

# 最新一年级数学上教案设计(精选5篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。写教案的时候需要注意什么呢?有哪些格式需要注意呢?以下是小编为大家收集的教案范文,仅供参考,大家一起来看看吧。

## 一年级数学上教案设计篇一

教学目标:

- 1、在游戏活动中,让学生掌握有关6的加减法。
- 2、在游戏活动中,鼓励学生积极参与、积极交流、积极思考,并培养学生有序思维的能力。
- 3、在游戏活动中,使学生不断积累经验,发展他们的数感。

重点难点:

- 1、掌握6和的加减法。
- 2、培养学生有序思维的'能力。

教学过程:

一、呈现目标,任务导学

- 1、能够正确计算有关6和的加减法;
- 2、在具体活动中理解数的具体意义。

二、互动探究,合作求解

### 活动一：师生进行猜数游戏猜数2或4

1、教师谈话：我们一起玩一个猜数游戏好不好？

2、学生猜数，并说出简单的理由。

3、教师提问：你能用数学算式表示吗？ $2+4=6$  $4+2=6$

4、教师：还想不想再玩一次？并用数学算式表示出来。 $6-2=4$  $6-4=2$

### 活动二：生生进行猜数游戏

1、教师谈话：同学们从学具盒里数出7个小珠子，看谁数得快！

2、教师说明游戏规则

3、小组活动。

### 活动三

3□3□

6□4□

6□3□

6□5□

1□5□

2□4□

6□3□

6□1□

6□6□

4□2□

3□3□

1□5□

找朋友：出示小黑板：连一连

强化训练

当堂达标好啦，现在我们去检查一下我们学得怎么样

- 1、独立完成课本35页练一练中第1、2、3题后小组内订正。
- 2、独立完成课本35页练一练中第4、5、6题后全班订正。

课后反思：

预习先行观察课本36页情境图背土豆。

## 一年级数学上教案设计篇二

学生的经验和活动是他们学习数学的基础。本节课的教学设计，能根据数学新课标的核心理念，精心设计学生的数学活动，充分利用了学具和多媒体教学手段，调动学生多种感官参与学习。让学生在实际行动中运用所学知识，体现了数学来源于生活，生活离不开数学。整节课以活动为主线，把教学内容清晰有趣地串了起来，设计新颖。教学过程科学合理，层

次分明，层层递进，高潮迭起，教师科学有效地引导，给人一种渐入佳境、耳目一新的感觉。整节课的设计和课堂教学的实施主要体现了以下特点。

1. 小学生学习数学是一个思考的过程。“思考”是学生学习数学认知过程的本质特点，是数学学习的本质特征。没有思考就没有真正的数学学习。有效的学习就是激励学生动手实践、自主探索与合作交流。本课教学中，教师注意把思考贯穿教学的全过程，将操作与思考有机地结合，让学生在玩、操作、交流中思考，在思考中探索，获取新知。尤其是特别注重为学生创设独立思考的空间，教学中，无论是学生“观察、发现”“探索创新”“巩固深化”还是“联系实际”都是先让学生独立思考，再进行小组合作或再组织讨论交流。这样的交流讨论，是在学生独立思考之后进行的，因而学生有话可说，有话想说，有话能说，充分发挥了每个学生的积极性。这样的教学，不仅有利于培养学生独立思考的习惯和自主探索的能力，也大大提高了合作学习的效率。

2. 注重学生数学学习与现实生活的联系，教学中注意创设生活情境，使数学更贴近学生。注意引导学生用数学的眼光去观察和认识身边的各种事物，学会从生活中发现数学问题、提出问题和解决问题。

3. 强调数学学习的实践性、探索性。教学中设置了许多新颖有趣的实践活动内容，注重学生的情感体验和个性发展，增强数学内容的趣味性、开放性，强调学生数学学习的过程。在整个教学过程中，教师和学生分享彼此的见解，交流彼此的情感，求得新的发展。凡是学生能独立思考、合作探究发现的，老师决不包办代替。让学生多思考、多动手、多实践，自主探索、合作学习。教学形式有分有合，方法多样，学生参与程度高，最大限度地拓宽了学生的思维，使课堂充满生机与活力。

