

# 小学数学多媒体教案(实用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。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

## 小学数学多媒体教案篇一

1、注重了“学生的主体性”，让学生自主探索与合作交流。教学过程中注意摆正自己的位置，始终把学生放在主体地位，尽量的让学生去说、想、做，让学生在参与中复习好知识，增长才干，提高素质。如本课任务的确定，公式的推导、网络的构建，教师均为学生提供了话题，让学生在小组讨论、合作交流中完成学习任务，使知识的学习成为训练学生能力，培养学生素质的载体。

2、注重了“知识的生活性”，让学生学习有价值的数学。数学教学中强化了学生数学意识的培养，使学生清楚地认识到“数学来源于生活、寓于生活、用于生活”。这是今后课改的重要内容与发展方向。无论是问题的引入，还练习的设计，都尽量让学生感受到数学就在我们的身边，数学与生活同在。

3、注重了“呈现的多样化”，让学生高效、直观的学习。通过多媒体、实物投影、图形卡片，有效的化难为易、突破难点。通过平移、旋转、翻折等方式表现出生动有趣的画面，显示了现代化手段的无可争辩的优势。图形的出示、面积公式的推导等，无不体现多媒体的不可替代性，从而提高了学生的学习效率，激发了学生的求知欲。

## 小学数学多媒体教案篇二

经过全组教师的共同努力，终于完成了一次较为满意的的教学设计，并在莱州教研室组织的数学优质课评选中进行执教。课堂上学生的参与积极性异常高涨，课堂气氛非常活跃，看着学生们那学习干劲，我深深的感觉到数学课堂中，学生学习兴趣的激发是多么的重要。现结合这节课的教学，谈几点看法：

### 一、游戏导入，激发兴趣

在新课导入环节，我采用了学生喜欢的跑步比赛的游戏活动导入新课，由于比赛规则中，跑的圈不同，引起了学生的不满，学生在矛盾冲突中明白“圈是有长有短的”，为后面理解周长的含义做好了铺垫。这一比赛活动，大大激发了学生的参与热情，他们的学习兴趣被调动了起来，课堂气氛很是活跃，真正做到了“在玩中学，在学中玩”。

### 二、教学过程循序渐进，尊重学生的认知规律

本节课，我遵循学生的认知特点，让学生在教师的引领下一点点的进行学习，首先让学生在跑步比赛的过程中理解：“一圈”必须要“首尾相接”，在充分的感性认识以后，告诉学生“一圈”就是“一周”，之后，又让学生用手指跑桌面、书封面的一周，并且在跑的过程中告诉学生，必须要沿着边线才行，在学生大量的练习之后，教师引出“图形的周长”的含义。最后又通过练习让学生来巩固理解图形的周长。思路清晰，通过这20分钟的学习，学生建立了清楚的周长模型。深刻的理解周长就是一个曲线的长度，为以后相关知识的学习打好了扎实的基础。

### 三、学生在体验活动的过程中快乐学习

从这节课的开始到结束，学生一直处于一种兴奋状态，相对

于听别人的说教，亲身参与活动而形成的体验是刻骨铭心的，终身难忘的。所以，在本节课的设计上，我花费了大量的时间让学生进行体验学习，感受图形的周长就是沿着边线一周的长度，进而让学生明白周长是一个长度，而不是别的。这节课上，学生的参与度是极高的，我也真正做到了面向全体学生进行教学的目标。

所谓“兴趣是最好的老师。”，相信这节课一定给学生留下了深刻的印象，学生在快乐的活动中学习着知识，这是我们最大的欣慰。

## 小学数学多媒体教案篇三

《图形的周长》是三年级上册第五单元的内容。本节课我采用了以学生实际操作为主是教学方式，通过理解封闭、指一指、描一描、摸一摸、说一说等环节让学生来体会什么是图形的周长。

### （一）创设生活情境，激发探究欲望

小学数学内容来源于生活实际，它应当是现实的，有意义的、富有挑战性的。创设与学生的生活环境和知识背景密切相关的又是学生感兴趣的学习情境有利于让学生积极主动地投入到数学活动中去。回归生活，让课堂与生活紧密相联，是新课程教学的基本特征。

### （二）重视学生的自主探索和合作学习

动手实践，自主探索与合作交流是学生学习数学的重要方式。苏霍姆林斯基说过：“在人的心灵深处都有一种根深蒂固的需要，就是希望感到自己是一个发现者、研究者、探索者，而在儿童的精神世界中，这种需要特别强烈。”我为学生创设了一种民主、宽松、和谐的学习氛围，给了学生充分的思考问题的时间与空间，所以在这节课我让学生充分经历了指

一指、描一描、摸一摸、找一找、说一说的过程。在这样的课堂教学中教师始终是学生学习活动的组织者、指导者、合作者，在这样的课堂学习中学生乐想、善思、敢说，他们可以自由地思考、猜想、实践、验证。

