

小学趣味数学活动计划（组合5篇）

篇1：小学趣味数学活动计划

一.指导思想

为了提高小学生学数学、用数学的能力，丰富学习生活，以开发每个学生的潜能为目的，以探究为主的学习方式，坚持实事求是，从本班实际出发，发挥数学教学优势，不断开拓创新，使我班整体学生的数学素养得到提高，形成较浓郁的学习氛围。

二.活动的意义

活动课为学生提供进一步学习的条件和环境，让学生在愉快和谐的气氛中学
习，在动中学，在玩中学，在交流合作中学，让学生通过活动课扩大视野，体会数学的价值，增
强对数学的情感，形成数学的解决问题意识，进一步培养兴趣、爱好、发展创新才能。让学生从
周围熟悉的事物中去学习和理解数学，去发挥各自的潜能，去领略数学的作用和美妙，去体验思
维活动的乐趣，感受数学与现实生活的密切联系。从而课内外相结合，培养学生的参与意识与创
新能力。通过活动课，训练学生灵活运用所学知识的能力，培养数学兴趣，拓宽思路、诱发才智
，使学生的个性、心理、特长、能力得到充分发挥。

三、期望达到的目标

1. 通过活动，学生知道数学知识与学生的生活经验紧密相关，体会数学的价
值。

2. 初步学会综合运用数学知识和方法解决简单的实际问题，探索、研究有关
的数学规律，从中培养创新意识，获得成功的体验。

3. 初步构建具有本校特色的、开放的数学特色活动教学模式。

4. 通过展示、研讨，培养教师，形成一批具有数学特色活动教学能力的教师
群体。

四、具体措施

(1) 以课堂为主，课外为辅；

(2) 以班级为单位，全体学生参与；师生设计开放题，进行思维训练和知识拓
展。

(3) 查阅有关数学知识或信息（如：数学家名言、数学趣题等）；阅读数学
课外辅导书籍；小组阅读交流；数学日记、数学小论文撰写；

(4) 布置数学环境

教室可以布置数学角，出数学黑板报。以趣味数学内容为主题，可设：数学家故事、趣味题、问题征解、学习经验、数学资料等栏目。

五、时间安排

利用校本课程时间，xx周（周四下午第二节）进行

六、成员分工

组长：王xx（辅导教师）

副组长：刘xx（男生组）霍xx（女生组）

小组长：每小组一人（6人一组）

组员：四三班学生

xx市市直第二小学

20xx年4月

篇2：小学趣味数学活动计划

活动目的：激发学生学习数学的热情和兴趣，感受数学的魅力，体会数学的价值，培养同学们在日常生活中应用数学的意识，让学生在参与活动中得到锻炼。

活动时间：20xx年3月18日——3月25日(即第7周)

活动形式：以竞赛、体验为主。

活动要求：

- 1、每项活动要充分调动学生的积极性，激发学生的兴趣。
- 2、每个班级的数学任课老师宣传到位，做好活动的准备工作，确保本次活动周成功地开展。

活动安排：

- 1.评奖方法：以班级为单位评出一、二、三等奖若干名，
- 2.每班评出五名优秀者学校颁发奖状。

3.成果展示：学生活动过程指导师要进行拍照，活动过程及成果在校宣传栏中及艺术长廊中展示。

篇3：小学趣味数学活动计划

活动主题：活动享受，开心聪慧，展示自我

一.指导思想：

本次活动以“和谐的数学、开心的数学、创新的数学”为根本宗旨，以一系列数学活动为基本载体，为全体学生展示自身的聪明聪慧提供平台，感受数学的魅力，享受数学学习的乐趣，让学生们体验“学数学，其乐无穷;用数学，无处不在;爱数学，受益终身”，让大家感悟数学之美，拥有一双用数学观测世界的眼睛，拥有一个用数学思维认识世界的头脑，从而去发现，去创造。

二.活动目的：

通过活动，希望能让学生在参与活动中得到锻炼，让数学爱好者能一显身手，脱颖而出;使学生进一步感受数学与生活的密切联系，让每一个学生真正走进数学，感受数学，喜欢数学，在数学中得到开心，加强我校数学文化建设。

