

# 2023年两位数乘两位数教学设计导入 两位数加两位数练习课教学设计(通用8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。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

## 两位数乘两位数教学设计导入篇一

教学内容：

冀教版教材8—9页，两位数加两位数（不退位）

教材及学情分析：

本节教材内容是在学生会口算两位数加减一位数和整十数的基础上编排的，对于学生来说难度不大，在编排上有两个特点：一是利用情境图导入新课，激发兴趣，二是突出重点，分散难点，本节主要解决不进位加法的“对位”这一难点，而进位的难点留在下节课解决，三是体现了计算方法的多样性，如用你喜欢的方法计算。

教学目标：

1. 经历自主探索、交流两位数加两位数不进位加法的计算过程。
2. 会用自己的方法正确地计算不进位的两位数加两位数。
3. 获得自主学习的成功体验，提高学习数学的兴趣。

教学重点：

会用自己的方法正确地计算不仅为的两位数加两位数。

教学难点：

会正确书写不进位加法的竖式，强调“对位”。

教学过程：

一、情境创设，激发兴趣。

观察少年合唱团的情境图，说说从图中发现了哪些数学信息？怎样解决问题？

二、自主探究与合作交流

1、学生列式并交流自己的算法。

要求少年合唱队一共有多少名学生，应怎样列式？

老师根据学生的回答，板书： $23+22=?$

那么，要求 $23+22=?$ 我们可以怎样算呢？

请大家独立想一想，然后同桌互相说一说自己是怎样算的，再全班交流。全班交流算法时，只要学生汇报的思路准确，说得有道理就可以。

学生交流自己的想法。

可能有这些想法：

$$\square 1 \square 23 \square 20 \square 4343 \square 2 \square 45$$

$$\square 2 \square 20 \square 20 \square 403 \square 2 \square 540 \square 5 \square 45$$

### (3) 还可以用竖式计算

(如果学生提不出这种算法，教师可以以合作者的身份提出来。)

## 2、讨论用竖式计算的方法。

学生试算，再和同桌交流一下计算的过程和结果，最后全班交流。重点是竖式的对位和书写及计算顺序。

质疑：你还有什么不明白的？

完成试一试：教师出示试一试，学生独立完成。

## 三、实践应用，拓展提升。

### 1. 完成练一练第一题

教师重点检查学生的计算是否正确，是否做到了相同数位对齐。

学生独立完成，做完后同桌说一说自己是怎样算的。

### 2. 完成练一练第二题摘桃子。

设计一个摘桃子的游戏，比一比看谁摘到的桃子最多。

小组内以比赛的形式完成，做完后订正。

### 3. 完成身边的数学。

教师出示图和问题。学生读题，理解题意，独立完成。做完后说一说。

## 四、总结提升，自我建构。

通过今天的学习，你有什么收获？

作业设计：

1、笔算。 $57+20=45+41=62+34=83+16=$

教学反思：

在本节课的学习中，大部分学生能积极参与到学习活动中，能想到多种方法计算，体验到算法的多样性，在用竖式计算时，通过学生试算，纠错，掌握了竖式的计算过程，书写比较规范。但个别学生还没养成用尺子画横线的习惯，要逐步培养。

