

# 最新一年级数学说课标 一年级数学说课稿 (通用10篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。相信许多人会觉得范文很难写？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

## 一年级数学说课标篇一

《认识图形》这部分内容，是学生在认识了立体图形的基础上，进一步认识平面图形，为以后学习更深层的几何知识打下基础。教材体现了从立体到平面的设计思路，注重让学生通过操作活动体会面与体之间的关系。

教学目标：

- 1、知识目标：感知长方形、正方形、三角形和圆的特征，能辨别出这四种平面图形，体会“面在体上”。
- 2、能力目标：通过实践活动，初步培养学生的操作、观察、表达及思维能力和应用知识解决新问题的能力。
- 3、情感目标：让学生感受到数学知识与生活息息相关，激发学生的学习兴趣。

教学重点：感知这四种平面图形的特征，并会辨认。

教学难点：体会“面”在“体”上。

教学准备：多媒体课件、立体图形实物若干、平面图形若干、白纸、彩笔等。

学生在一年级上学期已初步认识了立体图形，有了一定的动手操

作能力及合作意识，所以这节课我将以“自主学习、合作探究、精讲释疑、训练检测”四环节教学模式呈现教学内容。融观察、操作、交流、合作等学习方法为一体，让学生在操作中体验学习。

为了体现学生是学习活动的主体，我以学生的学为立足点，设计了如下教学流程。

### （一）创设情境，激趣感知

通过课件出示一个由一些立体图形拼成的机器人，目的是引起学生的学习兴趣，为新课做好准备。

### （二）师生互动，探究新知

这个环节是本节课的重点，也是难点。为了达到新课标强调的“让学生在实践活动中进行探索学习，在体验中学习，在学习中体验”的目的，我设计了以下三个活动。

1、帮新朋友取名

2、给新朋友找家

在这个环节中，我以学生为主体、教师为主导。让学生通过动脑、动手、动口来亲自体验从体上找面，体会面在体上。通过摸的活动让学生知道面都是平的。然后通过观察课件：面从体上滑下，加深学生对面在体上的理解。突破本课的难点，切实反应“学数学”不如“做数学”的理念。

3、新朋友自我介绍

这个环节我让学生以小组为单位讨论交流：假如你是这些图

形，怎样向大家介绍自己呢？我这样做充分发挥了学生的主体作用。通过合作交流抽象出四种平面图形的特征，突出本课的重点。

### （三）、联系生活，深化新知。

数学知识来源于生活，并服务于生活。为了将数学课上的图形与生活中的物体融合，加深学生对图形的认识，我设计了这样的活动：生活中，你还在什么地方见过这些图形呢？通过找图形让学生体验到，这些图形在生活中广泛的应用，增进了学生对数学价值和作用的认识，同时渗透了交通安全教育。

### （四）、趣味练习，拓展新知

我通过让学生找、涂、数、拼等多层次的练习，巩固学生对本节课所学知识，训练他们的数学思维，发展学生的创新能力，提高知识应用能力。

- 1、教材37页练一练第一题，以游戏的形式进行，先指名学生蒙上眼睛摸一摸、猜一猜，再连一连。
- 2、第2题涂一涂，第5题数一数。加深学生对平面图形的认识。
- 3、拼一拼，在动手操作中发展学生的创新能力，让学生感受到数学美，几何美。

平面图形

长方形 正方形 三角形 圆

## 一年级数学说课标篇二

教学内容：上海市九年制义务教育课本试验本第24—25页：

## 数龙一百的数列

教材分析：本册教材的目标是让学生在丰富多彩的空间中做数学、学数学、喜爱数学。让孩子们通过用100以内的数和基本图形来描述、探索实际生活中积累的经验片断，从实际生活中引入概念与方法，引导学生将生活中的问题变成数学问题并解决之，逐步形成“数学化”的能力。

在学习本课之前，学生已经学习过20的数列，学生对数列已经有了初步的概念，并且初步理解并掌握了找20以内相邻数的方法。这些都为本课题内容的学习作了充分的知识铺垫和思路孕伏。教材编入这一部分内容的目的的一方面是为了巩固找一个数的相邻数的方法，另一方面是使学生在掌握找相邻数的基础上，会找与一个数相邻的整十数，从而进行推算练习，发展学生的分析推理等能力。为进一步学习百以内的加减法打好坚实的基础。

根据教材内容和学生实际，本节课的重点：通过 $+1$ ， $-1$ 得到邻数，结合数射线进行凑整。

难点：回到整十数和进到整十数。

结合本课的教学内容及一年级学生的认知特点，本节课的教学目标是：

- 1、认识百的数列。
- 2、能找出相邻数，并知道邻数的由来。（ $+1$ ， $-1$ ）
- 3、结合数射线进行凑整、推算的练习。
- 4、培养学生推算、归纳的能力。

为了突出教学重点，突破教学难点，力求体现合作交流，培

养创新意识”这一教学思想，在教学中主要采用多媒本演示，组织讨论探索，引导合作发现等多种教学方法，让学生积极主动的参与到学习的全过程来并做到“有所争议、有所发现、有所创新”，构建活动化的全过程，让学生在丰富多彩的空间中做数学、学数学、喜爱数学。同时亲身体会成功和愉悦。

