

2023年二年级时分秒解决问题教学反思(优质5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

二年级时分秒解决问题教学反思篇一

人教版《义务教育课程标准实验教科书·数学》三年级上册“有余数除法”，教学例4，练习十三的第2、6题。

教学目标

(一) 知识与技能

初步培养学生在具体的生活情境中收集信息，提出问题并解决问题的能力。

(二)、过程与方法

通过学生的观察、探索等学习活动，使学生经历从生活数学到数学问题的抽象过程，感受知识的现实性。

(三)、情感态度与价值观

在学习过程中，通过解决具体问题，培养学生初步的应用意识和热爱数学的良好情感。

教学重点

引导学生结合商和余数在实际情境中的含义正确写出相应的

单位名称。

教学难点

运用恰当的方法和策略解决实际问题。

教学准备

教师：课件。

学生：表格。

教学过程

一、激趣导入，引出课题。

教师：同学们，我们先来猜做个游戏好不好？

出示课件：想一想，第十六个图形是什么样的？第35个呢？第98个呢？

教师：咱们运用有余数的除法就可以解决这个问题。

教师：同学们真厉害，猜得非常准确，其实这就是用有余数的除法解决实际问题。

教师：这节课要学习的内容就是“用有余数的除法解决问题”。

板书课题。

二、尝试问题，自主学习。

(1) 显示例4的主题图，让学生观察。

教师：在同学们的体育活动当中也会出现有余数的除法的实际问题，大家请看！

提问：从这幅图中你看到了什么？

你能根据图中的有效信息提出数学问题吗？

生1：有32个同学

生2：老师要求每6人一组

生3：可以分几组，还多几人？

（课件同步出现：可以分几组，还多几人？）

师：你能帮老师解决这个数学问题吗？

师：请同学们用自己的方法算一算，开始吧。

（2）自主学习，尝试解决问题。

教师：小帮手们动作可真快！请两位小帮手给大伙儿说说你的计算方法。

师：哪位同学给大家说说自己的算法？

教师根据学生的口述板书，

如果有的学生没有写出单位，这时提问：

师：这里的商5表示什么意思呢？余数2呢？那单位各是什么呢？（根据商和余数的单位提问：

教师：你们知道这里的商5表示什么意思吗？余数2呢？

生：商表示可以分5组，余数表示还多2人。）

(3) 出示练习十三的第2题。

师：下面这道有关跳强绳的问题怎么解决呢？看谁做得又对又快！

$$19-8=11 \text{ (米)} \quad 11 \div 2=5 \text{ (根)} \cdots \cdots 1 \text{ (米)}$$

