

最新用两步计算解决实际问题教案(模板5篇)

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。优秀的教案都具备一些什么特点呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

用两步计算解决实际问题教案篇一

《数学课程标准》明确指出：从学生已有的生活经验出发，让学生亲身经历将实际问题抽象成数学模型并进行解释与应用的过程，进而使学生获得对数学理解。新课改要求教师要充分利用学生已有的生活经验，从生活实际中引出数学问题，让学生体会到数学就在身边，感受到数学的趣味和价值，体验到数学的魅力，从而培养学生的数学应用能力。下面想以人教版第四册“两步计算的应用题”的教学为例，谈谈自己做法和体会。

课堂教学片断描述

片段一：游戏激趣

1、游戏：猜铅笔支数

师：同学们，我们一起玩猜谜游戏好不好？

生：好！

（教师出示一只装有铅笔的袋，从中拿出6支红铅笔）

师：你能猜到袋中原来有多少支铅笔吗？为什么？

生：不能，因为现在袋中有几支笔还没告诉我们，所以不能知道袋中原来有多少支铅笔。

师：假如我告诉你，袋中现在有4支铅笔，那你知道了吗？

生：知道，原来有10支铅笔。

师：现在我把5支铅笔送给灾区小朋友，还剩多少支铅笔？

生：还剩5支铅笔。

师：同学们真聪明！

2、游戏练习：拼一拼，算一算

师：同学们今天都学得很认真！我们再玩个游戏好吗？

生：好！

师：游戏名字叫做“拼一拼，算一算”。每四人小组都有一份资料，里面有多个条件和问题，看谁能拼出多道应用题，而且拼得又对又快。

生1：学校里有40盒粉笔，又买来30盒，现在有多少盒粉笔？

生2：学校里有40盒粉笔，用去26盒，又买来30盒，现在有多少盒粉笔？

生3：学校里有40盒粉笔，用去26盒，现在有多少盒粉笔？

师：同学们真是越学越聪明了！

片段二：生活情景数学化

1、看图编应用题

师：今天，老师想带大家一起到商店里购物好不好？

生：好！（兴致卓跃）

（电脑显示情景）

师：商店里有各种各样的文具。这是什么？

生：皮球。

（学生编，教师整理板书）

生：商店里有24个皮球，卖出20个，还剩多少个？

2、看图编题：

（电脑显示情景，学生编，教师整理板书）

生：商店里有6个红皮球和18个花皮球。卖出20个，还剩多少个？

师：同学们越编越精彩。

3、对应练习：

师：商店里除了皮球外还有许多文具供大家购买，看看我们还可以买些什么。

（电脑显示题目）

生：我们还可以卖书包。

商店里有蓝书包40个，绿书包30个。卖出37个，还剩多少个？

片段三：数学问题生活化

乘车问题：

师：今天我们买了很多东西，一起坐车回家好不好？

生：好！

（电脑显示坐车、上车、下车的情景）

师：车上原有多少人？到站后多少人下车？又上来了多少人？

生：车上原有36人，到站后下去8人，又上来12人。

师：那么，这时车上有多少人？你们会算这道题吗？

生1：会。 $36-8=28$ （人） $28+12=40$ （人）答：这时车上有40人。

师： $36-8=28$ （人）表示什么意思？

生1： $36-8=28$ （人）表示下车后还剩多少人。 $28+12=40$ （人）表示剩下的和到站又上来的加在一起就是这时车上的人数。

师：还有其他计算方法吗？

生2：有， $36+12=48$ （人） $48-8=40$ （人）

生3：还有， $12-8=4$ （人） $36+4=40$ （人）

师：说得真精彩！

教学反思

一、以游戏教学激起学生学习数学的兴趣

玩是小学生的天性，学是小学生的天职。南宋朱熹说过“教

人未见趣，必不乐学。”美国心理学家布鲁纳也指出：“学习的最好刺激乃是对所学知识的兴趣”新的数学课程改革标准中更加强调培养学生的学习兴趣，学习兴趣已成为学生学习自觉性和积极性的核心因素。而游戏是学生生活离不开的一部分，根据学生的年龄特点把一些教学知识用游戏的方式传授给学生有助于学生在游戏过程中学习巩固新知识。