“教法为学法导航，学法是教法的缩影”。鉴于这样的认识，本节课在学习过程中，主要指导学生掌握以下的学习方法：

- 1、观察的方法，通过观察数龙上的各个数，找一个数的的相邻数，从而得出一个数的相邻数可以用+1和-1的方法得到。
- 2、推理的方法：从小袋鼠怎么样跳回到40与怎么样进到50，使学生从个别到一般，再从一般到普遍，总结出一个数回到上一个整十数与进到一个整数规律。，从而进行推算练习。
- 3、尝试法，教师先让学生自己找出与一个数相邻的整十数，然后再通过小袋鼠与小青蛙演示，来验证自己的结果，最后总结出回到上一个整十数与进到下一个整十数的方法。

## 一年级数学说课标篇三

今天我说课的内容是九年义务教育(西师版)小学数学一年级教材位于24—26页上，包括例1、例2、例3和课堂活动1、3题。

依据学生的认知水平、发展规律、学情等共设立了3个教学目标：情感目标：让儿童感受数与生活的联系，获得良好的情感体验。能力目标：能规范地书写6—10各数，养成良好的学习习惯。知识目标：能认、读、写6—10各数会用6—10的数表示日常生活中物体的各数。

能正确|、规范地书写6—10各数。

对数6—10的掌握及运用。

本课最大的特点是贴近学生生活，在生活中学，学以致用。各种辅助手段完成教学目的，因此，我在教学中采用电教手法为学生创造良好的学习环境。主要采用以下几种教法：(1)讲解法。(2)演示法。(3)引导法。(4)谈话法。学法：动手摆、动嘴说、动手写、划、比、分。

6—10的认识是儿童已经认识了0—5之后进行的，是一次数的扩展。在本课的教学过程中，采用了以情景导入的引入法和以挖掘学生创造性思维的启发式教学。如：教师先利用多媒体呈现出“小猫想吃大鱼的情景图。银幕上出现了一只可爱的而又非常饥饿的小猫，这只饥饿难忍的小猫，非常想吃掉高处的大鱼，可是呢！太高了，它够不着。该怎么办呢？教师可以先让学生讨论一下解决问题的办法，将学习的主动权交给了学生，充分发挥学生的主体作用，启发学生的积极思维，再由老师总结一下，让学生看看老师是怎样来帮助这只可爱的小猫的。单击鼠标，这时就在猫与鱼之间出现了一段楼梯，并以此询问学生：小猫要走多少步才能吃到大鱼呢？现在让我们一起来数一数。用鼠标点击一步梯子就出现了一个数字，这样自然而然的就引出了本课的新内容。由0—5呈现到了6—10。

这样做既能激发儿童的学习兴趣，启发儿童的积极思维，又能集中儿童的注意力和观察力，还能再次复习0—5的数字，让儿童联系了生活，感悟到了已经学过的数是不够用的，在实际的计数中，还有许多比5大的数。由此产生了一种强烈的学习动机和需求。

在教学例1、例2时，教师先提出相应的问题。如：图中有多少个人？有多少棵树？你还能从图中发现些什么呢？让学生带着问题去观察学习。这样做能让学生自己亲身数一数，说一说，整体地感受了6—10各数。教师随学生的回答板书6、7、8、9、10，随后展示教具6本书。并以此问学生：6除了可以表示6个水桶外还可以表示什么呢？自然而然的，学生看到老师手里的6本书会想到6本书，6块橡皮，6个书包，7本书，7块橡

皮……等等。再让学生联系自身，自己表达。同桌交流并利用小棒，让学生动手亲自摆一摆、数一数、认一认。让学生一边摆小棒一边说。教师则作相应的指导工作。当学生初步认识了这几个数字时，教师应进一步加强认读练习。如：教师说出一个数。要求学生们拿出相应的小棒或摆出相应的小棒。2同桌的两个同学一个说数一个拿小棒或摆小棒。操作完后完成课堂活动第1题。

这样做的，从情景入手让学生自主学习，让学生说说做做做生活中的数，让学生感受了所学知识与现实生活的联系。通过让学生进行合作探索、汇报交流，加深了学生对数概念的理解，而且引导学生动手操作学具等方式更加深了学生对6—10的认识。培养了学生的创新精神和合作意识。

在教学例3时，教师先规范地写出这组数，并问学生：老师写的这些数字漂亮吗？你们也想写得这么漂亮吗？这样做激发了学生的自主学习动机，让学生从要我写变为我要写。

然后教师在“田”字格里规范地写出这些数字，让学生注意观察。写完后问问学生：老师是怎样写的，你觉得在写这些数字时要注意些什么？再让学生结合教材例3的要求，先用手指比一比，再划一划方格，然后边读边写6—10的数，再让那些写的好的同学谈谈自己写数时有些什么经验，给全班同学介绍一下，再完成练习。

在这个教学环节里，这样做的重点是引导学生把6—10的数字写好。因为这里面有些数字(如“8”)是很不好写的，教学中一是发挥了教师的示范作用，让学生仔细观察，二是让学生亲身实践，三是发挥了写得好的学生的带头作用，通过学生的相互交流，使学生能自主的把这些数字写好。

在教学结束时，教师用学生喜爱的游戏“猜一猜”，再次巩固6—10各数字，老师告诉学生：森林里要举行一次飞行比赛，这时银幕上出现了10位参赛选手(10只小鸟)每只小鸟各带有

一个数字。老师每单击一次鼠标“选手”就减少一个，从10位变成只剩一位，老师先让学生把自己认为要获得冠军的那只小鸟的数字写在纸上，并且教育学生：我们这些参赛选手是如此的可爱美丽。所以，我们也要把代表它们的数字写得跟它们一样的美丽。在比赛结束后让学生展示自己心目中的冠军所代表的数字是否和真正得到冠军的数字一样。猜对了的学生，老师还给予了一个带有此数字的小奖品。