在最后一个环节中，我设计了四个层次的练习，为不同的学生提供了各自施展的舞台，提高了学生的解题技能，同时也培养了学生的实践应用能力。

## 小学数学多媒体教案篇四

《图形的周长》是三年级上册第五单元的内容。本节课我采用了创设生活化、趣味化情景，以学一生系列观察、实际操作活动为主的方式，教学的各个环节在体现借助直观手段对媒体课件、学具、实物等策略，引导经历了探究图形周长、周长的算法探究的完整过程中逐步培养学生的抽象思维能力、解题能力；建立了空间观念，达成了研究目标，效果是理想的。

1、充分挖掘学生身边的生活素材，调集学生的生活经验，创设活动情境：备课初稿中：侯老师由参加运动会的生活话题引入两只瓢虫比赛的情景，既有学生喜闻的动物比赛的情景，引发学生弄得兴趣。多媒体课件直观演示，运动、激情的音乐营造热烈比赛的场面，引导学生不觉间参与高喊加油参与情绪高涨。

2、探究环节在一系列数学活动中经历探究过程，逐步感悟认知，学生抽象思维、解题能力进一步提高，空间观念建立进一步完善。学生在通过观察、操作（描一描、找一找、指一指）思考、想象等活动中。认识循序渐进由一周——一周长——什么是周长的感悟过程，培养了学生的抽象思维能力，并帮助学生初步建立了空间观念。在学生经历了充分感性认识和交流对周长的理解基础上借助长方形、正方形、梯形、三角形等一周描红线的过程再次直观呈现，引导学生进一步深入抽

象思维，从而正确理解概念，教师引导规范表达揭示周长概念。学生经历了探究周长概念的全过程。

之后引导学生由国庆节引入节日广场的花坛如何保护的话题，引入周长的算法探究学生在想办法思考、讨论、操作、汇报的完整解题过程的同时学生深入认识、内化了对周长概念的理解。

3、练习的设计生活化，注重了层次性，引导学生进一步体会数学与生活的密切联系

思考：

找生活中物体表面一周学生感悟充分，但是在表达时不够积极，采用4人一组活动，学生参与积极性、思维碰撞可能更充分。

练习环节回归课本故事情境昆虫王国的比赛，观看比赛，辨析周长。现在两位选手要沿着这两块不同形状的场地跑一周，大家看，这样公平吗？引导学生在辩论中思维碰撞，认识深入，学习兴趣盎然；在进一步体会学有价值的数学方面也做得更好了。

## 小学数学多媒体教案篇五

认识图形周长是九年义务教育小学实验教科书三年级数学上册的教学内容，是小学阶段周长认识的起始阶段，这一课的教学目标是让学生通过观察和操作等活动，感知周长，建立周长的概念，会指出简单图形的周长，并能利用对图形周长的认识，测量和计算一些平面图形的周长，知道周长在生活中的简单应用。它肩负着“让学生认识周长的意义，初步学习测量和计算周长”的任务。

由于这是学生第一次接触“周长”这个概念，所以只有让学

生通过观察、操作、亲身体验等活动，让学生在具体情境中理解周长的含义。在课堂上，首先我创设生动、有趣的情境，呈现一只蚕宝宝爬桑叶边线的故事，激发学生的学习兴趣，并让学生初步感知“一周”这个词语；再让学生用铅笔描出课本上的图形，进一步直观地感知周长，从而使学生得到图形的周长就是一周的长度；接着让学生找身边的例子来说一说什么是它的周长，并且用手摸一摸它的周长，拓展学生对周长的感性认识，初步认识周长的意义；最后让学生通过量一量、算一算，让学生运用周长的知识，计算规则图形的周长及知识的'拓展延伸。

首先，我觉得有就一处的问题设计存在问题，在学生描完图形的边线以后我问学生这些图形有什么特点，其实按照学生已有知识很难回答这个问题，因为他们还不知道什么是封闭图形，所以我觉得在提出问题之前可以加上一组图形的分类，作答后我引出只有封闭图形才有周长，目的在于让学生体会感受图形边线具有封闭的特性，从而使他们知道在指物体表面周长的时候一定要首尾相接。

其次，多媒体技术的应用欠缺。描绘图形一周强调的是过程，如果可以动态实现这个过程，对于学生来说感受应该更深。

另外，当学生出现不同答案时，不能够抓住机会及时的引导学生，并进行准确地评价，对于课堂上生成的资源的利用还有待加强，这是今后要注意和努力的地方。

这节课我感触很深，我觉得一节好课它是有生命活力的，而这种生命活力来自于学生对事件或事实的感受、体验，来自于对问题的敏感、好奇，来自于丰富活跃的猜想、假设，来自于不同观点的碰撞、争辩、启迪、认同。而恰恰这点就是我的课堂所缺少的。通过这节课结让我真正明白，在数学课中一个有效的数学问题，一个有价值的数学问题，其实它就是学生思维的碰撞，思想的升华，数学方法的渗透。所以，

我想在我今后的教学中我会尽可能为学生提供思考、交流、实践、探究的空间，引导学生经历体验、感悟知识的形成过程。让学生去感受、体验周围丰富多彩的世界，发现、提升数学的美，使学生从课堂学习中获得多方面的滋养，让课堂成为学生精神享受的家园。