

2023年有理数加法教案(精选17篇)

教案是教师对教学过程进行设计和安排的一份详细文档。欢迎大家参考以下是小编为大家收集整理的小学教案范文，希望能对大家的教学工作有所帮助。

有理数加法教案篇一

活动目标：

1. 在游戏中继续学习并运用10以内加法的运算
2. 发展观察力，运算能力及思维的敏捷性，

活动准备：

洞洞板学具 多媒体

活动过程：

一、 导入 歌谣：我来问，你来答。

师：一只小鸟天上飞，两只小鸟后面追，小朋友想一想，一共几只鸟儿飞？

幼：一共三只鸟儿飞。

师：两只蝴蝶空中飞，三只蝴蝶后面追，小朋友想一想，一共几只蝶儿飞？

幼：一共五只蝶儿飞。

师：三条小鱼水中游，两条小鱼后面游，小朋友想一想，一共几条鱼儿游？

幼：一共五条鱼儿游

二、复习“+”

师：在加法计算中我们要用到一个符号，叫什么呢？

幼：加号，等于号。

师：（出示“+”）“+”表示加起来，合起来的意思，它出现在哪

里就表示要把它两边的两个数加起来。

三、幼儿观看多媒体学习看图列算式。

师：天上飞来了3只蝴蝶，又飞来了4只蝴蝶，问天上一共有几只蝴蝶？

幼：7只蝴蝶。

师：算式怎么列呢？先飞来的三只蝴蝶用数字几表示呢？

幼：用数字3表示。

师：后飞来的4只蝴蝶用数字几表示呢？幼：用数字4表示。

师：那合起来一共有几只蝴蝶我们要用到什么符号呢？幼：加号。

师： $3+4=?$ 幼：7.

师：这道题我们列的算式是“ $3+4=7$ ”。

四、幼儿观看多媒体并在洞洞板上操作。

1. 师：听音乐取学具。

2. 师“打开棋子盒，取出蓝色的数字1的那柱棋子按1到10的顺序摆在洞洞板的第10行数字10的后面。取出蓝色的带“+”的那柱棋子把“+和=”摆在第9行数字9的后面。剩下的棋子送

回棋子盒。

3. 师：草地上有2只小猴，又来了4只小猴，问草地上一共有几

只小猴？这个算式怎么列呢？

幼： $2+4=6$

师：（出示多媒体）2表示的是什么，4表示的是什么6表示的是

什么？

幼：2表示先来草地上的2只小猴，4表示后面来的4只小猴，6表示合起来一共有6只小猴。

4. 师：天空中飞来了2架飞机，又飞来了3架飞机，问一共有几

架飞机？请小朋友取出红色的带飞机图案的棋子插在洞洞板

的左下角红柱子上，开始操作。

（等幼儿摆好后，看多媒体进行验证）

师：一起说一说列的算式。

幼： $2+3=5$

5. 师：水中有4条鱼，又游来3条鱼，问一共有几条鱼？请幼儿

在洞洞板上直接摆出算式。并请一名幼儿来前面摆算式，然后集

体验证。

6.（没有图，老师读题，让幼儿在洞洞板上列算式。）

师：草地上有5只小鸡在吃虫，又来了3只小鸡，问一共有几只

小鸡？请幼儿在洞洞板上列出算式。

幼： $5+3=8$

五、请幼儿自己创编应用题并口头列算式。

六、听音乐收学具。

有理数加法教案篇二

1、使学生通过观察和思考，掌握和是10的加法及相应的减法的计算方法，能正确地进行计算。

2、使学生经历根据一幅图列出两道加法算式和两道减法算式

的过程，初步体会四道算式之间的联系。

3、使学生经历解决实际问题的过程，体会数学与生活的联系，产生对数学学习的兴趣。

谈话：小朋友们喜欢足球吗？那我们就一起去看一场足球比赛吧。

1、教学例题。

出示例题情境图。

提问：请小朋友仔细观察这幅图，说一说从这幅图中你知道了什么？（左边有6人，右边有4人；戴帽子的有1人，没戴帽子的有9人）

再问：你能提出哪些问题？（引导学生用三句话完整地表达，并相机在情境图中用括线、问号等表示出条件和问题）

谈话：小朋友真了不起，不但弄清了图的意思，还提出了许多不同的问题，下面我们就来解决大家提出的问题。

出示问题1（图意：左边有6人，右边有4人，一共有多少人）。

提问：怎样算一共有多少人呢？你会列式吗？还可以怎样列式？（板书： $6 + 4 = 4 + 6 =$ ）

再问：你能算出这两个算式的结果吗？（着重说一说是怎样算出 $6 + 4 = 10$ 的，并强调可以根据 $6 + 4 = 10$ ，直接写出 $4 + 6$ 的结果）

出示问题2（图意：一共有10人，左边有6人，右边有多少人）。

提问：要算右边有多少人，应该怎样列式？（板书： $10 - 6$

=)

再问：怎样算出10减6等于几呢？（学生用自己的方法计算，着重引导学生体会根据加法算式想减法算式结果的方法）

出示问题3（图意：一共有10人，右边有4人，左边有多少人）。

提问：你能列出算式，并很快算出结果吗？

学生列式，并算出结果。

谈话：刚才有小朋友说，图中1个小朋友戴帽子，9个小朋友没戴帽子，你能根据这些信息写出两道加法算式和两道减法算式吗？先自己写出算式，再和同桌的小朋友说一说，每一道算式表示的意思。

学生活动后，组织交流，并说一说是怎样算、怎样想的。

2、教学试一试。

谈话：我们来做个抛花片的游戏好吗？（拿出花片）老师这里有10个花片，每一张花片的正面都印着花的图案，背面都没有图案。像这样（边说边操作）把10个花片抛在讲台上，请小朋友猜一猜，可能有几个正面朝上，几个背面朝上？