答：可以做5根短跳绳，还剩1米。

三、探究合作，解决问题。

教师：同学们，当你的练习本用完后，你一般会怎么处理它呢？

生1：把它扔了。

生2：卖给废品回收站。师：你可真会节约再利用资源。

教师：这些纸是可以重复利用的。

播放课件。

看完后出示：

生1：把这些钱捐给他们。

生2：用这些钱购买学习用品送给他们。

教师：同学们可真有爱心！

出示课件。

教师：这里出现了什么问题？你能解决吗？

教师：第二个问题你能想出不同的方法吗？各小组可以先讨论，再写下各位购买方案。

教师：请同学们拿出表格，将自己认为最好的购买方案进行整理，填写在表格内。开始吧！

学生一边讨论教师一边巡视，学生讨论完填写好表格后，老师提问。

教师：谁愿意来展示自己的解决方法？

学生说完后老师小结，进行思想教育。

教师：废物再利用可以给我们带来这么好的效益，平时的学习生活中大家可得注意回收，这样既可以保护环境，还可以节约能源，让我们来争当环保节能的小公民吧！

四、课外延伸，拓展思维。

师：三年级一班的同学们也利用废物回收，换来了一些班费，组织大家进行了一次旅行，在旅行中他们遇到了一些问题，请看！

出示第6题的情景图。

先让学生观察“丛林探险”情景图。让学生从两名同学的对话以及图中的指示牌，获得数字信息，解决“坐车”和“租船”问题。

师：从图中同学们可以获得哪些信息？

生：丛林探险活动每辆小车坐6人。

生：我们班有44人。

生：激流勇进游戏每条船坐5人。

师：小男孩小女孩提出了什么问题？

生：如果全班都玩“丛林探险”，最多可以坐满几辆车？会有剩余的人吗？

生2：如果都玩“激流勇进”，应该租几条船呢？

师：请同学们自己先自个儿想想，然后在小组内说说自己的方法，并列算式，说明理由。

(1) 坐车问题： $44 \div 6 = 7$ （辆）……2（人）

答：最多可以坐满7辆车，还剩余2人。

提问：剩余这2人怎么安排呢？

生：再坐一辆车。

(2) 租船问题： $44 \div 5 = 8$ （条）……4（人）

教师：你对这种租船方法有什么看法吗？

教师：你可真会发现问题。

教师：剩下的4个人不去了吗？怎么办呢？

师：应该租几条船呢？为什么？

教师：你为什么要把8加1呢？

$8 + 1 = 9$ （条）

答：应该租9条船。

教师：你考虑得可真周到！

教师：同学们在外游玩的时候可得注意安全哦！

五、结束课题。

二年级时分秒解决问题教学反思篇二

《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，

二年级时分秒解决问题教学反思篇三

教学时，我采取“自主探究的教学方法”。通过电化教学、实物操作、合作交流等教学手段，创设一定的学习情境与和谐民主的学习氛围，让学生经历将一个具体问题抽象为数学问题的教学过程时，在学生解决“求一个数是另一个数的几倍是多少”的实际问题中，经历运用除法含义确定算法的过程。采取多种教学手段使学生初步懂得应如何思考问题，如何用数学方法来处理有关的信息，合理地解决问题。

在教学设计上主要体现以下几方面特点：

1、数学问题生活化、情境化。数学来源于生活，数学学习中解决问题的很重要一部分，就是要解决现实生活中的问题。本节课在组织教学材料时，围绕学生举行歌舞联欢会的情境，创设一个现实的生活情景，把学生的学习活动同现实生活紧密联系起来，激发了学生的好奇心和求知欲望，体验到生活是数学的源泉，了解了数学的价值，增强了应用数学的意识。

2、学生主动建构新知。知识不仅仅是教会的，而更应该由学生自己学会的。要改变学生的学习方式，树立“以学生主动发展为本”的现代教学理念。本课为学生提供了自主探究、主动获取新知识的时间和空间，充分让学生通过摆、看、想、说、算等实践活动，感知新知和旧知的内在联系，在此基础上理解“求一个数是另一个数的几倍”的数量关系。教师穿针引线，适时点拨，帮助学生完成新知的主动建构。

3、加强小组合作学习。人的根本属性在于他的社会性。学生

要从小学会与人交往，与人沟通，与人协作。本节课我在设计教学时，把小组合作学习作为一种主要的学习方式，通过学生之间讨论、交流，每一位学生充分地参与认知活动，提高了课堂教学效率，保证每一位学生都得到应有的发展，增强了学生的合作意识和合作能力。

4、寓德于教。关注学生的学习，更要关注学生的情感体验和态度、价值观的形成。

二年级时分秒解决问题教学反思篇四

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。

二年级时分秒解决问题教学反思篇五

“角的初步认识”单元的解决问题是“用一副三角尺拼出一个钝角”。教师要引导学生有理、有序的思考，找到较多的、保证正确的答案，从而加深学生对角的认识。

首先我出示一副三角尺，让学生观察，三角尺上都有哪些角？学生容易发现：每个三角尺上都有一个直角和两个锐角，且

一副三角尺有三种不同的锐角。再引导学生，你有什么巧妙的方法一下子就拼出一个钝角呢？就有学生想到：钝角是比直角大的角。那我们可以用一个直角和一个锐角拼出一个钝角。让学生动手操作，拼一拼，用一个直角和一个锐角能拼出几个钝角。

一副三角尺，有3种锐角，学生小组合作拼出了三种不同的方法。再让学生思考，除了用一个直角和一个锐角能拼出一个钝角，还能有其他的拼法吗？有学生想到是用两个锐角拼。让学生小组合作，拼一拼。

在反馈时，学生指出两个锐角拼在一起不一定是钝角，但他们找到了一种能拼出钝角的方法。并能用另外的三角尺的直角验证这是钝角。其他学生都迫不及待地想要拼一拼这种方法，并验证一下。最后让学生自己总结他们所有拼法。

几点想法：

- 1、学生没有用两个角去拼角。教师在学生拼角前说明方法：选择一个三角尺的一个角，再选择另一个三角尺的一个角，把两个角的顶点对齐、一条边对齐。演示，并预防错误拼法。
- 2、用两个锐角拼出一个钝角对于学生有一定的难度。给学生充分“动手”的时间，充分交流的时间和充分验证的时间。
- 3、在最后还可以引导学生：一个直角和一个锐角一定能拼出钝角。两个锐角不一定能拼出钝角。用一副三角尺拼角：两个锐角可能拼出一个锐角，可能拼出一个钝角；用两副三角尺的话，两个锐角还可能拼出一个直角。