

# 最新小熊请客教学反思(模板5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。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。

## 小熊请客教学反思篇一

语言是思维的工具，也是思维的结果。这句话同样适用于数学，学生的数学学习活动基本上是数学思维活动，数学语言是数学思维的工具，而数学思维又借助数学语言得以表达。因此在二年级数学教学中，培养学生学会数学表达至关重要。在日常教学中，我致力于培养学生能正确地应用数学语言表达自己的思想，掌握好数学交流工具，使学生在数学交流时说准确、说完整，说得有条理，说得合乎逻辑。

《小熊请客》一课是学生在认识乘法意义并学习了5、2、3的乘法口诀之后继续学习4的乘法口诀，有了前面几课的学习基础，学生已经初步意识到乘法口诀存在的优越性，有的学生也开始主动跟着九九乘法表背诵乘法口诀，但简单的死记硬背是不够的。乘法口诀要如何与情境及乘法算式相对应，这就要求学生在通过情境图初步理解几个几相加的基础上，进一步延伸到乘法口诀所表示的意义上。因此，“说”对于他们而言，是继续向上学习的台阶。

由小熊请客的主题图，说一说你从图中找到了哪些数学信息。此类训练在数学课上屡见不鲜，学生们都很容易找到了数学信息是一串有四个。基于让学生学会说完整的话，我边指图边说每串冰糖葫芦有四个红果，并让全班学生跟着读一遍。我认为要让学生学会说，首先必须让学生在看图时理解用什么量词来表达，如冰糖葫芦是1串，2串，3串……，而冰糖葫

芦上的红果是几个。

对于低年级的学生而言，同桌交流是课堂中常见的一种学习方式，它可以让每个学生都说出自己的想法，培养学生的语言表达能力。一般老师们在给学生们安排座位时，都会考虑两个学生的性格及学习情况，而同桌交流环节一般反应快的孩子会先说，这样也可以带动另一个学生学会表达。且同桌二人较为熟悉，交谈时没有紧张恐惧感，在这种轻松的环境下，可以让学生们更好地关注自己说的话，并倾听同桌的话。在看图写出乘法算式并尝试编出4的乘法口诀环节中，不断地让学生训练说每串冰糖葫芦有4个红果，有几串，是几个几，进一步加深他们对乘法意义的理解，为理解乘法口诀的含义埋下伏笔。

低年级的孩子大多有着极强的表现欲，在之前的老师教会说，以及同桌间的再次说，他们会更加有自信在全班学生面前说出自己的想法，也能努力说出完整的话，这对低年级的学生而言，无疑是一个极好的锻炼方法。同时，在小结这一课堂主要环节中，让学生自己说一说本节课的收获，引导着他们回忆这节课所学的内容，在倾听同学们不断说的过程中，学生们在脑中对知识进行了整理，有助于提高他们的分析、概括、分类等逻辑思维能力，达到智能并进，全面育人的目的。如本课《小熊请客》最后，我问学生们：“你们这节课学会了什么，有什么收获呢？”一生回答：“学了4的乘法口诀。”

直接揭示本节课的主题。当我问为什么要学习4的乘法口诀时，学生们的回答精彩纷呈，说完口诀的优势后，还联系生活实际，说出可以利用口诀解决一些问题，比如一生提出，一只乌龟4条腿，7只乌龟共有几条腿？还有一生提出，一辆自行车2个轮子，4辆自行车共有几个轮子？像这类联系生活实际的问题学生说了很多，由此可以清晰看出在本环节中，学生们在某些学生的带动下思维的运转是惊人的，低年级的孩子有着丰富的想象力，而言语是将其小脑袋瓜中的稀奇古怪想

法表达出来的途径之一。

## 小熊请客教学反思篇二

上午，我为南京幼特教所专家：尹坚琴、张辉，市教育局局长：芮火才，市幼教科客源：花慧娟老师一行，展示了一个幼儿表演游戏的教学现场。

展示本次活动目的源于：我园在表演游戏这一块虽然进行了大半年的研究尝试，但研究进度非常缓慢，研究质量也不够凸显，教师的理论素养与专业技能非常薄弱，对幼儿在表演游戏中的发展价值与核心定位把握不准。