（学生猜可能出现的结果）

验证：想知道谁猜对了吗？请一个小朋友上来帮老师数一数。（指名数花片）

提问：你能根据抛花片的结果，写出两道加法算式和两道减法算式吗？（指名说出四道算式）

谈话：请小朋友从自己的学具中数出10个花片，抛一抛，看你抛出的几个正面朝上，几个背面朝上？再根据抛花片的结

果写出四道算式。

揭示课题：和是10的加法和10减几。（板书）

1、想想做做第1题。

谈话：还想做游戏吗？（动画演示：小老鼠出8，大象从卡片中找出2，小老鼠说算式： $8 + 2 = 10$ ，大象说算式： $2 + 8 = 10$ ）请小朋友拿出自己的数字卡片，同桌合作，一个小朋友任意出一张卡片，另一个小朋友很快从自己的卡片中找出一张，使两张卡片上的数相加得10，并说出两道加法算式。

2、想想做做第2题。

教师说算式，学生口算得数。

3、想想做做第3题。

学生把得数直接写在书上。

4、想想做做第4题。

先自由地说一说，填一填，再有顺序地说出可以填哪些算式。

5、想想做做第5、6题。

先让学生独立看图，填写算式，再说说自己是怎样理解题意的。

[评析：练习层次清楚，形式活泼，突出了教学重点，发展了学生的思维能力。]

有理数加法教案篇三

教学名称：中班珠心算活动：猫捉老鼠-----20以内进位加法

教学目标：1、初步尝试双手联合拨珠

2、掌握20以内进位加法的要领

3、通过游戏中的操作活动发展幼儿思维的敏捷性

教学重点：20以内进位加法的要领及双手联合拨珠

教学难点：20以内进位加法的要领

教学准备：知识准备：熟悉补数、一位数加减法，左右手拨珠指法

鼓励语：点点头，插插腰，你的表现最最好

教学过程：

一：开始部分：复习补数的知识

（一）、手指操导入

二：基本部分：学习进位加法

（四）、呀，小猫刚抓到的八只老鼠偷偷的逃跑了，我们一起来帮小猫抓回他们怎么样？怎么抓呢？这些老鼠身上都有一道题，只要小朋友们用算盘算出这些题，它们就被抓住了。我们一起来帮小猫合作抓到这些老鼠吧，小朋友们一定要记住双手联合拨珠呀，现在请小朋友们竖起小耳朵听好了（老师念题）

三、结束部分

有理数加法教案篇四

一、教学目标：

1、培养学生的观察能力，发现问题的能力。启发学生解决问题，学习10以内数的加法计算。

2、体会加法的意义，探索10以内两数相加的计算方法。认识加号，以及学习加法算式的读写。

二、教学重点与难点：

学习10以内两数相加的算法，会读会写加法算式。

三、教学方法：

自主探索、合作交流、启发引导。

四、教学准备：

投影仪 投影片 教学卡片 小木棒

教学过程 教学内容及程序 教师活动 学生活动

创设情境

激学导思

一、 导课

（放课件《猴哥》）

以学生感兴趣的《西游记》故事引入，提高学习的趣味性。

自主探索

探求规律

二、 新课

学生在自主探索中发现问题，并能用以有经验解决问题。 活动一：

音乐里面唱的是谁？今天就让我们一块到孙悟空的故乡花果山去看一下。

请同学们打开数学书的27页，仔细观察这幅图画，说说你看到了什么？

活动二：

同学们观察的真仔细，发现了这么多信息，那你们能看这副图画也提出几个小问题么？

活动三：

同学们真了不起，提出了这么多问题，那下面让我们一个个来解决好吗？首先我们看书上小朋友提的问题：“一共有几只小猴子？”谁来说。

你是怎么知道的？

多中择优，第2种是把地上的5只小猴子，和树上的3只小猴子合起来，知道有8只小猴子。

（学生跟教师边做手势边说）

学生认真观察信息窗，积极发言！图上有：小猴子、小鸟……

学生认真观察图，可能提出的问题是：

一共有几只小猴子？

一共有几只小鸟？ ……………

学生认真看图仔细思考，知道有8只，可能想出的方法有：

1、挨个数

2、地上的与树上的合起来。

练习巩固

提高能力

概括总结

提高能力 那怎样表示5和3合起来就是8呢？下面小组讨论一下，我们比一比哪个小组讨论的最积极，想出的办法，老师就把“创新小学士”的奖章发给他们，下面开始吧。

教师肯定每一种方法多中择优，随教材进行教学。

象这样把5和3合起来的表示方法，我们把它叫做加法

介绍加法，板书课题： 加 法

（鼓励想出这种方法的小组）

那么这个式子应该怎么读呢？

“+”叫做加号

下面你们能用刚刚学到的加法解决第2、3个问题吗？

解决28页绿点标示的两个问题。

谁来解决第2…问题。

（全班交流答案）

活动四：

练习：

- 1、 小游戏“小蝌蚪找妈妈
- 2、 看图提问题，列算式。

活动五：

谁来说说你这节课有什么收获？

小组讨论，可能想出：

- 1、 用小棒
- 2、 分成方法

$$3 \square 5 \square 3 = 8$$

.....

找有经验的学生读，然后集体读，认识加号。

学生独立列出算式，口算结果。

交流答案，说出理由

采用学生感兴趣的形式，巩固所学知识

学生根据自己的想法进行总结，谈收获！

板书：

加 法

一共有多少只小猴子？

$$5+3=8 \quad 1 \square 00000 \quad 000$$

加 2、用小棒

号 3、分成法

.....

一共有几只小鸟？

一共有几个小朋友？

有理数加法教案篇五

活动目标：

- 1、复习10以内的加法算式，发展幼儿的计算能力
- 2、能积极参与数学活动，大胆回答问题

活动准备：

动物头饰两个，水果图片三个，星星，答题卡若干（与幼儿数量相同）学具小花若干

活动过程：

一预备活动：

1问候，组织幼儿

2手指游戏：十个阿姨来摘梨

二、集体活动

，顺利通过迷宫，才可以带走这些水果，到达小熊的家，小朋友们，你们愿意帮助我吗？（愿意）

4+3=等）

鱼

胜利，由胜利组帮助小猫摘走水果葡萄

（此环节可使用学具小花进行算式题的验证活动）

三、幼儿操作练习

使用小花学具进行边操作边计算，最后交给老师，教师有针对性的加以指导。

四、小结，收拾学具

有理数加法教案篇六

- 1、幼儿游戏和动手操作，让幼儿学会计算得数是5的加法。
- 2、进一步理解+，=的含义
- 3、在游戏中理解交换+两边的数得数不变：
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