## 两位数乘两位数教学设计导入篇二

1、使学生经历探索两位数加两位数的口算方法的过程，能口算和在100以内的两位数加两位数，以及进位的整百数加整百数法。

2、让学生经历探索和交流解决实际问题的过程，感受解决问题的一些策略和方法，能运用所学的知识解决一些相应的实际问题。

3、使学生在数学学习的过程中，感受数学与日常生活的密切联系，体验数学的价值，增强应用数学的意识。

4、让学生在数学活动中获得成功的体验，进一步增强对数学学习的兴趣和信心，初步形成独立思考和探索问题的意识、习惯。

掌握两位数加两位数的口算方法字号。

正确地口算无敬畏的两位数加两位数的结果。

教学情境挂图。

## 一、情境导入新课。

谈话：小朋友们，你们去玩具店买过玩具吗？今天也有两个小朋友要去玩具店买玩具，你们想帮他们参谋参谋吗？现在我们就到玩具店看看吧。

看！玩具店到了，谁在买东西呀？我们给插图中的小朋友起个名字，男孩叫小明，女孩叫小芳。

## 二、探索新知。

2、提问：要我们解决什么问题？你打算先解决什么问题，再解决什么问题？

你能帮他们列出算式吗？

3、学生口头列式：教师同时板书算式：

(1) 小明应付钱： $44+25=()$

(2) 小芳应付钱： $44+38=()$

4、谈话：这两道算式如果用竖式计算，我想每位同学都不成问题。但是，在实际生活中，运用口算的机会是很多的，小明和小芳到商店来的时候就没有带纸和笔，他们只能口算出应付的'钱数。你能口算出得数吗？先自己想一想、算一算，再在小组里相互交流。

5、反馈：通过交流学生可能得出以下算法：

第一道算式： $44+25=()$

(1) 先算 $44+20=64$ ，再算 $64+5=69$ ； (2) 先算 $44+5=49$ ，再

算 $49+20=69$ ；（3）先算 $40+20=60$ ，再算 $4+5=9$ ，最后算 $60+9=69$ ；（4）先算 $4+5=9$ ，再算 $40+20=60$ ，最后算 $60+9=69$ 。

第二道算式： $44+38=()$

（1）先算 $44+30=74$ ，再算 $74+8=82$ ；（2）先算 $44+8=52$ ，再算 $52+30=82$ ；（3）先算 $40+30=70$ ，再算 $4+8=12$ ，最后算 $70+12=82$ ；（4）先算 $4+8=12$ ，再算 $40+30=70$ ，最后算 $70+12=82$ 。