特别是一研之后，大家都感觉现在这种表演游戏的现状与困惑不容乐观。为了少走弯路，并检验目前幼儿园表演游戏的一种研究状态与形式是否有效，特展示活动现场，提供游戏案例，供专家诊断！

活动结束后，观摩此次活动的专家、领导针对本次游戏案例给与了积极地指导和建议，提出的许多专业观点和改进措施顿时让我茅塞顿开，内心中对表演游戏的研究方向与实践操作也有了些许的清晰与明了。特将专家的点评详实整理如下：

1. 游戏的要求要提清楚，如第一、请幼儿五个人一组自由组合好后坐下来，进行角色分配；第二、角色分配后要商量好游戏材料谁收谁放等。
2. 增加同伴讨论的机会。当时教师在幼儿游戏后请同组游戏的幼儿坐在一起进行问题汇总这非常好，但没有给同组幼儿提供相互讨论与交流的时间，所以很多幼儿都急于想表达自己的想法，却没有机会说。
3. 加强理论学习，知道游戏是什么？表演游戏要发展的是什么？幼儿的合作、表达、表现、创造等等。

4. 教师把角色选择作为目标设定，这不是表演游戏的研究重点，也不符合表演游戏的发展和价值，弱化了表演游戏本身的一个目标价值与发展！角色选择只是规则，是社会领域的问题，如果只是存在于部分幼儿的身上，而不是大家共性存在的问题，就不需要用专门的游戏现场来解决这个问题，这样就牺牲了大多数人的利益，浪费了大家的学习时间。

5. 在游戏中发现孩子存在问题，来引导孩子解决问题这种想法是对的。关键是解决什么问题，要抓住问题的核心，而且要用一些经济、有效、又轻松的方法来解决。例如：不会解决角色选择的问题，如果总是这么几个孩子，可以利用区域观察后评价解决再观察评价等等。

## 小熊请客教学反思篇三

本节课共安排了三个活动：

活动一：创设情境，激发学生的学习兴趣。

本节课创设了“小熊请客”的情境，引导学生初步感知穿1串糖葫芦需要4个红果，2串糖葫芦有8个红果，抛砖引玉学生迁移类推3串、4串、5串——————到9串各有多少个红果，这样的情境既能激发学生的学习兴趣，又降低了学习坡度，同时学生主动探索糖葫芦串数与红果个数之间对应关系，为学生独立完成表格填写做好了铺垫。

活动二，自主探索，完成表格。

由于有了数糖葫芦的串数与红果个数之间的对应关系做了铺垫，这环节教师课件出示糖葫芦的串数，学生独立完成表格的填写，再次让学生亲身体会串数与个数之间的关系，进一步体会“累加”的数学思想。体会了每次增加1串糖葫芦增加4个。巩固了数数的方法，体会4个4个数的方法。为编制4的乘法口诀做足铺垫。

活动三：看图写算式，了解4的乘法口诀的来源。

这个活动让学生看图写出乘法算式，体会几个几相加用乘法表示的简便，同时进一步理解乘法的意义，就是求几个相同加数的和的简便运算。同时让学生了解4的乘法是怎样来的。

活动四：编制4的乘法口诀。再创造数学知识的产生。

由于有了写出4的乘法算式，再加上学生已经编制了2、3、5的乘法口诀的经验，学生迁移类推完全可以自主探索。能顺利编制4的乘法口诀。既锻炼了学生的学习能力，又培养了学生迁移类推的能力。

活动四：兵教兵，找不好记忆的口诀。

这个活动让学生通过读一遍乘法口诀，然后背一遍乘法口诀，从中体会哪句乘法口诀不太好记忆，通过学生提，有学生来回答，体现了师生交流之外，还有生生之间的交流。

本节课的问题：

- 1、预设不充分，学生在“累加”之中出现问题。
- 2、环节衔接不好。
- 3、小结处不好。
- 4、时间安排不当，有些内容没有完成，还有两道题，造成课堂练习量上，没有体现精讲多练的教学理念。

