

2023年一年级的数学退位减法教案(汇总8篇)

通过制定和实施安全教案，可以有效预防各类事故的发生，保障人民群众的生命和财产安全。如果你对初三教案的编写和实施有疑问或困惑，下面是一些初三教案的案例分析和解决方案，希望能帮到你。

一年级的数学退位减法教案篇一

出示“投沙包比赛”情境图：比赛规定，在2分钟时间内，谁投进筐中的沙包数多，谁就获胜。按照这个规则，1、2、3号运动员同时在画有白线处的起点向同样标有1、2、3号终点处的筐中投沙包，随着比赛的结束，画面中呈现以下信息：1、2、3号运动员分别投了16个、11个、12个沙包，终点处的1、2、3号筐外分别有9个、3个、6个沙包。通过阅读画面，同学们对“谁赢了”这一问题的一致看法是：“算一算每人投中几个，就知道了。”

教师引导学生分别探究每人投中几个的问题。

要求“1号运动员投中几个”，应该怎样列式？“ $16-9$ ”得数是多少？学生想到的办法有：

(1) 一个一个地减，既从16根小棒中1根1根地去掉，去掉9次，还剩7根。

(2) 从16根小棒中先去掉6根，剩10根；再去掉3根，最后剩7根。

(3) 先摆出16根小棒，把它分成两份，一份是9根，另一份是7根，去掉9根，还剩7根。

(4)把16根小棒分成两份，一份是10根，另一份是6根，先去掉10根，还剩6根；再从去掉的10根中拿回一根，合起来还剩7根。

随后教师提出问题让学生思考：你喜欢哪种算法？学生的看法不一，教师均给予了肯定，并指出：你喜欢哪种方法，就用哪种方法算。

接下来用同样的方法教学“2号运动员投中多少个”和“3号运动员投中多少个”两个问题。

评析：根据教学内容的需要，创设一个贴近儿童生活实际的情境，通过情境引出问题；对三个问题探讨后，回头再去解决“谁赢了”这一问题，并且教师能引导学生从不同角度去思考问题，从而找到解决问题的方法。这些都是新课程教学所需要的，也是应该给予肯定的。但同时课堂中也暴露出一些问题：在对“你喜欢哪种算法”作总结时，教师肯定与鼓励的是“你喜欢哪种方法，就用哪种方法算”，以至于在课的末尾集中计算训练阶段让学生说思路时，学生的想法仍停留在课的开始对每一个问题思考的原始阶段，如“ $13-8=5$ ”，你是怎么想的？有的学生回答：“我是从13里面先减去1得12，这样减8次，最后得5。”如果我们的学生经过40分钟的学习后，思维仍停留在刚上课时的水平上，学生得到的是什么？教师的教学价值又在哪里？在与执教教师座谈时，我们提出了这一问题。教师的解释是：“现在不是提倡算法多样化吗，那就不能让学生按一种方法去思考。我们也担心学生学完后会出现‘ $15-8$ ’一个一个减去这种低水平的思考方法，但是一想到‘算法多样化’，我们就不知道如何解决了。”

教师的解释，反映了当前很多教师普遍存在的困惑：“算法多样化”的实质是什么？我们不妨对课堂作进一步剖析：

在课堂的前半程，学生不是在做计算，而是在“解决问题”，即为最终解决“谁赢了”这一问题而分别去研究“每个运动

员投中多少个”的问题，为此学生至少想到了四种不同的方法。如果我们把这些方法称作是“算法”的话，“算法多样化”其实是“解决问题的多样化”，是思维水平的“当前状态”。此时，教师不要急于让学生去选择“喜欢哪种算法”，而是要回头对各种方法进行评价与反思，通过对各种不同方法的辨析，来认识不同方法的特点与优势，以此来达到“去伪存真、去粗取精”的目的，实现“优化选择”。学生之所以到课的结束时仍用“一个一个减去”这种低水平的方法来计算，是因为教师没有引导学生对各种方法进行评价、反思与辨析，以至于学生仍旧对自己最初选择的方法“情有独钟”。“算法多样化”是解决问题的多样化，但绝不是“算法全面化”，所有能对问题解决的方法都是应该给予肯定的，但从解决问题方法中抽象出的算法并非都应得到鼓励，只有那些对学生数学素养的提高有帮助，能实现学生在数学学习中可持续发展，接近数学本质的算法，才是我们所提倡的。

