# 2024年人教版一年级数学说课稿(优秀10篇)

来源：网络 作者：沉香触手 更新时间：2024-11-26

*每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。相信许多人会觉得范文很难写？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。人教版一年级数学说课稿篇一1.说教学内容...*

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。相信许多人会觉得范文很难写？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

**人教版一年级数学说课稿篇一**

1.说教学内容

《认识图形（一）》这是一年级上册教材第四单元的知识，这节课是学生接触的第一个有关图形的知识。主要是认识立体图形，能够区分正方体、长方体、圆柱、球。

2.说教学目标

（1）使学生能够认识正方体、长方体、圆柱、球，能够辨认这几种图形，准确地说出它们的名称。

（2）从实物抽象到图形，培养学生的想象能力和初步的空间观念。

（3）使学生形成一定的观察能力和操作能力。

（4）让学生在多种形式的活动中，综合运用多种感官，体验数学知识的形成过程，感受学数学的乐趣，体会数学与实际生活的联系。

3. 说教学重难点

教学重点：

认识长方体，正方体，圆柱和球的实物与图形，初步建立空间观念。

教学难点：

区分长方体和正方体。

本次教学活动以“问题情境—建立模型—解释与应用”的模式呈现教学内容，注重让学生体验“从生活实际到立体图形”的探究、建模过程，以学生的发展为本，强调对学生空间观念的培养，融观察、操作、交流、合作等学习方法为一体，注重让学生在操作体验中学习。

针对一年级的学生特点强调学生从生活实际到抽象的过程，通过观察、操作、交流、合作方法让学生在操作中学习。

1．情境激趣，导入新课

出示生活中的\'实际物体组成机器猫，激发学生的兴趣。

2．操作交流，探究新知

让学生玩积木，并要求按形状进行分类（教师总结诱导），认识本节课所学的四种立体图形

3．引导体验，合作探究

通过用眼观察，用手摸来体验四种立体图形的特征。

4.基本练习

（1）看图形，说名称；

（2）将物体和图形连线。

（3）完成第35页“做一做”，第37页“连一连”。

5. 游戏活动，发展思维

游戏（1）：请一个学生在箱子里摸，随意摸到一个物体，先告诉同学给大家变出来的东西是什么形状，然后拿出来请同学判断。

游戏（2）：问学生：你们想得到什么形状的东西？谁能实现他的愿望？

6.观察生活，巩固新知。

一是欣赏建筑物的图片，找出其中有哪些图形；二是数一数动物建乐园准备了那些图形的材料，每种图形的材料用了多少个。

7.全课总结

8.布置作业

完成37页第二题

**人教版一年级数学说课稿篇二**

义务教育课程标准数学一年级上册（北师大版）第22～23页的内容。

《有几枝铅笔》是北大师版一年级上册第三单元加减法的第一课时，是学生学习加法的第一节课。学生对加法意义的理解是建立在经验积累和亲身体验的基础上的，所以这节课的设计思路就是以“问题情境——建立模型——解释和应用”为主线展开数学活动，利用学生熟悉的事物创设大量的情境，唤醒他们已有的经验，在动手操作的活动中逐步体会加法的实际意义，列出不同算式，在说一说、算一算中发现自己身边的加法问题，让他们在学习的过程中随处都能感受数学与生活的密切联系，善于发现和解决身边的数学问题。

学生虽然是第一次接触加法，但是在他们的实际生活中，已经有了丰富的生活经历，要正确理解加法的意义并一定困难，关键在于帮助学生建立加法的数学模型并进行解释运用。所以我从学生熟悉的生活事例出发加以引导，在“有几枝铅笔”这一生活情境的支持下，学生能顺利建立“2+3=5”简单的数学模型。在家庭生活的背景情境中，学生能够运用自己建立的数学模型，说出这个家庭中两样物体合并的现象。这样让学生感知学习知识的必要性。

