

# 2023年小学有趣的数学活动 小学数学活动方案(实用8篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看看吧。

## 小学有趣的数学活动篇一

数学课堂的有效性

1、为了让教学回归到教学的基本元素中来，让更多地教师关注数学课堂教学的有效性，逐步实现“有效课堂长能力”。

2、通过活动，引导教师在教学中关注学生参与活动的热情与主动性，关注学生与人合作的愿望、态度和积极性，关注学生在相应的活动中获得的发展与成功的体验。让学生成为教学的主人，真正实现“以教导学”、“以教促学”。

### 1、研究课

陈三海、楼宽两位老师分别执教《可能性》

### 2、议课评课

通过执教教师与听课教师的互动交流，谈谈对“数学课堂有效性”的认识、实践与思考。

1、活动时间：11月26日下午

2、活动地点：兰亭小学

3、参加对象：全镇五年级数学教师

4、请各位听课教师于12：30前到兰亭小学报到

兰亭镇中心小学数学教研组

20xx年11月24日

## 小学有趣的数学活动篇二

为营造校园数学学习氛围，弘扬数学文化，激发提高学习兴趣，培养数学学习方面创新能力。我们通过开展丰富多彩的各项数学活动，为学生提供一个了解数学、获取数学知识的舞台，在校园里形成浓郁的数学文化氛围，让学生充分感受数学魅力，发现数学的无尽乐趣与无穷奥妙，进而产生一个良性循环，服务与提高自己数学的学习。

活动主题：传播数学文化, 展现数学魅力

活动口号：我动手，我思考，我快乐

1. 10月13日升旗仪式数学节活动开幕式

2. 10月30日活动小结(颁发奖状，数学组全体老师负责)

活动目的：

1、通过此次活动培养学生对学习数学的兴趣，让学生感受到生活中处处有数学，学会用数学的眼光去关心环境，关心社会，去获取和发现新的知识。

2、促进教师思考与实践课改下的数学教学与活动该如何开展，如何提高课堂活动的数学内涵，如何在培养数学能力及素养上下功夫，促进学生自主地展示数学才能，体验数学价值。

组长： 副组长：

组员：（以及全体数学教师）

1--6年级全体学生，全体数学老师

学生活动：

（一）数学手抄报、七巧板评比（七周）

负责人：

参加对象：手抄报3--6年级。七巧板1-2年级

1、手抄报：以“传播数学文化展现数学魅力”为主题，要求规范、整洁、美观，做出个性。比赛统一用a3纸张，右下角写明姓名、班级、指导师。手抄报内容可包括：数学家的故事、数学名人名句、数学名题、数学趣题（符合本年级孩子思维水平）……。

2、七巧板：必须是学生自己写作品，内容最好是所学知识在生活情境中的运用，目的让学习充分感知，数学源于生活，用于生活。

3、以上两项都是先在每个班级进行评比，然后选出3份优秀作品参加校级评比。（稿纸统一a3纸）

注：作品上交到教研组长处，年级组的数学老师一起评选出一二三等奖。

（二）100题口算无错比赛（第八周）负责人：

参加对象：一、二年级

比赛规则：10分钟100道题，每个班级由数学老师自行选拔5位学生参加比赛，根据个人成绩评出一、二、三等奖若干名。

(三)30题笔算无错比赛(第九周)负责人□xx

参加对象：3-6年级

比赛规则：20分钟30道题，3-6年级的每个班级数学老师自行选拔5位学生参赛，比赛的内容为适合本年级的各种竖式计算题。

根据班年级的总体成绩评出一、二、三等奖。

(四)总结表彰。(第十周)

备注：1、作品收集时间、评选工作等具体安排另行通知。

各项内容的具体工作另行通知到老师本人。

附：(负责部分具体工作的老师名单)