一年级的数学退位减法教案篇二

(一)掌握20以内进位加法的计算方法——“凑十法”“凑小数，拆大数”，将小数凑成10，然后再计算。如： $3+9$ ($3+7=10$, 9 可以分成7和2, $10+2=12$) “凑大数，拆小数”，将大数凑成10，然后再计算。

如： $8+7$ ($8+2=10$, 7 可以分成2和5, $10+5=15$)

注意：孩子喜欢和熟悉的方法才是最佳方法而且只掌握一种就可以了。

(二)20以内不进位加法和不退位减法：

$11+6$ (个位相加, $1+6=7$) $11+6=17$ $15-3$ (个位上够减, $5-3=2$) $15-3=12$ 3、加强进位和不进位、及不退位的训练。

(三)看图列式解题时候，要利用图中已知条件正确列式。常

用的关系有：

- (1) 部分数+部分数=总数：这时?在大括号下面的中间。
- (2) 总数-部分数=另一个部分数：这时?在大括号的上面一边。
- (3) 大数-小数=相差数：谁比谁多几，或谁比谁少几。
- (4) 原有-借出=剩下：用了多少，求还剩多少时用。

怎样才能打好一年级数学基础

第一，重视一年级数学公式。有很多同学数学学不好就是因为对概念和公式不够重视，具体的表现为对一年级数学概念的理解只是停留在表明，不去挖掘引申的含义，对数学概念的特殊情况不明白。还有对数学概念和公式有的学生只是死记硬背，一年级学生缺乏对概念的理解。

第二，就是总结那些相似的数学题目。当我们养成了总结归纳的习惯，那么一年级的学生就会知道自己在解决数学题目的时候哪些是自己比较擅长的，哪些是自己还不足的。

同时善于总结也会明白自己掌握哪些数学的解题方法，只有这样你才能够真正掌握了一年级数学的解题技巧。其实，做到总结和归纳是学会数学的关键，如果一年级学生不会做到这一点那么久而久之，不会的数学题目还是不会。

棱柱的分类

- 1、棱柱的底面可以是三角形，四边形，五边形，我们把这样的棱柱叫分别叫做三棱柱、四棱柱、五棱柱。
- 2、斜棱柱：侧棱不垂直于底面的棱柱叫做斜棱柱，画斜棱柱时，一般将侧棱画成不与底面垂直。

3、直棱柱：侧棱垂直于底面的棱柱叫做直棱柱。画直棱柱时，应将侧棱画成与底面垂直。

4、正棱柱：底面是正多边形的直棱柱叫做正棱柱。

5、平行六面体：底面是平行四边形的棱柱。

6、直平行六面体：侧棱垂直于底面的平行六面体叫直平行六面体。

7、长方体：底面是矩形的直棱柱叫做长方体。

一年级的数学退位减法教案篇三

认知目标：

1、学会10的加减法。

2、在分气球的活动中，使学生体会10的加减法各部分关系。

3、培养有条理的思考问题。

4、通过游戏学会凑十法。

情感目标：在实际操作和有趣的课堂活动中体验数学的快乐，激发学习兴趣和热情。

能力目标：通过画一画，摆一摆，说一说，做一做等活动培养观察能力和解决问题的能力，体会生活中处处有数学。

教材分析：本课是北师大版第一册第三单元中的分苹果一课，通过操作活动，使学生初步理解得数是10的加法和相应的减法，发展他们的数感。有关10的加减法在计算教学中比较重要。本课教学重点是学会10的加减法，教学难点是训练学生

