

最新小学数学购物教学反思(大全7篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

小学数学购物教学反思篇一

本课是孩子们首次接触两步试题，要求孩子们能结合解决问题的过程，体会“先算乘除，后算加减”运算顺序规定的合理性，体会数学与实际的密切联系。

首先我采用故事导入：小朋友们，送走寒风凛冽的冬天，我们又迎来生机勃勃的春天，在这阳光明媚的日子里你们想去做点什么呢？”孩子们各抒己见。那么你们想知道森林里的小动物们都喜欢做什么吗？它们非常喜欢去郊游，今天，小熊哥俩商量好了要去春游。你们瞧！它们正在超市的食品专柜前，准备购买香甜可口的食品呢？然后请学生提出问题，然后让孩子们自主探究，感悟新知。在这个环节中我安排了两个教学活动：

首先，饰演顾客，引出问题。引导学生提出：买4个面包和1瓶饮料，需要付多少元？请学生说一说是怎么想的？先让学生说说运算顺序，然后再计算。先让学生说一说这个综合算式每一步表示什么意思？再说一说是如何计算的？分析“乘在前，加在后”的算式与“加在前，乘在后”的算式的异同，体会运算顺序的重要性。进行比较的目的是为了让学生了解在有加法和乘法的综合算式中，无论乘法在前还是在后，都是先算乘法，再算加法。

巩固练习是帮助学生掌握新知，形成技能，发展智力，培养能力的重要手段。为了及时内化对乘加、乘减两步混合算式

运算顺序的理解。我设计了三个不同层次的练习：

1. “有奖答题”：学生在答题卡上答题提示学生先认真观察，想想运算的顺序，再计算”发现问题及时纠正，算完后全班集体订正答案。通过孩子喜闻乐见的比赛形式巩固新知，意在使学生的思维再次活跃起来，处于一种积极状态，真正成为学习的主人。

2. 一封没有属名的电子邮件：邮件内容是“亲爱的动物朋友们，你们好！听说你们要准备郊游，这是我的一点心意，请收下吧！愿我们的友谊天长地久。”原来是一位好心人送来的饮料，一共有多少瓶？你们来帮帮忙好吗？学生先说说图意再列式计算，提醒学生要写单位和答语。这道题不仅是对乘加、乘减运算顺序的巩固，同时也是让学生深刻体会到生活中处处有数学。

3 “心愿卡”游戏：我请学生根据主题图列成一个算式，之后交到我的心愿袋里。接下来老师任意抽出一张心愿卡，请其他小朋友来猜猜他想买的是什么？（创造性地使用教材，让我们的课堂鲜活起来，从而激发学生的学习兴趣和学习潜能，更加喜欢数学，提高学数学用数学的能力。）在这里我写了一张心愿卡 $5-24\div 8$ 让学生带着“？”走出课堂，使学生的求知欲望得到延伸。

在本节课中，我努力把教学教程还原为生活过程，把教学情境还原为生活情境，把教学活动还原为生命活动，使学生感受到我们的生活精彩无限，我们的数学趣味无穷。

小学数学购物教学反思篇二

新时期的小学数学教学发展，面临着新的机遇和挑战。运用新颖、先进的教育技术，为小学数学教学新的生长点提供广阔的展示平台。现代教育技术和小学数学课堂教学的整合，有利于转变教育思想，改革课堂教学，更新教学方法和手段，

促进教育观念与教学机制的整体深刻变革。

新课程标准倡导“自主探索、合作交流与实践创新的数学学习方式，从学生的生活经验和已有的知识背景出发，向他们提供充分地从事数学活动和交流的机会，促使他们在自主探索的过程中真正理解和掌握基本的数学知识技能、数学思想和方法，同时获得广泛的数学活动经验”这一思想。因此，我在《购物》一课的教学中，致力于改变学生的学习方式与教师的教学方式，培养学生自主学习，合作交流的态度和习惯，全课活动是以学生为主体、在教师引导下的积极的学习活动，使学生从生活经验出发，在研究现实问题的基础上学习数学，理解数学和获得发展，从而在丰富的数学学习活动中感受到数学的有趣与有用，体现了新课程标准的基本要求。教学中，我相信学生，大胆放手让学生去探索、去尝试。课一开始，就让学生利用网络进行网上购物活动，通过操作、讨论交流，使学生认识人民币，并了解它们之间的关系，理解人民币的功能，体验数学与生活的密切联系，并探索出解决问题的办法。