1、在具体情境和活动中，让学生体会到计算的必要性，理解加法的含义。

2、会读、写加法算式，会选择合适的方法正确计算5以内的加法。

1、能根据提供的具体情境，提出简单的加法问题并进行解答，会与同伴交流自己的观点。

2、让学生在在数学活动中感受数学就在生活中，建立数学与生活的联系。

1、在合作、交流中去发掘知识，掌握知识，并体验到学习数学的乐趣和获得成功的喜悦。

2、在运算过程中，培养学生良好的学习习惯。

师：同学们，喜欢猜谜语吗？下面请同学们猜一猜一种学习用品：“黑心肠，尖尖头，走起路来全靠头；直着走，横着走，肚子空了就不走”。

师：同学们，铅笔能帮我们写字，我们要爱护它。

1、建立表现

师：请同学们看看图一，说说你看到了什么？试一试提数学问题。

图一：笑笑左手拿着2支铅笔、右手拿着3支铅笔。教师要有意识地引导学生把话说清楚，把问题提准确。

师：同学们真聪明，知道了笑笑左手拿着2支铅笔，右手拿着3支铅笔，问笑笑一共有几支铅笔？这节课我们就来学习“有几支铅笔”。（板书课题——有几支铅笔）

师：请同学们猜一猜笑笑手里一共有几支铅笔？她是怎么数的？

（教师出示图二：笑笑两手一共拿着5支铅笔。）[设计意图】创设学生熟悉的动手拿铅笔的情境来导入新课，既直观又亲切。通过合并的过程，使学生充分理解了加法的含义――把两部分合并到一起，要用加法计算。同时也充分调动了学生的学习兴趣，使他们在上课的开始处于积极的学习状态。

写算式计算。

师：怎样用算式表示笑笑有几支铅笔呢？

师：表示“合起来”时应在算式中间用“+”表示，这个一横一竖的符号叫做“加号”，请大家边读边书写三遍。

师：请大家读一读式子“2加3等于5”。

师：同学们，如果只看“2+3”这个算式，你能计算吗？请说说。

2、探究体验

师：下面准备请同桌两个同学用手里的5支铅笔摆一摆、算一算。

要求两个同学边拿边说“我拿几支铅笔，他拿几支铅笔，一共有几支铅笔？”，拿一次写一个算式并计算，看哪一组同学拿的方法多，写的算式多。

师：同学们通过刚才的合作学习，体会到到“合起来用加法”，学会了掰手指头或口算等方法。以后，同学们可以采用自己喜欢的或比较快的方法计算。

说设计意图】学生通过独立探究、小组合作交流等活动，体会到计算的必要性，深入理解了加法的含义，认识了加法算式和加号，不仅会读、会写加法算式，还能根据具体情境写出加法算式并正确计算出来。在这一过程中，教师充分发挥学生的自主性，给了他们足够的独立尝试、探索交流的时间和空间，学生争先恐后地回答自己所会的知识，教师再用手势等方法帮助他们加深对加法含义的理解，他们不仅学得轻松，，而且充分体验到探索数学知识的乐趣和获得成功的喜悦。

（根据课本“试一试”两幅图的要求，安排学生戴小汽车、小鸟头饰分两次表演。）

师：请同桌两人互相说说算式，说说算法。（小组）

师：请同学们说说算式，说说算法。（全班）

师：同学们，从这两幅图可以看出“添上”也是用加法。

2、让学生独立做“练一练”中的“1、计算”“2、填空”

3、让学生先独立思考“练一练”中的第4题“说一说，算一算”，再进行两人交流，然后在班上交流。

4、让学生说说“在生活中发现的加法问题”。

**人教版一年级数学说课稿篇三**

《认识钟表》是人民教育出版社小学数学一年级上册第八单元的内容。本节课要求学生认识整时，是学生建立时间概念的初次尝试，也为以后“时、分”的教学奠定了基础。教材在编写上注意从学生的生活经验出发，让学生生动具体的学习数学。按照“认识钟面结构——整时的读写法——建立时间观念”的顺序编写。

一般来说，一名6岁的儿童每天起床、吃饭、上课都要按照一定的时间进行，这样在生活中潜移默化就感知到了时间这一抽象概念的存在。因此，我把本节课的目标定为：

1.认知目标：

使学生初步认识钟面的外部构成；结合生活经验总结出认识整时的方法；知道表示时间的两种形式。

2、情感目标：

通过观察、操作交流等活动，培养学生的探究意识和合作学习意识。

3、思维拓展目标：

（1）使学生初步建立时间观念，自觉养成遵守和珍惜时间、合理安排时间的良好习惯。

（2）使学生初步体会到生活中处处有数学。

重点：充分认识钟面的外部构成，掌握认读整时的方法；

难点：正确说出钟面上所指的整时。

这一节课的教学对象是一年级的`学生。根据他们年龄小、好动、爱玩、好奇心强的特点，为了抓住他们的兴趣，激发他们的好奇心，我采用了愉快式教学方法，创设情境，设计了色彩鲜艳的课件，让学生在课件所创设的情境中学习。同时我还采用了动像发现教学法，让孩子们通过合作交流发现钟面的结构，这样既活跃了学生的思想，激发了他们的认知兴趣，而且充分发挥学生的学习积极性。

