

冀教版小学一年级数学说课稿(实用9篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？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。

冀教版小学一年级数学说课稿篇一

一年级的孩子尽管刚开始学数学，但在生活中或多或少都积累了一定的数学活动经验，从学生已经知道的出发，就是要善于把学生在生活中积累的常识性知识或经验转化成一种可操作、讨论、思考的学习材料。这样一方面有利于对数学学习过程的理解，另一方面也能使他们感到亲切，思维很快被激活，从而产生好学、乐学的动力。如，在[片段一]中，这些食品都是学生每天能吃到或看到的，是学生生活中不可缺少的，这样的题材是建立在学生已有的生活经验基础之上，我们的数学必须基于学生的生活经验，来自身边的熟悉情景，不仅可以增强学生的学习兴趣，同学也保证了学生对探究内容的理解深度，为进一步构建知识奠定了基础。

向学生提供现实的、有趣的、富有挑战性的数学学习内容。这是符合学生年龄特点和认识规律的，数学是比较抽象的学科，但数学又是十分现实的。抽象的内容需要以生动有趣的事例，展示所学的内容。如[片段二]让同学们根据佳倩家中的餐厅的大小，为她筹措餐桌，椅的选购与配套方案。其间，涉及餐厅桌椅合理布置，实用与美观，敬老与来客诸因素、多角度、多方案，既有教学直觉估算的知识，更激活学生道德、审美、统筹等的综合经验，给学生提供更大思维开放的空间和创造性进行问题解决的机会。学生围绕着教师精心创设的情境展开讨论，让每个同学均以自己的方式投入；有人说、有人听、有人反对、有人补充、有人质疑、有人解释……此时教师也完全以一个合作者，引寻者和参与者的身份与学生平等交往，形成了一个宽松和谐的课堂氛围。

在这个活动中，由于学生没有了解到佳倩家几口人的信息，少购了椅子，造成“有人站着吃饭”害得全班人哄堂大笑。留下了深刻的印象。

“人人学有价值的数学”是指义务教育阶段的数学应当促进学生全面发展的内容，什么是有价值的数学？任何数学知识都有自身价值，但不同的数学对学生来说其价值不同。比如：[片段一]学生在实际生活中已有所接触，但一般都是无意的，通过学习“分类”以后，开启了学生的思维空间，让学生带着问题自主的进行探究，帮助学生在头脑中主动构建知识的模式及其思考方法，促使学生对新知识的认识逐步趋于完整，并在应用中初步体验“分类”的应用价值。

又如：[片段二]在学习“估算”之后，上了一堂数学活动课，设置了为一间餐厅配置了一套合适的餐桌的实例。让学生理解如何配套较合理想及一些综合的思维过程，由于题材贴近学生生活实际，富有时代气息，又富有挑战性，课堂气氛活跃，使学生体验到数学就在身边和学好数学的价值。

教学的实验证明，小学数学教学与生动丰富的学生生活实际相联系，有利于发掘数学自身的魅力，以引发学生学习过程中的自由意识和积极主动地参与数学活动的思维感情，也便于学生对数学问题的思索、理解和掌握。本文中的两个题材，引发学生一次又一次的学习激情，学生在感受成功喜悦。

冀教版小学一年级数学说课稿篇二

(一) 教学内容

一年级数学(北师大版)第三章加减法, 第八课时——可爱的企鹅. 本课时的主要内容是认识并理解大括号和问号, 能根据情景图做有关的加减法.

(二) 教学知识目标

1. 理解问题情景中的大括号和问号的含义.
2. 学会做有关的加减法.

(三) 教学能力目标

培养学生解决实际问题的能力.

(四) 教学重点

在具体的情境和活动中体会加减法的含义.

(五) 教学难点

看图正确理解数量关系

(一) 引入:创设情境, 激发兴趣1. (出示情景图----可爱的企鹅1)

(二) 自主探究, 获取新知.

