

最新中班数学以内的加法教案设计意图(大全20篇)

通过制定安全教案，我们可以提前预防和应对各种潜在危险和安全风险。7. 一份好的初一教案能够提高教学质量和效果，以下是小编为大家整理的一些教案范文，供大家参考。

中班数学以内的加法教案设计意图篇一

在日常生活中，我们组织幼儿排队或游戏时都要求幼儿知道自己的位置，可我发现小朋友对序数的概念比较模糊，往往不能清楚地知道自己所处的位置。根据这个发现，我们以《幼儿园教育指导纲要》的先进理念为指导，让孩子“能从生活和游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣”以及中班幼儿的年龄特点，让幼儿通过动手、动口、动脑从而轻松地掌握序数的概念。

特设计了这次数学活动。

中班数学以内的加法教案设计意图篇二

- 1、学习序数1—10, 理解序数的方向性, 正确使用序数词表述物体的排列次序。
- 2、激发幼儿学习数概念的兴趣。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、引导幼儿积极与材料互动, 体验数学活动的乐趣。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

中班数学以内的加法教案设计意图篇三

1、玩“拍手”游戏，复习5以内数的分解组合。

2、练习5以内实物加法运算。

设置问题情境，青蛙要成立一个合唱团。看一看，首先来了几只青蛙？

教师先出示1只青蛙，再出示1只青蛙。

教师：青蛙合唱队现在有几只青蛙参加？

1只青蛙+1只青蛙=2只青蛙

教师出示不同数量的青蛙图片，请幼儿算出青蛙合唱团的数量。引导幼儿运用实物卡片进行实物加法计算。

利用圆点和数字进行计算。

引导幼儿尝试用圆点、数字代替实物卡片进行计算。

1只青蛙+1只青蛙=2只青蛙

引导幼儿用圆点计算。

再引导幼儿用数字计算。

引导幼儿理解1个圆点代表1只青蛙，数字1也代表1只青蛙。

不断变换出示实物、圆点和数字的量，并将实物、圆点和数字对应地让幼儿充分理解三者之间的相互替代关系。

中班数学以内的加法教案设计意图篇四

复习数字宝宝1—10，并随机抽取数字卡，让幼儿念出来。

二、按顺序排列

让幼儿到黑板上把数字卡从1排列到10。

三、数一数

让幼儿数一数物品(铅笔、蝴蝶、小鸭子等)的数量，并能用数字几来表示它。

四、点数

给相应数量的圆涂上颜色，并把数字圈出来。

1、请小朋友到嘟嘟牛家做客，嘟嘟牛拿出了很多好吃的东西，如玉米、西瓜、糖果等。

2、点数：请幼儿到黑板手、口一致的点数。

3、嘟嘟牛忘记了这些好吃东西的数量，请幼儿用涂圆圈的方法标识起来，并把数字圈出来。请个别幼儿到黑板上点数、涂色、圈数字。

4、请幼儿把课本翻到p11页，教师详细讲解，幼儿作业。

5、教师巡回指导。

中班数学以内的加法教案设计意图篇五

1、初步感知等量物品数量不随实物的大小、颜色、种类及排列及排列形状的变化而改变，准确计算10以内物品的数量。

- 2、体验数守恒的有趣现象。
- 3、逐步树立自信心和创新意识。
- 4、发展幼儿逻辑思维能力。
- 5、引发幼儿学习的兴趣。

中班数学以内的加法教案设计意图篇六

学习看自己与同伴所出的物品列算式，进一步认识理解加、减、等号的含义。

在活动中，体验共同游戏的愉快，增强合作意识。

教具：5个贴绒苹果，1——5数、加、等号各一个。

集体活动。

交待分苹果游戏的名称规及玩法。

出示贴绒苹果，请小朋友看一看老师和小朋友手上各有几个苹果？（5个）今天老师和小朋友来玩一个出苹果的游戏。

师生示范游戏玩法。

启发幼儿用一道算式来表示这个游戏中讲的事情，并说出算式及符号所表示含义。

启发幼儿再用一道算式表示这个游戏。

比较两道算式：“这两道算式一样吗？”“为什么两个人做同一件事，而算式不一样呢？”