本人在两步计算的应用题教学中，一开始就运用猜谜游戏刺激学生的大脑皮层，使他们兴奋起来。在游戏里渗透解决应用题的两要素“两条件，一问题”，为例题教学做了铺垫。例如，师：同学们，我们一起玩猜谜游戏好不好？。生：好！（教师出示一只装有铅笔的袋，从中拿出6支红铅笔）师：你能猜到袋中原来有多少支铅笔吗？为什么？生：不能，因为现在袋中有几支笔还没告诉我们，所以不能知道袋中原来有多少支铅笔。

兴趣是学习的原动力。游戏教学能有效地调动学生的无意注意转为有意注意，激发学生人人想参与，人人想表现自己的学习主动性和积极性。拼图游戏是学生喜闻乐见的一种游戏，本人将课前的单人游戏转变为合作游戏。师：游戏名字叫做“拼一拼，算一算”，每四人小组都有一份资料，里面有多个条件和问题，看谁能拼出多道应用题，而且拼得又对又快。生1：学校里有40盒粉笔，又买来30盒，现在有多少盒粉笔？生2：学校里有40盒粉笔，用去26盒，又买来30盒，现在有多少盒粉笔？生3：学校里有40盒粉笔，用去26盒，现在有多少盒粉笔？两步计算的应用题教学以游戏结束，使学生再次达到学习高潮。

二、以“生活情境”的导入，引出数学问题。

心理学研究表明，当学习内容和学生熟悉的生活情境越贴近，学生自觉接纳知识的程度就越高。所以，教师要善于捕捉数学内容中的生活情境，让数学贴近生活，要尽量地去创设一些生活情境，从中引出数学问题，并以此让学生感悟到数学

问题的存在，引起一种学习的需要，从而使学生能积极主动地投入到学习、探索之中。

例如，在教学“两步计算的应用题”时，本人使用电脑制作了课件模拟到商店买商品的情境，从进入画面开始，学生就像身临其境，很容易就进入学习状态，使他们立刻产生了解决问题的主动性。师：今天，老师想带大家一起到商店里购物好不好？生：好！（兴致雀跃）（电脑显示情景）师：商店里有各种各样的文具，这是什么？生：皮球。师：我们一起看电脑的演示，看看你会不会根据图的意思编成一道应用题吗？谁来编一编？（学生编，教师整理板书）看着电脑一步步的演示，学生很快就编出一道应用题，生：商店24个皮球，卖出20个，还剩多少个？……通过电脑演示情景，有利于学生把生活中常见的现象编成应用题来解答；通过电脑演示情景，比起只是文字的呈现显然来得更生动、活泼、有趣多了；也是因为通过电脑演示情景使生活被悄悄的走进了数学课堂。

又如，在例题教学完后的对应练习中，我选择了一道和购物有关的题目，这时就可以继续利用例题出现的情景来强化新知。师：商店里除了皮球外还有许多文具供大家购买，看看我们还可以买些什么。（电脑显示题目）生：我们还可以卖书包。……虽然情景是虚构出来的，但是，用学生身边的事情呈现的教学内容增加了数学教学的趣味性和现实性，使学生在学两步计算的应用题时，就不再感到枯燥乏味，增强了教学实效。

三、以“生活经验”的借助，思考数学问题

一切科学知识都来自生活，受生活的启迪。小学数学知识与学生生活有着密切的联系，在一定程度上，学生生活经验是否丰富，将影响着学习的效果。因此，在教学时，教师要注重联系学生实际，借助他们头脑中已经积累的生活经验，让学生去学会思考数学问题，从而强化学生的数学意识，培养学生的数学能力。上下车问题也是一个普遍存在的问题，小