## 小熊请客教学反思篇四

本课教学充分利用教材中的信息，注重了学生对知识不是简单的接受，而是从主体的主动建构。课堂上营造了比较愉悦

的学习气氛，学生的学习热情高。

低年级的小学生参与数学活动，很少是因为认识上的需要，而只是对数学活动本身感兴趣。兴趣是学生主动学习、积极思考、勇于探索的强大内驱力。教学活动中能否不断激发兴趣，使学生自始至终情绪高昂地主动参与学习是提高教学质量的关键所在。新教材在教授的图例中有许多能解决问题的多个素材与信息，这就为我们教师提供了空间。如果能善于挖掘这些信息资源，创造性的创设问题情境，就可激发学生学习数学的兴趣，培养学生自主探索、独立思考的能力。如《小熊请客》中，利用主题图，我创造了小熊生日，有红果子做成冰糖葫芦招待客人，请同学们用小棒代替红果子来摆一摆，有较高的趣味性，学生乐于接受，使数学学习更加生活化，情境化，拉近了学生与生活之间的距离。由此我想到教学的艺术不在于传授本领，更重要是在于激励、唤醒、鼓舞。根据二年级学生的认知年龄特征，认知规律和生活经验，我要抓住学生生活的兴奋点，按学生认知的“最近发展区”，为学生提供丰富的背景材料。从学生喜欢听的、喜欢看的实情、实物、实事入手，采用讲故事、做游戏、模拟场景、比赛等形式创设生动、有趣的情境，使学生产生兴趣，激发自主探索的欲望，发现问题，自主学习。

数学概念是抽象的，而低年级学生的思维以具体形象思维为主，抽象能力较弱。本册教材注意以学生的已有经验为基础，提供学生熟悉的的活动情境，以帮助学生理解数学概念，构建有关的数学知识。在教学中我重视让学生通过实际操作来体会数学知识的含义，在《小熊请客》这节课中，我让学生边摆学具边填表：一串有4个红果；2串有8个红果；3串有12个红果——通过层层引导，学生的实际操作，参与了获取知识的全过程，从而培养学生主动获取知识的能力，也为培养学生的推理能力、抽象能力打下基础。

学生由于自制能力还不够，有时会忘记带学具，有时发言会先说出口而不是先举手，同学发言时忍不住会插嘴，导致课

堂的不和谐。在这方面要加强引导，告诉他们什么是好习惯，什么是不能随便的，让他们更加明白课堂常规，形成良好的课堂学习习惯。

## 小熊请客教学反思篇五

《小熊请客》是小学二年级北师大版上册第二单元的一节课，在这节课中，主要让孩子学会用4的乘法口诀来解决实际问题。在本节课的教学中，我觉得应在反思中探索，在探索中提升，当我看到我学生通过探究而豁然开朗的目光时，我知道了课堂中的反思与探索是多么重要，现对本课反思如下：

课堂中兴趣很重要，只有孩子有了兴趣，他才会注意力集中，对这节课才会感兴趣，从而课堂上好好听讲，因为二年级的孩子对单纯的学知识不是很感兴趣，所以我把故事贯穿整个教学环节，让学生在愉快的气氛中学知识，这也体现了“在快乐中学数学，学快乐的数学”这一教学理念。因此根据学生的特点，结合本学科的需要，在这节课中，我以讲故事的方式让学生寻找数学信息，并设疑让学生猜一猜“第三串会串几个红果？”用这样的方式调动学生主动参与学习的积极性，同时设计游戏环节，让学生在愉快中观察，得出规律，为下一环节打下基础。

在合作探究环节，我通过多媒体播放红果串图片让学生仔细观察、大胆发言，鼓励学生独立思考，用多种方法完成表格。并在小组内交流自己的发现，逐步体会并发现规律，总结并编制出4的乘法口诀，用对子和小组交流讨论自己的方法与问题，这样不但可以锻炼孩子思考能力，同时学生可以互相借鉴相互补充，根据自己的经验，获得自己的学习模式。除此以外孩子们可以充分享受成功的喜悦，同时在导学案的随堂练习笔记中识记口诀并理解其含义，比较自然地掌握新知识。

在这里我设计了两层由浅到深的游戏，来完成学生在课堂上对4乘法口诀运用，通过让学生深入到游戏中去观察、合作、

讨论、独立思考，识记口诀，巩固口诀，快速计算出数学算式的结果，这样不但能让孩子在愉快、激烈的游戏中玩耍学习知识，同时也能提高学生学习的兴趣和效果。

但在本节课中还存在着一些不足：由于孩子小，在评价方面语言有些贫乏，个别学生参与的积极性不高，在今后的教学中我会不断探索创新、积累经验，继续努力钻研教材，提高我的教水平和能力！