

大班数学活动教学反思(汇总5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？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。

大班数学活动教学反思篇一

当园部把《有趣的玩》交给我们中班作为园本主题进行主题实施研究时，我们觉得根本就无从下手，范围太大了，如何开展主题活动研究？以什么为主线来实施呢？经中1班和我班的四个老师共同商量，我们决定：中1、中2先实施主题分支：“好玩的纸”，之后再分别实施其它几个分支小主题：“有趣的绳”、“好玩的自然物”，以整合成大主题《有趣的玩》。我觉得在这次主题中，虽然老师以预设的课程内容为主，但是我们还是捕捉到了孩子活动中的一个精彩片段。

欣赏幼儿，放大幼儿每一个小的发现(孩子们的尽情表现)

一次晨间搭积木活动中，轩轩用纽扣积木做了一个长短相等的十字形陀螺，放在地上飞快地转动着，而后，他又告诉我他还能进行组装呢！我很感兴趣，问他怎么装，他立刻找了个长一点的，换下了其中一块，这样十字型的陀螺就变得长短不一了，我问他：“这两个陀螺转得一样快吗？”他立刻告诉我：“不一样长的转起来不平衡，一会儿就停了。”小炎用积木拼了一个长方形的陀螺，中间放一个积木表示轴；芊芊、小叶合作拼搭了一个大型的圆形陀螺，他们合作得很成功；而飞飞也兴奋地告诉我他在玩陀螺中发现的秘密。他的陀螺一共有六种玩法，我很奇怪也很感兴趣，立刻让他示范一下。他的演示让我大开眼界，他在转陀螺之前有六种转的方法和

握陀螺的不同位置，导致了不同的结果。在我表扬他时，他告诉我小雨还会用弹的方法玩陀螺，只见他熟练地用两手做了个非常漂亮的动作，随即立刻弹了出去，真实精彩。于是结束时我引导大家一起分享他们的经验，让大家一起寻找更多的玩法、发现更多的秘密。在活动中，老师要及时捕捉孩子们在探索中的发现，孩子们独特的表现，及时放大孩子们的闪光点，通过集体分享，相互启发，把每一个人的研究所地化为集体的财富，又使每个人从集体财富中吸取营养。

创造想象，充分发挥(纸的巧夺天工)

捕捉冲突，引发思考(孩子的介入与讨论)

大班数学活动教学反思篇二

练习环节：初步尝试身体在垫子上连续滚动，发展幼儿协调控制力及灵活性。

《纲要》对于教育内容的选择有明确的原则：即适合幼儿的现有水平，又有一定的挑战性；既符合幼儿的现实需要，又有利于其长远发展；既贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物，又有助于拓展幼儿的经验和视野。自主地滚对于小班的孩来说是有经验的，也是比较容易的，因此，我借助垫子来让孩子们连续地滚，这样就在孩子们原有的水平上增加了挑战性。因为垫子表面是软的，在上滚增加了难度，同时有了垫子也就意味着滚动的时候沿着直线滚，无疑又给孩子们带来了挑战。

但只要是在孩子们能力范围内的挑战，孩子们越感兴趣。毕竟是第一次，有的孩子们难免会有生疏的动作，于是老师的手把手引导是本次活动的关键。在活动中，练习的要领我同样采用儿歌的形式，即能吸引幼儿的注意力，又把枯燥的动作要领解化成朗朗上口的语言，使孩子们更好地关注到，为他们掌握要领更有效的练习打下了扎实的基础。

巩固环节：借助游戏，进一步练习、巩固翻滚的要领，体验活动的乐趣。

用幼儿感兴趣的方式发展基本动作，提高动作的协调性、灵活性是《纲要》对于健康活动的一个要求。而游戏的方法永远是孩子们最喜欢和最愿意接受的。借助游戏《刺猬摘果子》来进一步让孩子练习翻滚的动作是本次活动的高潮。如何让孩子们更大程度地进入游戏活动更是关键。

同时，在活动中我积极实施“各领域的内容有机联系，相互渗透”的原则，让孩子们在数一数中转动关节、让孩子们找一找、动一动的探索发现、请孩子们按颜色种类放置果子、引导孩子和兔妈妈说谢谢等礼貌用语，注重孩子全方位发展。当然，在活动中还是有一些细节值得我们再去推敲和思考的，因为细节的处理的好，对活动的有效起着更大的作用。

“让孩子们喜欢参加体育活动，动作协调、灵活”是健康领域的一个目标，而培养孩子动作的协调和灵活要我们教师平时的一个个有效教学活动的实施来达成。但可能我们纵多的教师都有惧怕开展体育活动的现象，因为这是相对其他领域来说是比较开放的活动，相对来说对孩子的“收放自如”实施较其他领域要难！而我通过以上活动的实施，在这个问题上有了较大的收获：创设层层递进、环环相扣的平台，引导孩子有效地锻炼。