6、再次交流，确认和选择自己喜欢的算法。

7、比较两道算式的异同点。（小组讨论交流）

8、通过讨论得出：第一道算式相加时不需要进位，第二道算式相加时需要进位。

9、对表现出色的小朋友进行表扬。

三、巩固深化。

1、算一算、比一比。（做想想做做第1、2题。）

（1）电脑出示第1、2题，让学生看清题意后把口算结果直接写在书上。

（2）集体反馈，电脑验证。

（3）比较每组题的异同点。（第一题让学生体会进位加与不进位加在计算方法上的联系与区别；第2题让学生体会如何在两位数加一位数的基础上思考计算两位数加两位数）

2、想一想、填一填。（做想想做做第3题。）

(1) 让学生根据要求在书上填表。

(2) 电脑验证。让学生说一说自己是怎样算的，为什么这样算。

3、比一比、算一算。（做想想做做第4题。）

(1) 引导学生先口算每组题的第1小题，再算第2小题。

(2) 口算结束后交流算法。

(3) 让学生说一说通过口算发现了什么。

(4) 教师对学生的发言给予评价。

4、先估计得数是几十多，再口算。（做想想做做第5题。）

(1) 选出其中一组题先估算再口算，并请学生说说估算的理由，将估算结果和口算结果对照，看有无错误。

(2) 其余每组题同桌合作完成。

(3) 集体反馈，电脑验证。

(4) 讲述：在口算之前先估算可以预测口算的得数。在口算之后再估算，可以检验口算的结果。希望同学们今后自觉地在计算前或计算后进行估算。

5、解决实际问题。（做想想做做第6、7题。）

(1) 出示第6题。

提问：从熊猫馆到老虎馆有几条路？学生回答后逐一阐述每一条线路。

提问：你打算用什么办法解决这个问题？引导学生先估算，再回答问题。

让学生在组内交流解答另外两个问题的想法。

让学生到讲台前将自己的思考过程说给大家听，并对讲述有条理的学生进行表扬。

(2) 出示第7题。

让学生弄清题中的条件和问题。

学生独立在书上列式计算。教师对后进生予以帮助。

集体反馈。让学生将自己分析、思考的过程说给大家听，同学间相互补充、相互评价。

四、课后延伸和课堂总结。

小朋友，今天这节课学习的什么？你学会了什么？课后同学间可以相互出题考对方，回家后，也可以用你学到的本领来解决一些生活中的实际问题。

## 两位数乘两位数教学设计导入篇三

1. 理解掌握两位数进位加法的口算能力
3. 能用两位数进位加法的口算知识解决问题
4. 估算初步

理解掌握两位数加两位数（进位）的计算方法。

训练算法思维、对不同算法的分析。



位值表、课件

## 一、复习铺垫

大屏幕出示口算（5道题）

师1) 我们先来口算几道题目，要求看题在答题纸上写答案，开始！

2) 核对答案，这些都是我们已经学过的口算。

师：今天我们就用学过的知识来学习一些新的本领。

（这里的口算题，即使复习了学生的已有知识，同时也为学生探究新知识作了铺垫。）

## 二、新授

### 1. 口算 $38+25$

（出示动感画面）

问：这是什么地方？里面有些什么？

1) 师：今天小胖来玩具店准备买两样玩具，他买了什么呢？看！（一只足球和一架玩具飞机）

2) 你们能估算一下大概要花多少钱？（学生答，师暂不下结论）

那么到底 $38+25$ 等于多少，这就是今天要学习的两位数加两位数进位加法口算。

（出示课题）

你们能用学过的知识，利用手中的位置表，想想，圈圈，用一些方法来解决。

（师巡视，请2个学生回答）

a□整十数加整十数个位数加个位数

$$30+20=50 \quad 8+5=13 \quad 50+13=63$$

b□ $38+2=40$   $40+23=63$

第7种方法

师：原来买这两样玩具要63元。

（指着黑板上的位置表）

这两种方法很不错。还有其它方法呢？你们可以再圈圈，试试？

（再请两个同学）

a□ $38+20=58$ 两位数加整十数

b□ $35+25=60$   $60+3=63$

第9种方法

（本着“留足够得空间，让学生去感受、理解知识的产生和发展过程”的理念，教师引导学生体验学习方法——一把新知识转化成已经学过的知识，解决问题。在讨论过程中培养学生的团对协作能力，在汇报中培养学生的语言表达能力。）

三、练习

1、师：其实，挑两样东西的方法很多，你看

38+29挑的是什么？

34+28又是什么玩具，那么该付多少钱？你能很快口算吗？

拿出练习纸，想想，把答案写下来，如果有的同学有困难，也可以在下面的位置表上先圈后写。

2个同学详略

2. 学生任意选两样玩具，口算价格，在小组内交流

师：现在如果给你两样玩具，你会怎么选，要付多少钱？请你们说给小组同学听听！

（学生自由说，教师巡视去听，请两个学生说。）

（通过这一层次的练习，学生在这一节课里将不再是习得简单的数学知识，而是学会了终生受用的学习方法。）

四、总结

师：刚才我们学了些什么新本领？你们想知道自己的本领有多大，我们去玩个游戏。（略）

## 两位数乘两位数教学设计导入篇四

“两位数减两位数退位减法”是人教版小学数学二年级上册第二单元p18-19的教学内容。这部分教学内容是在学生学习了“两位数减两位数不退位减”的基础上进行学习的。《数学课程标准》指出，数学教学必须建立在学生的认知发展水平和已有的知识经验基础之上，有了一定的学习基础，此类题大多学生都会算。本节课我试图让学生了解每一种计算方

法，目的是从小就培养学生“多种选优，择优而用”的科学研究态度。同时当学生自己创造的算法被肯定时，他们幼小的心灵所萌发出的自我价值、学习信心、主动挑战意识等不也是课堂教学的成功所在吗？我认为这些才是提倡算法多样化乃至教学改革的真谛。