头饰、卡片

得数5的加法活动难点：解答简单的口述加法应用题

一、引入：（复习5的组成）

师：动物王国的国王邀请我们去他的国家玩，你们愿意吗？不过我们要保密码解开才能去，5可以分解成2和几呢？生：3密码正确，请进吧。

二、情境感知——做客：看图学习5的加法。

师：小朋友们动物王国到了，我们一起去小动物家看看吧，小心别被动物咬着，看图算5以内的加法，算对动物送礼物给小朋友，算错动物要把小朋友扣住了。速度快的可以多去几个小动物家。把你的答案记清出点。

总结：

师：请幼儿观察这些算式“它们有个小秘密，看谁能先找出来？”

师：总结：这些算式的得数都是5，而且都是加法，那么这4道算式就是5的加法算式。

三，巩固加深：

幼儿操作

师：有几种方法，买的是什么？

师：如果5元买三样呢？

四、总结：这节课高兴吗？我们学习了得数等于5得算式板书： $1+4=5$ ， $4+1=5$ ， $2+3=5$ ， $3+2=5$ 。

通过本次教学活动，让我了解了孩子对数学都很薄弱，为了能够使他们对数学感兴趣，我准备在以后的数学活动中多加游戏，做到让幼儿在玩中乐、玩中学的目的。真正让幼儿成为学习的主人，不断提升幼儿的自主探究能力。

有理数加法教案篇七

1. 通过教学使学生初步建立加法的概念，理解加法的意义.
2. 认识“+、=”以及它们的书写方法，会读写加法算式.
3. 初步渗透一步应用题的结构，培养学生的语言表达能力.

初步建立加法的概念.

理解加法的意义.

创设情境，导入 新课

师：同学们，你们看，谁来了？(演示动画“ ”)

师：小猴子听说同学们都很有本领，想来考考你们，你们怕不怕？

下面我们就来看一看它给我们出了什么样的题目. 继续演示动画“ ”

师：看图说出：左边有几个小跳棋，右边有几个小跳棋，一共有几个小跳棋？

生：左边有1个小跳棋，右边有1个小跳棋，一共有2个小跳棋.

问：也就是几和几组成几？

生：也就是1和1组成2.

(继续演示动画“ ”)问：你能看图直接说出是几和几组成几吗？

学生看图回答.

问：这幅图呢？(继续演示动画“ ”)

师：同学们回答得非常正确，看！小猴子拿着桃子来奖励你们了。(继续演示动画“ ”)

问：小猴子左手拿了几个桃子？右手呢？合并起来一共是几个？

师：把小猴子左手的1个桃子和右手的1个桃子合并在一起((继续演示动画“ ”)，求一共是多少？就要把两个数加起来，用加法计算。今天我们就来学习“ ”。(板书课题)

学习新知

1. 建立加法概念

师：要做加法，我们首先就要认识一位新朋友，它的名字就叫加号，你们看，这就是加号(出示“+”)，加号表示“合并起来”的意思。

师：要把小猴子左手的1个桃子和右手的1个桃子合并起来，写成加法算式是： $1+1$

问：1和1合并起来是多少？

生：是2。

师：所以1加1就等于2(板书 $=2$)，“=”叫等号，2是1和1合并起来的得数。这个算式读作：1加1等于2。

学生练习读算式。

问：谁能结合这幅图说一说“ $1+1=2$ ”这个算式表示什么意思？

生： $1+1=2$ 表示把左手的1个桃子和右手的1个桃子合并起来，

一共是2个桃子.

2. 进一步认识加法含义

(1) 继续演示动画“ ”

问：有几个小朋友做游戏？又跑来了几个？求“一共有几个小朋友”用什么方法计算？为什么用加法？谁会列式？（板书： $2+1=3$ ）

问：这个算式表示什么意思？

(2) 继续演示动画“ ”

师：请你试着用三句话说出图意。

生：有1只小猫在玩球，又跑来2只，一共有几只小猫？

问：求“一共有几只小猫”应该怎么想？

学生互相说一说，然后列式解答。

问：这道题为什么用加法？算式表示什么意思？

3. 摆一摆、说一说

让学生摆圆片：左边摆1个圆片，右边摆2个圆片，把这两部分合并起来一共是3个圆片， $1+2=3$ 。

4. 小结

师：今天我们学习了什么知识？在什么情况下用加法？计算加法要根据什么算出得数？

教师引导学生回答上面的问题。

巩固练习

1. 看图说图意并列式解答。
2. 看算式，先用学具摆一摆，然后再写得数。

$$1+1= \quad 2+1= \quad 1+2=$$

3. 游戏：找朋友(详见探究活动)

注：主题挂图(后称“主题图”)内容就是课本上每个知识题目下的图画. 也可用简笔画在黑板上画出.

教学中让学生通过演示充分感知“加法”的内涵——讲述：1和1合起来是2，合起来还可以说成加起来，1和1加起来，可以在1和1的中间写上“+”(板书“+”)，“+”是加号(板书“……加号”). 相加后得几，可以先写上一个符号“=”表示，“=”是等号(板书“……等号”).

教师总结：这道题是把左手的1个气球和右手的1个气球合起来，问一共是几个气球；我们知道合起来就是加起来，所以我们说这道题是用加法计算的. 这就是我们学习的新知识：加法.(板书课题：加法)

探究活动

游戏：摘苹果

游戏目的

使学生进一步熟悉3以内的加减法.

游戏准备

一棵“苹果树”，一些写着算式(如下)的“苹果”，一些标

有数字(1、2、3)的筐.

$$1+1= 1+2= 2+1= 2-1= 3-1= 3-2=$$

游戏过程

1. 将“苹果”挂在“苹果树”上，筐放在树下.
2. 学生摘下“苹果”放到相应的筐里.
3. 谁摘得多谁就获胜.

有理数加法教案篇八

- 1、学习按所出物品列算式，进一步理解加号、等号的含义。
- 2、体验共同游戏的愉悦。

1、教具：实物卡、看图列算式卡

2、学具：看图列算式卡、数字卡、实物卡、记录卡、看图分类计数等

1、碰球游戏

师：我们来玩一玩碰碰球的游戏，我和你合起来是5，嘿嘿，我的2球碰几球？

幼：嘿嘿，我的2球碰3球。

师：我和你合起来是6，嘿嘿，我的4球碰几球？

幼：嘿嘿，我的4球碰2球。

.....