(三) 活动一:观察讨论, 学习新知1

(观察图片:可爱的企鹅1)

教师:仔细观察图, 说说图的意思, 你能提一个数学问题吗

2. 教师提问

(1) 想一想图中的大括号表示什么 问号又表示什么

(2) 你能用一个算式表示这幅图的意思吗 说说你是怎样想的

教师板书: $6+3=9$

(3) 说说你是怎么想的 (学生自由交流)

(四) 活动二: 加深理解, 强化新知.

1. (出示图片: 可爱的企鹅2)

2. 小组合作学习

要求: (1) 仔细看图, 完整地说一遍图意.

(2) 图中的大括号表示什么意思 问号又表示什么意思

(3) 怎样算出藏起来多少只企鹅呢 你能用一个算式表示吗

3. 小组汇报

(五) 动手操作. (展示课件3)

(完成练一练1---3题)

1. 设计教学法

所谓「设计教学法」, 就是设想/ 创设一种问题的情景, 让学生自己去计划去执行解决问题. 设计教学是一种有目的, 有计划, 有实际活动的学习方式. 进行这种教学活动之时, 一定要先设立一个实际的问题, 然后由学生去拟定学习计划与内容, 而后运用有关的具体材料, 从实际活动当中去完成解决问题. 因此, 整个的「设计教学」是包括实际的思考与各样的活动在; 一边思考, 一面执行; 既用脑, 也用手.

设计教学法不仅活泼, 而且也会有许多创意的学习活动从中产生. 设计教学是有目的的学习活动; 学生在有明确的目的及强烈的意愿中学习, 必然能提高他们参与学习的热诚. 再者, 当一个设计由学生自己去思想, 去拟订计划时, 更可训练他们的思考. 组织和搜集资料的能力; 一切手, 脑并用的活动, 对于他们

精通知识与培养纯熟的思考和技能,都是有益处的;学生们由始至终获得完整的经验,更是宝贵.在本节课中,通过创设企鹅的情景图,让学生独立思考,理解大括号的意义并能解决生活中的数学问题.

2. 问题教学法

问题教学法就是利用系统的步骤,指导学生解决问题,藉以增进学生的知识,培养学生的思考能力.教师必须认真地去设计各种问题,以使达到有兴趣集中学习注意力去思考和参与讨论等的目的.

1. 自主学习

自主学习是学生在教学条件下能够主动地进行学习,是和被动学习相对而言的.专家们认为自主学习应体现在自我导向,自我激励,自我监控等方面.这是一个理想的境界,最终的目标.在义务教育阶段,从小学一年级开始就注意培养学生学习的自觉性,感到学习是自己的事,而且是一件愉快的事,愿意学习,热爱学习.

2. 合作学习

合作学习是指学生在小组或团队中为了完成共同的任务,有明确的责任分工的互助性学习.合作学习将个人之间的竞争转化为下组之间之间的竞争,有助于培养学生合作的精神和竞争意识,有助于因材施教,可以弥补一个教师难以面向有差异的众多学生的不足,从而真正实现使每个学生都全面发展的目标.

冀教版小学一年级数学说课稿篇三

1、教学内容

北京市义务教育课程改革实验教材数学(北京版)一年级下

册第五单元《认识图形》第一课时。教科书第75—76页的内容。

2、教材简析

《认识图形》这部分内容，是在第一册认识了立体图形的基础上，让学生初步认识平面图形，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。