这样做，既能激发学生的学习兴趣，调动了学生参与学习的热情，又让学生感受到了学习的乐趣，沟通了数字与生活的联系。让学生在快乐中学习、掌握、运用知识，让学生的学习态度从要我学变为我要学。

黑板的正中是课题“6—10的认识”。左边写有数字6、7、8、9、10。右边是用田字格写的数字6—10。

## 一年级数学说课标篇四

教材分析：我所执教的是义务教育课程标准实验教材一年级下册中的第八单元给“图形找规律。”这是数学课程标准中数与代数领域内容的一部分。

指导思想：课堂教学是实施素质教育的主渠道，其核心任务是培养学生创新学习的能力。只有构建具有创新学习要求的课堂教学策略，规范数学教学过程，才能把培养学生创新能力落到实处。荷兰数学教育家弗赖登特尔指出：“将数学作为一种活动来解释和分析，建立在此基础上的教学方法，称之为再创造的方法。”在这里充分强调了学习数学的正确方法是由学生把要学习的数学知识通过自主活动自己发现或创造出来，教师的任务是设计组织好学生活动，引导学生积极参与学习过程，而不是把现成的东西灌给学生。因此我在设计这堂课时，采用了我们学校提出的自主参与式创新性学习教学模式。

情境教学以“形”为手段，以“情”为纽带，以“周围世界”为源泉，以培养兴趣为前提，以生活展现情境，以图画再现情境，以音乐渲染情境，以语言描绘情境，唤起学生的情感活动，做到认知活动和情感活动相伴相随，有机结合，体现形真、情切、意远、理蕴的特点，诱发主动性，促进儿童发展。这就是我在上课一开始设计了有关春天主体画面的初衷。以动入境。吸引学生注意、引导学生观察，启发学生思维，让学生自己去发现事物的规律。

本环节是一堂课中的主要部分，学生的主要活动是：根据上一环节中提出的问题，有目的的进行小组讨论、操作实验、合作探究，放手让学生真正活动起来，亲历知识的形成过程，经历数学知识的再创造，从而达到自主构建知识的目的。在这里教师是学生学习的组织者、合作者、帮助者、点拨者、激励者。就此我设计了从生活中发现规律和随数字娃娃走入智慧宝塔两个活动，并努力的从这两个活动中体现以上的理念。

在合作探究的基础上，把小组内探究到的结论在班内交流，小组间达成共识。在这个环节中鼓励每一位学生认真倾听，及时记录和自己小组的不同意见，及时发表不同见解，可以互相质疑，互相补充，使学生想问、敢问和善问。而且我自己也倾听学生发言，及时引导和鼓励。

学生在探究交流，发现规律，学会数学知识后，再应用自己的发现解决问题。为此我设计了一些具有层次性、生活性、游戏性、趣味性、开放型、挑战性的习题，最大限度的使所学知识在练习中拓展深化，在应用中升华，构建起知识体系，使学生学以致用，解决实际问题。

在教学中我主要运用了以下的教学策略：

课堂是属于学生的，倘若不属于学生，课堂与老师则没有了存在的价值。为此在课堂上，我努力的做到不是学生配合老

师的教，而是老师服务于学生的学，让老师的行为取决于学生学习的需要。

小学生在他们身体迅速成长的时候，往往是通过自身的活动，去认识世界、体验生活、学习本领的。“爱动”是每个孩子的天性。应该说，没有孩子们的活动，就不可能迈出创新的第一步。所以在教学过程中，我努力的调动学生最大限度地投入探究新知识的活动，使学生在动手、动眼、动口、动脑中学会创新。比如，我在执教的过程中，让学生动手有规律的涂色，让学生观察周围，小组讨论，努力的体现以上的教学策略。

师生互相尊重、互相信任、平等交往、关系和谐；营造出师生互动、生生互动、生境互动的教学情境；学生有充分的心理安全感与自由度，错了允许重答，不完整允许补充，没想好允许再想，不同的意见允许争论，学生思维被激活，情感被撩起来，灵气得以释放。

十个指头不一样齐，学生的知识基础、思维特点、情意因素千差万别，教师无法完全把握每个学生瞬息变幻的外在、内在的状态。为此我不单纯从表现效果出发来设计教学，而是从培养学生的学习品质，从学生长远发展的要求来设计教学，引导每个学生把自己的实际情况和教师的要求结合起来，实现“师生心往一处想”，学生各自“劲往需要处使”，使学生在学习中感受自己的智慧，体验成功的快乐。

总之，在教学的过程中，我努力做到不是单为教而教，而是注重对学生进行审美教育、情感教育，培养学生良好的品质。

但现在想来，在执教的过程中仍然出现了许多缺憾和不足。

- 1、在有规律涂色展示时，我应该让学生到投影前面去指着图片说。

2、在最后的有规律串气球的过程中，我应该把要求更进一步强调，这样就不会出现学生注重了操作活动而把气球串成了一堆的情况。

3、智慧宝塔的第四层我设计的是一道发散性的题目：1个红珠子，1个绿珠子，1个红珠子，2个绿珠子。

一个红珠子，3个绿珠子，让学生想接下去应该怎么串。因为时间关系，没来得及出示就进行了下一步。如果我把它当作一个思考题出示，可能会更好。

## 一年级数学说课标篇五

各位专家领导：

早上好！

今天我将为大家讲的课题是《整理书包》，首先我对本节教材做一些分析。

本节内容是北师大版数学实验教材第一册的教学内容。这是新教材增加的一个新体系，这部分内容与实际生活联系紧密。它是本册教材第四单元“分类”中第二部分的内容。这节课的教学是学生在学习了“整理房间”的基础上学习的又一种分类活动。学生在通过“整理房间”的活动后，已经感知和体验了分类的含义及方法，学生能按指定的分类标准对物体进行分类，并初步感受到分类在生活中的用途。这一内容的学习，是让学生通过实际的分类活动，使学生体验分类标准的多样性，根据不同的分类标准可以有不同的分类。由于这部分教材与学生的实际学习和生活联系紧密，学生的学习兴趣比较高。课本是以数学活动的形式呈现教材，体现数学学习是学生经历数学活动过程的课程新理念。