2、出示实物卡，复习6的组成，引出6的加法

师：看，这张图片上有几只小猫啊？

幼：6只

师：上一次啊我们帮这些小猫分过类了，现在我们来动动脑筋，怎么样用算式表示

（请3—4位幼儿）

出示看图列算式卡，请幼儿操作

（1）看图列算式（实物卡、数字卡）

（2）6的组成卡

（3）看图分类计数或用算式记录

（4）看实物用算式记录

（5）算式接龙

集体验证部分幼儿的操作卡。

表扬认真操作的幼儿，鼓励其他幼儿。

有理数加法教案篇九

1、复习6、7的分解组合，在此基础上进行6、7的加法运算。

2、学习6、7的加法，帮助幼儿进一步理解交换两个加数的位置得数不变的规律，感知加法算式所表达的数量关系。

3、积极探索数学活动，体会数学的趣味性。

1、教具：数字卡片1—7、“+”“=”；购物券2张，橡皮、铅笔、铅笔刀、胶棒、笔记本、文具盒各1个。（大的）

2、学具：数字卡片1—7、“+”“=”；购物券2张，橡皮、铅笔、铅笔刀、胶棒、笔记本、文具盒各1个。（小的）

1、谈话导入活动：

教师用教室里现有的物品进行互动。如：教师先拿出3本书，问幼儿有几本书？又拿出4本书，问幼儿总共几本？进行点数并说出总数。

2、教师拿出教具购物券、橡皮、铅笔、铅笔刀、胶棒、笔记本、文具盒，请幼儿拿出相应的学具。

3、教师让幼儿认识购物券上的价格，先看看每个商品的价格，然后问幼儿：“6元购物券能买到哪两样东西？”请幼儿自由发言。教师将幼儿两两分为一组，一人拿6元分别买到了什么？另一人拿着物品，然后进行创设购物。最后让每组幼儿回答自己用6元钱分别买到了什么，教师。

4、同样的方法让幼儿用7元钱的购物券买东西，游戏规则同上。

5、听辨反应：幼儿根据教师拍手的次数来举出相应的数字卡片摆在黑板上，然后，幼儿摆上加号和等号，请其他幼儿说出答案并用数字卡片摆出相应的得数。依次请幼儿轮流来游戏。

6、幼儿完成《课堂活动册》“神秘花园”：教师引导幼儿先按照颜色、大小、形状等特征分类，然后按照分类列算式，并进行加法运算。

在班内的区域《阳光超市》，利用学具购物券和标价商品，

教师让幼儿想想，7元购物券可以买3样或4样商品，可以买哪些，有几种方法。

有理数加法教案篇十

今天我说课的题目是“有理数的加法(一)”。本节课选自华东师范大学出版社出版的《义务教育课程标准实验教科书》七年级(上)。这一节课是本册书第二章第六节第一课时的内容。下面我就从以下四个方面——教材分析、教材处理、教学方法和教学手段、教学过程的设计向大家介绍一下我对本节课的理解与设计。

分析本节课在教材中的地位 and 作用，以及在分析数学大纲的基础上确定本节课的教学目标、重点和难点。首先来看一下本节课在教材中的地位 and 作用。

1、有理数的加法在整个知识系统中的地位和作用是很重要的。初中阶段要培养学生的运算能力、逻辑思维能力和空间想象能力以及让学生根据一些现实模型，把它转化成数学问题，从而培养学生的数学意识，增强学生对数学的理解和解决实际问题的能力。运算能力的培养主要是在初一阶段完成。有理数的加法作为有理数的运算的一种，它是有理数运算的重要基础之一，它是整个初中代数的一个基础，它直接关系到有理数运算、实数运算、代数式运算、解方程、研究函数等内容的学习。

2、就第二章而言，有理数的加法是本章的一个重点。有理数这一章分为两大部分——有理数的意义和有理数的运算，有理数的意义是有理数运算的基础，有理数的混合运算是这一章的难点，但混合运算是以各种基本运算为基础的。在有理数范围内进行的各种运算：加、减法可以统一成为加法，乘法、除法和乘方可以统一成乘法，因此加法和乘法的运算是本章的关键，而加法又是学生接触的第一种有理数运算，学生能否接受和形成在有理数范围内进行的各种运算的思考方式

(确定结果的符合和绝对值)，关键是这一节的学习。

从以上两点不难看出它的地位和作用都是很重要的。

接下来，介绍本节课的教学目标、重点和难点。(结合微机显示)

教学大纲是我们确定教学目标，重点和难点的依据。教学大纲规定，在有理数的加法的第一节要使学生理解有理数加法的意义，理解有理数的加法法则，并运用法则进行准确运算。因此根据教学大纲的要求，确定了本节课的教学目标。1、知识目标是：“(1)理解有理数加法的意义；(2)理解并掌握有理数加法的法则；(3)应用有理数加法法则进行准确运算；(4)渗透数形结合的思想。2能力目标是：(1)培养学生准确运算的能力；(2)培养学生归纳总结知识的能力；3、德育目标是：(1)渗透由特殊到一般的辩证唯物主义思想；(2)培养学生严谨的思维品质。有理数加法的意义与小学学习的在正有理数和零的范围内进行的加法运算的意义相同，让学生理解即可，有理数的加法法则的理解与运用是本节的重点内容。因此本节课的重点是：有理数加法法则的理解与运用。由于本阶段的学生很难把握住事物主要特征：如异号两数、绝对值不相等的异号两数和互为相反数之间的关系，这就对法则的理解造成困难。因此我确定本节课的难，是是；有理数加法法则的理解。

本节课是在前面学习了有理数的意义的基础上进行的，学生已经很牢固地掌握了正数、负数、数轴、相反数、绝对值等概念，因此我没有把时间过多地放在复习这些旧知识上，而是利用学生的好奇心，采用生动形象的事例，让学生充当指挥官的角色，亲身参加探索发现，从而获取知识。在法则的得出过程当中，我引进了现代化的教学工具微机，让学生在微机演示的一种动态变化中自己发现规律归纳总结，这不但增加了课堂的趣味性提高了学生的能力。而且直接地向学生渗透了数形结合的思想。在法则的应用这一环节我又选配了一些变式练习，通过书上的基本练习达到训练双基的目的，