反思这节课，我在第一个班的教学中，只是在教室里把课件作为内容展示的工具，当课件一展示出来时，学生们都很兴奋，跃跃欲试，小手都举得高高的，盼望着我叫他(她)的名字，试一试在网上购物的滋味，可是，由于时间有限，只有一部分同学有机会到老师机上进行操作，没能进行操作的同学都有一点失望，因为，他们只当了一回旁观者。当小组讨论：“在付钱过程中，你发现了什么？”的时候，表现积极的也只是刚才有机会进行操作的同学。从这可以看到，如果课件只是作为内容展示的工具，会打击一些学生的学习积极性，也阻碍了他们的思维能力。于是，在后面两个班的教学中，我采用了“数学规律的情景探究教学模式”进行教学，把课件作为学生学习的工具，探索规律的工具，让学生利用网络进行网上购物活动，使全班同学都能亲历规律的“发现”过程。当小组讨论：“你买了几样东西？在付钱过程中，你发现了什么？”的时候，同学们都表现积极，勇敢地说出自己的发现，

还会边说边演示付钱的过程，这时，信息技术又作为了交流讨论、表达的工具。当交流汇报后，反思：“你已经学会了哪些付钱方法？还有哪些不会？再次上机，试试用多种付款方式购物。”时，学生就不同的意见再次上机操作，共同发现，深化了对多种付钱方法的理解，信息技术又作为了练习、巩固、探究的工具。这一改，使我想到了：在课堂里，如果把信息技术作为学生学习的工具，作为“数学实验”的工具来探究数学规律，能很好地培养学生多元的学习，使学生的思维能力也得到发展。

经过两次购物教学，收获不同。使我深深体会了利用“数学规律的情景探究教学模式”进行教学的好处，也深刻理解了布鲁纳提出的：“教学生学习任何科目，决不是对学生心灵中灌输些固定的知识。而是启发学生主动地去求取知识与组织知识。教师不能把学生教成一个活动的书橱，而是教学生如何思维；教他学习如何像历史学家研究分析史料那样，从求知过程中去组织属于他自己的知识。因此，求知是自主性的活动历程，而非只是被动地承受前人研究的结果”。通过“发现”这种方式使学生像科学家那样去思考、探索、体验科学家发明、发现、创造的过程，可以培养学生创造的态度和创造的能力。同时，也使我感受到：教学资源无处不有，只要适时适事地利用，就可取得意想不到之效。教师既要“教中学”，也要“学中教”，只有充分、合理地发挥信息技术的作用，才能教学相长，让学生在在学习过程中不断获得成功的体验，建立自信心，学会学习。

小学数学购物教学反思篇三

《购物策略》是一节联系生活，解决实际问题的综合课，听了两节同课异构的课后，下面谈谈自己的收获。

在程老师的课里，一开始就出示了两道题：1、“七折”表示现价是原价的（ ）；2、一件100元的衣服，打八折后卖多少元？看似很简单的两道题，但刚刚恰到好处地把新旧的知识

巧妙地联系起来，为本课的新知垫定了良好基础。练习非常普遍，特别在数学课中，练习差不多贯穿全课，由于学生的知识水平、接受能力等各方面之间存在差异，所以练习设计要循序渐进，由易到难，要照顾到各个层次不同的学生。

小学数学课堂教学中离不开提问，提问是课堂教学中必不可少的环节，是发挥教师主导作用、凸现学生主体地位的重要手段。在课堂里，教师设计的问题如果过于浅显不能反映思维的深度，同样，如果问题过于深奥又会使学生不知所云，不能引发学生积极地思考，会挫伤学生的积极性，浪费有限的课堂时间，反而使提问失去价值。因此，所提问题要有一定的难度，既要激发学生的好奇心、求知欲和积极的思维，又要使学生通过努力感到成功，这样思考性的提问要在知识的关键处、理解的疑难处、思维的转折处、规律的探求处设问。如：两位教师都用了同一情景图引入，但程老师的课更让学生明白，更让学生所接受，这是为什么呢？原因在出示主题图时，谭老师一带而过，没有地让学生深层理解个中的意思，就开始解决问题，学生有点挫手不及，而程老师愿意花时间让学生理解题意，再加上恰到好处的提高“你对三家商店的优惠策略是怎样理解的”，就是这样一个提问，学生深层地理解了题意，他们在解决问题时就更灵活了。