根据上述教材结构与内容分析，考虑到学生已有的认知结构

心理特征，制定如下教学目标：

- 1、在活动中，让学生体会分类的思想方法，感受分类在生活中的用途，增加学习数学的兴趣。
- 2、在给事物分类的过程中，体验活动的结果在同一标准下的一致性、不同标准的多样性：培养学生初步的观察能力，比较能力和动手操作能力。
- 3、体会生活中处处有数学，使学生养成有条理地整理事物的习惯。

重点：全体学生经历分类的过程，学会按一定标准或自定标准进行分类。

难点：使学生体验分类标准的多样性，根据不同的分类标准可以有不同的分类。

关键：结合学生熟悉的事物，让学生经历分类的活动。

下面，为了讲清重点，难点，使学生能达到本节设定的教学目标，我再从教法和学法上谈谈：

数学是一门培养人的思维，发展人的思维的重要学科，因此，在教学中，不仅要使学生“知其然”而且要使学生“知其所以然”，教师在整个教学活动中都处于一个引导者、组织者与合作者的位置，把学生当作是学习的主体，努力创设平等、和谐的学习氛围，让学生在自主、合作交流中经历分类的活动，给学生足够的思考时间与空间进行学习，使学生在与日常生活的密切联系中认识 and 体会到分类的必要性。在给定标准对事物进行分类活动中，体验活动结果在同一标准下的一致性。让学生自主选择某种标准对事物进行比较、分类活动，体验活动结果在不同标准下的多样性。

最后我来具体谈一谈这一堂课的教学过程：

1、给学生充足的时间进行学习，拓宽教学的时空。

(1) “分类”是一个学生实践性的活动，因此在课前我让学生通过实践活动，亲自去整理房间，体会分类的方法，感受分类在生活中的用处，学会做一些事情。

(2) 课后让学生去观察和寻找实际生活中运用到分类的一些现象，体会分类的必要性，感受数学与生活的紧密联系。

2、在课堂教学的设计当中努力遵循“教师为主导、学生为主体、活动为主线、思维为核心”的原则，让学生积极主动地参与教学的全过程。利用比赛、猜想，分一分等多个活动，让学生在玩中学，学中玩，学生是学得轻松，学得愉快，学生的主体作用得到了充分的表现，真正成为学习的主人。

(1) 创设问题情境

一开课我就让学生进行了一个小比赛，请同学们按老师的要求拿出指定的物品就站起来，并让每一位学生对结果进行猜想，为什么有些同学拿得快。从而引入了这节课的内容。一下就吸引了学生的注意力进行思考与观察，然后利用教材提供的内容，化静为动，充分调动了学生学习的积极性。

(2) 自主探究，构建模型

1、动手实践，分类整理书包

首先教师请大家把书包里所有的东西都放在桌面上，然后提问：通过上节课的学习知道在整理物品之前，最好先做什么？

(学生会回答：给物体分类)接着就请同学们先分类整理，然后同桌两人相互说一说，你是怎样整理的。(学生动手实践操作，教师对与学生的整理过程可以给予过程性。)

# 一年级数学说课标篇六

北师大版教材一年级上册第一单元第三课《小猫钓鱼》

本课时是在了解儿童的认数、数数情况，以及15的认识的基础上进行教学的。通过小猫钓鱼这一生活情境让学生观察、思考、交流，理解0的含义，即0可以表示一个物体也没有，也可以表示起点（或）分界点，学会读、写0。教科书的编排是先认识0的意义（什么物体也没有时），再学习书写0，最后认识、理解0的其他含义，并将知识拓展到课外，寻找生活中用到0的地方。根据一年级新生喜欢听故事的特点，通过生动有趣的故事情节，使学生乐学、爱说。

对0的认识，许多学生只把0理解为什么都没有，对0可以表示起点（或分界点）基本没有接触过，因而对0的集训，单独安排一节是十分必要的。通过对0的认识和理解，学生可以认识到一个数所表示意义的多样性，体会答案的不惟一性。

知识与技能：结合具体的情境，体会从有到无的变化过程，理解0的意义，知道0和1、2、3.....一样，也是一个数。指导学生规范写0，培养学生书写能力，使学生初步知道生活中0所表示的几种常见意义。

过程与方法：通过自主探究，合作交流等方法，拓展学生的思维空间，发挥学生的想象力。

情感态度与价值观：引导学生观察图，感悟数学知识的魅力。

1. 初步知道0的含义，0在数中的顺序，会读写0.
2. 指导学生规范书写，养成良好的书写习惯.