通过变式练习达到发展智力、提高能力的目的。这些我将在教学过程的设计中具体体现。而且在做练习的过程当中让学生互相提问，使课堂在学生的参与下积极有序的进行。

在教学过程中，我注重体现教师的导向作用和学生的主体地位。本节是新课内容的学习。教学过程中尽力引导学生成为知识的发现者，把教师的点拨和学生解决问题结合起来，为学生创设情境，从而不断激发学生的求知欲望和学习兴趣，使学生轻松地学习不断克服学生学习中的被动情况，使其在教学过程中在掌握知识同时、发展智力、受到教育。

1， 引入：再课堂的引入上，开始我本打算选择教材上的例子，但是它过于简单。并且不宜于引起学生的注意，所以我选择了学生们感兴趣的军事问题，让学生在充当指挥官的同时，有一种解决问题的成就感，从而使学生积极主动的学习，并且营造了良好的学习氛围。

2， 探索规律：法则的得出重要体现知识的发生，发展，形成过程。我通过了一个小人在坐标轴上来回的移动，使学生在小人的移动过程当中体会两个数相加的变化规律。由于采用了形式活泼的教学手段，学生能够全副身心的投入到思考问题中去，让学生亲身参加了探索发现，获取知识和技能的全过程。最后由学生对规律进行归纳总结补充，从而得出有理数的加法法则。

3， 巩固练习：再习题的配备上，我注意了学生的思维是一个循序渐进的过程，所以习题的配备由难而易，使学生在练习的过程当中能够逐步的提高能力，得到发展。并且采用男生出题，女生回答；女生出题，男生回答，活跃课堂气氛，充分调动学生的积极性。使学生在一种比较活跃的氛围中，解决各种问题。

4， 归纳总结：归纳总结由学生完成，并且做适当的补充。最后教师对本节的课进行说明。

以上是我对本节课的理解和设计。希望各位老师批评指正，以达到提高个人教学能力的目的。

要的。初中阶段要培养学生的运算能力、逻辑思维能力和空间想象能力以及让学生根据一些现实模型，把它转化成数学问题，从而培养学生的数学意识，增强学生对数学的理解和解决实际问题的能力。运算能力的培养主要是在初一阶段完成。有理数的加法作为有理数的运算的一种，它是有理数运算的重要基础之一，它是整个初中代数的一个基础，它直接关系到有理数运算、实数运算、代数式运算、解方程、研究函数等内容的学习。

2、就第一章而言，有理数的加法是本章的一个重点。有理数这一章分为两大部分——有理数的意义和有理数的运算，有理数的意义是有理数运算的基础，有理数的混合运算是这一章的难点，但混合运算是以各种基本运算为基础的。在有理数范围内进行的各种运算：加、减法可以统一成为加法，乘法、除法和乘方可以统一成乘法，因此加法和乘法的运算是本章的关键，而加法又是学生接触的第一种有理数运算，学生能否接受和形成在有理数范围内进行的各种运算的思考方式（确定结果的符合和绝对值），关键是这一节的学习。

从以上两点不难看出它的地位和作用都是很重要的。

接下来，介绍本节课的教学目标、重点和难点。

教学大纲是我们确定教学目标，重点和难点的依据。教学大纲规定，在有理数的加法的第一节要使学生理解有理数加法的意义，理解有理数的加法法则，并运用法则进行准确运算。因此根据教学大纲的要求，确定了本节课的教学目标。1、知识目标是：“（1）理解有理数加法的意义；（2）理解并掌握有理数加法的法则；（3）应用有理数加法法则进行准确运算；（4）渗透数形结合的思想。2能力目标是：（1）培养学生准确运算的能力；（2）培养学生归纳总结知识的能力；3、德育目标是：（1）

渗透由特殊到一般的辩证唯物主义思想：(2)培养学生严谨的思维品质。有理数加法的意义与小学学习的在正有理数和零的范围内进行的加法运算的意义相同，让学生理解即可，有理数的加法法则的理解与运用是本节的重点内容。因此本节课的重点是：有理数加法法则的理解与运用。由于本阶段的学生很难把握住事物主要特征：如异号两数、绝对值不相等的异号两数和互为相反数之间的关系，这就对法则的理解造成困难。因此我确定本节课的难，是有理数加法法则的理解。

以上是我对本节课的理解和设计。希望各位老师批评指正，以达到提高个人教学能力的目的。

有理数加法教案篇十一

复习要求：通过计算使学生加深加减法的含义，提高20以内进位加法的熟练程度

复习重点：0以内的进位加法

教学过程：

一、基本练习

数学游戏

1、教师将1——10的两组卡片，打乱顺序，分放在两个纸盒里。

2、一个学生抽出两张卡片，较快说出得数，如果算对了，就把卡片留在自己手中，如果算错了，就把卡片放回去，然后由另一个学生抽卡片，算出得数，这样轮流抽，直到所有卡片抽完为止，最后手中得到卡片多的为优胜者。

二、指导练习

1、第6题复习20以内的进位加法

(1) 把学生分成三人一组，一个学生出示口算题卡片，并做裁判，另外两个学生抢答，看谁又对又快，给得胜的学生发红花，然后，三个学生交换角色，再玩。

(2) 视算（开火车）

(3) 数学游戏，通过游戏复习一位数的加法。教师可以指名从20张卡片中抽出两张卡片，很快说出两个数相加的得数。做法是：一个学生抽出两张卡片，较快说出得数，如果算对了，就把卡片留在自己手里，如果算错了，要把卡片放回去；然后另一个学生抽卡片，照样说得数。这样轮流抽，直到所有的卡片抽完算完为止。最后手中得到卡片多的为优。

(4) 复习20以内加法的游戏。教师可以把学生分成两组，一组的学生说出一个算式，另一组的学生说出得数，然后两个组再交换，由说得数组的同学说算式，由说算式组的学生说得数。说的算式同样多，哪一组答对的多，哪一组获胜。还可让每个学生拿一套写着1~20各数的卡片，在课内、外经常做加、减法的数学游戏。游戏的玩法由三人一组，一人做裁判，其他二人出卡片抢答。遇到两个一位数先算加，再用大数减去小数，裁判评定，记分，总结胜负。三人轮换做裁判。