为了更好地突出学生的主体地位，在整个教学过程中，通过让学生想一想、数一数、说一说、比一比、写一写、拨一拨等多种形式，让学生积极动眼、动耳、动脑、动口，引导学生通过自己的学习体验来学习新知，积极开展本节课的教学活动。

本节课我安排了四个教学环节：（1）创设情境，诱发兴趣。（2）动手操作、合作交流、探究新知。（3）课间休息。（4）应用新知，解决问题。（5）引导学生总结全课。

利用学生熟悉的动画人物小丸子给他们带来谜语，让学生猜出闹钟，激发学生的兴趣。接着出示各种造型的钟面，并提问“小朋友你们也想设计出这么漂亮的钟表吗？”多方位地调动学生的情感，营造了学生积极向上，勇于挑战、敢于创新的氛围。接着，教师继续激励学生，要想设计更漂亮的、美观的钟表，先要学会认识钟表。（板书课题）。

１、认识钟面

先让学生观察自己的小闹钟，看看钟面上有些什么，然后在小组内交流。

学生汇报观察结果，教师板书：时针分针12个数，并且强调长的是分针，短的是时针。接下来我通过演示拨闹钟让学生观察时针和分针在钟面上的走动方向，通过观察学生发现时针和分针是按照从数字1到12这样顺时针方向走的。再让学生沿着这个方向拨一拨闹钟，进一步巩固知识。

２、教学整时的认，读，写

我创设了一个小朋友起床的生活情境，引导学生试认整时。学生在生活中虽然有的能认识整时，但概念是模糊的，为了更好的抓住重点，突破难点，我用课件出示3个表示不同时刻的钟面，学生通过观察对比、讨论交流，最后达成共识：这三个钟面的分针都指12，引导总结出当分针指12时，时针指几就是几时。为了让学生更好的参与到学习活动中来激发学生的学习兴趣，我让学生自己动手拨钟面，先老师说时间学生拨，然后让学生作主说时间老师来拨，为了突破只有当分针指向12才是整时这一难点，在这里我故意将分针偏离12，让学生判断老师拨的是不是他们所说的整时。最后我让同桌之间互相拨，这样既培养了学生的动手能力，也让学生掌握了认时整时的方法。

3、学习时刻的另一种表示法——电子表示法

学生试着用电子表示法写时间。教师小结出用电子表表示时间的方法，为了巩固知识，我紧接着出示８时、１０时让学生用两种方法写出来。

**人教版一年级数学说课稿篇四**

新课程改革中非常注重增强学生的应用意识，使学生认识到现实生活中蕴含着大量的数学信息、数学在现实世界中有着广泛的应用，当面对实际问题时，能主动尝试着从数学的角度运用所学知识和方法寻求解决问题的策略。本节课的教学要使学生结合问题情境和已有的生活经验，经历提出问题并解决问题的过程，体验用数学的乐趣，发展初步的观察、比较、概括能力和运用所学的知识解决实际问题的能力。培养学生初步的自主探究意识，使学生愿意与他人合作、交流，获得积极的数学学习情感。

一年级数学实验教材第58页的“用数学”是学生学习了6、7加减法“用数学”以及8、9的加减法的基础上进行教学的。教材根据学生的年龄特征，联系学生的生活实际，选择学生喜欢的事物设计了“用数学”的情景。教材用同一幅情景反映几个不同的数学问题，并巧妙的构成了一幅生机昂然的自然风景画，这更加有利于学生初步感受数学与生活的广泛联系，美丽的大自然、可爱的小动物一直是孩子们的最爱，教师可以充分利用这一教材资源，对学生进行热爱自然，保护动物等人文教育。