知识目标：通过学生观察、操作，经历从立体图形到平面图形的过程，初步认识并辨认长方形、正方形、三角形、圆和平行四边形，初步体会“面”在“体”上。

能力目标：在动手操作的过程中形成空间观念和创新意识。

情感目标：通过图形在生活中的广泛运用，感受到数学知识与生活息息相关，激发学生对数学学习的兴趣。

教学重点

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。

（一）说导入

同学们，上学期我们学过一些图形，你还认识么？看课件说名字。

再看桌面的立体图形，说给大家听你手里拿的是什么立体图形？

规范语言：我手里拿的立体图形是长方体。

刚才大家认得都很清楚，记忆力真不错！

它们都是立体图形。在图形的大家庭里，除了立体图形，还有另一个庞大的家族，那就是平面图形。（课件出示：平面图形）

揭示课题：今天，我们就来认识这些平面图形。

（二）操作交流，探究新知

1、感知“面”在“体”上

（1）观察操作。

提出要求：这些平面图形就藏在你的立体图形上，它的某一个面就是平面图形，请你找一找、摸一摸，赶快行动吧！

（2）汇报交流

追问：你的手掌上是什么感觉。（滑滑的，平平的。）摸：平。对了这就是平面图形。（引导学生说出“面”的主要特点是平。）

冀教版小学一年级数学说课稿篇四

《8、9的加减法》是小学数学第一册第六单元第二小节的重点内容之一，它是在学生学习了7以内的加减法和8、9的认识的基础上进行教学的，单元的重点，也是本册书的重点内容之上安排的，是进一步学习20以内加减法计算最直接的基础。它是本一，甚至在整个小学数学教学中都占有着非常重要的地位。

根据《教学大纲》的要求、教材特点以及学生的实际情况制定教学目标如下：

1、通过观察、操作，使学生感受到根据一幅图能够列出两加两减四个算式。会计算8、9的加、减法。

2、培养学生的观察能力、想象能力和表达能力。

3、培养学生合作意识、探索意识、评价意识和创新精神。其中教学的重点是计算

8、9的加、减法。教学难点是看图列算式（减法算式）、正确计算。为了突出重点、突破难点，在学法上我采用了让学生通过合作交流、操作、思考、游戏等多种方式进行学习，培养学生善于归纳、合作以及创新的精神、培养学生思维的灵活性，充分体现学生的主体地位。在教法上采用一法为主、多法配合的方式，主要应用引导、探序上究的教学方法组织教学。通过点拨、引导使学生形成技能。在教学程，遵循学生的认知规律，安排了以下三个环节：

在这个环节中，首先给出了3道练习题，复习8、9的组成和6的加减法。

1、结合情境，引导学生充分感受“一图四式”。由于学生已经有了看一幅图列出两个算式的基础，所以列出加法算式相对容易一些，而列出减法算式则是这部分的难点。因此我采用小组合作的方式，让学生以看图说话的方式搜集相关数据，初步感知根据一幅图可以列出四道不同的算式。

2、在老师的指导下进行操作，通过摆苹果图使学生进一步巩固和理解“一图四式”。在计算过程体现加减法之间的联系。

3、帮助学生积累计算方法，为学生提供创造的空间。直接出示算式 $5+3$ 、 $3+5$ 、 $8-3$ 、 $8-5$ 计算，提问：你是怎样算出得数

的？鼓励学生说出多种计算方法，使计算方法多样化（如：数数、想数的组成与分解、调换加数的位置、算减法想加法等）。同时让学生进一步感知加减法之间的关系。

完成教材第53页“做一做”的第1、2题。

冀教版小学一年级数学说课稿篇五

2、初步培养学生按一定顺序进行观察的习惯和表达的条理性；

3、感受数学与生活的联系，让学生在活动中获得积极的情感体验。

作业的设计有基础题，有提高题。适应不同学生的发展需要。

基础题：

“新龟兔赛跑”。运用前后的语言描述乌龟和小兔在不同时段的位置。

提高题：

找一找生活中，哪里有前后。（对学生的观察和表达能力的要求有所提高）

我们的小专题题目是：《小学数学“解决问题”有效教学策略》。在“前后”这一课的教学中，学生需要解决的主要问题是观察情境图，并用数学的语言有序的、完整的表述。

让学生解决“小动物在哪里，排在第几位，他的前面是谁，后面是谁”。这需要学生数学的思考。让学生明白问题是什么，先自己思考，然后在同伴交流，和对方说说自己的想法，并补充和修改自己的。

在这节课中，我有意识的培养他们独立解决问题的能力，并

且提供给他们交流合作的机会。实际看来，学生的表现是比较好的。

冀教版小学一年级数学说课稿篇六

本节课的内容是九年制义务教育六年制小学数学第一册，第95页的《5、4、3、2加几》。本节课是在学生已经学习了用凑十法计算9加几、8加几、7加几、6加几的基础上，进一步学习5、4、3、2加几，本节课在学习20以内的进位加法中占据重要的位置，为学生熟练计算20以内的进位奠定基础。