小组活动。

玩雪片，并用算式记录。

活动。

请幼儿相互把算式读一读，体验共同游戏成功的喜悦。

教后感：通过这节课学习看自己与同伴所出的物品列算式，进一步认识理解加、减、等号的含义。

教后感：这节课上下来，大部分孩子都能掌握5以内的加法。在活动中，体验共同游戏的愉快，增强合作意识。

中班数学以内的加法教案设计意图篇七

1. 使学生掌握计算万以内数的方法，并能用自己喜欢的方法进行计算。
2. 培养学生独立思考的能力以及与别人合作学习的能力。
3. 培养学生对比、分析的能力。

能用自己喜欢的方法熟练地进行计算。

师：除了同学们说的这几种外，在我们的祖国，还存在着这样几种珍奇动物：东北虎、丹顶鹤、蜥蜴、青蛙。[生看教材主题图] 这几种动物分别属于哺乳类、鸟类、爬行类、两栖类。你想知道这四类动物在我们国家存在的具体情况？好，请同学们看屏幕（师点屏出示下表）。

仔细观察这个统计图表，看看你能从中了解什么？

师：你知道什么是特有种类？

生一脸茫然

师：中国特有指的是这些动物种类仅仅在中国生产，世界其他任何一个国家都没有的。

现在请你仔细观察这个统计图表，看看你能从中了解什么？

生1：我知道了哺乳类一共有110种。

生2：我知道了两栖类一共有30种，爬行类一共有25种，还知道鸟类有98种。

师：根据你知道的这些，你能提出怎样的数学问题呢？

生1：哺乳类和鸟类一共有多少种？

生2：爬行类比两栖类少多少种？

生3：鸟类、爬行类和两栖类一共有多少种？

.....

师：刚才，同学们根据这个统计表提出了各种不同的问题，有些问题用我们以前学过的知识自己就能解决，还有一些问题等以后我们再学，今天这节课我们主要来研究一下这两个问题。

师点屏出示：

1. 鸟类和爬行类一共有多少种？

2. 鸟类和两栖类一共有多少种？

师：你能根据这两个问题列出两个正确的算式吗？

（生说算式，师板书： $98+25=98+30=$ ）

师：请同学们看这两个算式里面，你喜欢哪一个，就以小组为单位研究一下，看看应该怎样做。每组挑选一个，在小组内合作探究题的做法。

（生汇报方法。）

生1：我们小组做的是 $98+25$ 这道题，我们先用 $100+25=125$ ，因为多加了2，所以再用125减去2，就等于123。

师：哪个小组的做法和他们不一样？

生2：我们是先十位和十位相加， $90+20=110$ ，然后个位和个位相加， $8+5=13$ ，最后，用 $110+13=123$ 。

生3：老师，可以用竖式。

（当学生说出几种方法后，老师重点讲万以内数的竖式计算方法和注意的事项。）

师小结：刚才，同学们通过自己的努力，想出了几种方法解决 $98+25$ 这道题，哪个小组的同学想说一下 $98+30$ 这道题的做法。

（生汇报 $98+30$ 的计算方法后师小结。）

〔截选原教案，流程大致相近，学生使用的口算方法多数为相同数位相加的，或是先加个位，或是先加十位。这真正要思考的是小组合作该如何有效得实施。我认为再这个环节的小组交流的任务是：组内同学相互介绍自己的算法，不要求多种算法。保证每个学生在课堂上都有说的’机会，而不是比“拿一小组的算法更多”。〕

中班数学以内的加法教案设计意图篇八

（一）手指游戏：

- 1、《小手真灵巧》
- 2、《十个手指来押韵》

（二）复习1-10的相邻数：

- 1、说出1-5的相邻数
- 2、说出5-10的相邻数
- 3、坐火车找相邻朋友

（三）讲授新知识（操作课件）

- 1、出示小动物排队参加运动会的图片，让幼儿观察、欣赏，从中找出每只小动物所处的位置。

（四）列举实例（操作课件）

- 2、为获得名次的动物颁发奖状，是谁站在最高领奖台？是谁站在最低领奖台？（老师出示领奖台，第一名站最高）
- 4、老师出示彩色楼房，从下向上，小老鼠住第几层？

（五）结束部分：

今天小朋友们学习了10以内的序数，能从不同的方向辨别10以内的序数，方向不同，序数所处的位置不同。现在我们一起玩一个游戏——乘火车。

（六）游戏方法：

用椅子搭成两列火车，分别编上1、2、3、4、5、6、7、8、9、10的编号。幼儿每人一张编号的车票，如：第2列火车第5节车厢就写2-5，幼儿在音乐声中做开火车的动作，教师当列车员查票，幼儿对号入座，幼儿随音乐《火车开开》出舞蹈房。