# 一年级数学上教案设计篇三

## 一、教学目标

### （一）知识与技能

学会观察会看钟面的结构，认识电子表和钟表表达的整时，会读、会写整时刻。

### （二）过程与方法

通过学生操作钟表认识钟面的结构，获得看整时刻的方法，并能用语言比较清晰的说明看时间的方法。

### （三）情感态度和价值观

使学生体会到生活中处处离不开时间，感受时间的宝贵，教育学生要珍惜时间、按时作息。

## 二、目标分析

学生不仅要会看钟面和电子表认整时，还会对看不见、摸不着的时间有所感觉。知道什么时间该做怎么，培养学生良好的作息习惯。本册只认识“整时”，将来会在二年级上册“认识半时”。因此，本单元对学生的后继学习起着重要作用。

## 三、教学重难点

**教学重点：**认识钟面，在钟面上认识整时、书写整时，并总结出看整时的方法。

**教学难点：**对“几时过了一点”和“快到几时”的理解。

## 四、教学准备

小钟表、课件

## 五、教学过程

### （一）认识钟面

#### 1. 课件出示谜语

“我有个好朋友，会跑没有腿，会响没有嘴，它会告诉我，什么时候起，什么时候睡，请你猜猜看，我这个好朋友是谁？”今天这节课，我们一起来认识钟表。揭示课题。

#### 2. 自主介绍钟面

##### （1）认识钟面

要求学生观察钟面，把看到的与同学之间进行交流。

师生共同总结：钟面上有12个数。

有表针：时针与分针。分针又细又长、时针又短又粗。

##### （2）由学生介绍大的钟表（教具）

学生从大钟表上找出时针、分针。发现钟面上的指针总是在不停地运动。发现表针旋转的方向。并用手势表示转动的方向。

##### （3）认识分针、时针

有学生介绍又细又长的针叫作分针；又粗又短的针叫作时针。分针、时针转得快慢不同，但是转动的方向一样。

【设计意图】利用动静结合的课件，再次强化认识时针和分针。学生在指一指、转一转的活动中感受动态的时间。为认识半时，理解时针在两个数的中间，表示过了几时没到几时做好铺垫。

## （二）认识整时

### 1. 读写整时

教师逐一出示钟表（课件）。

师：看钟表请思考，钟面上表示的时间你们认识吗？

随着学生的发言教师指导学生读时间和写出时间。

7: 00读作：7时

10: 00读作：10时

1: 00读作：1时

4: 00读作：4时

师：结合钟面表示的时间，想想你们在做什么？

## 一年级数学上教案设计篇四

教学内容：

北师大版小学数学教材一年级上册第34、35页的“猜数游戏”