因此，我们在设计健康领域的时候一定要关注到这一点，这样你的活动才会有成功的可能，孩子们才能在成功的活动中有所收获！

大班数学活动教学反思篇三

观察目标：

1. 了解孩子对拼图的掌握情况。

2. 了解孩子对各种图形的认识水平。

活动情况：

今天朱俊楠、开心等小朋友在数学区玩拼图形娃娃的游戏。这是一个认识形状的复习活动，要小朋友先自己拼出一个娃娃来，然后数一数自己用了几个正方形、几个三角形、几个长方形、几个圆形。

朱俊楠先拿了一个圆形当娃娃的'头，然后拿了一块大一点的长方形当身体，然后在长方形的下面放了两个小长方形当腿，接着他又拿了两个小的长方形放在头(圆形)的两边，我正纳闷这是什么东西的时候，我看到他又拿了两个小三角形放在这两个小长方形的旁边，我问他这是什么，他告诉我说是手。原来，他把手臂安在头的两边了。再看看其他几个小朋友，发现他们也是这样，把手臂安在头的两边。

这时我对他们提问说：“你们看看你们的手臂长在什么地方？”他们看来看去，然后说：“在身上。”“对，那你们应该把手臂安在什么地方呢？”朱俊楠犹豫了半天，拿着长方形一会儿在头上放放，一会儿在身上放放，最后试着在身上拼上，还不放心地看看我的眼睛。看我没有异议，才确定下来。

最后拼完的时候，我问他：“现在是不是像个娃娃啦？”他点了点头。

分析反思

在拼图的时候，在画人的时候，小朋友会把手臂画在头上，这是小班小朋友绘画的特点，可能对他们来说，手臂长在肩膀上这个方位，小朋友还是不能正确的辨别出具体方位才会表现出这种绘画特点。

我们中班的孩子会有这种情况，是因为他们原来没有学过绘

画，所以绘画的水平还是在最原始的状态中。

教育建议

当孩子出现这种情况的时候，我们需要帮助孩子认识身体的结构，帮助他们提高绘画的水平，当他们不会画的时候，也可以用拼图或者黏贴的方式来表现人物。

因为是很多小朋友都不会画，所以我们可以进行一个这类的集体活动，帮助大多数孩子掌握这个技能。

大班数学活动教学反思篇四

活动目标：

- 1、学习分析图形的特征，认识分类标记。
- 2、能按图形的某一种特征进行分类。
- 3、培养幼儿的思维能力。

活动准备：

- 1、2—3种不同类型的玩具若干，分类标记卡片（如大小、形状、颜色）共6个。
- 2、圆形、正方形和三角形等几何图形卡片（包括不同大小和颜色）若干，分类盒（包括大小、颜色、形状等）若干。

活动过程：

一、游戏“听信号分两组”

玩法：教师在活动室的地板上画出一条界线，请幼儿按指令进行游戏。如：男孩子站在这边，那孩子站在那边；穿裙子

的在这边，穿裤子的在那边；梳小辫的在这边，没梳小辫的'在那边……教师还可以根据幼儿的想法和具体情况确定分类标准，组织幼儿进行分组游戏。

二、认识标记符号

- 1、教师出示分类标记卡片，引导幼儿观察并说出标记符号的名称，它们有什么不同。
- 2、教师分别出示一个标记符号，幼儿拿出相应的几何图形卡片，并说出图形的特征。

三、放玩具

- 1、教师出示不同类型的玩具，幼儿说出他们的名称，并点数各有几个。
- 2、引导幼儿将玩具按名称、颜色或质地等分类，鼓励幼儿说出收拾及整理玩具的不同方法。
- 3、教师出示分类标记卡片，幼儿说出标记卡片代表的玩具种类，引导幼儿将标记卡片贴在相应的分类盒上。
- 4、请幼儿按标记符号将玩具放在相应的盒子里。

四、观察画册《怎么分》

- 1、说一说，图中有哪些几何图形？各有几个？
- 2、想一想，这些分类标记符号分别代表什么？怎样将几何图形分类？
- 3、做一做、幼儿按分类标记卡片将图形画在性赢得方框里。
- 4、数一数，方框里每种图形各有几个？

日常生活教育及区域活动投放材料：

引导幼儿观察数学《“六一”节真快乐》，引导幼儿讲述画面内容，让幼儿分别说出有哪些国家的小朋友在一起庆祝“六一”，然后引导幼儿点数图中物品的数量，观察彩旗的排列规律。

家园共育：

家长和孩子一起收集身边的各种材料，然后让孩子练习按颜色、形状和大小等特征分组。

大班数学活动教学反思篇五

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，让每个孩子在独立操作、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。