《购物策略》这一课时的教学内容较难，如果按书本一题一题让学生去做，因难度较大，对于中等生和中下生的学生掌握起来比较困难，而程老师所设计的教学内容虽然与书本一至，但难度有所降低，从易到难，学生较容易接受。设计得更巧妙的是问题来源于学生，因此学生解题的热情较高涨。

反思这节课的不足主要是：

(1) 忽略了小组交流合作的作用，如果教师在平常的课堂中指导到位，效果会事半功倍。

(2) 本节课在教学评价方式上略显单一。

(3) 在教学中数学语言的规范性方面还有所欠缺。

小学数学购物教学反思篇四

1、通过购物游戏，学习10以内的点数，感知10以内数的实际意义。

2、能按数取物，理解数字和数量的对应关系。

3、能够将活动游戏经验与角色区的超市购物游戏经验相结合，并迁移到生活中，充分感知生活中数学的有用和有趣。

活动重点：手口一致地点数 5—10 的物体，理解数量的对应关系活动

难点：集体游戏中，需要专注力和速度

1、物质准备：任务指令卡片、购物筐每人一个、超级市场（两位老师每人一个点、超市货架两人）、银行卡每人一张、刷卡机两个。

2、经验准备：幼儿有跟家长一起购物的经验，角色区游戏的经验，认识数

字，有一一对应点数的经验。

一、开始部分：通过游戏复习 10 以内的数字和 10 以内的点数

游戏一：教师敲击乐器，幼儿听音数数，并能说出与之相符的数字来，循环两到三次；

游戏二：教师出示数字卡，幼儿用拍手的次数来表示字卡上的数字；教师小结：集体复习认识数字 1-10 及 1-10 的点

数。

二、基本部分 1、引导幼儿去进货

你们愿意和我一起去进货吗？ 2、介绍批发市场和任务卡

(1) 介绍批发市场位置

(2) 介绍任务卡的使用规则和注意事项

教师示范礼貌用语的使用（比如：您好，我想买五瓶水；经理您好，我买回来了五瓶水；谢谢等。）

教师：马上我们的玩购物闯关游戏就要开始了，小朋友们，你们准备好了吗？ 3、闯关开始，教师发放闯关任务卡和银行卡，幼儿通过动手操作完成任务。第一关：教师发放 1-10 的点卡，请幼儿按点卡上的数量购买回相应数量的同类物品。

第二关：教师发放 1-10 的数卡，请幼儿按卡上的数字购买回相应数量的同类物品。

游戏规则：

(1) 按照数卡上的数字或数量去超级市场购买回相应数量的物品。

(2) 将购买回来的物品按照种类整齐的摆放在超市货架上（放时要一个一个点数）。然后，再领任务卡再去购买，反复进行游戏。

（强调：每一次买货物或放回货架都要一个一个点数进行。）

三、结束活动

小朋友们太棒啦，这么多人都闯关成功啦，我们超级超市的货架又满啦，一会我们的超市又可以继续开业啦！

这个数学活动其实就是我们生活中的数学学习，购物是我们每个人生活中都会涉及到问题，即使是我们的孩子他们现在还不能独立购买物品，但是也会经常跟着爸爸妈妈去超市购物，也是熟悉超市购物的基本流程的，孩子们每次都是陪同爸爸妈妈去购物，没有机会自己单独去尝试这样的活动，所以，对于今天这样的游戏活动，孩子们是很期待的。

问题引出活动主题，幼儿通过购物的游戏，不仅再次复习巩固了对 10 以内

数字的认识和 10 以内数量的点数，进一步理解了数量的对应关系，同时，也巩固了角色区中角色扮演的游戏规则及礼貌用语等。

在游戏过程中幼儿是积极的快乐的，直到游戏结束幼儿的兴趣依然不

减。最后，我们把购物的游戏材料投放到区域中，在区域活动的时候，幼儿可以继续游戏。

小学数学购物教学反思篇五

第六单元的标题“购物”点明了本单元内容的特点，即在学生的生活经验及感性认识的基础上，通过设计一系列熟悉的购物活动，使学生认识人民币，能解决与人民币有关的一些实际问题，通过“买文具”认识小面额人民币，通过“买衣服”认识大面额人民币，通过“小小商店”学习正确使用人民币等知识，并综合运用所学知识来解决实际问题，因此本单元的学习重点放在购物活动中体会人民币的功能和正确使用人民币的方法，体会不同面额人民币之间进行等值兑换方法的多样性。但是一年级小学生比较缺乏购物的实际经验，学起来非常抽象，难度很大，主要体现在以下几个方面：