教学目标：

知识技能：

1、在猜数游戏的活动中，进一步理解加减法的意义，探索并掌握有关6的加减法的计算方法。

2、能根据数学信息列出加减法的算式，并能正确计算有关6的加法以及相应的减法。

数学思考与问题解决：

能运用所学知识解决简单的实际问题，体会用数学的乐趣。

情感态度：

培养学生参与数学活动的积极性和仔细认真的良好学习习惯，渗透爱心教育。

教学重点：

会计算6的加减法。

教学难点：

能应用所学的知识解决简单的实际问题。

教具准备：

卡片，棋子，课件

教学方法：

游戏法、直观演示法、小组合作学习法。

教学过程：

一、复习旧知导入新知



1、大屏幕出算式，学生口答。

2、做游戏。

## 二、探索新知

1、单手猜数游戏。

师生共同数一数共有几粒，随机拿几粒让学生猜一猜“老师的手上有几粒棋子？”老师提醒他们“少了一些”或者“多了一些”。

2、双手猜数引出得数是6的加法。

师：“现在老师手里共有6粒棋子，你知道两只手分别有几粒棋子吗？”让学生在猜的过程中说一说是怎么想的，引出加法算式。

3、单手猜数引出相应的减法。

师告诉学生棋子的总数，然后双手分别握着一些棋子，接着摊开其中的一只手，让学生数一数这只手上有几粒棋子，然后猜一猜另一只手上的棋子数，引出相应的减法算式。

## 三、自主探究6的分成。

让学生借助学具来摆一摆，独立完成第三个内容“分一分，填一填”。

做游戏巩固6的分成

## 四、巩固练习

1、说一说

看图提问题并说算式。

2、说一说，6个苹果放在2个盘子里可以怎么放？

（略）

五、课堂小结（略）

板书设计：

6的加减法

$$5+1=6 \quad 6-1=5$$

$$1+5=6 \quad 6-5=1$$

$$2+4=6 \quad 6-2=4$$

$$4+2=6 \quad 6-4=2$$

$$3+3=6 \quad 6-3=3$$

$$0+6=6 \quad 6-6=0$$

$$6+0=6 \quad 6-0=6$$

## 一年级数学上教案设计篇五

一教学目标：

1在猜数游戏的活动中，进一步理解加减法的意义，探索并掌握得数是6的加减法的计算方法。

2能正确计算得数是6的加法以及相应的减法。

3在数学游戏的过程中，体会数学的乐趣和实用性。

## 二教学重难点

1教学重点：能正确计算得数是6的加法以及相应的减法。

2教学难点：同一幅图，能够根据不同的问题列出加法和减法。

## 三教学过程：

### 1游戏引入（复习）

师：以前认识0的时候，老师和孩子们做了一个游戏，孩子们还记得吗？——猜猜我的右手有几只笔，当时老师手中一共拿了三只漂亮的铅笔，左手的铅笔给孩子们看，右手藏在背后，请孩子们来猜，当时是想难住我们的孩子，结果发现孩子们非常厉害，很快就猜到，老师很不甘心，这次我多拿点铅笔来，一定要难倒你们，看看，我一共带来了几只铅笔啊？（6只）这次非常多了，看看左手我拿了2只，猜猜右手藏了几只，看看谁的反应最快。（有小朋友要来猜一猜啦，孩子们的小耳朵应该（竖起来），仔细听他能不能猜对呢？发言的孩子请你说完整，大家才听得明白啊。）

生：老师的右手藏了4只。

师：藏了4只？到底是不是4只呢？赞成的4只的孩子举手给老师看看，到底你们猜对没有呢？老师要拿出来咯？想知道正确答案的孩子请坐直！

生：就坐直。

生：铅笔（讲学具贴在黑板上）

师：请孩子们说完整，这是几只铅笔？

生：6只铅笔。

师：一共6只铅笔，刚才老师左手拿出来的是几只？

生：2只。

师：移动2只铅笔到左边，这时候老师应该用手捂住右边剩下的，你能提出什么数学问题呢？生：（一共有6只铅笔，左边有2只，请问右边有几只？）

生：左边有2只铅笔，右边有4只铅笔，请问一共有几只铅笔？

师：哇，我们班的孩子真的非常厉害，用这些铅笔就提出了两种完全不同的数学问题，我还想用猜铅笔的游戏难倒你们，看来老师是太低估孩子们了，刚才这个数学问题怎么解决，怎么列算式孩子们应该不可能不会吧？大家一起说好啦。

生： $2+4=6$

师：刚才是老师想难倒你们，就是我来藏，你们来藏，孩子们想不想和同桌玩一玩这个游戏？老师等会请孩子们拿出学具里面的6只小棒放在桌子上，学具盒收下去，现在开始。生：迅速拿出小棒。

师：我们来玩猜小棒的游戏，像刚才老师那样，一只手拿几只小棒，请同桌小朋友来猜另一只手里有几只小棒，但是，老师要布置一个任务了，这是数学课，孩子们不能只顾着玩游戏，老师希望你们能像数学家一样有模有样的做研究，怎样研究呢？老师给同桌的两个孩子发了一张纸，纸上有一个表格，和老师的屏幕上一样的表格，孩子们每猜一次，就看看小朋友的右手，自己是不是猜对了，如果你猜对了，就骄傲的拿出铅笔在表格的左边写上同桌小朋友左手的铅笔的个数，右边的格子里填上你猜对的铅笔的个数，孩子们看啊，老师准备的表格真是长啊，足够你们玩很多次猜数游戏了，