由于学生在前面已经解决过这样的数学问题，他们对这样的内容已不陌生，也有了一定的问题意识和解决问题的经验，这就为本节课的学习奠定了基础。

依据课程标准的基本理念和教材、学生的具体情况，本节课的教学力图体现以下几个特点：

根据一年级学生的年龄特点，我将第58页的内容制成动画，把静态的画面动态化，这样既直观形象，又能激发学生的学习兴趣，吸引学生的注意力。在上课一开始，就牢牢抓住学生，使学生处于兴奋中。并能根据学生所选的研究对象随时放大课件内容，以有利于学生观察。

20xx年数学一年级上册说课稿《生活中的数学》：用数学这部分内容是密切联系学生生活实际的内容，学生学习的数学知识要在生活中运用，这是我们学习数学的目的之一。为了能给学生提供更丰富的知识素材，我改变了教材的呈现方式，充分挖掘教材资源，尊重教材的完整性。教材中的两个例题与做一做的两个题目浑然成为一体，构成一幅秀丽的风景画，因此，我不忍心打破教材的完整，就把整幅画全交给了学生，为学生创设了一幅美的学习的情景，为学生提供了更丰富的思维素材，给学生以美的熏陶。另外，鉴于书中题目的表现形式学生已不再陌生，因此我把课本中的大括号和问号去掉，这样设计主要是想给学生一个更广阔的思维空间，供他们探究交流。如果和课本上的呈现方式一样，学生无需合作探究和交流，而是一眼就看出怎样列式解答，这样就缩短了学生的思维进程，培养学生的求异思维和创新能力就是一句空话。当然，整个过程，放得出去，也应该收的回来。为此，我在后面又出示课本提供的素材，主要是想让学生再次明确大括号和问号所表示的意义，明确怎样在具体的问题情景中去选择有用信息解决问题。

在教学时充分尊重学生，根据他们所喜欢的动物选择研究对象，放手让学生观察，充分发挥小组的作用，合作探究，让他们学会合作，并在合作中学习，在合作中分享，在合作中成长。引导学生依据具体情景提出问题，研究问题，相互解决数学问题。培养了他们的问题意识，使他们经历了提出问题并解决问题的过程。在这个环节中，我把练习、评价溶入其中，尊重学生的\'感受，倾听学生的想法，鼓励学生质疑，以平等的姿态出现在学生面前。对于学生的每次发言，我都给予肯定和鼓励，让他们获得数学学习成功的体验感受数学学习的乐趣。

在第二个大环节中，我充分利用周围的课程资源，让学生去发现并提出生活中的数学问题，体会数学与实际生活的密切联系。并让学生观察周围环境，联系自己的生活，来提出问题并解决问题，从而使学生增进运用数学解决简单实际问题的信心，体会到用数学的乐趣。

当然，我也没有忽视教师导的作用。因为学生年龄小，在语言表达上会有一些不合适的地方，我都及时的征求学生意见，提出我自己的想法，进行引导，补充。总之，这节课，我想努力为学生创设一个民主开放、积极参与的活动情景，让学生从中感受学习数学的乐趣，努力让学习过程变成学生的活动过程，感受数学学习的乐趣。

以上这些，是我自己对这节课的一些认识和体会。我想努力的把新课标的理念体现在教学中，但实际中亦有许多不尽人意的地方，我恳请各位领导、老师提出您的想法和建议，不吝赐教，我热切的等待着，这将是对我教学的帮助。

**人教版一年级数学说课稿篇五**

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和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。）

**人教版一年级数学说课稿篇六**

2、培养学生动手操作能力和观察能力，初步建立空间观念，发展学生的想象能力;

3、通过学生活动，激发学习兴趣，培养学生合作、探究和想象、创新的意识。

初步认识长方体、正方体、圆柱和球的实物和图形，初步建立空间观念。

课件;6盒各种形状的实物;图形卡片。

一、创设情境，导入新课

师：小朋友，瞧!谁来了?

生：机器人!

师：快打开盒子，看看吧!

生：哇，这么多礼物!

师：喜欢吗?

生：喜欢!

师：但是，小叮铛要考考我们，他说：“你能把形状相同的物体在一起吗?”

师强调：把形状相同的物体放在一起，请小朋友合作分一分，在分的过程中，比一比，哪个小组合作得好一些。动手吧!

