

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。