三.活动时间：

4月18日——4月30日

四.活动安排：

1.活动主题：发挥想象，奇妙创造

2.活动内容：数学绘画创作大赛

3.参赛对象：一~三年级学生

五.参赛作品要求：

以数字、图形等为创作基本素材，可运用平移、旋转等规律做图。绘画形式不限，比赛统一用8开美术纸。各班选出5件优秀作品交给评委教师，参与校想象画比赛。评比出的优秀作品参与全校展览。

六.作品上交截止日期：4月29日。

七.评委教师：柯xx

篇4：小学趣味数学活动计划

一.指导思想

通过丰富多彩的数学活动，给学生提供一个多种途径、多方法、多角度地了解数学的舞台，让学生充分感受数学的魅力，激发学生"爱数学，数学有无尽的乐趣；学数学，数学有无穷的奥妙；用数学，数学有无限的未来"的情感全面提升学生的数学素养。

二.活动时间

20xx年5月17日——20xx年5月21日（第十三周）

三.活动内容

- 1、通过校园广播了解数学知识、著名数学家小故事。
- 2、进行数学智多星挑战赛。
- 3、进行数学手抄报比赛。
- 4、周五下午第二节进行活动>总结及颁奖。

四.具体安排

1、校园广播

2、数学智多星挑战赛

（1）活动形式

以年级为单位，由每级数学教师负责出20道智力题，于星期三早上贴到教室门口走廊，然后给每位学生发答题纸，回答题数不限。答题纸最迟在周三下午放学前交给数学教师。每班前5名答对题数最多的同学则评为"班级数学智多星"。每级答对题数最多的同学则评为"年级数学智多星"。

（2）奖励方式

每位交了答题纸的同学均获得参与活动的小奖品。数学智多星于周五总结会上颁奖。

（3）各年级负责老师

3、数学手抄报比赛

（1）活动形式

学生自己自愿组队，每组1——6人，出一份数学手抄报，内容包括：数学日记、数学知识介绍、数学趣题、数学家故事和数学知识单元整理等。版面布局合理，色彩鲜明，做到数学味与艺术性和谐统一。版面为A3大小，有兴趣的学生到数学老师处领取白纸。最迟于周三上午上交。

（2）评比形式

每份作品不写姓名，只写编号。老师登记编号对应的学生姓名。发给全校学生每人一张选票。由学生为自己喜欢的手抄报投票。投票时间为星期四下午至星期五中午放学之前。（请学校大队委帮忙统计票数）

（3）奖励形式

参与的学生均有参与奖。

每级选出3份优秀作品，于总结会上进行颁奖。

篇5：小学趣味数学活动计划

一、计划背景与目标

在当前信息化迅速发展的社会中，数学作为一门基础学科，对学生的逻辑思维、问题解决能力和创造力的培养起着至关重要的作用。然而，许多学生对数学存在恐惧和抵触情绪，往往因为传统的教学方式无法激发他们的兴趣。因此，开展趣味数学活动，旨在通过生动有趣的方式来提升学生对数学的兴趣，增强他们的数学思维能力和动手实践能力。

本计划的核心目标是设计一系列趣味数学活动，以培养学生对数学的兴趣，提升他们的数学素养。同时，通过活动的开展，促进学生之间的互动与合作，增强班级凝聚力。计划将涵盖活动的具体内容、实施步骤、所需材料及人员安排等，确保活动的顺利进行。

二、当前背景及需解决的问题

在许多学校，数学教学往往局限于课堂授课，缺乏与实际生活的联系，导致学生对数学知识的理解停留在表层。与此同时，学生在解决实际问题时，往往无法灵活运用所学的数学知识。这种现象不仅影响了学生的数学成绩，也削弱了他们的创新思维能力。

为此，计划通过组织多样化的趣味数学活动，解决以下关键问题：

- 1.激发学生对数学的兴趣，改变对数学的负面看法。
- 2.增强学生的动手实践能力，提高他们的逻辑思维能力。
- 3.提供一个互动的平台，让学生在合作中学习和成长。

