

(2) 你们能数一数这些小动物都有几只吗？（有6只小熊）

(3) 我们一起数一数，看看是6只小熊吗？（师生共同数）

(4) 有几只小松鼠呢？（有4只小松鼠）

(5) 小兔子呢？（有2只小兔子）

(6) 它们的老师是谁呀？（大象）

(7) 有几位老师呀？（1位）

生1：有3座小房子

教师：对！这是动物学校的三间教室，分别标着一（1）班、一（2）班、一（3）班。

生2：有小鸟。

教师：数一数有几只小鸟？（9只）

你们是怎么数的？（用手指着数）

哪个小朋友愿意到前面带着大家数一数？

生3：还有蝴蝶。

教师：蝴蝶可真多呀！有几只你们知道吗？（10只）

怎么数就能不丢不落？（可以把数过的标上记号，也可以从左到右数……）

#### 4. 观察静物

教师：你还看到校园里有哪些东西可以用数量来表示？

生1：校门口有5个大字。

教师：你们知道写的是什么呢？（欢迎新同学）

生2：教师的后面还有8棵松树。

教师：我们一起数一数。

生3：学校的门前还有花。

教师：一共有几朵花呢？（7朵）

#### 5. 小结

（2）教师：有没有更好的参观办法呢？

（3）教师：如果你是学校的小主人，你会怎样带领我们参观呢？

（从门口开始往里走、从上到下看、从左到右、按照数量从小到大或从大到小）

（4）教师：我们就请你们这些小向导带领我们进行参观。

#### 活动三：有序观察

目的：引导学生学会观察的有序性。

由门口开始参观

门外：看到了2只小兔子，4只小松鼠

门口：有1只大象，它是这里的老师。

门上：有5个大字（欢迎新同学）

门边：有7朵花

学校里和学校外一共有6只小熊

学校里：有3个教室

天上：飞着9只小鸟、10只蝴蝶

学校后面有8棵松树

2. 从上到下看

天上：9只小鸟，10只蝴蝶

中间：8棵松树、3间房子

地上：跑着小动物有6只小熊、4只小松鼠、2只小兔子、1头大象

门的附近：门上有5个字—欢迎新同学，门边的栅栏旁有7朵花

3. 从左到右或从右到左

按照数量从小到大

1头大象

2只小兔

3间教室

4只小松鼠

5个字

6只小熊

7朵花

8棵松树

9只小鸟

10只蝴蝶

三、小结

四、板书设计：

可爱的校园

1□2□3□4□5□6□7□8□9□10

教学反思：

这是学生学习数学的开始。新课标强调：数学教学必须注意从学生的生活情景和感兴趣的事情出发，为学生提供观察和机会，使学生体会数学就在身边，感受数学的乐趣。学生是学习活动的主体，教师只是学习活动的组织者，在本课教学中，我充分给学生创造了观察、思考、畅所欲言的时间和空间。教材从动物学校开学的情景入手，根据低年级学生会僧年龄特点和生活经验，把孩子引入神气的动物世界的童

话中去，教师放手让学生自己试着数出动物的数量，再引导学生从生活实际出发，数一数实际生活中的物体，使学生感受到数学学习的乐趣，从而获得良好的情趣体验。

## 冀教版一年级数学教学反思全册篇三

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。

## 冀教版一年级数学教学反思全册篇四

本节课的教学内容是一年级上半学期10以内的加减法中的一节与10相关的加减法的练习课，这节课是在学生已经比较熟练地掌握10的组成，初步认识了加减法的含义和加减法算式之间的联系的基础上进行教学的。《10的游戏》是以后学习20以内进位加和退位减的重要基础。本节课的教学重点是：进一步掌握10的加减法的运算方法并能熟练计算，难点是学生通过观察，发现题组中的规律。根据一年级学生的认知特点和学生生活背景和思考角度不同，所使用的方法必然是多样的，因此在教学中，教师重视学生学习的过程，设计学生喜欢的喜羊羊和灰太狼这一情境，激发学生探究的愿望，放手让学生自己去观察、分析、思考、操作，得出10的加减法的所有算式。

依据学生的知识基础和实际状况，我对本节课的设计想法有3点

练习课与新授课相比，内容上无法吸引学生，为了激发学生的兴趣，我利用媒体呈现喜羊羊与灰太狼的童话世界，给学生以动态的刺激，让学生在愉快的数学情境中学习数学知识。

允许学生解题的策略多样性，如在 $10 - (\quad) = 8$ 一题中，紧扣教学重点问你怎么想的？开方式的问题，给学生创造了广阔的思维空间，并留给学生大胆阐述自己想法的机会，出现了观察4杯已喝完的饮料、10的分拆、 $10 - 6 = 4$ 等等想法，发散了学生的数学思维。而在10的加法练习中，又为学困生提供了小圆片，为学困生提供了进一步掌握10的加减法的阶梯，使他

们也品尝到成功的喜悦。

本节课的教学目标之一则是在练习中通过观察发现规律，也是这一节课的难点，所以我在设计练习时，共安排了3处题组合，通过起始的由老师导到后面的学生自己探究、概括，足以看出了学生思维步步深入，在感知中慢慢地悟出规律，能进行一定的推算。在开放题的练习中通过比较，进一步使学生的思维得以锤炼。

根据教学内容，创造各种条件和形式，开展学生间的交流。培养学生相互尊重、相互信任，鼓励他们进行开放式的讨论，合作性学习，利用小组形式开展探究活动，使每一个人都参与小组工作，使学生认识到小组的成员在探究尝试中各有所长，其知识和技能可以互补，通过这种活动培养学生的协作精神。如：小组合作摆一摆，分一分，把10个苹果装进2个篮子；小组交流 $10 - (\quad) = 8$ ，你的好办法？让学生在合作互动的教学中，形成了有效的学习方法，学会了与他人合作、与伙伴合作。