有条理、按顺序思考。德育渗透点是培养学生与他人合作交流、和谐共处。

学校及班级状况分析：班上有多媒体电脑一台，我制作了精美的课件。为加强学生之间的交流合作，我改变传统的课桌椅的摆放，8位学生围坐分为一小组，共分为8个小组。

学生状况分析：学生刚入学，年龄小，注意力容易分散，整节课我以小熊过生日这一情境贯穿始终，以此激发学生的学习兴趣 and 欲望。因为有7、8、9加减法的铺垫，学生对这一类型的加减法比较熟悉，也有了一定的计算能力和计算方法，以及一些学生在学前班和家庭里也以学会了这些计算，所以学生在学习起来就比较熟练。借于此，在加强学生的计算能力的同时，也侧重了学生提出问题和解决问题能力的训练以及还可以用什么方法解决此类问题的能力也就是算法多样化。

设计理念：

一、从学生生活经验出发

在生活中，学生已经大部分掌握10的加减法，在教学中我紧密联系生活实际，从他们自身知识背景出发进行教学活动，让学生自己尝试着把10个气球分成两堆，并尝试着列算式，把数学和生活实际联系起来，让教学贴近生活，使他们体会数学就在身边，生活中处处有数学。

二、让学生在活动中学习

根据低年级儿童好奇好强好动的特点，我设计了生动活泼灵活多变的练习。让学生获得成功的喜悦，提高学习兴趣。使学生亲身体验知识的形成与发展。

1、游戏练习：如找朋友，小猫变魔术等

通过让学生动脑动手动口，多种感官处于积极活动状态，加深10的加减法的记忆，在活动中培养学生的思维能力，提高语言表达能力，还能培养学生合作精神，在看似游戏的过程中，不知不觉地进行10的加减练习，提高了计算能力，而且每个学生都有了平等参与的机会，增强了信心，找回了自己的价值。

2、开放题的设计

如爬台阶，小熊吹生日蜡烛等，开放习题有利于提高学生创新意识，培养学生创新技能。这些题来源于生活，学生必须凭借10的加减法，又必须考虑到生活经验。通过讨论让学生在争论中交流，自我评价，自我完善，既活跃了课堂气氛。把学生兴趣推向高潮，又渗透了数学思维问题。

三、加强学生合作交流和动手实践

从学生熟悉的生活情境和感兴趣的事物出发，为他们提供观察和操作机会，通过摆一摆，分一分等，动手操作学具，亲身经历了10的加减法形成过程，不但充分展示了每个学生的才能，而且使不同层次的学生获得不同程度的提高，既突出了学生的主体地位，提高了学生学习兴趣，又增加了创新意识和实践能力。

在教学中，我鼓励学生之间的协作，如：只要求学生准备5个苹果图，但实际操作中需要10个苹果图，肯定会有学生提出苹果的个数不够，引导学生两两合作。

四、评价方法的多样化

(1) 分男女登高比赛，每个楼梯有10台阶，表现好就可以上一个台阶，剩下台阶少的为胜。（运用10的加减法计算）

(2) 每小组之间竞赛（每组比谁的红旗多）

(3) 学生每个人之间又有竞赛（回答对了得一个金苹果）

(4) 老师评价，学生互评（对错牌，对了拍3下手）

教学准备：师在黑板上画一栋房子、彩色卡纸制作的10个气球、课件、学具（5个实物图、对错牌、数字卡片）

教学设计：

一、创设情境，复习6、7、8、9的加减法

1、天小熊就要过生日了，他想开一个生日party邀请森林里的小动物参加，可是有四位好朋友住得很远。请小朋友们来做小小邮递员，帮助小熊给小动物写一封信，邀请他们参加！（师准备分别贴有四个动物头像和标着6、7、8、9等数字的房子。学生拿卡片在音乐声中自由写数学算式并贴在相应的房子上。看谁写的又多又好！）

2、汇报：督察员拿出房子上的信，大声读题学生计算。

二、情境导入，主动探究

大象给小熊带来了10个气球做礼物，小熊想把他们挂在两扇窗子上，请小朋友来设计一下，该怎样挂呢？（师在黑板上贴出10个气球）

三、实践探索、感知体悟

1、学具实物图代替气球，摆一摆（只要求了每个学生准备5个苹果，明显不够，引导两人合作）

2、同桌合作交流，一学生摆图片，一学生说相应算式

3、汇报：全班整理有关10的加减法

(1) 请各小组代表上台，在黑板上用气球实际操作一下后，师根据学生回答填10的组成表。

(2) 其余学生根据摆的情况和同桌说出4个不同算式

(3) 请一组学生上台合作，理一理算式（有顺序思考问题）

四、趣味游戏，拓展应用

小动物又唱又跳可高兴了，都为小熊庆祝生日呢！

1、小猫用送给小熊的花变起魔术来，看看有什么奥秘？请小朋友猜猜（个别学生回答，其余的说悄悄话）

电脑显示：四朵美丽的花，点击伴随着音乐显示数字7，接着另一朵花又显示数字3。

师说你发现了什么奥秘？（两个数合成10）请你接着猜一猜，另外几朵花会开什么？

2、找朋友的游戏

(1) 师生互动：找找找朋友，谁是我的好朋友？

我是3来你是几？谁是我的好朋友？（师生拍手唱）

(2) 学生互动：每位学生下位找朋友，不论哪种方式都行。

3、小白兔的节目，猜数游戏。

(1) 出示积木：小白兔共有10块积木，现在有6块，请问小白兔藏起了几块？说说你是怎样想的？（ $10-6=4$ ）

(2) 有10只小猫在一起玩，现在只有3只小猫，请问有几只小猫藏起来了？（ $10-3=7$ ）

电脑显示：相应内容

4、小狗的游戏，比赛爬台阶

(1) 引导学生看黑板，说一说，谁爬的高？男孩赢了还是女孩赢了？（小组交流）

(3) 列算式

(4) 如果比赛继续进行，会出现什么情况（讨论）

(5) 学生现场操作，边讲故事，后列算式

五、开放性作业

小熊端出精美的生日蛋糕，看看这副图，你知道了什么？如果小熊吹一口，会怎么样？（学生齐唱生日歌）

电脑显示：一个插着10支生日蜡烛的蛋糕，

一年级的数学退位减法教案篇四

教学内容：8和9的加减法

教学目标：

1、会熟练口算10以内加减法，能正确解答

2、能用10以内加减法解决生活中简单问题，初步感知数学与日常生活的紧密联系。

3、在计数过程中，初步培养学生数感

教学重难点：初步建立数感，培养学生心算计数

教学准备：课件

教学过程：

一、创设情景

出示花果山和孙悟空，

小朋友，今天我带你们到花果山去观光好吗？

二、探究知识

聪明的小朋友，你能算一算吗？说出你的算式，你用什么方法计算？

写加法的理由是什么？学生说出加法的意思，树上有6只猴，树下有2只，一共有几只？

评价，你认为谁写的好？理由呢？

小结：同样一幅图，我们可以看作加法意思，也可以看成减法，只要能正确地说清图意，就能列出算式。

2、9的加减法

小朋友们上山一定口渴了吧，前面就有一棵桃树，结子很多又大又好吃的桃子。课件出示：两棵桃树，一棵树上有7个桃子，一棵树上有2个桃子。

请你们用学具代替桃子来摆一摆，然后独立写出算式。

谁愿意向大家说出你的算式，

评价：你认为哪个组写的好？

三、练习巩固

2、学生分组拿出数字卡片，同组两人互相拿出相加得8，相加得9的两个数。

用“小青蛙找家”的游戏来完成。

四、课堂小结

一年级的数学退位减法教案篇五

教学课题：

十几减8。

教学内容：

教材第13页例2、做一做及练习三1、2题。

教学目标：

1、学生初步学会计算十几减8。

2、使学生通过练习，进一步理解计算退位减法的思考方法。

重点难点：

掌握计算20以内退位减法常用的“破十法”和“想加算减法”

教学准备：

多媒体课件。

教学过程：

一、复习铺垫

1、口算

$$8+3=9+5=7+6=8+5=7+4=9+2=9+8=8+7=$$

2、看卡片，说出()里应填多少。

$$9+\square)=16 \quad 8+\square\square=13 \quad 9+\square\square=15 \quad 8+(\square=17$$

3、 $12-9=3$ ，说一说想的过程。

二、探究新知，展示交流

1、出示例2。

(1) 观察画面，理解图意，复述画面内容。

一共有12个风车，我们要买8个，还剩几个？

(2) 怎么解决这个问题？

(3) 学生分组讨论，说一说自己的想法。

(4) 学生汇报讨论结果，列出算式。

$$12-8=4$$

[谈一谈你是怎样想的？]

$$10-8=2 \quad 8+4=12 \quad 2+2=4 \quad 12-8=4$$

(5) 小结：刚才大家动脑筋想出了几种不同的思考方法，这几种方法都很好。其中第一种方法比较快，它采用的是“想加算减”的思考方法。在今后的学习中我们也可以采用这种

思考方法。

2、补充练习：摆一摆，算一算。

让学生在书桌上摆出8个红圆片，再摆出5个黄圆片，然后再摆上大圆圈。提问

(1)这种摆法表示什么意思？(8个红圆片，5个黄圆片，一共有13个圆片。)

(2)再用虚线套住7个红圆片，这种摆法又表示什么意思？该怎样列式？(13—8=5或13—5=8)计算时你是怎样想的？(让学生说一说思考过程。)

三、检测与反馈

1、完成p13页的“做一做”第1题。

[让学生口算，全班集体订正，个别题目让学生说说思考过程。(巩固破十法)]

2、完成p15页“做一做”的第二题。计算并说出上下两行之间的关系？(巩固“想加法算减法”)

3、布置作业。

板书设计：

十几减8

12-8=

10-8=28+4=12

$$2+2=4 \quad 12-8=4$$

教学反思：

本节课有了十几减9一课作基础，学习十几减8就减低了难度。孩子们在探究算法的过程中，圈一圈，摆一摆，从而使学生建立了减法的模型。为今后学习解决问题打下了基础。个别同学计算的速度和准确率有待提高，平时要加强口算训练。

一年级的数学退位减法教案篇六

1. 使学生初步认识含有三个已知条件的两步应用题的结构。
2. 使学生初步理解和掌握两步应用题的解题思路，会分步列式解答两步应用题。
3. 通过创设情景，使学生能在生活化的情境中体验和感受数学，激发学习数学的积极性。
4. 培养学生合理选择信息，用不同方法分析问题和解决问题的能力。

教学重点

掌握含有三个已知条件的两步应用题的结构和解答方法。

教学难点

利用已有条件找准题目中的中间问题。

教学关键

分析题中数量关系，确定先算什么，再算什么。

教学过程

一、 创设情景， 导入新课。

(一) 篇头动画

1. 师：小朋友们，你们爱看动画片吗？
2. 老师给你们带来了一段精彩的动画片。想看吗？会唱的一起唱。（引言：播放主题歌）
3. 刚才我们看的是什么动画片？（蓝猫淘气三千问）
4. 今天蓝猫也来到了我们教室，和我们一起学习。请看屏幕：（播放专卖店录像）

(二) 书包信息

5. 师：从这幅图上，你们看到了什么？
6. 生：黄书包有6个、蓝书包有6个、红书包有6个、
7. 师：除了颜色，还有什么不同？仔细数一数，大书包有几个？小书包呢？
8. 生：大书包8个、小书包10个。
9. 师：大家了解的信息真多，根据这些信息，我们可以提出哪些数学问题呢？（生提问）
10. 小朋友们真聪明，提出了这么多问题，要解决一共有多少个书包？这个问题。可以怎样计算？
 $8+10=18$ （个）、 $6+6+6=18$ （个）、 $6 \times 3=18$ （个）
11. 问63的小朋友，你是怎么想的？（抽象出3种颜色的书包，