2、复习10以内的减法

(1) 作为游戏来复习10以内数的减法。教师可以叫几名同学每人拿一张数字卡片，教师拿出一张（1~10）的卡片，让学生从老师拿的数里减去自己拿的数。然后教师再换一张卡片，让学生再减……还可以换几名同学来做，看哪组同学做得又对又快。

(2) 视算（开火车）

有理数加法教案篇十二

3以内加法算式卡、数卡4，苹果、梨图片4张，每个幼儿4个萝卜，4朵花，蘑菇图片4张，兔妈妈、小兔头饰，布置好活动场景。

随《十个数字跳舞》音乐，做手指游戏。

一、复习得数是3以内的加法，复习4的组成

1、游戏“开火车”复习得数是3以内的加法。

我们班的小朋友都很喜欢看动画片，《动画城》节目你们看过吗？动画城里的聪明屋有位金龟子姐姐，她呀今天邀请我们到聪明屋去做客，她呀要看一下谁是最聪明的小朋友，现在我们就到聪明屋去吧！怎么去呢？我们坐火车去吧！我们的火车几点开？（出示加法题卡）嘿嘿！我们的火车几点开？我们的火车2点开……。

2、游戏“又有苹果、又有梨”复习4的组成

呜……。火车开到了聪明屋，看看，金龟子姐姐他们拿什么来招待我们呢？导出“又有苹果又有梨”的游戏，一个苹果几个梨？（3个）……。

3、游戏“对数”

刚才小朋友们对得真好，老师也来考考你们，我们来对数，举起你们的小小手，我出1，你出几？（3），1和3合起来就是4……。

二、创设情景，

在操作中尝试写出得数是4的加法算式

兔宝宝，我是兔妈妈，我告诉你们一件高兴事儿，我们种的萝卜丰收了，请兔宝宝跟着妈妈到地里去拔萝卜，每个宝宝拔4个萝卜，自己分一分，看有几种分法？（个别回答，老师演示）拔了这么多萝卜，我们把萝卜搬回家，搬的时候要听妈妈的指挥，看看两只手上的萝卜一共有多少根？（4根），你们用什么方法算出来的？（加法），怎样列出这个加法算式，请兔宝宝将它写在答题卡上，写的时候，字要写大一点，不然兔妈妈看不清楚，（兔妈妈帮助能力差的小兔讲解列式）。

今天，我们学会了新本领又可去智力迷宫玩，来，我们鼓鼓掌、嘿嘿，我真棒！

三、活动延伸

编应用题又是一样新本领，会编的小朋友很能干，不会编的也不用着急，下次老师要教你们编加法应用题的新本领。

从活动中发现，幼儿对操作很感兴趣，幼儿有创新意识，但少数幼儿还是不会写出算式，我认为对于这些幼儿，老师日常活动中多加以个别指导，他们一定会成功。

根据幼儿好动，喜欢操作的特点，我为幼儿提供活动材料，让幼儿在操作中尝试自己列出得数是4的加法算式，培养幼儿的创新意识。

有理数加法教案篇十三

- 1、在理解应用题三要素的基础上，学习口编10以内连加应用题。
- 2、提高幼儿动手操作能力及语言表述能力。
- 3、激发幼儿在集体面前大胆表达、交流的兴趣。

4、教幼儿养成细心、认真的学习态度。

1、课前学会10以内加法、奖励贴纸

2、10以内加法算式若干，场景布置成超市。

3、人手一个小篮子、10元钱，找零的钱。

一、游戏“开火车”引出课题

教师：我的火车就要开，幼：几点开？老师出示一算式卡片：请你猜猜看？幼：1+6=7你的火车7点开。

游戏时速度由慢到快，由集体游戏到小组、个人游戏。

今天，小朋友们的火车开的真好，下面老师奖励你们10元钱，请你们去超市购物。要求一个区只能买一样你喜欢的东西，总数加起来不能超过10元钱。

二、游戏“逛超市”

幼儿排队有序的去超市按要求购物。

三、口编10以内的加法应用题

1、教师示范：今天老师也去超市购物了，我买了一只钢笔花了5元钱，我买了一个苹果花了2元钱，今天老师一共花了几元钱？小朋友来帮我一起算一算吧！你是用什么方法计算的？（我们先来想想我说了一件什么事情？先怎么样？后怎么样？出现过几次数字？最后问题是什么？）

2、引出应用题的3个条件：（边提问边在黑板上操作，记录 $5+2=7$ ）

3、教师和幼儿归纳总结什么叫加法应用题？师：合起来或一

共有多少的题目是加法应用题

4、请幼儿按照所买物品编应用题。(分组讨论后由组长回答)

5、请幼儿把刚才所编的应用题用算式列出。展示幼儿的算式。

四、结合身边的事编应用题。

1、教师示范：第一组有3个女孩子，5个男孩子，请问第一组一共有多少人？

2、引导幼儿结合身边的事口编10以内的应用题。(可与家长商量讨论)并做好记录。

3、展示幼儿口编的应用题。

五、小结。

今天我们学习了口编10以内的加法应用题。我们身边还有很多东西可以编成应用题，只要你平时仔细观察就能变得更加聪明。

1、看图编应用题在大班数学教学中是一个比较难的教学内容，也是幼儿必须掌握的知识点，更是锻炼幼儿逻辑思维能力的的重要内容。因此，在教学中，教师努力贯彻逻辑思维训练的原则。并要贯穿教学的全过程。应用题的基本结构都是已知两件事和一个基本问题组成的。幼儿要解答应用题，必须对题的数量进行分析，了解构成要素的概貌，然后才能解答。这也就是应用题所必须进行的结构训练。当教师出示牛奶瓶图时，很容易激发幼儿的思维兴趣，引起他们的联想。接着把“原来有一只奶瓶，后来又送来四只”这样一个数量关系，寓于结构，融于情境中，幼儿在潜移默化中理解。这个过程，实际上就是分析、综合思维过程，不仅可以使幼儿达到真正理解题意的目的，同时也促进了幼儿初步的分析、综合能力