(1)一年级“百题口算”题由xx老师负责。

(2)二年级“百题口算”题由xx老师负责。

(3)三年级“笔算题”题由xx老师负责。

(4)四年级“笔算题”题由xx老师负责。

(5)五年级“笔算题”题由xx老师负责。

(6)六年级“笔算题”题由xx老师负责。

## 小学有趣的数学活动篇三

为了进一步形成浓厚的校园数学文化氛围，开展丰富多彩的数学活动，为学生提供亲近与挑战数学的舞台，让学生充分感受到数学的魅力，进一步激发学生爱数学、学数学、用数学的热情。策划温州市园籀小学第一届数学节活动内容，具体安排如下。

认识数学、亲近数学、挑战数学。

第13、14周（20xx年5月13日——5月24日）

活动年段

一年级

二年级

三年级

四年级

五年级

六年级

“逗猴王”

“魔尺”

“24点”

“数独”

“魔方”

“魔方”

周一中午

周二中午

周五中午

周四中午

周五中午

周四中午

体艺馆

三楼

体艺馆

三楼

体艺馆

三楼

六楼微格教室

阶梯教室

体艺馆

三楼

ZZ

活动形式：在学校知识长廊上展出相关数学图片，各年级数学老师可利用数学思维训练课或其它时间带学生参观。

时间：5月21日（星期二）

活动形式：3—6年级学生“园籀杯”数学竞赛，每班不超过10人参加。监考以及改卷人由高段组长负责落实，当天下午改卷。赛前由数学老师带学生到餐厅比赛。

活动形式：五六年级学生参加，每班推荐5篇以内数学小课题研究报告，上交时请任课教师填写电子表格（根据模板填写），于第十三周周五前上传至“资料交流——数学组——园籀第一届数学节——小课题评比”相应文件夹中（电子表格的模板也在这个文件中）。

活动形式：六年级每班推选3—4名学生参加，五年级每班推选2~3名学生参加。第14周周五前把推荐表格上传至“资料交流——数学组——园籀第一届数学节——小数学家的推荐”中，第15周周三根据本届园籀杯数学竞赛、小课题研究报告两项成绩总分推选10名校级“小数学家”和10名数学“希望之星”。

## 小学有趣的数学活动篇四

为了进一步形成浓厚的校园数学文化氛围，开展丰富多彩的数学活动，为学生提供亲近与挑战数学的舞台，让学生充分感受到数学的魅力，进一步激发学生爱数学、学数学、用数学的热情。策划温州市园籀小学第一届数学节活动内容，具体安排如下。

认识数学、亲近数学、挑战数学。

第13、14周（20xx年5月13日——5月24日）

活动年段

一年级

二年级

三年级

四年级

五年级

六年级

“逗猴王”

“魔尺”

“24点”

“数独”

“魔方”

“魔方”

周一中午

周二中午

周五中午

周四中午

周五中午

周四中午

体艺馆

三楼

体艺馆

三楼

体艺馆

三楼

六楼微格教室

阶梯教室

体艺馆

三楼

ZZ

活动形式：在学校知识长廊上展出相关数学图片，各年级数学老师可利用数学思维训练课或其它时间带学生参观。

时 间：5月21日（星期二）

活动形式：3—6年级学生“园籀杯”数学竞赛，每班不超过10人参加。监考以及改卷人由高段组长负责落实，当天下午改卷。赛前由数学老师带学生到餐厅比赛。

活动形式：五六年级学生参加，每班推荐5篇以内数学小课题研究报告，上交时请任课教师填写电子表格（根据模板填写），于第十三周周五前上传至“资料交流——数学组——园籀第一届数学节——小课题评比”相应文件夹中（电子表

格的模板也在这个文件中)。

活动形式：六年级每班推选3—4名学生参加，五年级每班推选2~3名学生参加。第14周周五前把推荐表格上传至“资料交流—数学组—园籀第一届数学节—小数学家推荐”中，第15周周三根据本届园籀杯数学竞赛、小课题研究报告两项成绩总分推选10名校级“小数学家”和10名数学“希望之星”。

## 小学有趣的数学活动篇五

数学是我校的薄弱学科，为提高我校学生学习积极性，激发学生学习数学知识的兴趣，提高学生的数学素养，发展学生的个性特长和竞争意识。我校数学教研组决定在xx年12月底举行数学竞赛活动。