这节课的教学重点是让学生通过实践探索、合作交流，自己得出5、4、3、2加几的计算方法。本节课的加法算式基本上是比较小的数加较大的数，例题可以促进学生探究，让学生用自己喜欢的方法计算，可以是凑十法，也可以联系已经学过的加法算式直接算出得数，鼓励算法的多样性。试一试的三道题目可以让学生自己计算， $4+9$ 和 $5+8$ 的算式可以引导学生联想 $9+4$ 和 $8+5$ ，利用已经学过的知识来计算。想想做做第1、2题注意算式之间的对比，感受知识间的联系，便于实现算法的迁移，然后安排实际问题的解决，引导学生巩固和应用所学知识。

教学目标：

- 1、学生经历从实际情境中提出并解决问题的过程，理解5、4、3、2加几的方法，能比较熟练地计算5、4、3、2加几。
- 2、在观察、操作中逐步发展探究、思考的意识和能力，重视算法多样化，发展创新意识和思维的灵活性。
- 3、继续培养合作意识和学习兴趣，应用知识解决生活里相关的实际问题，体会数学的作用。

教学重点：通过实践探索、合作交流，自己得出6、5、4、3、

2加几的计算方法。

教学难点：联系学过的相应的加法算式，直接算出得数。

针对这一教学重难点，可以课前先复习旧知，回忆凑十法的计算过程。在新科教学中创设情境，引导学生提出问题并列式计算，运用已有的知识独立探索计算方法。

教法：

1、多媒体教学法：在教学中，利用多媒体课件创设去小白兔家做客的情境，启发学生的兴趣和积极性，引导学生提出问题并列式计算，自主探索计算方法。

2、自主探索和合作交流教学法：动手操作、自主探索、合作交流是学生学习数学的重要方式，让学生在具体的操作活动中独立思考，并与同伴交流，亲身经历问题提出和问题解决的过程，体验学习的乐趣。

学法：

自主观察思考：通过学生的自主观察和思考，找出解决问题的办法，并逐步构建自己的知识体系，也有利于后面学生之间合作学习和更好地倾听他人的不同意见。

（一）创设情境，复习旧知。

1、出示口算卡片。

$$8+6= \quad 9+5= \quad 7+5=$$

指名说说你是怎样想的。

$$2\square+ \square\square=10 \quad 5+ \square\square=10$$

(二) 自主尝试，探索新知。

1、自主学例题。

师：小兔子家门口种了许多蘑菇，小兔子为了招待我们，正提着篮子在采蘑菇呢。

(1) 看一看，小兔子的蘑菇是怎么种的呢？

(2) 小兔子出了个难题考考大家：一共有多少个蘑菇？用什么方法计算？你会列式吗？

(3) 学生独立计算，然后请学生说说你是如何计算的。集体交流算法。

板书凑十法的过程。

学生回答。

师：做题时，用自己会做的和喜欢的方法做就行。

2、试一试。

下面就用你最喜欢来的方法来计算一下小兔子蘑菇上的这些题目吧。这些题目就是我们教科书95页中间的试一试。

$$5+8= \quad 4+8= \quad 3+9=$$

请你选一道题说说你是怎么样很快做出来的。

(三) 游戏实践，巩固练习。

1、想想做做1

述：小兔子还为大家请来了几位动物朋友。（出示想想做做

第一题的图。)

这些朋友都在书上的95页，小朋友能根据所看到的小动物，列出两道加法算式吗？

学生独立完成练习后全班汇报。

2、想想做做2

(2) 学生独立计算，指名校对，发现规律：加数不变，交换位置，得数不变。

3、想想做做3

要求：用你喜欢的方法算。

指名报得数，共同订正。

(四) 小结

今天你有什么收获？

冀教版小学一年级数学说课稿篇七

5、4、3、2加几是在9加几和8、7、6加几的基础上设置的，经过前两节课的学习，学生已经基本上掌握了进位加法的计算方法。本节课的教学内容都是与前两节内容相关的小数加大数的式题，都可以用交换加数的位置来计算，要求学生用学过的知识来完成这些计算。学生在前面已经掌握了凑十法，本节课的重点不再是研究怎样凑十，而是算法的多样化。

2. 培养学生利用9、8、7、6加几的计算方法学习5、4、6、2加几的迁移能力。

3. 培养学生良好的计算习惯和认真负责的品质.