的提高。事实上，幼儿马上就能异口同声地把答案喊出来。

然而，我发现在活动中有很多不足的地方：在接下来的环节中，我试着让幼儿自己上来创编应用题，细节方面处理的不够经验，幼儿在这个环节花的时间很多，而事实上孩子们创编的应用题前两句基本是一个模型：本来有····后来又来了····。我想针对这个问题，在以后的活动中，可以引导孩子们去丰富。也希望家长多鼓励孩子们在生活中创编应用题，同时还可以锻炼孩子们的口头表达能力。

2、有5个幼儿甚至不会问问题，直接给出答案。最后的看算式编应用题的时候，有的孩子直接独处算式，我稍稍有些许变动，使得幼儿在独立完成列式时遇到了困难，有的观察仔细，有的不能理解题意，我就引导孩子按照刚才的方法进行创编应用题。这可能是老师在我们编好应用题时我没有很好的进行总结，帮助幼儿进行梳理，。这让幼儿在学习的时候没能很好的掌握。在数学教学中要引导幼儿逐步掌握转化的方法和要求。转化训练，一方面是符合幼儿思维的水平 and 特点，另一方面要让幼儿参与转化的整个过程。从而提高抽象、概括的能力。我坚信，在今后的教学过程中，挖掘每个教育环节所隐含的教育价值，努力引领幼儿真正探索学习。

有理数加法教案篇十四

活动目标：

- 1、引导幼儿看实物图，根据图意编10的加法应用题并列式计算，进一步理解加法的实际意义。
- 2、培养幼儿的观察力及分析问题的能力。
- 3、注意幼儿书写时握笔的正确姿势。

活动准备：

不完整分合式若干。

活动过程：

复习10的组成。（碰球）

1、教师：“我们来碰球，你的球和我的球合起来要是9”。

2、运用拍手游戏和碰球游戏。教师问，小朋友可集体回答，也可小组回答，也可个别回答。

1、出示缺少总数的分合式一。

教师：请小朋友说说这道分合式怎么读？1和9合起来是几？谁会用一道算式来表示这个分合式？（引导幼儿列出算式并写出得数）

教师：这道算式的得数正好是分合式中的哪一个数？分合式中少了哪个数？（教师将分合式填写完整。）

教师小结：这道算式的得数正好是分合式中的10，分合式中少了总数。

2、教师：我们看看这道算式 $1+9=10$ ，它还可以变出另外一种算式。（引导幼儿观察、发现其中两加数的交换规律，即 $9+1=10$ ）。

教师小结：加号前面和后面的'数可以互相交换位置，所得结果不变。

3、依次出示其他三组分合式，让幼儿编出算式，然后集中讨论，交流。

教师：请小朋友说说这道分合式又该怎么读？2和8合起来是几？谁会用一道算式来表示这个分合式？（引导幼儿列出算式并写出得数）

教师：这道算式的得数正好是分合式中的哪一个数？分合式中少了哪个数？（教师将分合式填写完整。）

教师小结：这道算式的得数正好是分合式中的10，分合式中少了总数。

4、教师：我们看看这道算式 $2+8=10$ ，它还可以变出另外一种算式。（引导幼儿观察、发现其中两加数的交换规律，即 $8+2=10$ ）

教师小结：这道算式的得数正好是分合式中的10，分合式中少了总数。

5、集体朗读10的9道加法算式。

教师：这些算式还可以表示其它的什么事呢？我们来说一说。请幼儿依次根据算式尝试口编加法应用题，鼓励幼儿大胆尝试。

1、教师讲述书写要求。

教师：今天，老师为小朋友准备了数学本和铅笔，要请小朋友看分合式变算式来书写10的加法算式，在黑板上老师也画好了一张作业纸，仔细看看要怎样书写。

教师边讲述边示范，要求幼儿先把书写本对折，在折线的左边书写加法算式

2、看分合式变算式。

3、幼儿进行书写，教师观察并指导。

4、评价幼儿作业情况。提醒幼儿注意书写格式。

教师巡回指导。提醒幼儿注意正确握笔，端正坐姿，书写规范、整洁，不乱涂乱画。

教师展示书写规范的作业，指出需要注意的地方。

合式？引导幼儿列出算式并写出得数 教师：这道算式的得数正好是分合式中的哪一个数？分合式中少了哪个数？教师将分合式填写完整。 教师小结：这道算式的得数正好是分合式中的10，分合式中少了总数。 2、教师：我们看...

有理数加法教案篇十五

1、根据不同的画面进行讲述，并列出相应的算式，从而感知加法算式所表达的数量关系。

2、理解交换规律，懂得运用互换规律列出另一道算式。

3、积极探索数学活动，乐于讲述探索结果。

1、教具：城堡图一副（分为三层，每一层分别有表示7的加法的三副图，用纸覆盖）、水果单一张。

2、学具：城堡图人手一份、水果单人手一张。

一、开火车：复习7的组成

师：城堡王国的国王邀请我们去他的国家玩，你们愿意吗？那让我们快点坐上7次列车（出示数字7）出发吧。

师：嘿嘿，我的火车x□1□点开，你的火车x点开？

幼：嘿嘿，我的火车x□1□点开，我的火车x□6□点开。

二、情境感知——登城堡：看图学习7的加法

2、师：我们先登上城堡的一楼，原来这层楼上有三幅图，谁愿意来讲讲呀？

国王想考我们的是看了这三幅图谁能列出一道算式？回答出来后可以上二楼、三楼。

3、幼儿操作

师：那我们每人都去一个城堡回答问题吧，速度慢的呢，可以只在一楼回答，速度快的可以去二楼三楼。别忘了把你的答案写的清楚一点。

4、总结：

请幼儿观察这些算式“它们有个小秘密，看谁能先找出来？”

师总结：这些算式的得数都是7，而且都是加法，那么这6道算式就是7的加法算式。

三、内化迁移——游戏：买水果

1、师：城堡国的国王夸我们都很聪明，送了我们每人一张水果券（出示水果券），我们先来看看水果的价钱。

3、幼儿操作

4、讲评：你有几种方法？买的是什么？

5、师：如果7元钱买三样水果呢？

四、结束：

好，我们一起去水果店选购吧。

有理数加法教案篇十六

苏教版《义务教育课程标准实验教科书 数学》一年级（上册）第55~56页。

1. 使学生通过观察和思考，掌握和是10的加法及相应的减法的计算方法，能正确地进行计算。
2. 使学生经历根据一幅图列出两道加法算式和两道减法算式的过程，初步体会四道算式之间的联系。
3. 使学生经历解决实际问题的过程，体会数学与生活的联系，产生对数学学习的兴趣。