2、能用竖式计算吗？试试看。

不会的小朋友借助小棒摆一摆（上下齐做，反馈说算法）

3、计算中你发现了什么？

和昨天的两位数减两位数有什么不同呢？

你是怎么办的？

4、能用摆小棒的形式边摆边说出你是怎样解决这个问题的？

学生动手操作，教师巡视指导。

5、学生展台演示操作过程

师问：你看明白了吗？

谁能把他演示的过程再说一遍？

有不同的方法吗？

6、教师电脑演示，小结，帮助学生理解算理

师问：回到竖式，个位是要先算（16）－（8）

十位上要算（4）－（1）

教师板书16、4

过渡语：这是我们想的过程，列竖式时我们应这样写：相同数位对齐……

1、师问：如何记住从十位退位了“1”呢？

（在十位数字的上面点个小圆点，提醒自己十位减少1后再减）

2、教师质疑：这道题可以从十位减起吗？

为什么？

1、多伦多比巴黎多几票？你会用竖式计算吗？试试看。

（上下齐做，反馈说算法）

2、师问：你想提醒大家些什么？（十位上的0不写）

会做吗？试试看。（上下齐做，反馈说算法）

师：整十数减两位数，用竖式计算时，个位上要算（10）—（4）

有没有不是用10-4的？

十位上再算（4）—（2）

（三）今天学习两位数减两位数，你想提醒大家注意些什么？

学生尝试归纳计算法则。

学生在探索新知的经历中，要面临问题、困惑、挫折和失败。这就意味着学生可能花了很多时间和精力结果却一无所获。但这是一个人的学习、生存、生长、发展、创造必须经历的过程。它是一个人的能力、智慧发展的内在要求，而耗费的时间和精力应该是值得付出的代价。我在教学中遇到比较难

学的内容，不易掌握的知识点时，经常让学生先体验挫折，后体验成功。

《课程标准》指出，必须建立在的认知发展水平和已有的知识经验基础之上，有了一定的基础，此类题大多都会算。所以我们要把主动权交给，让他们借助已有的知识经验自己去探究，去发现解决问题的。作为教师不要去为设计“过渡题”“样板题”，这样容易把带入教师预设的中。应该放手让自己去比较，分析，选择适合自己的计算，或心服口服的认同书本上相对较好的。此节课，我也深深的感到，作为一名教师要有耐心，要把机会让给每一个，让每一个孩子在启发中互相创新，在启发中激起探究的热情。因为这种动态生成的效果正是我们所追求的。虽然对一时的“创造发明成果”还没有马上转化，但在这过程生思维的发展，共同促进氛围的形成。对今后的发展，都会有意想不到的收获吧。本节课让了解每一种计算，目的是从小就培养“多种选优，择优而用”的科学研究态度。同时当自己创造的算法被肯定时，他们幼小的心灵所萌发出的自我价值、信心、主动挑战意识等不也是课堂的成功所在吗？我认为这些才是提倡算法多样化乃至改革的真谛。

## 两位数乘两位数教学设计导入篇五

教学难点：正确地口算出退位的两位数减两位数的结果。

教具准备：

课件

教学过程：

一、复习旧知，铺垫新知

（指出：两位数减整十数，几十要从十位上减，减一位数，

几要从个位上减。两位数加两位数要先加几十再加几)

## 二、创设情境，导入新课

教学例2.