孩子同样也有上下车的经验，当生活经验被挖掘时，学生会发现“数学就在我身边”。

本人教学中设计了一道乘车问题练习。师：今天我们买了很多东西，

用两步计算解决实际问题教案篇二

学生已经学习了乘除法的初步认识，用一步计算解决问题已不成问题。但在用乘除法解决两步计算的实际问题时，先确定算哪一步(即找中间问题)会有一些困难。

“主题图”它是是一群学生在公园先划船，再坐碰碰车为背景，情境图由上、下两幅图构成，上图隐含的问题是下图的条件，上图是用图意呈现信息，需要自己观察读懂，下图中显示的人数是不完全的，需要联系上图来获得信息。

这种上、下图之间的关系需从两幅图中间的一个图标(箭头)来发现，解题思路分析采用的是分析法。而在这之前，解决问题例题中的情境图都只有一幅，图中的信息也是通过对话框+图画来表达与呈现，解题思路分析是从条件到问题联系起来想的。

当两幅图一起呈现后，学生看到了很多数学的、非数学的信息，由于脑海中还没有问题意识，所以找信息没有了方向性，提问题也就漫无边际，只要是他们能想到的，就一股脑儿全提出来了。显然，学生对连续的两幅图的意思不够清楚，出现了负迁移，致使提问题的方向发生了偏差。只有几个灵巧的学生意会到了人数的不确定，大部分学生还是处在一片茫然之中。

所以在教学的时候，要我以通俗的话来帮助学生理解，让他们自己发现问题，老师我哪个地方还不知道，我还不会算，然后再提示他们这个问题你能自己想办法解决吗，其实就是让学生提出要解决这个问题，首先要解决一个什么问题，让学生思考之后真正发现这个问题，加强理解。

用两步计算解决实际问题教案篇三

教学内容：

义务教育课程标准实验教科书(苏教版)数学第五册第43页例题和“试一试”，第43—44页“想想做做”第1—4题。

教学目标：

1、经历探索和交流解决问题的过程，感受解决问题的一些策略，学习画线段图分析数量关系，学会解决与倍有关的两步计算实际问题及相应的变式问题。

2、感受数学与日常生活的密切联系，进一步增强对数学学习的兴趣和信心，初步形成独立思考和探究问题的意识和习惯。

教学重点：学会解答乘法、加减法相结合的两步计算的问题。

教学难点：理解乘法、加减法相结合的两步计算的问题的不同解法。

教学准备：准备上衣、裤子的图片（裤子图片上标有28元的标签）。

教学过程：

一、创设生活情境，导入新课。

谈话：星期天，郭老师去商场为孩子买衣服，了解到了以下信息，（依次贴出图片）：

裤子：28元

上衣：价钱是裤子的3倍

根据这些信息，你能提出哪些数学问题？（或问：你能解决哪些问题？或是你想知道什么？）（学生独立思考，同桌交流）

根据学生汇报，教师板书：

1、一件上衣多少钱？

2、买一套衣服多少钱？

3、一件上衣比一条裤子贵多少钱？（或：一条裤子比一件上衣便宜多少钱？）

.....

二、探索新知，感知方法。

师生讨论“画数学”的方法：

一条裤子28元可以用一条线段来表示：----，线段可长可短，根据实际情况来画。上衣的价钱不知道，鼓励学生尝试画。通过讨论要明确上衣的价钱是3个28元那么长的线段。

师生共同完成线段图：裤子----

上衣-----

1、“一件上衣多少钱？”

提问：这个问题的问号该标在哪儿？怎样标？你会解决吗？

（学生独立完成）指名板书： $28 \times 3 = 84$ （元）

师：你能给同学们说说你是怎样想的吗？

2、“买一套衣服多少钱？”

提问：谁来讲讲“一套衣服”指的是什么？那么“买一套衣服多少钱？”这个问题的问号该标在哪儿？为什么？（学生讨论，并标出问号）

师：你会解决这个问题吗？（学生独立完成后，教师组织交流。）

方法一： $28 \times 3 = 84$ （元）……上衣的价钱

$84 + 28 = 112$ （元）……一套衣服的价钱

综合算式是： $28 \times 3 + 28$

方法二： $3 + 1 = 4$ ……上衣和裤子一共是4个28元

$28 \times 4 = 112$ （元）……一套衣服的价钱

综合算式是： $28 \times (3 + 1)$

3、“一件上衣比一条裤子贵多少钱？”