二、初步感知，形成表象，初步建立空间观念。

1、分物体

(1)、小组活动(老师巡视并参与进去)

(2)、汇报

师：这个组小朋友已经分好了，而且从得非常端正。

问：哪个勇敢的小朋友来告诉大家，你们是怎样分的?

学生汇报：

我们组把肥皂、药盒、牛奶盒、小积木放在一起的;把魔方、骰子、化妆品盒子放在一起;我们把茶叶盒、易拉罐、小木棒放在一起;我们还把乒乓、皮球、玻璃珠放在一起。

师：这组小朋友分得真好，他们把相同的合在一起!其他小组和他们分得一样吗?

**人教版一年级数学说课稿篇七**

《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己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。这里有魔天轮，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＝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＝33

63

30

（3）把24分成23和1，1和9凑成十

展示算法

249＝33

231

10

（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？（188＝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，准备好吗？我们从1号开始，全班一齐读（428＝50）正确！接下去你会选择几号？（2号）我们一齐读（446＝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）564＝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几呢？（因为4加9等于13，超过10，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？（283＝31，是31人）那中巴车和小车一共要做多少人呢？（193＝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。

**人教版一年级数学说课稿篇八**

小学数学教学改革的重要目标是要改变学生学习数学的方式，要让学生积极主动地探索、解决数学问题、发现数学的规律，获得数学源于生活的体验，教师就应该转变角色，成为真正的组织者、引导者。在这一教学理念的指导下我设计了这节课。

知识点目标：1．根据一年级学生的年龄特点为其提供实际情境引出计算题。让学生通过小组合作交流、讨论、动手操作，探索出多种算法，并能用自己喜欢的方法计算十几减7。2．引导学生从依靠操作和实物思考到脱离实物思考，培养学生抽象思维能力。

让学生通过小组和全班同学的交流、合作，体验到十几减7方法的多样化，培养学生数学交流的能力和合作的意识。

积极思考，主动探究分析问题的思路，掌握十几减七的计算方法。

1.通过动手操作和联系实际激发兴趣，提出数学问题；2.紧密结合数学概念和实际应用，由表及里、由此及彼，逐步地把握知识的本质，形成认知结构；3.在认知形成的过程中组织讨论交流、合作学习，体验成功、增强自信，提升合作意识。

这一部分由课前谈话与复习旧知组成。针对一年级小朋友喜欢动物的特点我设计了让学生参与到小动物的计算比赛当中去。首先出现的是之前学习过的口算题，即复习旧知。然后与学生谈话：狮子王又给动物们出了一道题，可是动物们却遇到了困难，他们知道我们班的小朋友特别聪明，想让你们帮助他们，你们愿意吗？这时学生的兴趣已被调动，激起了他们“想参与”及积极帮助别人解决问题的意识。

1.问题引思：出现动物们感觉困难的题目，即例1。让学生先用小棒摆摆看，

先拿出1捆又2根，想一想，要从中拿走7根，有哪些拿法？

2.自学探究，讨论质疑

学生分小组讨论得出了以下想法：

（3）想：7加几等于12，7加5等于12所以12-7=5。算式：7（5）=12，12-7=5，这是通过想加算减得出的。

学生每说出一种想法教师都给予了肯定和鼓励。

出示例2，让学生独立计算。

提问：刚才我们计算的这些题有什么共同的特点？从而归纳出被减数都是十几，减数都是7。教师揭示课题：十几减7。

让学生自己想一想还有哪些十几减7的算式，然后用自己喜欢的方法计算出得数。出示例三。

教师通过让学生摆小棒，自己主动探索，发挥小组合作的作用，鼓励学生用多种方法计算12-7，打破了以往的“想加法算减法”的唯一思路，培养了学生敢于探索的精神与大胆尝试的能力，开拓了学生的思路。

将教科书第12页的做一做中的题目放在苹果树的苹果上，让学生跳一跳，摘苹果。谁回答对了苹果上的题目，这个苹果就奖给谁。

练习中采用了“奖励法”的形式，学生的参与劲头浓厚，同时又巩固了新知识，并对学生的计算速度有了一个新的要求。

以上三个环节的教学，体现了以学生为本，变教师的“讲”为“引”，变学生被动的听为主动的探索，使学生积极主动的参与知识形成的过程，真正成为学习的主人。

**人教版一年级数学说课稿篇九**

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。他们的思维往住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。

**人教版一年级数学说课稿篇十**

《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。

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn