

最新数学教案分一分(模板5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

数学教案分一分篇一

新教育评估这天，我展示了《天平游戏》这节课。《天平游戏》的教学目标是通过天平游戏活动让学生发现等式性质一：等式两边都加上（或减去）同一个数，等式仍然成立；让学生能利用这一等式性质解简单的方程；培养学生探索求解的学习品质。我根据这样的教学目的设计了我的教学过程。我用的教学工具是多媒体课件和实物天平，目的是想通过两种方式同时刺激学生，更强烈地引起学生的好奇心和求知欲。

$$x+8=10$$

$$\text{解： } x+8-8=10-8$$

$$x=2$$

同时，找学生上台演板，目的是试一试学生掌握的如何，我的教学目的是否达到。在教学的最后我特别讲到方程解的检验方法并要求学生尝试对方程的解进行检验。

本节课的教学有成功之处，失败的地方也是不可忽视的也是我至今耿耿于怀的。我在课件的开头呈现的复习方程的题目中有一题单位还没有统一我就列了方程，说实话我真的一直没发现，当杜老师给我提出错误的时候我真的很感谢他，有点不能原谅自己的粗心，这让我意思到我的不足，对我以后的教学都是一记重锤。俗话说：“吃一堑长一智”，我相

信在以后的教学中我一定会格外注意我的课件制作。另外，我认为整节课我并没有充分调动学生的主动性，我一直认为只有不会引导的老师 没有不主动的学生，没想到在实际操作中我还是犯了这个错误。这些都是我要在以后的教学中格外注意的地方，感谢学校给我这次的机会让我得到锻炼并知道了自己的不足，感谢听课老师对我真诚的评价。

数学教案分一分篇二

《摸球游戏》是北师大版三年级上册第八单元“可能性”第一课时的教学内容，是在学生初步感知事件发生的确定性和不确定性的基础上进行教学的。旨在让学生了解事件发生的可能性有大有小，知道可能性的大小与数量的多少有关，并能用语言进行描述。

利用有趣的游戏导入，既可以激发学生兴趣，促进学生对新课内容产生强烈的求知欲望，同时也能加深对以前所学知识的理解和巩固。更重要的是营造了一个宽松、民主、和谐的学习氛围，有利于学生积极主动地参与课堂教学，迅速集中注意力，充分发挥了学生的主体能动性。

教学中我设计了现场抽奖活动、帮神秘朋友设计放球游戏、让学生用“一定”、“经常”、“偶尔”、“不可能”等词语描述生活中一些现象。如，练习设计中的填空题和判断题、帮张阿姨分析她买的奖票是否能中奖等，都是围绕日常生活中事件发生的确定性、不确定性及可能性大小来练习的，既巩固了本节课所学知识，又将知识学习的终极点延伸到生活中，同时也整合了课程资源。

“教学过程中，我组织每个学生参与到摸球游戏中去，让他们亲历知识探索的过程，理解事件发生的可能性有大有小，可能性的大小与数量有关，有些事件是不可能发生的。如在装有9个黄球和1个白球的盒子里摸出黄球的可能性大，摸出白球的可能性小，不可能摸出一个红球。渗透”生活中还有

形形色色的骗术存在，有些事件的发生只是偶然现象，一定要冷静分析，正确判断。”以此为契机对学生进行正确的人生观、价值观的教育。

玩是孩子们的天性。我抓住孩子爱玩的心理。上课伊始，先进行摸球有奖游戏，学生的学习积极性一下子被调动起来了，因此分组合作学习进行得非常顺利。好奇心驱使他们认真摸球，积极思考，踊跃发言，通过自己的努力验证大家的猜测，体验到了成功的喜悦。当孩子们有些疲倦时，我顺势开展了一个班级抽奖活动——让同学们把写有自己学号的纸条放进盒子里，邀请一位听课老师从中抽出一名幸运之星。同学们更加兴奋了，纷纷猜测会抽到谁。这样的设计既达到了放松的目的，又将巩固训练落实到位，学生在玩中学，学中悟，悟中得。

数学教案分一分篇三

本节课通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅利于提高学生数学学习的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性。在教学过程中，让学生通过猜想、观察、想象、分析、验证等思考方式亲自体验、感知，得到事件发生的可能性是不确定的，可以用分数表示可能性的大小。让学生在参与中体验，在体验中学习。与此同时，也关注学生个性思维的发展和综合能力的提高。在应用部分中，学生不但学到了知识，同时也能解决生活的实际问题，体会到数学在生活中的应用，增强了学会数学、学好数学的信心。

文档为doc格式

数学教案分一分篇四

本节课主要是让同学通过猜测实践验证，经历事件发生可能性大小的探索过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性是有大有小的。在活动交流中

发展合作学习的意识和能力。

对于本节课我总结有三大特点

课始，首先播放故事《守株待兔》，生动有趣的故事，引出事情的发生不仅有可能性，发生的可能性还有大有小，从而导入新课。这样创设情境，不仅唤起了学生对旧知的记忆，为新知做好铺垫，起到引路导航的作用，而且趣味性十足，有效地吸引了学生的注意力。

课堂上，同学们是在小组活动中合作摸球，探索事情发生可能性的大小。在动手实践的过程中，通过猜测、观察、分析、验证等方式亲身体验、感知，体会事件发生的可能性是不确定的，并且发生的可能性是有大有小的。让学生在参与中体验，在体验中学习。我关注学生在活动中体验的同时，更关注学生个性思维的发展和综合能力的提高，有意识的培养学生用准确完整的数学语言来表达自己的想法，从而培养学生数学思维。

在最后应用拓展部分。首先设计幸运大转盘，让学生设计两种转盘，第一种做为商家你怎么设计，第二种做为顾客你怎么设计，并说明理由，学生在多项思维中应用所学知识解决问题，从而巩固本节课所学的知识。接着说说生活中一些事情发生的可能性，使学生体会数学就在生活中，生活中处处有数学。最后有关抛硬币问题的研究，利用历史上著名的数学家抛硬币实验的结果统计，使学生发现当抛得次数越多，出现正面朝上和反面朝上的可能性越接近相等。同时也是在培养学生一种研究数学的意识，教育学生学习数学家们通过大量的实验来验证猜测，从而得到最后的结论的严谨求学的精神。

数学教案分一分篇五

教材分析

在本册教材中10以内数的组成和分解，不再作为10以内的加减法的逻辑起点，而是直接从学生的生活经验出发，把学习加减计算与解决问题的过程结合起来，让学生亲身经历从问题情境抽象出加减算式应用，然后去解释一些现象，解决一些问题，从中理解加减运算的意义和应用价值。而实际上，10以内数的合成分解与10以内的加减法只存在描述数量关系的形式上的差异，而并无本质上的区别，因此，材料不但没有削弱对数可分可合的认识，而且还创设了丰富多彩的问题或游戏活动，不断强化数的合成分解意识。本课《分苹果》就是创设了“分苹果”情境讨论了10的组成和分解，还把进一步体验10的组成和分解及其无意识记忆寓于练习和游戏活动中，逐步达到熟练有关10的加减运算。

学情分析

一年级学生年龄小，刚入学不久，好动、好奇、好玩，对数学学习兴趣比较浓厚，大部分学生爱卡通图像、爱小动物更爱帮助动物们解决数学问题。在学习本课前已经掌握9以内的加减法。根据以上的情况本课教学设计采用童趣与竞争相结合的'方式。童趣在活动中贯穿全课。竞争拿奖励的苹果。既有承上启下的作用又能激发学生学习的欲望。

教学目标

认知目标

- 1、在具体的情境和教学活动中认识“10”的分解与合成。
- 2、理解10的加法和相应的减法算式，进一步体验加减法的含义和加减法之间的关系。

能力目标：通过具体的数学活动培养学生有条理思考问题的能力和善于交流合作学习的能力。

情感目标：通过卡通动漫播放等体验数学的乐趣。

教学重点和难点

1、重点：能正确熟练地口算10的加减法。

2、难点：经历从实际问题抽象并整理出10的加法和相应的减法算式。