## 冀教版一年级数学教学反思全册篇五

本案例教学以“学生”为本，体现数学是生活所需，实际所需，从而产生要学数学，要学有用的数学；体现数学的应用性和实践性，反映数学的价值观而设计的，体现在以下几点：

### 1. 数学展现要源于生活

总感到现在的小学生学数学学的特别的辛苦。数学课和数学作业，对于多数学生来说，只是一些非常抽象的符号的枯燥运算，很少有趣味可言。作为数学老师，我们不得不经常依赖数学之外的力量（如奖励、惩罚、竞争等），来激发和维持学生学习数学的动机。其实，数学源于生活，并最终服务于生活。即便是小学数学，在生活中也能找到原型。例如，片断一（我们学习过里“长方体、正方体、圆柱和球”谁能

说说日常生活中你所见到的物体是什么形状的？）。如果我们把小学生在生活中看到的现象或可能遇到的问题当作数学研究的对象，并且鼓励和引导学生主动尝试去解决这样的问题，学生就会感受到数学的力量，感受到数学的亲切，并且萌发主动学习和运用数学思维方式的动机。

## 2. 数学教学要超越生活

数学知识虽然源于生活，但与现实的生活还是有一定距离的，毕竟数学是一门高度抽象、高度严密的学科。当数学教学找到了与生活的连接点，把数学现象规律用生活实际问题的解决来表现时，数学知识的学习就变的“通俗易懂”了。如本课教学中从“体”到“面”的展开教学，教师先引导学生从一个长方体物体上找长方形，接着提出一个开放性的问题：“那么你们能不能从其他的物体上找到其他的图形呢？”充分体现由整体认识到局部探索的教学策略，有效的突破了学生认识与探索的难点。但并不是我们经常看到有些“公开课”，教学形式“五花八门”，教学过程却没有层次、深度，没有从单纯的“形式”提升到数学的理性分析上来，导致一堂“数学公开课”变成了“生活指导课”。

## 3. 数学学了要反映生活

反映生活要求数学学了着眼于学以致用，而非学以致用考。引导学生认识到生活中需要数学，启发学生从学习中感受数学思维方式及其力量，是数学教学的一个重要目标。弗赖登塔尔所提出的数学教育的四条教学原则中有一条是“数学现实”原则。他认为：每个人都有自己的生活、工作和思考着的特定客观世界以及反映这个世界的各种数学概念，它的运算方法和数学知识结构，这就是所谓的“数学现实”，数学教学就是从学生具有的“数学现实”作为直接出发点，并根据学生的思维发展水平把经验材料“数学化”。这就要求我们将学生的生活与学习结合起来，使数学有亲近性、现实性，从而引起学生的共鸣。这种具体、生动、直观的数学教育，

可以使学生在自己的生活经验中感悟数学，学会用数学眼光观察客观世界，增强数学应用意识，可以使学生认识到生活中有数学，在学习中感受数学。教学过程的设计中要注意让学生成为一个发现者，注重引导他们去发现数学就在身边，感受数学存在。如片断四设计：“给课本第36页第一题的图形涂色”，既让学生动眼观察，动手操作，动脑思考，动口叙述，多种感官参加活动，在活动中发现问题，提出问题解决问题，以动促思，体现了“动中有学”、“玩中有学”的思想。安排了对生活中交通标志形状的辨认，既巩固可学习内容，又对学生进行了遵守交通规则的行为教育，使学生的知识技能、情感态度、价值观得到和谐全面的发展。

## 冀教版一年级数学教学反思全册篇六

本次的期中考试成绩不够理想。学生虽然能从多个方面灵活地运用课堂所学知识解决问题，具有较强的口算能力和初步的分析能力，但是对数图形和较复杂的解决问题不能够认真动脑思想。一年级学生对于审题、分析题目还有待加强，特别是比多比少的问题，学生有时找不到对应的量，有时列成加法。基于以上情况，自己在下半学期的改进措施：

课堂教学是学习知识的基础，如果基础没把握，学习效率自然低下。我们的数学学习内容是较抽象、枯燥、无味的，而一年级学生存在着好动、注意力易分散等特点，注定着他们不可能在40分钟都能集中精神上课，这就需要我们教师能采用多种方式来激发学生的学习兴趣，提高学习效果。我们可以利用直观教具、操作学具、电化教学手段来激发学生的学习兴趣，也可以选择一些符合教学内容的数学游戏来激发学生的学习兴趣，使学生能在轻松、愉快的气氛中巩固学到的数学知识。

- 1、加强题目重点词、量的理解。如针对“比多比少的问题，学生有时找不到对应的量”，我们可以让学生先找出是哪两个量在比较，用圆圈圈出，然后再让他们对应地找出具体的

数量，并且把数字标出，这样就可以避免学生找不到对应的量。

2、加强数形结合，帮助学生解决问题。如针对比多比少的问题，学生有时列成加法。我们可以让学生把已知量用图形表示出来，并标出所要求的问题，引导学生利用图来解决问题。

后期将继续通过家校联系与家长共同督促学生。对于后进生我主要采取一帮一的方式来辅导他们，开展形式多样的竞赛来激发他们乐于完成作业的兴趣；给他们作业优先批改的机会，及时表扬他们的微小进步，鼓励他们积极动脑，提高作业完成的质量。

总之，在教学教育的路上，我将与学生一起反思，一起进步。