通过数学竞赛，锻炼部分优秀学生分析问题的能力、解决问题的能力、归纳推理的能力、逻辑思维能力和探索实践的创新能力，进一步拓展学生的数学知识面，使学生在竞赛中体会到学习数学的成功喜悦，激发学生学习数学的兴趣；同时，通过竞赛启动大多数学生的竞争意识，从而提高学生学习数学的'积极性，本次活动将检查我校学生掌握数学知识的一些情况，为今后的数学教学改进收集一些参考依据。

一至六年级学生

1、竞赛时间□xx年12月

2、竞赛地点：学校操场

笔试。

根据卷面分数评出各类奖项。

为了揭发学生的兴趣，提高他们的学习积极性，为下期举办

竞赛活动打下基础，本次设奖按年级评选出一等奖、二等奖、三等奖若干名，及进步奖。

## 小学有趣的数学活动篇六

为了弘扬温州市“数学家摇篮”、“数学家之乡”的优良文化传统,营造青少年学生从小学数学、爱数学、钻研数学的文化氛围,让一批有数学天赋的青少年学生得到更好的鼓励和培养。特举办校第三届数学节,活动将结合市“三小”培养方案的精神,以数学文化、数学游戏为抓手,开展形式多样的数学活动,具体内容如下:

激发学生数学兴趣,激活学生数学思维。

数学为伴,智慧同行。

活动总策划:z

具体策划:z

总负责:z

项目负责:z

宣传报道:z

摄影:每项活动负责老师

- (1) 最强大脑——心算比赛
- (2) 火眼金睛——找规律比赛
- (3) 最强大脑——过目不忘比赛

(4) 神机妙算——24点pk赛

(5) 数独博士——数独比赛

(6) 巧思妙解——趣味数学比赛

(7) 魔方比赛

项目 参加对象 负责人 时间地点 内容

最强大脑

——心算比赛

一、二、三年级每班5人

3月31日(周一)12点一楼电教室

通过心算直接写出最终答案。每份卷4组题, 每组10个数。按正确率和时间确定名次。一年级20以内加减, 二年级100以内加减, 三年级100以内加减。

火眼金睛

——找规律比赛

二、三年级每班5人

4月2日(周三)12点一楼电教室

以纸笔形式完成一份找规律的试卷。

最强大脑

——过目不忘比赛

一、二年级每班4人

4月3日(周四)12点一楼电教室

出示一串数字、一串几何图形、一串箭头方向等,给选手15秒钟时间的记忆,然后选手按顺序把记忆的东西写在纸上,难度逐渐增大,根据正确率排出名次。

巧思妙解

——趣味数学比赛

三、四、五、六年级每班4人

3月19日(周三)和4月9日(周三)12点一楼电教室

以纸笔形式完成一份趣味数学的试卷。

数独博士

——数独比赛

五、六年级每班3人

4月14日(周一)12点一楼电教室

采用记时速度赛,以一张数独表格为内容进行比赛,负责老师需及时记录所用时间,填写全对的学生以时间顺序排出名次。

魔方比赛

全校每班0—3人

4月8日(周二)12点一楼电教室

要求完成魔方的六个面,以完成所用的时间顺序排出名次。

神机妙算

——24点pk赛

三、四、五、六年级每班4人

三四年级:4月10日,五六年级:4月11日,12点一楼电教室

比赛利用扑克牌以现场pk的形式分两个阶段——“4人pk初赛”和“2人pk决赛”

六、其它注意事项

(1)每项活动第一位为主要负责人,需认真组织好比赛和赛后的评奖工作。

(3)部分项目活动需由负责老师在赛前10至30分钟先介绍活动的规则。

(4)各个班级的数学老师需做好数学节的宣传工作,并提醒学生提前5分钟到达比赛场地,迟到将取消比赛资格。

温州市南城小学教导处

## 小学有趣的数学活动篇七

以市教研室、学校的工作思路为指导,在新课程理念指导下,按照扎实有效、稳步推进的课改思路,立足课堂教学,加强教研、教改力度,不断探索有效的新课程课堂教学方法和策略,认真反思,提高年级组教师的专业理论水平和教学实践能力,努力营造适合主体发展的教学氛围,全面提高课堂教学效率,提高数学教师的整体素质,推进素质教育,提高教