4. 通过活动的反馈，评估学生的学习效果和兴趣变化。

三、实施步骤与时间节点

本计划将分为多个阶段进行实施，确保每项活动的顺利进行，具体步骤如下：

1. 活动准备阶段（第1个月）

目标

确定活动内容、参与学生、所需材料及人员安排。

步骤

. 组建活动策划小组，成员包括数学教师、班主任及志愿者学生。

. 确定活动主题，如“数学探秘”、“趣味解谜”、“数学与生活”等。

. 设计活动内容，确保内容具有趣味性和挑战性。

. 制定活动日程，确定每项活动的具体时间和地点。

. 准备所需的材料，例如道具、教材、奖品等。

2. 活动实施阶段（第2-3个月）

目标

开展多场趣味数学活动，提升学生参与度和兴趣。

步骤

. 每周组织一次趣味数学活动，活动形式包括数学游戏、竞赛、工作坊等。

. 在活动中，鼓励学生分组合作，促进团队协作精神。

. 通过游戏和竞赛，激励学生积极参与，并给予适当的奖励。

. 每次活动结束后，进行反馈收集，了解学生的感受和建议。

3. 活动总结与评估阶段（第4个月）

目标

评估活动效果，收集反馈信息，进行总结与反思。

步骤

- .组织一次总结会议，邀请参与教师和学生分享活动体验。
- .收集活动参与学生的反馈问卷，评估活动对学生兴趣和学习效果的影响。
- .针对反馈信息，进行总结与反思，提出改进建议。
- .撰写活动总结报告，记录活动的实施过程及成果，分享给学校及家长。

四、活动内容设计

为确保趣味数学活动的多样性和趣味性，具体活动内容设计如下：

1.数学游戏

通过组织数学相关的游戏，提升学生的动手能力和团队合作精神。例如：

- .数学接力赛：将学生分成若干小组，各组轮流解答数学题，迅速完成者获胜。

.数学拼图：设计数学图形拼图，学生通过拼图的方式理解几何知识。

2.数学小实验

利用实际操作来增强学生对数学概念的理解。例如：

- .测量与计算：让学生使用尺子测量教室内的物品，计算周长和面积，通过实践理解相关公式。

.统计与概率：通过投掷骰子、抽取卡片等简单实验，引导学生理解概率的基本概念。

3.数学解谜

设计一些数学谜题和逻辑题，鼓励学生思考和讨论。例如：

.逻辑推理游戏：设置一些逻辑题目，让学生在小组内讨论，寻找答案。

.数字谜语：编写与数学相关的谜语，激发学生的求知欲。

4.数学与生活结合

开展与生活相关的数学活动，让学生感受到数学的实际应用。例如：

.购物数学：模拟购物场景，让学生计算总价、找零，体验生活中的数学。

.时间管理：通过制定个人学习计划，帮助学生理解时间的分配与管理。

五、数据支持与预期成果

为确保活动的有效性，计划通过数据收集进行评估。活动结束后，将对学生的参与情况和反馈进行分析，具体数据支持包括：

- 1.活动参与人数及比例。
- 2.学生对每项活动的满意度评分。
- 3.学生对数学兴趣的前后对比调查。

预期成果包括：

- 1.学生对数学的兴趣明显提升，参与度提高。
- 2.学生在数学逻辑思维和解决问题能力方面有所增强。
- 3.提高班级的凝聚力，促进学生间的友谊与合作。

六、活动的可持续性

为确保趣味数学活动的可持续性，计划将采取以下措施：

- 1.定期组织类似活动，每学期至少开展一次大型趣味数学活动。
- 2.建立活动反馈机制，及时根据学生的建议和需求调整活动内容。
- 3.鼓励学生参与活动的策划与组织，提高他们的主人翁意识。
- 4.积极争取学校及社区的支持，寻求资源共享与合作。

通过以上措施，趣味数学活动将逐步形成常态化，成为学生学习数学的重要补充，推动他们在数学学习上的不断进步。