出示教材情境图：你从图中得到了哪些信息？你们提出哪些用减法计算的问题？怎样列式？

根据学生的回答板书：（不退位的） $56-24$ （退位的） $56-27$

这节课我们研究两位数减两位数的口算方法。（板书课题）

## 三、独立思考，探索新知

你能口算出这些算式的得数吗？到小组里说说自己口算的方法，再听别人的. 算法。

全班交流。重点放在退位减上，多让学生说一说。

比较：上面两组题在计算时有什么异同？

小结：同学们通过合作得出了好几种不同的算法，也通过比较找到了自己喜欢的计算方法。

## 四、合作交流，巩固练习

1. 完成“想想做做”第1、2题。

电脑出示第1、2题，让学生看清题意后把口算结果直接写在教材上。

集体反馈，电脑验证。

比较每组题的异同点。

（第1题让学生体会如何在两位数减整十数、两位数减一位数的基础上思考计算两位数减两位数。）

（第2题让学生体会退位与不退位减法在计算方法上的联系与区别。）

2. 完成“想想做做”第3题。

选出其中一组题让学生先估算再口算，并请学生说说估算的理由，将估算结果和口算结果对照，看有无错误。

其余每组题同桌合作完成。集体订正。

小结：在口算之前先估算，可以预测口算的得数。在口算之后再估算，可以验证口算的结果。希望同学们今后自觉地在计算前或计算后进行估算。

3. 完成“想想做做”第4题。

学生根据要求在教材上填表。

集体订正。说说自己是怎样算的，以及为什么这样算。

4. 完成“想想做做”第5题。

让学生说说从题中知道了哪些信息，教材上提出了什么要求。

学生交流估算方法，再通过计算，检验估算的情况。

## 五、反思总结

提问：今天这节课学习了什么？有什么收获和体会？



归纳：这节课我们学会了两位数减两位数的口算。

教学, 数学, 信息, 知识

## 两位数乘两位数教学设计导入篇六

1、理解并掌握两位数加两位数的连续进位加法的算理，能正确地进行计算。

2、让学生自主探索计算方法，体验知识的形成过程。

3、在探究过程中体验成功，增强学习数学的信心。

两位数加两位数不连续进位的笔算方法。

两位数加两位数的笔算方法。

教学难点：

哪一位上的数相加满十，要向前一位进1，而且在前一位上的数相加时，要记得加上进上来的1。

练习卡片、实物投影仪。

（一）复习导入：

投影出示练习

1、填空

十个一是（ ），十个十是（ ）。

$$2 \square 8+7= 9+6= 30+50= 40+60=$$

$$3 \square 38+39= 36+58= 280+390= 350+570=$$

（指名说）谁愿意到黑板上笔算这4个题？（学生用竖式笔算，并引导说说笔算时的注意事项-----相同数位对齐，从个位加起，个位上的数相加满十，向十位进一。）

师：这节课我们继续用这种方法学习两位数加两位数的进位加法。

（板书课题）

（二）新授

教学知识点：两位数加两位数连续进位加法

教学思路：

学习例1

（1）投影出示p15中国部分动物种数统计表，引导观察中国特有种数的动物情况。

师：同学们，这几类动物中中国特有的种数分别是多少？你们能根据中国特有的种数的数据，提出几个有价值的加法问题吗？（学生提问题：中国特有的鸟类和爬行类一共有多少种？中国特有的鸟类和两栖类一共有多少种？等等）