育质量。

## 1、扎实有效开展课改研讨活动。

(1) 认真做好新课程的备课工作。期初组织任课教师参加市备课活动，使教师充分理解教材，为扎实有效地实施新课程打下基础。

(2) 积极开展新课程教学研讨活动。本学期将开展“在新课程背景下的计算教学结构的和谐性研究”——“笔算课教学设计的实践与反思”主题系列活动，对新课程背景下的计算教学出现的新问题，进行深入研究。

(3) 要求青年数学教师注册“奉化小数论坛”会员，并积极参与本校和市组织的新课程网络研讨活动。

## 2、有效开展校本研修活动。

(1) 进一步规范主题化系列研训活动。认真实施“一个主题，四个阶段”的研修活动，做到每次活动有实质性的记录备案。

主题：笔算课教学设计的实践与反思。内容：四年级数学教材：三位数乘两位数（第一课时）

(2) 本学期中心教研组老师必须在奉化小数论坛上发表一份教学设计，点评一份设计（教学设计要求：有教材分析、目标、重难点、过程、反思）；每周四要开展“新课程教学设计”网络研讨活动。

## 3、加强本年级组师资队伍建设。

(1) 落实教研组集体备课制度，提高教师的教材意识。在期初组织本年级数学教师开展以整体梳理教材为住的集体备课活动，要求教师深入钻研教材、理解教材、处理加工教材，

提高自身的教学水平。

(2) 参加年度教学论文评比工作活动。每位45周岁以下的教师在11月20日前上交一篇论文参加评选。

(3) 加强教学反思。要求45周岁以下的教师坚持每周写一篇教育、教学反思或教育、教学随感，每学期“执教一节公开课，设计一篇典型教案，撰写一篇教学论文，命一份学科试卷，制作一则教学课件”。

4、加强优秀学生培养。

(1) 要提高学生学习的兴趣。教师要努力提高课堂教学质量，每堂课要以新课程理念为指导，根据学生的实际情况，设计教学方案。力求数学课上得生动、有趣，使学生乐学、爱学。

(2) 提倡教师均应精心设计各类作业，要多设计一些活动性、实践性、创造性的作业。

(3) 针对学生的个别差异，抓好培优补差的工作。

(4) 组建“华数”兴趣小组，并扎实有效地开展活动，为六年级参加全国“华杯赛”打好基础，输送人才。

## 小学有趣的数学活动篇八

亲爱的同学们：

大家好！

一年一度的数学文化节即将来临啦！我们三年级的老师为大家精心准备了丰盛的‘文化节“大餐”，你们可以根据自己的兴趣来选择哟，“单点”和“套餐”都可以呢！单点的意思是可以只参加一项活动；套餐的意思是可参加多项活动，

任意组合。

我们来看看有哪些大餐吧：

制作一份精致有趣的数学手抄报，内容是你了解的特别有趣的数学趣事、数学故事、内容范围不限，例如：美丽的分数、小数等等（图片可以打印）。每班选15份展出。

具体要求：选用a4纸，颜色自选，手写字，不能打印，自行设计版面，有主题，内容可为一个专题或多个专题。

24点游戏说明：四人一组比赛，每人随机发放8张扑克牌，共32张（1—13各两张，再加2，3，4，6，8，12各一张）。每次每人出牌一张共4张，开始计算24，先计算出来者获胜，拿走所有四张牌。游戏至一人无牌时结束，此时手中牌最多者晋级下一轮；或者32次出牌后，手中牌最多者晋级下一轮。

具体操作：每班内四人一组，决出10人；再两人一组决出5人，相邻两班10人再两人一组决出5人，参加年级比赛。35人分为7组，每组决出1个优胜者，7人为一等奖，两班的5人为二等奖，各班的10人为三等奖。

六一杯数学解题能力竞赛，统一时间测试，评出一、二、三等奖

同学们！赶快报名参加啊！希望优秀的你脱颖而出！期待着你！