学生尝试画线段图，标出表示问题的部分，并独立解答。

方法一： $28 \times 3 = 84$ （元）……上衣的价钱

$84 - 28 = 56$ （元）……上衣比裤子多的钱数

综合算式是： $28 \times 3 - 28$

方法二： $3 - 1 = 2 \cdots \cdots$ 上衣比裤子多2个28元

$28 \times 2 = 56$ （元） $\cdots \cdots$ 上衣比裤子多的钱数

综合算式是： $28 \times (3 - 1)$

4、比较：第2个问题和第3个问题在解的方法上有什么相同的地方和不同的地方吗？

三、组织练习，巩固深化。

1、“想想做做”第1题和第2题

分别出示带子图，要求：先说说带子图所表示的意思以及问题各表示什么意思，然后独立解答，最后在小组里交流。汇报时要说说先求什么，再求什么。

2、“想想做做”第3题

提问：从题目中你获得了哪些信息？还有哪些信息我们不知道？你会解决吗？（学生独立填表，全班共同校对）

提问：看着这张表你还能提出哪些数学问题？你会解决吗？（四人小组合作，互相提问并解答）

3、独立作业：“想想做做”第4题和第6题。

四、质疑问难，全课小结。

通过这节课的学习，你有哪些收获？你是怎样获得的？还有什么不懂的吗？

【课后反思：】

这节课是本人进行《低年级小学生数学问题意识的培养》课题研究后，进行的一次大胆尝试。这节课的设计意图有两个。其一，以教材为依托，利用教材提供的素材，结合生活实际，为学生创设探究数学问题的情境，鼓励学生根据已有信息提出想要解决的问题，目的是想激起他们发现问题、提出问题的兴趣和欲望，进而促使学生根据已有信息和提出的数学问题去探究解决问题的方法，从而使学生能以一种数学的眼光去看待生活，学会用数学去解决生活中的实际问题。其二，以画“数学画”为切入点，进行方法指导，突出本节课的教学重点，突破难点。使学生能在老师的鼓励和引导下，在同伴之间的交流、启发下，探索并学会用线段图分析问题、了解数量之间的关系，进而感知方法，解决问题，为今后自主学习打下基础。

通过教学实践，这节课的设计意图达到了预期的效果，学生的出色表现令我欣喜不已，本人认为“与倍有关的两步计算的实际问题”这样设计和处理有以下几点好处：

- 1、有利于学生数学问题意识的培养。俗话说“不学不成，不问不知”，问题意识是创新素质的基础，在教学中，老师首先要有问题意识，要着力培养学生“学会问，善于问”的能力，切实改变教学中只教“学答”，不教“学问”的现象。
- 2、有利于学生学习线段图。这是线段图第一次在教学中出现，在认知上是由直观具体的“图”向较为抽象的“线段”的过渡，而这又是帮助理解数量关系，解决问题的一种有效手段。因此，在设计教学时，我将重点放在了画线段图的方法指导上：让学生根据以往的知识基础，理清数量关系，讨论得出线段图的画法，明确一条线段表示一个数量，两条线段之间是有联系的，而这个联系可以从信息里得到；在对“问号该标在哪儿”的讨论中，明确了问题不同，问号所在的位置就会不同，解决的方法就会不同。
- 3、有利于学生分析数量关系，掌握解题技巧。在这节课的学

习中，学生在问题的引领下和在对线段图画法的讨论中，得不断的联系已知信息，去体会、分析信息中数量之间的关系，因此，对于数量之间关系的理解是自然而然的获得的，所以解决问题使学生感觉很轻松，讲起解法头头是道。我相信，在以后的学习中，在解决问题时他们会用这种方法去分析数量之间的关系、探究解决问题的方法的。