使学生熟练掌握5、4、3、2加几的计算方法.

使学生悟出5、4、3、2加几的最好的计算方法就是交换加数的位置，想大数加小数.

在设计本课时，依照教材的编写意图和学生的年龄特点，创设了生动有趣的情境，设计了形式多样的练习，激发学生的学习兴趣，使学生在轻松愉快的氛围中学习知识，同时注重合作交流，培养学生创新意识。

有关20以内进位加法，学生已经学过9、8、7、6加几，所以，整堂课我没有像前面那样教学怎样去凑十，而是把主动权交给学生，让他们自主讨论、交流。在出示 $5+7=$ 后，让学生先自己想一想，再同桌说一说。这样，既创设了一个合作交流的氛围，又充分考虑了学生的主体意识，让每一个学生都在小组中发表自己的看法，互相交流、补充、完善，使每一个人都取长补短，同时也养成倾听别人说话的好习惯。

在开放自主的环境里，让学生的思维开阔和活跃起来。在探究新知环节 $5+7=$ 教学后，我进行了算法统计和优化，明确：在计算时，只要计算准确，你喜欢用哪种方法计算就用哪种方法。在学习完例4后，我引导学生想：5加几、4加几、3加几、2加几的题还有哪些？并适时地给出两个提示，这样学生就能迅速、准确地想出来，比起老师直接给出20以内进位加法表记忆更深刻。

小学生的思维是灵活多样的。他们在课堂上时常会冒出许多智慧的火花，我们应给予保护，这对于学生创新意识的培养是十分重要的。

在出示 $5+7=$ 后，学生想出很多种方法，我适时引导，鼓励创新，提倡学生算法多样化。学生看到自己的方法得到老师的

认可，学习的兴趣变得更高，真正感到自己是学习的主人。

冀教版小学一年级数学说课稿篇八

《发新书》这节课的教学是建立在两位数加一位数（进位）加法的基础上实施的，学生对于此课的重难点的认识有了很好的知识储备。针对这个特点，杨老师设计了本节课的教学思路。首先，杨老师问：“我们班有男生19人，女生18人，每人发一本，40本够不够？”设计了一个与生活实际联系相结合的学生感兴趣的问题情景，针对情景自然而然的产生了新的问题，要知道40本书够不够，应该算出什么？学生的解决问题的欲望被调动起来了。接着杨老师用课件出示发新书的情景过程，这一情景非常贴近学生的生活，很易激发学生的学习兴趣。在学生感受其情景的基础上，让学生自己找出数学信息，并提出数学问题。接着让学生思考“你能解决 $19+18$ 这个问题吗？”把学生的注意力转移到探讨计算方法上。学生由于生活背景和思考角度的不同，会出现多种不同算法。先让学生把自己的算法在小组内交流后再全班交流。在学生感悟两位数加两位数（进位加法）的不同算法后，让学生选择适合自己的方法，体现算法多样化。

培养学生提出问题，解决问题的能力是教学目标的重要组成部分。因此，杨老师结合新课程标准的理念，在教学中指导学生选择信息，提出简单的数学问题并能进行解答。教材提供了丰富的资源，杨老师也充分利用这些资源，指导学生选择一定的信息，提出问题并抽象出加法算式： $19+18$ 并用自己喜欢的方法计算结果。通过这一环节。培养学生提出问题，解决问题的能力。

在教学中，通过分组活动，让学生在互相交流中学习听取别人的意见，并对别人的算法进行理解，使学生的思维空间更为广阔，有利于培养学生的合作交流意识。在多样化的算法之中，有一些是比较简单或比较适合学生的，如：竖式计算、口算，杨老师也注重引导选择恰当的方法。注意到学生才是