理解0的不同含义

课件，鱼形卡片，直尺，温度计。

课型

数的认识授新

见教学过程

情境教学法、实践操作法、自主探究法、合作交流法

一、创设情景，激发兴趣。

## 一年级数学说课标篇七

《教师教学用书》第14页有这样一段话：

重视激发学生学习数学的兴趣、拓展学生的视野、发展学生综合运用所学知识分析和解决实际问题的能力一直是本套教科书的重要追求。因此新修订的四版北师大版教材把“综合与实践”的内容进行丰富，形成了新的“数学好玩”单元。本节课是数学好玩的第二个内容——“填数游戏”，旨在训练孩子的逻辑思维能力和观察能力。本课是根据数独游戏改编的填数游戏，“数独”的意思的“单独的数字”或“只出现一次的数字”。本节课从与数学相关的游戏中领略其中的奥妙，同时学习在做这些游戏的过程中能认真思考，举一反三，感受数学的乐趣，并通过数学游戏渗透数学文化。

在一年级大班额条件下，学生存在着很多问题。主要原因是学生自主探究问题的能力弱，缺乏分析问题、解决问题及灵活运用知识的能力。有的学生缺乏良好的学习习惯、审题能力及认真听题的习惯。学习数学的最好办法是做数学，玩数学游戏，重在参与，尤其重在操作。在参与和操作的过程中，才能领会到它的意义。

（基于以上分析，我确立了本课的教学目标）

**知识与技能：**通过填数游戏积累推理的经验，初步提高学生的分析推理能力。

**过程与方法：**在探索、尝试、交流等活动中，体会填数游戏的乐趣，激发学习兴趣。

**情感态度价值观：**培养学生观察、语言表达、动手和初步运用数学解决问题的能力，体会数学历史的源远流长，激发学习数学的自信心。

### 教学重点

经历填数游戏活动，初步提高学生分析推理能力以及认真检查的习惯，感受数学知识在生活中的应用。

### 教学难点

培养学生喜爱数学的情感，以及学好数学的信心。

我个人认为要想实现以上教学目标，尤其是初步提高学生分析推理能力以及认真检查的习惯单靠教材中所提供的两个游戏是很难达到的，本套教材编写的一个基本目的就是用教材提供一个学习的样例，使我们的老师能在改变自己教学方式的过程中，进一步改善学生的学习方式，使学生形成自主探索、合作交流、猜测验证这样一种学习方式。

于是在教学流程上做了这样安排：

学生对带有游戏性质的内容比较感兴趣，为了进一步激发兴趣，我创设了和动物学校的动物们玩游戏的情境。（课件）并且借助大公鸡的话：要想和我们一起游戏可没那么容易，我要先考考你们的观察力！

出示这样的两组数字题板（课件）一是为了考察孩子的观察能力，二是为了把孩子的注意力集中到课堂中来，而且在动物朋友大公鸡的鼓励下自然的过渡到填数闯关游戏中，同时为孩子理解游戏规则打下基础。

“合作闯关”这一环节的游戏相对比较简单，在理解了游戏规则后我尝试让孩子们同桌合作完成，并在活动中提醒孩子们检查：每一横行、每一竖行的数字不能重复。汇报时我重点引导学生说出自己的思考方法，并努力让学生说出为什么要先填第二个竖行或是第三个横行的空格。然后放手让学生同桌合作再完成一个类似的游戏，学生体验的成功的喜悦，同时通过交流使学生认识到：每一横行或每一竖行都有3个格子，只要从只有一个空格的那一行开始填就行了。

这个游戏环节的ppt课件，我在每一个空格都设置了“触发器”的功能，这样孩子们在汇报时根据自己的想法先填写哪个数字，在屏幕上点一下即可，既便于孩子们的讲解，又便于其他同学倾听。

此时小松鼠对大家说：恭喜你们顺利闯过第一关，这第二关可没那么容易了！

那么在小松鼠的引导下开始第二关的游戏。先让学生猜游戏规则，目的是让学生进一步理解游戏规则。在游戏时让学生说自己为什么先填下面的5、5、3这三个空格，目的是进一步感悟：从只有一个空格的横行或竖行开始填数。在巡视时我发现部分孩子面对剩下的4个空格时不知道从何下手，这是本课的难点，孩子们不会是很正常的。这四个空格中的每一个都是所在横竖两行的交叉点，需要学生多方面思考才能准确的填出来。而且只要填对其中的一个，其它三个都迎刃而解。这时我没有包办代替，而是引导大家去讨论剩下的格子该怎么填。这时我把话语权放给做对的同学，请他们说说自己是怎么想的。在这一互动环节，不是汇报的孩子站在台前拿着自己的作品进行讲解，而是利用ppt中我课前设计的“触发

器”功能，边讲解边填写，这样使得幻灯片不仅可以表达孩子们的意愿，传输他们的想法，同时也可以与班级的其他孩子互动，从而使孩子们在探索、交流的过程中体会填数游戏的乐趣，激发了他们的学习兴趣。在ppt的辅助下，汇报孩子说的很棒，但一年级的孩子注意力还是不够集中，有个别孩子没有注意倾听同学发言，于是我借助课件针对四种情况中的一点进行了讲解，这样在学生的讨论及老师的讲解中，促进了孩子分析、推理能力的提高。最后检查每行是否有重复的数字，初步形成自主探究、合作交流、猜测验证这样一种学习方式。同时通过交流使学生学会走一步看三步，培养良好的观察能力。

之后和孩子们共同进行抢答游戏。而这一环节的抢答游戏则是为了充分调动学生的积极性。在这样一种愉悦的氛围中进行下一关的挑战。

第三关：能力拓展数字增加了难度也增加了：第五竖行的两个空格要与第二横行和第五横行综合考虑才能准确填出。因为在一行当中出现了两个交叉点，难度增加了，所以原打算和孩子们共同完成，但看到孩子们的表现，这一关我还是选择让学生同桌合作，让学有余力的孩子在思维上得到更好的锻炼。