4、有利于学生运用多种方法解决问题。这个优点是不言而喻的，在此就不多叙了。

用两步计算解决实际问题教案篇四

本节课主要是应用学过已掌握的表内乘除法的知识来解决两步计算的实际问题，我按照教材的编排路径，充分依托情境和生活经验，以一群学生在公园先划船再坐碰碰车为背景，引导学生用数学的眼光来观察并解决游玩中的数学问题。

为学生解决问题提供了有序的思路：先求出这群小朋友的人数（ $6 \times 4 = 24$ ），再求所需碰碰车的辆数（ $24 \div 3 = 8$ ）。在学生会用分步列式计算解决以上问题以后，引导学生列出综合算式（ $6 \times 4 \div 3$ ）进行解答，运算时，让孩子自己去研究，让学生自己总结乘除混合运算的顺序，会按从左到右的顺序进行运算。

不足之处是：给学生思考问题的时间还不够，合作探索的机会也不多。同时，自身的课堂驾驭能力也有待于提高。

用两步计算解决实际问题教案篇五

在教学探究新知（例4的教学）的部分，我让学生思考：怎样帮助朋友解决“买5辆小汽车需要多少钱？”这个问题，你觉得还要知道什么条件才能算出来呢？从而帮助学生去思考要解决这个问题我还得知道什么，使学生理清这个问题的步骤。在主题图呈现的顺序上，我考虑了很多种呈现方式，

先出示整副图；还是先出示问题，再出示条件。最终我决定先出示问题，先让学生思考现在能不能解决这个问题，抛出问题，引发学生思维冲突。然后我再补充出示条件。问学生现在你们能帮他解决了吗？这个问题你是怎么想的？之后让学生思考和以前的题目有什么区别（需要两步来计算），为什么？因为其中一个信息没有直接告诉我们，需要我们自己列算式去计算。但在让学生尝试解决问题的过程中，没有提出要整体观看整幅图所给出的条件的要求，从而使得学生在经历联系整幅图、理解题意的过程中没有注重审题。

在教学做一做及练习的时候让学生说了说，要解决题目提出的这个问题需要先解决哪个问题，然后再动笔计算，建构学生解决这样的问题的方法。由于做一做的类型和例题的类型有些不大一样，导致学生在刚学了新知转到做一做的变题练习时，有些措手不及，如果我能够在上了例题之后，先将书后的第一题（和例题题型一致）给孩子练习，效果应该会更好！尤其对一些后进生，才不至于产生混乱。在整个练习中，由于我在备这节课时把重点摆在让学生会分析题目上，忽视了对学生审题能力的培养，整堂课都没有让学生自己审题，都一直扶着学生做。这点导致了学生在自己做练习时也忽视审题，找不到题目中的已给出的条件。所以他们自己做题时就无从下手。可见认真审题是解决问题的关键。应该要给孩子安静的思考时间和分析问题的时间。在指导学生练习时，应该注重培养学生整体看图、读图的审题习惯，独立思考、自主分析数量关系的习惯。

这节课讲下来，我认为值得我在以后的教学中多加思考以及需要改进的问题：

- 1、教学中应该如何把握扶、放的度。对于学生，我总是不放心让他们自己独立解决问题，习惯把题目中的难点告诉他们，引起他们的注意，避免出错。但这样一来，学生就失去了独立思考、解决问题的过程。从知识能力角度，学生没有真正的锻炼自己的解题能力。从学生内在需求的角度，低年级学

生由于年龄特点，他们需要在学习中通过被肯定来建立学习数学的信心，感受数学的快乐，从而喜欢学数学，成为学习的主人。而这堂课没有使他们建立起自己独立解出题目的信心，学生没有体验到学习数学的快乐。

2、课堂中应该充分暴露学生的思维过程，注重呈现学生的错例分析，让学生说一说为什么会这样做，理由是什么？让学生通过思考、讨论、交流等形式，找出错误原因，以及各种解决问题的方法。为学生提供选择的空间，引发主体探究意识，培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力。让学生真正成为学习的主人。

在我这几个月的教学生活中深深地体验到作一名好教师太不容易了，我需要学习和改进的地方还有很多，但我有信心、不畏惧，每天、每节课都要超越自己，追求完美。