师：大家提了这么多有价值的问题，你们会计算吗？愿意自己尝试一下吗？如果遇到问题和你的合作小组一起讨论解决。

（2）师：谁来说一说你们在计算的时候遇到了什么问题，又是怎么解决的？（指名说）同学们解决问题的办法真不错，这就是我们同前边学习的不同之处-----需要连续进位。

师：谁愿意再来和大家说一说，你的计算过程？（指名说计算算理）教师小结：

今天我们学习的两位数加两位数最大的特点就是需要连续进位，也就是说：哪一位上的数相加满十，要向前一位进1，而且在前一位上的数相加时，要记得加上进上来的1。

### （三）巩固练习：

1、基本练习：课本p16做一做第1、2题（巩固笔算算理）

2、变式练习：课本p17练习四第2、3题（训练同学们运用所学知识解决实际问题的能力）

3、拓展综合练习：

下面的计算对吗，请把错误改正过来。

$$76+25=91 \quad 89+13=111$$

$$7698$$

$$+25+13$$

9 1 1 1 1 （训练综合改错能力）

### （四）课堂总结：

（指名说）

两位数加两位数连续进位加法

相同数位对齐

从个位算起

哪一位上的数相加满十，要向前一位进1，而且在前一位上的

数相加时，要记得加上进上来的1。

## 两位数乘两位数教学设计导入篇七

1. 理解掌握两位数进位加法的口算能力
3. 能用两位数进位加法的口算知识解决问题
4. 估算初步

教学重点：理解掌握两位数加两位数（进位）的计算方法。

教学难点：训练算法思维、对不同算法的分析。

教具准备：位值表、课件

大屏幕出示口算（5道题）

师1) 我们先来口算几道题目，要求看题在答题纸上写答案，开始！

2) 核对答案，这些都是我们已经学过的口算。

师：今天我们就用学过的知识来学习一些新的本领。

（这里的口算题，即使复习了学生的已有知识，同时也为学生探究新知识作了铺垫。）

1. 口算  $38+25$

（出示动感画面）

问：这是什么地方？里面有些什么？

1) 师：今天小胖来玩具店准备买两样玩具，他买了什么呢？

看！（一只足球和一架玩具飞机）

2) 你们能估算一下大概要花多少钱？（学生答，师暂不下结论）

那么到底 $38+25$ 等于多少，这就是今天要学习的两位数加两位数进位加法口算。

（出示课题）

你们能用学过的知识，利用手中的位置表，想想，圈圈，用一些方法来解决。

（师巡视，请2个学生回答）

a□ 整十数加整十数 个位数加个位数

$$30+20=50 \quad 8+5=13 \quad 50+13=63$$

b□  $38+2=40$   $40+23=63$

第7种方法

师：原来买这两样玩具要63元。

（指着黑板上的位置表）

这两种方法很不错。还有其它方法呢？你们可以再圈圈，试试？

（再请两个同学）

a□  $38+20=58$  两位数加整十数

$$b \square 35+25=60 \quad 60+3=63$$

## 第9种方法

（本着“留足够得空间，让学生去感受、理解知识的产生和发展过程”的理念，教师引导学生体验学习方法——一把新知识转化成已经学过的知识，解决问题。在讨论过程中培养学生的团对协作能力，在汇报中培养学生的语言表达能力。）

1、师：其实，挑两样东西的方法很多，你看

38+29 挑的是什么？

34+28 又是什么玩具，那么该付多少钱？你能很快口算吗？

拿出练习纸，想想，把答案写下来，如果有的同学有困难，也可以在下面的位置表上先圈后写。

2个同学 详 略

2. 学生任意选两样玩具，口算价格，在小组内交流

师：现在如果给你两样玩具，你会怎么选，要付多少钱？请你们说给小组同学听听！

（学生自由说，教师巡视去听，请两个学生说。）

（通过这一层次的练习，学生在这一节课里将不在是习得简单的数学知识，而是学会了终生受用的学习方法。）

师：刚才我们学了些什么新本领？你们想知道自己的本领有多大，我们去玩个游戏。（略）

## 两位数乘两位数教学设计导入篇八

- 1、掌握两位数减一位数退位减法的计算方法，并能用自己喜欢的方法进行正确计算。
- 2、经历探索两位数减一位数退位减法计算方法的过程。
- 3、培养学生的计算能力和动手操作能力。
- 4、感受退位减法与实际生活的紧密联系，体会退位减法在生活中的作用。

教科书第68页。

小棒、实物玩具、卡片，投影等。

### 教学设计

#### 一、复习准备

（出示口算卡片）

$$11 \square 5 \square 36 \square 4 \square 29 \square 3 \square$$

$$16 \square 8 \square 12 \square 4 \square 13 \square 6 \square$$

这样有利于突出教材内容的前后联系，有利于新旧知识的迁移，又为两位数退位减法计算中的“退位”做好准备。

#### 二、情境导入

师：同学们，你们喜欢玩具吗？老师带来一些玩具，大家看看（出示实物玩具，并贴好商品价格。）

由学生喜闻乐见的实物玩具导入，激发学生兴趣，积极性很快地调动起来，课堂气氛活跃，使学生进入一个“有趣”的氛围。

洋娃娃（45元）玩具小熊（6元）恐龙模型（5元）

绒毛小兔（3元）电动狗（24元）玩具汽车（36元）

老师想了解一下，你们要是有一些零花钱想买这样的玩具，你想买什么？（学生自由回答）

### 三、探索新知

1、引导学生从问题情境中抽象减法算式。

师：小明只有8元钱，他可以买些什么？

生1：可以买玩具小熊。

生2：可以买恐龙模型。

生3：可以买绒毛小兔。

生4：还可以买一个恐龙模型和一个绒毛小兔。

让学生体会到在现实生活中，提出并解决数学问题，初步感受到数学的`奇妙和无所不在，产生学习和探索数学的动机。

师：可他想买一辆单价是36元的玩具汽车，还要攒多少元？

要解决这个问题，你知道怎样列算式吗？

根据学生回答，教师板书： $36-8=$

2、引导学生动手操作、探索计算方法。



a□教师指导学生摆小棒。

师：算式 $36-8$ 和前面所学习的 $36-4$ 、 $29-3$ 等算式相比较，有什么不同？通过小组活动、动手操作，让全体学生参与学习过程，同时，让学生学会与人合作，学习倾听别人的意见，从而培养其互助、合作交流的意识。