4张20元+6张1元=（ ）元，3张5元+5张2角=（ ）元。这部分内

容学生出错，看到5张2角马上会算成10元，看到4张2元会算成6元，从而导致最终结果出错。

刚开始有的学生会写1张30元、1张80元等等，闹了不少笑话。

3、找钱。5角-2元7角=（）元（）角，20元-4元5角=（）元（）角，50元-31元9角=（）元（）角，这部分内容也较难，运用已学的减法知识，学生慢慢地在接受，但还是容易算错。

2、我觉得这部分内容如果低段非安排不可的话，可以分梯度进行，一年级“认识人民币”，让孩子有个初步的接触；二年级“兑换”人民币，因为二年级孩子已经学了乘除法，兑换、互换相对好算；三年级再学习“付钱、找钱”，学生有了用钱的直接经验，“付钱、找钱”就不在话下。

小学数学购物教学反思篇六

《购物》是教材p28-p29的内容，是在学生学习口算一位数乘整十整百数乘法的基础上，进一步学习笔算一位数乘两、三位数的乘法。通过学生已有的社会经验的基础上，激发学生已有的知识经验，让学生感受数学与生活的密切联系，能运用已有的知识解决生活中的问题，并进一步的激发学生的兴趣。

进行教学时，我通过淘气搬新家，需要购置新的家具，淘气一家来到商场购置柜子，桌子和椅子引入，让学生进入情境，让学生体会生活中遇到的问题，并由学生自己理解所给信息，并提出数学问题，在解决学生提出的4把椅子多少钱的时候，学生出现了多种算

法：(1) $12+12+12+12=48$ ，(2) $12+12=24$ ， $24\times 2=48$ (3) 通过列竖式进行计算 $12\times 4=48$. 根据学生的3种解答，我先鼓励学生的做法，让学生体会哪种算法既简单又不会出现错误，由学生交流后最后得出列竖式，并结合教具来理解竖式计算的算法，让学生了解算理。这节课我认为做得比较好的地方有：

1、提供现实的学习背景。

教学中创设“淘气搬新家”这样的生活背景，能使学生主动地参与提出问题、独立思考、计算、合作、交流等活动，让学生感受到数学源于生活、运用数学又可以解决现实生活中的各种简单问题，进一步体验数学与生活的紧密联系。

2、提倡算法多样化。

让学生体验算法的多样化是数学课程标准的一个重要方面。在教学中也充分利用情境，引导学生提出问题、解决问题。并鼓励学生运用各种方法解决问题，通过独立思考、小组交流讨论，经历探索多种算法和与他人交流的过程，让学生认识到面对具体的计算问题时，口算、笔算或估算等都是可供选择的方式，从而进一步提高学生解决问题的能力。

3、掌握必要的知识技能。

在本节课中，列竖式计算的方法是今后学习笔算乘法的基础，应该让学生掌握必要的一位数乘法的笔算技能，所以在此引导学生予以关注。

但在教学过程中出现了讲解解题格式不够，学生在解决问题时，把算式列成了竖式。另外在课堂上教师的语言也不够严谨，在今后的教学上一定加以改正。

小学数学购物教学反思篇七

小数加减法综合应用

1

学生准备超市购物小票

1、能正确进行小数加减法混合计算，并能选择简便的方法进行计算。

2、能运用小数加减法解决简单的实际问题，提高解决问题的能力。

1、出示电脑小票，观察。

2、谁能解释一下这张电脑小票？

3、我们来核对一下吧。怎样核对？

列算式： $20 - (12.30 + 4.85)$

算在书上。

4、还可以怎样核算？ $20 - 12.30 - 4.85$ ， $12.30 + 4.85 + 2.85$

$5 \square 20 \square \square 12.30 \square 4.85 \square = 12.30 + 4.85 + 2.85$

6、试一试。 $4.2 + 12.3 + 5.8 + 2.7$ ， $15 - 1.2 - 3.8$ 仔细看一看，再算。

你有什么好方法吗？发现了什么？

加法交换律 $a + b = b + a$ 加法结合律 $a + b + c = a + (b + c)$

$a \square b \square c = a \square (b + c)$ 为什么可以这样算？能结合电脑小票的问题说一说吗？

1、第17页第2题。

2、第16页第2题。

3、第17页第3、4题。

教学反思：教材创设了核对电脑小票的情境，体现了数学来源于生活，应用于生活的课改精神。学生讨论如何核对找回来的钱对不对的问题。可以用两种方法计算。找出更简便的方法。这样联系实际，学生能更好的理解简便计算的算理。