在游戏的最后由大象老师的介绍，了解什么是数独游戏以及它的来历，目的是拓宽学生的知识视野，渗透数学文化，体会数学历史的源远流长，继续激发孩子学习数学的兴趣。

数字迷宫是另一个游戏，我把它设计为实践作业，目的是让学生在游戏中进一步学会简单的推理。

填数游戏

合作闯关 更上一层楼

1 3 2

2 1 3

3 2 1

5 1 2 4 3

1 3 5 2 4

4 2 3 1 5

2 5 4 3 1

3 4 1 5 2

这两个问题是教材中的主体问题，之所以作为板书内容，是因为通过这两个问题的解决，孩子们了解了数独游戏的填数策略及思考方法，因此这两个问题在孩子们解决时通过到前面板演、讲解，促进了孩子分析、推理能力的提高。

## 一年级数学说课标篇八

人教版《义务教育课程标准实验教科书》数学一年级上册  
第64

页到65页《10的认识》。

### 1、 教学内容在教材中的地位和作用

10的认识的编排与前面8、9的认识基本相同，教材先是显示一幅主题图供学生数数并抽象出数10，再认识10、10以内数的顺序，比较相邻两个数的大小，最后学习10的组成和写数。由于我们采用的计数法是十进制计数法，满十要向前一位进1，

因此10的组成十分重要，它是今后学习20以内进位加法和进一步认识100以内、万以内及多位数的基础。

## 2、教学目标

根据以上分析和新课标的要求，本节课要达到的教学目标如下：

- (1) 引导学生经历认识10的过程，初步建立10的数感。
- (2) 学会10的数数、认数、读数、写数、比较大小和组成，对10的数概念获得全面认识和掌握。
- (3) 结合数概念的学习，让学生感受数10与实际生活的密切联系。
- (4) 培养学生爱科学、爱祖国的情感。

## 3、教学重、难点

本课的教学重点：掌握10的组成

教学难点：让学生能从一组组成想到另一组组成。

## 4、教具、学具准备

flash课件，为每两个学生准备一张记录纸和十个卡片苹果。

小学低年级学生正处于由具体形象思维向抽象逻辑思维过渡的阶段。他们的思维往往还要借助于形象直观的实物图象或实践操作的体验活动作为认识的基础，因此本节课教学要为学生提供丰富的感性材料，运用直观教学法，操作发现法，调动学生的多种感官参与，准确把握概念内涵。

自主探究与合作交流是小学数学新课程标准倡导的学生学习

# 数

学的重要方式。在教学中，让学生数一数、摆一摆、比一比、分一分等多种形式，让学生积极参与课堂活动，引导学生通过自己的学习体验来学习新知，积极开展本课的教学活动，让他们真正成为课堂的小主人。

根据教材内容和学生认知水平，我设计了如下教学过程：

## （一）创设情境、故事引入

激发学生的学习愿望和参与动机是引导学生主动学习的前提。这里设计了一个小朋友都喜欢的小故事——“猜一猜”引入课堂，故事主要是说“在数字王国里，9以为自己是最大的数，常常欺负比它小的数，后来1和0想出了一个办法来对付9……”课件演示到这，我就让学生来猜一猜，究竟“1”和“0”想出了什么办法来对付9？这么一问，学生的思维就像被激活了一样，同学们都纷纷说出了自己的想法，学生在这一环节中兴致盎然，对数学学习产生了浓厚的兴趣，学生积极性高。同时，学生感悟到两个数字可以组成一个新的数，数和数之间是有联系的，是可以组合的。比如：1和0站在一块儿就变成“10”，然后就板书课题：10的认识。

## （二）自主合作，探索新知

### 1、数一数

有趣的情境是孩子学习新知的有效平台，在这一环节中，我就设计了孩子们喜爱的魔术表演情境，让学生边看魔术表演边复习1——9的数数过程，并体会“9添上1就变成10”的过程。还引导学生多角度地认真观察，让学生说说画面中还有什么东西的数量也可以用“10”来观察，如“画面上有10朵花、10颗星星……”最后让学生用“10”来说一句话，这样设计，学生经历了由物抽象到数的过程，感悟到数与生活的

联系，体会到数学就在身边，同时也培养了学生的语言表达能力。

## 2、“数字娃娃找家”

在这一环节中，我就把教学直尺图这一枯燥的内容改为小朋友非常喜爱的“数字娃娃找家”。这里先是课件演示“0——10”各数字娃娃在玩耍的情况，到了回家时，其它数字娃娃都回到了家，只有数字娃“5、6、9、10”不会回家，还在走来走去。然后，我就请小朋友帮这些数字娃找到自己的家，数字娃娃都找到家以后，我就让小朋友说10以内数的顺序，如：5相邻的前面一个数是谁？这一教学形式新颖，富有趣味性，深受学生的喜爱，同时也有助于学习目标的落实。

## 一年级数学说课标篇九

《两位数加一位数（进位）》是人教版一年级数学下册第六单元《100以内的加法和减法（一）》中的内容。

两位数加一位数的进位加法是在学生学习了两位数加一位数的不进位加法，知道口算时“要个位上的数与个位上的数相加”，同时也较熟练掌握了20以内的进位加法之后教学的这些都为学习两位数加一位数的进位加法奠定了基础，通过本节课的学习，能进一步培养学生的学习能力，拓展学生的思维。