生： $36-4$ 、 $29-3$ 等算式计算时都能直接在个位上减，而 $36-8$ ，被减数的个位上的数不够减。

师：不够减怎么办呢？同学们用小棒摆一摆，想想你是怎样算的，在小组里说说你的方法。（教师巡视）

b□引导学生交流摆小棒的方法。

师：谁来跟大家说说摆小棒的方法。学生在投影上展示并说算法。

算法一：从10根小棒里去掉8根剩下2根，再和26根合起来是28根， $10-8=2$ ， $26+2=28$ 。

算法二：从30里拿出2和6合成8， $30-2=28$ 。

算法三： $8-6=2$ ， $30-2=28$ 。

算法四：把36根小棒分成20根和16根， $16-8=8$ ， $20+8=28$ 。

算法五：从30根里拿出8根还剩22根， $22+6=28$ 。

结合学生的回答，师板书： $36-8=28$

教师给学生提供充分发挥的时空，让学生充分地说，但不限制学生的说法，关注学生的情感，尊重学生自主的选择，保护学生自主发现的积极性，通过在这个充满探索和自主体验

的过程中，学生获得成功的体验，增强学好数学的信心，体现了现代教学思想的算法多样化，同时，也培养了学生的创新思维。

#### 四、练习反馈

1、基本练习：（出示卡片）学生读题说得数，其中指定两题说出自己的算法。

$$32 \square 5 \square 46 \square 9 \square 57 \square 8 \square 40 \square 5 \square$$

2、实际应用：请同学们再次观察这些玩具，小明只有8元钱，如果想买一个价钱是45元的娃娃，还要攒多少元呢？学生列式计算，指名说说自己是怎样算的。

3、游戏：摘苹果。

秋天到了，苹果熟了，同学们到果园里摘苹果，树下放着三个筐，筐上分别写着73、56、48。同学们把带有算式的苹果，算出结果，然后摘下放到相应的筐里，每个小组里讨论出结果后派一名代表上前。

练习设计，紧密围绕本课重点，目的明确，层次清楚，具有针对性、实用性和开放性，通过变式练习，让学生真正明白：学习数学是为了解决实际生活中存在的现实问题，生活中处处有数学，学习数学是生活的需要。同时，也巩固了本节课所学的知识，调动了学生学习数学的积极性。

4、应用体验：借乒乓球。

学校开展乒乓球比赛，教师有一盆乒乓球，一共46个，同学们可以借球进行练习。每组同学共同商量各派一名代表，借几个，要算出剩几个？并列算式。

根据学生活动情况教师板书算式。

$$\text{如 } 46 - 3 = 43 \quad 43 - 6 = 37$$

$$37 \square 5 \square 32 \quad 32 \square 4 \square 28 \dots$$

## 五、小结

这节课你学会了什么知识？课上自己表现如何？哪位同学表现较好，好在哪儿？

通过学生自评、互评，使学生能够肯定自己，学习他人，体验成功的乐趣。

## 专家评析

本课教学设计，较好体现了课程标准所倡导的理念，主要有以下特点。

1、注重创设生活情境。从学生熟知的生活事例，感兴趣的事物引入，为学生提供富有情趣的具体情境。在具体情境中学生的学习兴趣浓厚、积极性高涨，课堂气氛活跃。使学生以最佳的思维状态投入学习。

2、加强知识间的对比。探索36-8退位减法之前，联系两位数减一位数不退位减法。通过对比使学生产生认知上的冲突，突出“退位减法”中如何退位这一难点，通过对比使学生建立知识间联系，逐步形成知识系统。

3、体现算法多样化。通过教师引导学生进行操作、交流、讨论等活动，学生自主探索出多种算法，并从中选择自己喜欢的方法。保护了学生自主发现的积极性，使学生获得了成功的体验。

4、在游戏活动中，巩固知识，提高能力。活动设计体现了趣味性、知识应用性、活动的开放性。设计注重关注学生情感，体现团结合作、互相学习、互相帮助的精神。