每种有6个)

12. 小朋友，想象一下，一周以后这里的书包会发生什么变化呢？

生：（卖出了一些书包）

13. 师：正如小朋友想象的那样，一周后，专卖店卖出了15个书包

师：现在又可以提出什么新的数学问题了？（还剩多少个书包？）（非常好）

二、 讲授新课，主动探究

（一）研究例题

1. 师：你能不能解决这个问题？自己试着列出算式做一做，做完后可以在小组内交流。（哪个小朋友先来交流，你是怎样列式的？）

3. 师：还有其它方法吗？

5. 师：还有不同的方法吗？（如果有，作出肯定：你能和别人想的不一样，真棒！）

6. 师：用第一种方法的小朋友举手，第二种呢？有没有想出两种方法的？

8. 生(1) 蓝猫专卖店进了3种颜色的书包，每种有6个，卖出了15个，还剩多少个书包？（如果出现两问的编题，师作出肯定：很好，还可以怎么说？）

10. 根据学生回答板书：

先求一共有多少个书包?再求还剩多少个书包?

11. 问第二种: 你们又是选择了哪些信息来解决这个问题?也来叙述成一道应用题?

13. 选择这些信息解决问题的同学, 他们又是分几步来解答的?先求什么?再求什么?每人自己说一说。(谁来交流一下)

14. 出现全部信息:

15. 生答: (1) 都是先求一共有多少个书包?再求还剩多少个书包?(说的真好)

师: 为什么要先求出一共有多少个书包?

生: 先求出一共有多少个书包?, 就能求“还剩多少个书包?”

16. 手指一共有多少个书包?师: 一共有多少个书包?这个问题虽然在题目中没有出现, 但它其实就藏在题目的中间。需要我们小朋友自己去发现。

17. 还有什么相同的地方?都要分几步来解答?(两步)(板书课题)两步计算应用题

(二) 继续研究

经理和我们小朋友想的一样, 又进了两箱书包。

1. 出现两箱书包, 现在一共有多少个书包?谁有本事求出来?

2. 生: 不知道每箱有多少个书包?

3. 师: 那怎样才能知道呢?