一年级下期的学生已经能够熟练地计算20以内的进位加法，并且会用多种方法计算100以内的不进位加法。本班孩子在学习中对自身边与数学有关的事物有好奇心，能收集数学信息并提出数学问题，能积极参与操作、观察等数学活动，有良好的学习习惯。

1、让学生经历探索两位数加一位数（进位）的计算方法的过程，进行正确计算。

2、在观察中培养学生的创新意识，训练学生思维的灵活性，在操作、讨论、交流中培养学生自主探究的能力，得出多样化的算法。

3、在解决实际问题中，进一步体验数学与生活的联系，增强数学意识，激发数学兴趣，发展数学思维。

重点：使学生掌握两位数加一位数（进位）的计算方法，提高学生的计算速度，培养学生解决实际问题的能力。

难点：理解进位原理，提高计算能力。

课标指出：数学教学是数学活动的教学，而教师在教学活动中的作用是组织发现活动，关注活动中的学生，使学生在探索中学习新知，亲历探索过程。

情景教学法、操作实验法、发现法成为了我本节课采用的教学方法和手段。

一年级的孩子在数学学习中，他们更喜欢生动有趣的学习情境，形象具体的直观操作，丰富多彩的游戏来吸引他们的注意，激起他们参加学习活动的热情，孩子们在本节课中通过操作实践、观察分析、合作探究等学习方法，主动参与获取知识的过程。

美国著名的心理学家布鲁纳认为“学习的最好刺激，乃是对所学材料的兴趣。”这一论述告诉我们，在教学中要充分挖掘教材本身所具有的激励因素，让孩子明确数学与实际生活的密切联系，并感受数学在生活中的价值，以此激发孩子学习数学的愿望和动机。

## 1、出示情景图

课本中例1的情景图呈现的是带孩子们游玩的情景，接着带孩

子摘苹果，我认为这样处理的好处是让孩子在情景中，自然地复习旧知。接着让学生说出243，你是怎样算出来的？然后让学生观察游乐场两位小朋友为大家准备矿泉水这个图，让学生提出问题，并且尝试计算，询问孩子：249到底是不是等于33，下面我们就来学习两位数加一位数的进位加法。相信大家学过之后，就能很快算出249等于多少。然后板书课题，引出了新知。这样的设计既为今天的学习作了铺垫，又激发了孩子的学习兴趣和求知欲望。

一年级的孩子思维以具体形象思维为主，“个位满十向十位进一”作为本课的教学难点，而这一数学知识的抽象概括性与学生思维的具体形象之间的矛盾，而教学手段的一项重要功能就是把抽象的知识具体化，让孩子们在生动具体的情景中，在操作实践，观察分析的活动中更好的理解数学知识。

小朋友们，你们想去游乐场吗？（想）那就跟我来吧。你们看，这是游乐场。这里有摩天轮，这里有跷跷板乐园，还有划船乐园呢。咦，一群小朋友在树下干什么？我们去看看吧。原来树上挂了又大又红的苹果。你们想摘吗？（想）那好吧。先来摘这个苹果。（挑学生口算，摘苹果）师：对不对呢？（对）全班来，好真棒！（对了）

谁能告诉老师243，你是怎么算的呢？（先算 $43=7$ ，7再加20等于27）对不对？（对）真好！在游乐场里，有两位小朋友正在为大家准备矿泉水。

说等于几？（33）到底249是不是等于33，我们今天就来学习两位数加一位数的进位加法，相信大家学过之后就能很快地算出249等于多少？你们有信心吗？（有）

在这个环节中，我安排了3个教学活动来突破本课的重难点

### 1、摆小棒

左边摆上24根小棒，右边摆上9根小棒，你能用小棒算出得数吗？

孩子遇到了249个位相加满十这个新问题，该怎么处理？接着同桌交流摆小棒的方法。

然后请孩子说说自己的摆法，

在这个活动中孩子们可能会出现这样一些摆小棒的方法

展示算法

$$249 \square 33$$

$$204$$

$$13$$

(2) 从9根里抽出6根放在4根那里，捆成一捆，20加10，再加3就是33根

展示算法

$$249 \square 33$$

$$63$$

$$30$$

(3) 把24分成23和1，1和9凑成十

展示算法

$$249 \square 33$$

（孩子们通过摆小棒自主探究解决了遇到的新问题，建构了数学知识的意义，接着又让他们在合作交流的过程中共享学习成功的喜悦，学习的主动性和积极性得到充分的发挥。使枯燥的计算学习，变得生动有趣，形象直观了。）

这一环节为孩子们提供了展示、交流的好机会，并且充分的发挥了多媒体辅助教学及时快捷的优势。让课堂成为展示思维过程的平台，成为学生积累财富、资源共享的“加油站”

我尽可能地让学生感受到数学知识的产生和发展过程，让孩子在知识的建构中，理解并形成数学的思考，这种数学化的思想才是教学的根本目的。

## 2、总结

好，下面同学们把小棒收进袋子里，动作快一些。同学们，24加9，刚才大家想了几种算法？（3种）

教师归纳第一种算法。我们看第二种算法是把几凑成十（真棒，把24凑成十）第三种算法是把几凑成十？（9）在这3种算法里，你觉得哪一种算得很快？（第3种，因为……）（我喜欢第1种）有没有人喜欢第2种？（我喜欢第二种）