谈话：小朋友们喜欢足球吗？那我们就一起去看一场足球比赛吧。

1. 教学例题。

出示例题情境图。

提问：请小朋友仔细观察这幅图，说一说从这幅图中你知道了什么？（左边有6人，右边有4人；戴帽子的有1人，没戴帽子的有9人）

再问：你能提出哪些问题？（引导学生用三句话完整地表达，并相机在情境图中用括线、问号等表示出条件和问题）

谈话：小朋友真了不起，不但弄清了图的意思，还提出了许多不同的问题，下面我们就来解决大家提出的问题。

出示问题1（图意：左边有6人，右边有4人，一共有多少人）。

提问：怎样算一共有多少人呢？你会列式吗？还可以怎样列式？（板书： $6 + 4 = 4 + 6 =$ ）

再问：你能算出这两个算式的结果吗？（着重说一说是怎样算出 $6 + 4 = 10$ 的，并强调可以根据 $6 + 4 = 10$ ，直接写出 $4 + 6$ 的结果）

出示问题2（图意：一共有10人，左边有6人，右边有多少人）。

提问：要算右边有多少人，应该怎样列式？（板书： $10 - 6 =$ ）

再问：怎样算出10减6等于几呢？（学生用自己的方法计算，着重引导学生体会根据加法算式想减法算式结果的方法）

出示问题3（图意：一共有10人，右边有4人，左边有多少人）。

提问：你能列出算式，并很快算出结果吗？

学生列式，并算出结果。

谈话：刚才有小朋友说，图中1个小朋友戴帽子，9个小朋友没戴帽子，你能根据这些信息写出两道加法算式和两道减法算式吗？先自己写出算式，再和同桌的小朋友说一说，每一道算式表示的意思。

学生活动后，组织交流，并说一说是怎样算、怎样想的。

2. 教学试一试。

谈话：我们来做个抛花片的游戏好吗？（拿出花片）老师这里有10个花片，每一张花片的正面都印着花的图案，背面都没有图案。像这样（边说边操作）把10个花片抛在讲台上，

请小朋友猜一猜，可能有几个正面朝上，几个背面朝上？
(学生猜可能出现的结果)

验证：想知道谁猜对了吗？请一个小朋友上来帮老师数一数。
(指名数花片)

提问：你能根据抛花片的结果，写出两道加法算式和两道减法算式吗？(指名说出四道算式)

谈话：请小朋友从自己的学具中数出10个花片，抛一抛，看你抛出的几个正面朝上，几个背面朝上？再根据抛花片的结果写出四道算式。

揭示课题：和是10的加法和10减几。(板书)

1. 想想做做第1题。

谈话：还想做游戏吗？(动画演示：小老鼠出8，大象从卡片中找出2，小老鼠说算式： $8 + 2 = 10$ ，大象说算式： $2 + 8 = 10$)请小朋友拿出自己的数字卡片，同桌合作，一个小朋友任意出一张卡片，另一个小朋友很快从自己的卡片中找出一张，使两张卡片上的数相加得10，并说出两道加法算式。

2. 想想做做第2题。

教师说算式，学生口算得数。

3. 想想做做第3题。

学生把得数直接写在书上。

4. 想想做做第4题。

先自由地说一说，填一填，再有顺序地说出可以填哪些算式。

5. 想想做做第5、6题。

先让学生独立看图，填写算式，再说说自己是怎样理解题意的。

[评析：练习层次清楚，形式活泼，突出了教学重点，发展了学生的思维能力。]

有理数加法教案篇十七

1、通过“逛超市”，让学生发现生活中的数学问题，并以自己的亲身经历，寻求解决问题的办法和途径。

2、通过感受生活，让学生明确数学就在自己身边，培养学生学习数学的兴趣。

3、在解决问题的活动中，培养学生与他人合作的意识和能力。

探求科学、合理的解决问题的方法。

1、创设情境：超市购物

出示几件物品的标价

钢笔、笔记本、讲义夹、记号笔、书包、

铅笔盒、美工刀、………;

2、根据自己的需要挑其中两件商品然后想想自己要付多少元。

先列出算式。

你会用竖式计算吗?先把竖式写下来，列举部分同学的竖式

你们觉得计算时要注意些什么?(把学生的想法板演出来)

让学生试着计算一下

还是刚才的几位同学上去板演。

逐个点评，纠正计算中的一些问题。

3、小结加法的计算法则。

1、同桌的两人比较一下，谁用的钱多些？

多多少用什么方法去求？先列式并列竖式

你会计算吗？要注意些什么？

试着计算出来，并投影一些同学的计算。

逐个点评，表扬做得较好的同学。

2、小结减法的计算法则。

比较整数加减法与整数加减法的. 相同点和比整数加减法更需注意的地方：

都要数位对齐，都要从低位算起；

计算小数加减法要把小数点对齐后再算，最后在得数里还要点上并对齐小数点。

1、你们同桌两人一共用了多少元？交流一下计算结果。

2、你买的两样东西价钱一样吗？哪种多些，多多少？把你的想法用算式写出来。

3、谁最会花钱，花了多少？谁用得最少？他们俩相差多少元？

4、 每个同学如果都有10元钱，售货员还应找回你多少元？

5、完成”练一练”的第1题

让学生先说计算方法，需要注意些什么？

几位学生上去板演，集体订正。

6、完成”练一练”的第2题

先找出错在哪里，把错误的地方改正过来

你能把正确的结果算出来吗？

学生练习，集体订正。

7、做49页试一试题目

让学生观察与例2中的计算有哪些相似的地方。启发学生利用例2的计算经验先独立完成这里的计算，再学习小组内交流。

8、完成49页”练一练”的第1题

三个小组各做一题，比一比哪一小组的正确率高。

学生练习，集体订正。

通过今天的学习，你知道什么？有哪些收获？你认为自己学得怎么样？

通过感受生活，让学生明确数学就在自己身边，培养学生学习数学的兴趣。在解决问题的活动中，培养学生与他人合作的意识和能力。