不过为了难倒你的同桌，请不要重复，比如，第一次我左手拿着一只铅笔，第二次我就不出一只铅笔了，我多出点铅笔，来考考他，老师友情提醒啦：做游戏时，请你们悄悄的，不要打扰其他组小朋友的游戏，好不好？我们要比一比看看哪组小朋友最像数学家，比一比哪些孩子猜得最快，填的最多。老师等会要在投影上展示你们这些小数学家们的研究成果。

生：同桌开始猜数游戏，并开始记录。

### 3成果展示

师：时间到，请我们的数学家停止你们的研究，一二三

生：请坐端

生：竖起来。

师：这组小数学家做了好多次猜数游戏啊，记录了这么多，看来他们猜得特别快，真是反应快啊，老师觉得他们的表格看着不清楚，我来总结下大家的记录好了（ppt展示），我也有张记录表格（黑板板书）。左边是1，右边就是5，左边是2，右边是几啊？4，左边是3，右边的大家一起说3，左边是4，右边是2，左边是5，右边是1，，咦？没有了吗？好奇怪，我们只学习了1, 2, 3, 4, 5, 6, 吗？还学习了什么数字啊？有一个特别的数字它是0，它表示没有，猜数的时候我可不可以左手拿0只铅笔来让你们猜啊？（用手示范游戏）

生：可以，左手是0只，那么右手就是6只。

师：那我可不可以左手拿6只，那么猜猜我右手有几只呢？  
（用手示范游戏）

师：（记录完整）仔细观察这个表格，里面的数有什么特点？

生：左边这排是从0-6，右边这排是从6-0，每一排的两个数加起来都等于6.

#### 4找朋友

师：你们能记住这些加起来等于6的一组一组的数字吗？

生：能

师：你们说能就能吗？要考一考才知道，我们来玩找朋友的游戏，如果你记住了这些两个两个的数字，就肯定能找到好朋友，老师这里有苹果宝宝，每个苹果宝宝里都有一个数字，请你去找好朋友，你们两个的数字加起来等于6，那么你们就是好朋友，请几位同学上来做可爱的苹果宝宝。游戏开始  
(播放音乐：找朋友)

生：孩子们开始热闹的寻找和自己能组成6的好朋友。

师：时间到，我们来看看他们找到好朋友没有呢？0号苹果宝宝你找到好朋友了吗？生：我的好朋友是6号苹果宝宝。

生： $0+6=6$ 或者 $6+0=6$

生：是3，

师：哦？原来 $3+3=6$ 啊，老师忘记了，原来我也有一个苹果宝宝，我就是3号苹果宝宝啊，你好，很高兴和你做好朋友。请孩子们下去吧，非常感谢我们可爱的苹果宝宝。看来同学们确实已经记住了这些能组成6的数字，真是了不起的孩子们。一节课就记住这么多东西真是了不起，我们给自己鼓励一下，棒棒，我们真棒！也！

#### 5课堂总结

师：今天你有什么收获？

生：我学会了一种猜数游戏，我认识了苹果宝宝，知道了加在一起等于6的两个苹果宝宝是好朋友，我还知道了一幅图可以列出两个不同的算式。

#### 四教学评价和反思

这节课是建立在孩子们已经对加法和减法有一定认识的基础上，并且要求孩子们的行为习惯和学习习惯已经培养到一定程度，学会了和同伴协作游戏，学会了边游戏边记录的方法，但是这些对于一年级的孩子来说有一定的难度，但是数学教学就应该试着多给孩子们感悟和体验的空间，让他们像小小数学家一样去发现，可能孩子们会比我们预计的要聪明要能干。一年级的孩子注意力集中时间很有限，我的教学设计以游戏为主，通过语言激发孩子们的自信心和好胜心，培养孩子们对数学的喜爱和兴趣。