在这3种算法里，有先算出整十，也有先凑成整十的，为什么都有整十？（因为用整十加起来好计算）

## 3、联系实际，解决问题

下面，我们就用自己喜欢的方法来解决一些问题。

告诉我你是怎么算的？（我是把35分成30和5）很好，还有其它的算法吗？（——）还有吗？（——）哦，非常好。掌声表扬。

（2）出示课件：下面我们去跷跷板乐园。有18人在跷跷板乐园里玩，又来了8人，一共有多少人？谁会列式？（ $18+8=26$ ）对吗？表扬一下。

（4）好，小朋友们，今天我们学的知识在书上的62页，大家打开书看一看例2。好，请拿出笔，认真地完成做一做的三道题。做好的同学请坐正！做好了吗？（做好了）我们对一下答案。（对）全班同学鼓掌，祝贺自己。真好！

（5）好，小朋友们赶快合上书，游乐场里还有更好玩的地方等着大家，你们想去吗？（想）

看，这是水陆岛，你们想到岛上玩吗？（想）水陆岛上可好玩啦！你们必须选好路线，算对口算，才能安全地到达岛上。否则，就会掉进河里，撞到大鲨鱼，准备好了吗？我们从1号开始，全班一齐读（ $42+8=50$ ）正确！接下去你会选择几号？

（2号）我们一齐读（ $44+6=50$ ）二号卡片为什么没有变成绿色？（因为后面没路了）可见我们上当了。好，赶快回来走3号呀。接下去走几号呀？（4号、5号）接下去走几号呢？

（走6号、7号、8号）真好！10号草地填或—，你们猜应该填什么？（加号） $56+4=60$ ，60大于57，祝贺大家！我们勇敢地闯到了水陆岛。我们上岛玩去了。

通过以上的练习，让孩子明白两位数与一位数相加的算理，并在理解算理的基础上，再通过计算练习来进一步巩固计算方法。

小朋友们，我们今天学习了哪些知识？（两位数加一位数的进位加法）什么叫进位？找一个学生说。

请大家仔细观察243、249一个等于二十九，一个为什么等于三十九呢？（因为4加9等于13，超过10，所以要进位。）对，4加9等于13，超过十，应该向哪里进位？（向十位进位） $243 = 27$ ， $43 = 7$ ，4加3不满十，所以不向十位进一。4加9已经满十了，所以要向十位进一。

#### 四、自主尝试，发散思维

荷兰著名的数学教育家费赖登塔尔说：“学习数学的唯一正确的方法是实行再创造。”也就是由孩子本人把要学的东西自己去发现和创造出来，老师的任务是引导和帮助孩子进行这种再创造工作。

今天我们学习了进位加法，在生活中有没有用处呢？

现在是春天，大自然真是太美了！同学们看，老师准备带大家去春游，其中大车要坐28人，中巴车要坐19人，小车要坐3人。那大车和小车一共要做多少人呢？（ $28+3=31$ ，是31人）那中巴车和小车一共要做多少人呢？（ $19+3=22$ ，是22人）

（这样的教学巩固了今天所学知识，提高孩子计算兴趣，形成课堂高潮）

在整节课的教学中，我没有把计算方法简单教给孩子，而是在生动的情景中让每个孩子根据自身已有的知识和经验主动加以建构，亲身探索了算法的过程，理解了进位原理，体会计算方法的多样性，激发了孩子的学习热情。

### 一年级数学说课标篇十

教材分析：本册教材的目标是让学生在丰富多彩的空间中做数学、学数学、喜爱数学.让孩子们通过用100以内的数和基本图形来描述、探索实际生活中积累的经验片断，从实际生活中引入概念与方法，引导学生将生活中的问题变成数学问

题并解决之，逐步形成“数学化”的能力。

在学习本课之前，学生已经学习过20的数列，学生对数列已经有了初步的概念，并且初步理解并掌握了找20以内相邻数的方法。这些都为本课题内容的学习作了充分的知识铺垫和思路孕伏。教材编入这一部分内容的目的的一方面是为了巩固找一个数的相邻数的方法，另一方面是使学生在掌握找相邻数的基础上，会找与一个数相邻的整十数，从而进行推算练习，发展学生的分析推理等能力。为进一步学习百以内的加减法打好坚实的基础。

根据教材内容和学生实际，本节课的重点：通过 $+1$ ， $-1$ 得到邻数，结合数射线进行凑整。

难点：回到整十数和进到整十数。

结合本课的教学内容及一年级学生的认知特点，本节课的教学目标是：

- 1、认识百的数列。
- 2、能找出相邻数，并知道邻数的由来。（ $+1$ ， $-1$ ）
- 3、结合数射线进行凑整、推算的练习。
- 4、培养学生推算、归纳的能力。

说教法：

为了突出教学重点，突破教学难点，力求体现合作交流，培养创新意识”这一教学思想，在教学中主要采用多媒本演示，组织讨论探索，引导合作发现等多种教学方法，让学生积极主动的参与到学习的全过程来并做到“有所争议、有所发现、有所创新”，构建活动化的全过程，让学生在丰富多彩的空间中

做数学、学数学、喜爱数学.同时亲身体会成功和愉悦。

“教法为学法导航，学法是教法的缩影”。鉴于这样的认识，本节课在学习过程中，主要指导学生掌握以下的学习方法：

1、观察的方法，通过观察数线上的各个数，找一个数的相邻数，从而得出一个数的相邻数可以用+1和-1的方法得到。

2、推理的方法：从小袋鼠怎么样跳回到40与怎么样进到50，使学生从个别到一般，再从一般到普遍，总结出一个数回到上一个整十数与进到一个整数规律，从而进行推算练习。

3、尝试法，教师先让学生自己找出与一个数相邻的整十数，然后再通过小袋鼠与小青蛙演示，来验证自己的结果，最后总结出回到上一个整十数与进到下一个整十数的方法。