学习的主体，老师担任的是引导者的角色。如在讨论算法多样化时，充分让学生说出自己的观点，只是在他们表达不清时帮助他们理清思路、说明，充分发挥了教师的引导作用。

这节课通过让学生动手操作摆小棒活动，培养了学生积极主动的学习，真正让学生体会到在学中乐、乐中学。学生在激烈的比赛气氛中，兴趣盎然地、积极乐意地完成练习，这是所有老师都期望的学习场面。在解决简单的实际问题的过程中，学生进一步体会了数学与生活的联系，增强数学意识，发展数学思考，培养他们学习数学的兴趣及合作精神。

我认为杨老师的课是一节寓教于乐的成功课，值得我自己借鉴的地方很多。

我认为，这节课欠缺的是：杨老师在讲解两位数加两位数的进位加法的竖式计算时，应注意强调满十进一的书写格式，及十位数相加时不要忘记加进位一。

冀教版小学一年级数学说课稿篇九

《猜数游戏》是《义务教育课程标准实验教科书数学》北师大版一年级第三单元第四课34、35页的内容，在此之前，学生已学习了5以内加减法及0的认识，对加减法的意义有了初步了解，这为过渡到本节的学习起着铺垫作用。本节内容通过猜数游戏归纳出6的加减法，让学生继续了解加减法的含义。学习本节内容后，为后面加减法的学习奠定了基础。所以学习好本节内容十分重要，它是本章教学中的重点内容之一。

根据上述教材分析，考虑到学生已有的认知结构、心理特征，我将制定以下三个目标：

通过观察和操作等学习活动，使学生进一步理解加减法的意义，能解决简单的问题，并正确计算得数是6的加法及相应的减法。

培养学生观察、语言表达、动手操作和初步运用数学解决问题的能力。

在生动活泼的情境和游戏中，激发学生的学习兴趣，培养合作意识，主动探索的精神。

学会6的加减法，突破方法是引导学生在游戏中，通过合作与交流使学生掌握所有的算式。

提高学生运用所学知识解决实际问题的能力，以及计算的熟练程度，突破方法是组织多种形式的练习，使学生熟练掌握6的计算。

由于学生入校时间不长，尤其是正式上课时间才一个月，很多的习惯和学习方式还不能与老师的要求同步。所以，组织教学会占用老师很多的时间，影响上课的进度。从思维方式来看，他们的认识与思维方式仍处于直观形象的阶段，在抽象能力、语言表达能力和思考的全面性方面需要老师的进一步引导。学生由于本课是游戏引入，让学生感受到数学就在生活中，从而产生学习的动机和兴趣，预期学生是可以理解并掌握的。

本着突出重点，突破难点，构建高效课堂，面向全体学生达成教学目标的原则，为落实学生自主学习、展示交流、互动探究的新课改精神，我在教学中主要设计了5个教学环节：组织教学、复习巩固、猜数活动、总结、实际应用。（教学过程见教学设计）

作为一名新调入青东小学的教师，第七周我上了一节汇报课，下面我从以下几个方面将这一节课进行自我反思。

- 1、本节课最大的特点就是数学游戏贯彻于课堂教学活动中，在游戏中激发着学生的学习兴趣，吸引着孩子们主动地参与。

2、组织教学：我班的课堂组织教学在一个月时间的不间断的强化训练下，已经初见成效，学生基本能够参与课堂活动，学习的意识和积极性较好。学习时，大部分学生思维活跃、态度端正。

3、在学生参与教学活动的过程中，能够及时给予评价。

1、教学设计：对6的加法的探索学生掌握加法的意义就行，但为了后面整个单元的内容有序学习，我又加入了探索规律这一环节。从教学效果来看，虽然使教学内容有了深度，但这部分教材的整合有些画蛇添足。更应该把这部分内容放到课后的练习或者思维练习中。因为占用了一定的时间，导致后面的练习没有完成，课堂环节不够完整严谨，练习的容量也有些小。因为练习少，所以少了些给学生自我展示的机会。

2、学生对6的减法基本掌握，但对减法的意义————已知两个数的和与其中的一个数，求另一个数，应用和理解都需要进一步加强。

3、基于对学生学习习惯的担心，对学生抓的过紧，课堂还不够活，有待于在以后的教学中从收开始到放，驾驭课堂的能力和艺术性要进一步提高。