

幼儿园小班数学的教学反思总结(汇总5篇)

总结的选材不能求全贪多、主次不分，要根据实际情况和总结的目的，把那些既能显示本单位、本地区特点，又有一定普遍性的材料作为重点选用，写得详细、具体。大家想知道怎样才能写一篇比较优质的总结吗？那么下面我就给大家讲一讲总结怎么写才比较好，我们一起来看看吧。

幼儿园小班数学的教学反思总结篇一

活动目标：

- 1、能按形状给物体进行分类。
- 2、会用视觉、触觉等感官感知圆形、正方形。
- 3、乐于讲述自己的发现给小朋友听。
- 4、发展目测力、判断力。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

活动准备：

- 1、饼干(圆形、正方形的小包装)，食品盘子一个。
- 2、几何图形片若干，小盘子若干(每个盘子里有6—7个几何图形片)，碗宝宝(嘴巴分别是圆形和正方形的)若干。
- 3、活动前组织幼儿将手洗净。

活动过程：

一、碗宝宝来作客，幼儿观察碗宝宝嘴巴的形状。

用布遮住碗宝宝，提问引起幼儿的兴趣：小朋友们猜猜看，这里面是什么好玩的东西？(幼儿自由猜)，那我们来看看到底是什么呀？哦，是两个可爱的碗宝宝，那小朋友看看这两个碗宝宝有什么地方不一样？(引导幼儿观察碗宝宝，发现碗宝宝嘴巴的形状有圆形的，还有正方形的。)

二、碗宝宝吃“饼干”，按形状分图形片。

1、观察“饼干”。

教师出示图形片：碗宝宝肚子饿了，它们想吃东西了，老师这里有许多的“饼干”，看看这些“饼干”是什么形状的？(幼儿观察、发现“饼干”有圆形的，还有正方形的。)

2、喂碗宝宝吃“饼干”。

教师：现在我们就来喂碗宝宝吃东西吧！这个碗宝宝应该吃什么形状的“饼干”呢？(幼儿根据碗宝宝的嘴巴形状，喂相同形状的“饼干”。幼儿边喂边说：碗宝宝，给你吃“xx饼干”。)

3、幼儿操作：喂碗宝宝吃“饼干”。

要求：根据碗宝宝的嘴巴形状，喂其吃相同形状的“饼干”。

三、幼儿吃饼干。

2、请幼儿说说自己的发现：饼干有圆形的，还有正方形的。

3、幼儿吃饼干。

教师：吃的时候可以 and 旁边的好朋友说一句话：我吃的是xx饼干。

教学反思：

幼儿园的数学活动相对于其他活动枯燥、单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚未发展，所以本次活动中我为幼儿创设了一个可操作的丰富材料的环境，为幼儿创设了一个可选择性、可操作性的空间。使幼儿能独立的操作材料，。并大胆的表达自己的想法。幼儿的自主性，选择性，独立性得到了充分的体现。通过一系列的游戏活动，达到了主题总目标预设的要求。

幼儿园小班数学的教学反思总结篇二

- 1) 、引导幼儿学习掌握 4 以内数的形成。
- 2) 、能正确认读数字 1 、 2 、 3 、 4 。
- 3) 、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。
- 4) 、知道按事物不同的特征进行排序会有不同的结果，初步了解排序的可逆性。

教师幼儿每人一套 1 ~ 4 的数字卡，四个指偶； 1 ~ 4 的圆点卡片每人一套。

- 1) 、引起兴趣，导入课题：出示指偶，引起兴趣。
 - 2) 、有具体形象到抽象训练：让幼儿操作指偶，复习 4 以内数的形成，正确认读数字 1 、 2 、 3 、 4 。
- a□让幼儿出示 1 个指偶，启发幼儿说出 1 个指偶的数量用数字“ 1 ”来表示，老师出示数字“ 1 ”，让幼儿说出像什么并认读。
- b□提问幼儿：“ 1 个怎样变成 2 个？”让幼儿操作验证并认

读数字 2（方法同上）。

c□同法，复习 3、4 的形成，认读数字 3、4。

3）、半抽象到抽象思维训练：让幼儿操作圆点及数字卡片，进一步复习 4 以内数的形成，人读书自 1、2、3、4。如提问：“2 个圆点添上 1 个圆点是几个圆点？”让幼儿在桌上摆出 3 个圆点的卡片，并在圆点卡片的下面对应摆出“3”的数字卡。

4）、听音举数卡：如老师敲“4”下小铃，幼儿举起数字卡片“4”。

幼儿园的数学活动相对于其他活动枯燥、单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小，逻辑思维尚未发展，所以本次活动中我为幼儿创设了一个可操作的丰富材料的环境，为幼儿创设了一个可选择性、可操作性的空间。使幼儿能独立的操作材料，并大胆的表达自己的想法。幼儿的自主性，选择性，独立性得到了充分的体现。通过一系列的游戏活动，达到了主题总目标预设的要求。

幼儿园小班数学的教学反思总结篇三

- 1、认识数字4，理解4的意义。
- 2、幼儿根据数字4，拿出相应的食物，激发幼儿学习兴趣。
- 3、幼儿能够顺数1—4。
- 4、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。
- 5、发展幼儿的观察力、空间想象能力。

幼儿数物拿出对应的数字。

- 1、多张数字卡1、2、3、4；
- 2、卡卡熊图片和生日蛋糕、蜡烛；
- 3、图片小鱼、萝卜、青草、骨头；
- 4、图片小鸭、小白兔、小羊、小狗；

一、课前活动：\$3

手指游戏

二、情景引入、教学内容：\$3

卡卡熊过生日

三、新课教学\$3

- 1、出示卡卡熊过生日收到的礼物（小鱼、萝卜、青草、骨头）
- 2、请小朋友点数以上物品的数量。
- 3、教师小结。
- 4、出示图片小鸭、小白兔、小羊、小狗，幼儿操作。（小动物喜欢吃什么食物，用数字几表示。）
- 5、教师再小结。

四、游戏

- 1、师幼儿互动，教师说，幼儿对数，找数。
- 2、幼儿互动。

认识数字4是一节园本教研活动课。备课前我考虑较多的是幼儿的倾听力和注意力，怎样设计才能让幼儿在玩中学，学中乐，又可达到教学的效果。因此我抓住幼儿好动好玩喜欢小动物这一特点，设计较多的动物图片、食物卡片、游戏等来辅助教学。上课的时候自己感觉还好，可是课后一想，与老师们的交流，觉得还是存在着不少问题的。首先，活动环节缺少课件，如果运用课件教学，图片的展示就会更加生动富有情趣。在慌忙之中板书稍乱了点，幼儿在看我展示图片时视线零乱，幼儿注意力分散，没有很好的跟着我的思路走。其次，幼儿生性好动，在幼儿操作互动环节欠缺完整性，没有面面俱到，只能顾及个别。最后，在第三环节的第4环节中，在新旧知识的交接处，没有给幼儿足够的时间，语言上缺乏引导性，使幼儿在操作上处于零散状态，没有更好的提升幼儿的思维发展空间。还好的是听课的老师和有经验的老师对该节课的设计环节、教师的语言表达与归纳、师幼的互动、幼幼的互动环节上还是给予肯定的。如果我重上这一课，我会再次理清教学思路，把我自己的反思、总结，教师们的建议再次进行提升。

幼儿园小班数学的教学反思总结篇四

- 1、初步感知4的形成。
- 2、在操作的基础上尝试用语言来表达4的形成。
- 3、感受招待客人的快乐。
- 4、培养幼儿的尝试精神，发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

小猴手偶4个、课件（餐桌）、果盘人手一个、水果卡片若干、一些小食品若干。音乐《猫抓老鼠》。场地布置：四个大圈。

活动重难点感知4的形成。

1、随音乐《玩具进行曲》入活动室。

2、游戏《抱一抱》复习3以内的数，为学习4的形成做好知识铺垫。

3、以小猴子一家来做客的生活情景，引导幼儿初步感知4的形成。感知招待客人的礼仪。

(1) 利用手偶依次出示小猴子一家，引导幼儿点数4，感知3添1是4，4去1是3。

(2) 引导幼儿根据已有经验讲述怎样招待客人。

师：“小猴子一家来我们幼儿园做客，该怎样招待他们呢？”

??? 4、（出示餐桌课件）准备餐具，强化4的形成3添1是4。

师：“餐桌上有些餐具准备的不够，宝宝们帮老师找找是那些餐具呢？”（引导幼儿把不够4个的餐具添1变成4个）

师：“餐具准备好了，我们给猴子一家吃什么？”（幼儿猜想）

（出示3个小食品）师：“看老师给他们准备了什么？”“够不够？”“怎么办？”（让幼儿抓取食物，感受3添上1是4）

??? 5、操作游戏分水果，进一步感知4的多种形成。

(1) 盘子里的水果有1个的、2个的、3个的，要求幼儿把每个盘子里的水果都变成4个。（幼儿分组操作）

(2) 师检查是否每个盘子都是4个。

(3) 请幼儿说一说是怎样把水果变成4个的。

?? 6、游戏《小猫抓老鼠》巩固提升幼儿对4的形成的感知。

? 游戏：老师当花猫，幼儿当老鼠。准备4个圈，让幼儿抢圈，幼儿和老师一起随音乐绕着圈走，当儿歌结束时幼儿迅速站进呼啦圈内，每个呼啦圈里最多只能站4个幼儿。没有占上圈的幼，被猫抓住。退出游戏。下一轮再开始（每轮减少一个圈）。

7、结束

欢送小猴子一家。

持续观察时间很短，不会概括和联系起来观察某一事物，而数学的抽象性特点使幼儿的发展要经过连续不断的系列阶段，而其最初的来源是一些十分具体的行动。同时小班幼儿活泼好动，天真烂漫，对一切事物都充满了好奇，思维“拟人性”的特点非常明显，其认识活动的无意性占优势，而有意性正在形成。因此，在进行教学活动的过程中，我充分利用小班幼儿的特点，创设了小猴一家来做客的生活情景，把教育内容设计得生动形象、新颖奇特，以此来吸引孩子的注意力，激发幼儿的兴趣来自主探索4的形成。把幼儿数学教育的目标、内容、要求融于各种游戏之中，让幼儿从“游戏动作”中感知、体验、积累有关数学的知识和经验。让幼儿通过与材料相互作用主动获取知识，提升幼儿有关数形成的相关概念。整个活动从复习旧知识——学习新知识——应用新知识，做到层层递进，从而逐步提升幼儿各方面能力。

幼儿园小班数学的教学反思总结篇五

本次活动把对点数的要求融入到游戏的规则之中，以“种树”这个简单的构思将情景性教学游戏贯穿始终，促使幼儿在与材料的互动中思考、体验，达成教学目标。

脉络清晰，层层递进，突破重难点。本次活动的重点是手口一致地点数3的数量物，难点是说出总数。节律感是幼儿手口一致点数的基础，因此活动开始，我设计的是以幼儿边动手边念《手指变变变》的环节。接下来几个环节都紧紧围绕目标服务，层层递进，突破重难点。

运用两大教法，让幼儿趣味学数学。一是操作法。活动一开始，我就设计了师点数和幼儿点数两个环节，给每个幼儿充分操作、交流的时间与空间，引导幼儿在体验中找到点数的规律，让每个孩子独立操作、亲身体验中找到答案。

二是游戏教学法。游戏是幼儿园教学的灵魂，更是小班数学教育的灵魂。根据小班幼儿的年龄特点，活动要让幼儿保持兴致、惊喜不断，才能够吸引幼儿注意，进行有效教学。活动中我创设了奇趣的`数学点数游戏，如“种树”、“种花”等，让幼儿对点数始终兴趣不断。

二期课改的教育理念中指出，要为幼儿提供适时、适宜、适度的教育环境，以促进幼儿的发展。而手口一致的点数，只有在实践操作中，让幼儿们去反复练习、反复操作，才能习得。从幼儿的操作中，我也感到，只提供简单的物品数量还不够，还要提供多种多样的形象的物品，以提高幼儿的点数兴趣，再提供一些数字，以满足不同层次幼儿的发展需要。