4. 生: 打开数一数、查看包装上的数量

5. 师：真是个好办法，（每箱有30个）。现在你能解决这个问题了吗？

6. 生： $30 \div 2 = 60$ （个） $60 \div 3 = 63$ （个）

7. 师问：302求的是什么？两箱一共有多少个书包？

8. 师：为什么要先求出两箱一共有多少个书包？

9. 生：先求出两箱一共有多少个书包？就能求出现在一共有多少个书包？。

三. 巩固练习，内化新知

1. 师：下面我们运用刚才学过的知识来解决一些问题。

（动动小脑筋）：想一想：先求出什么？

2. 师：轻声读一读每道题目，再想一想，解决这些问题要先求什么？

一年级的数学退位减法教案篇七

游戏目的：本游戏通过“和小鱼交朋友”这一儿童化的情境，激发学生进行口算练习的兴趣，使他们为了能和小鱼成为好朋友自觉地进行练习，从而提高口算速度。

游戏场景：此游戏是针对一年级学生的，需要在老师的动作指导下完成游戏，并达到游戏的目的：20以内的进位加法和退位减法。

游戏时间：5分钟左右。

游戏难度：中级

适合年级：本游戏适用于六年级“圆柱的认识”一课的课尾，作为对圆柱体概念的巩固及延伸。

游戏人数：全班游戏准备：

(1) 奖品“小鱼”若干条。

(2) 游戏记录纸。

游戏过程：

1、创设情境，激发兴趣。

课件演示：伴随着优美的轻音乐，一条条不同颜色的小鱼从左向右欢快地游过，每条小鱼身上都写有不同的数。

师：（结合课件描述）大家快来看，咱们的电脑里游来了很多漂亮的小鱼。今天的数学课咱们就和这些小鱼交个朋友，一起做游戏！

（学生的积极性一下子被调动了起来，都跃跃欲试）

2、说明游戏方法。

师：这些漂亮的小鱼儿可灵活了，要想和它们成为好朋友。

大家还得花点功夫。怎么样，有信心吗？

所有的学生都大声回答：有！

3、开始游戏。

师：大家准备好了吗？请睁大你们的眼睛，别放过与任何一条小鱼做朋友的机会。

课件出示题目“ $8+9$ ”，同时屏幕的下方游过一条条写有不同数字且颜色不同的小鱼。

学生计算并找小鱼，找到了就说出该条小鱼的颜色。

教师进行评定，如果找对了，就奖给该条小鱼；找错了，就请其他小朋友帮忙重找。

依次出现题目： $15-7$ 、 $6+6$ 、 $13-9$ 、 $10+5$ 。

(1) 同桌轮流进行。

师：看样子，大家都想让小鱼成为自己的好朋友，那我们就给每个小朋友一次机会。下面我们同桌两个小朋友轮流进行，先请左边的小朋友来找小鱼，右边的小朋友负责判断、记录；然后请右边的小朋友找小鱼，左边的小朋友负责判断、记录。每个小朋友都要计算5道题目，只有答对4题以上才能和小鱼成为好朋友。

课件依次出示5道题目： $13-7$ 、 $5+8$ 、 $10+10$ 、 $17-3$ 、 $6+9$ 。

一名学生找、另一名学生判断，然后交换进行。（两次题目不同）小结反馈，发给答对4题以上的小朋友每人一条小鱼。

(2) 游戏提示：

本游戏把原本枯燥的口算练习融入在“和小鱼交朋友”的游戏中，充分调动了学生的口算积极性，使他们在紧张而快乐的气氛中，不断提高计算能力。而且本游戏的设计让学生不仅需要计算，还需要从众多答案中找到正确答案，这有利于培养学生的观察能力，发展思维的敏捷性。

本游戏还适用于“100以内整十数加减整十数”、“两位数加减一位数和整十数”以及“表内乘除法”的口算练习中。

课后思考：

通过玩本游戏，同学们是否已经掌握了20以内的退位加减法，需要了解更多20以内退位加减法的口算题，可以关注下面的公众号，回复20，即可获得20以内加减法口算题一套。

一年级的数学退位减法教案篇八

通过两个周的学习，对于20以内退位减法这部分的内容已经结束，在教学过程中遇到了许多的问题也有很多的收获。20以内的退位减法是在学生学习了20以内的进位加法、加减法关系、10减几等知识的基础上进行教学的。20以内的退位减法的计算方法有3种，平十法和破十法为一个课时，想加做减为一个课时。在两节课的教学后，学生对20以内退位减法的计算方法掌握的并不是太好。“想加做减”的方法对于学生来说比较容易发现，在平时的计算中也用得比较多，因为加法是正向的运算，符合学生的认识规律。可是，在过了一个寒假之后，孩子都过了一个快乐的新年，把口算练习都抛在脑后，上学期学习的10以内的加法和减法及20以内的进位加法都忘得差不多了，因此对这样一部分孩子来说，学习使用“想加做减”的方法特别难。

根据学生的这些特点，在学习这三种计算方法后，我让学生自己选择其中一种方法进行计算。其实，提倡算法多样化的目的，是为了促进学生的个性化的思考，开展数学交流，鼓励探索不同的计算方法，促进学生的发展，并不是要求学生掌握多种计算的方法。另外，我注意让学生在平时每天坚持练习口算，以10内的加减法为基础，能快速准确的计算出结果，再练习20以内的进位加法，20以内的进位加法非常熟练后尝试用想加做减的方法计算20以内退位减法。

文档为doc格式