中班数学以内的加法教案设计意图篇九

让幼儿获得加减法和应用题结构的感性经验。

红气球3个，蓝气球2个，男娃娃4个，女娃娃1个，各种图片每人一张。

一、老师示范

1、老师拿出红气球3只，说：“小朋友，你们看我手上有多少个气球啊？”（答：3个）

“刚刚我又买2只兰色气球，现在我一共有几个气球啊？”
（答：5个）

“你们真聪明，那么现在有谁可以照着我说样子说一遍？”（指导幼儿模仿老师的叙述，初步学习描述应用题。）

2、老师再拿出4个男娃娃说：“我这里有4个男娃娃，小明又送了我1个女娃娃，那你们知道我现在一共有多少个娃娃吗？”（请小朋友回答，表扬答的好的，鼓励答的不好的。）

“刚刚几位小朋友已经学着我的样字说了一遍，现在还有谁想试一试的？看看谁编的最有趣？”（指导鼓励幼儿编题，肯定幼儿编的好。）

提出新要求：“刚刚你们都编的很好，可是现在呀，我们编题的小朋友不要告诉别的小朋友你有多少个娃娃，考考他们，好吗？”（老师示范一次。）

3、每个幼儿都发一张图片，让幼儿根据图片上的内容编应用题。“现在每个小朋友都有一张图片，看看上面有什么，有多少个，想想应该怎样提出问题，每人编一道加法题考考旁边的小朋友。（老师巡视，检查幼儿是否学会，纠正错误的，鼓励正确的。）”

中班数学以内的加法教案设计意图篇十

1、复习5以内的加法。能看图片尝试仿编5以内的加法应用题并懂得运算。

2、在看、听、想、说、做中感受合作与竞争的氛围，体验数学的魅力。

3、体验数学集体游戏的快乐。

4、初步培养观察、比较和反应能力。

1、5以内加法算式卡片若干张，加法图片若干张，口述图片5张。

3、红苹果若干个、奖状若干张、颁奖音乐一首。

一、引题

师：大家好，欢迎你们来到快乐数学大本营，我是快乐数学栏目主持人——小问号。我们快乐数学大本营的口号是：快乐数学，快乐无限！我们现在整齐、响亮地把口号喊出来：快乐数学，快乐无限！ye！首先我来介绍今天参加我们快乐数学大本营的三个方队，他们是（举队牌）——红队，欢迎你们！他们是——黄队，欢迎你们！他们是——绿队，欢迎你们！接下来我们马上进入快乐数学第一关。

二、快乐数学第一关。

1、师：第一关：必答题。红黄绿队的每一位选手都要回答一道题目，每答对一题，奖励一个红苹果。看哪一队的红苹果个数最多。

2、师：答题开始。请听题 $3+3=?$ （教师请三位选手轮流回答，提醒幼儿把题读完整），例幼儿： $2+3=5$ 师：（出示正确答案）回答正确。（三位选手依此回答完毕）。

小结：第一关必答题结束，让我们来关注一下各队的红苹果得数，红队得到几个红苹果，可以用数字几来表示？（教师板书），大家看看哪个队的水果个数最多？某队现在暂时领先，但某队和某队也不要气馁，在后面的环节里，你们还有机会。现在我们进入今天的第二个环节——快乐数学，第二关。

三、快乐数学第二关。

师：花园里有两只蝴蝶（边讲边操作图片），又飞来两只蝴蝶（边讲边操作图片），现在花园里一共有几只蝴蝶？小朋友请你算一算。

幼儿回答。

2、我这里还有一张图片，谁能象我一样给它编一段话，让我来算一算。考考我小问号。

(1) 幼儿自由讨论，请幼儿口述。

(2) 教师完整讲述，并板书： $2+3=5$

3、我这里有三张图片，红黄绿队一张，请你们把图片编成一段话，把答案悄悄地放在心里。

4、挑战开始：红队可以选择黄队和绿队当中的一队接受挑战。

5、小结：在第二关中，三队编的都很好，我给三个队都加上

一个红苹果。我们再来关注各队的红苹果个数。(表扬第一名,鼓励其他队)

四、快乐数学,第三关。

1、第三关,抢答题。我出示图片,你们用数字算出来。比如:这张图片你会怎么算: $(2+3=5)$ 对!我们就用这种方法来算。

2、我请每队的6号选手当队长,请队长那出凳子后面的乐器当抢答器,当我那出图片说:抢答开始。注意:队长必须在我说开始之后才能敲响抢答器。好!准备!抢答开始。

3、小结:抢答环节中红队得到几个红苹果?黄队得到几个红苹果?绿队得到几个红苹果?

五、统计

1、三关过后,我们来看各队的水果得数。(出示统计牌)(幼儿唱数,教师统计)某某队得到水果最多,某某队和某某队水果也很多。今天快乐数学大本营的冠军是——某某队!恭喜!请某某队的小朋友一起上来领奖。(放颁奖音乐),今天的颁奖嘉宾是在座的各位老师!有情!

2、结束:现在我们一起庆祝一下吧!(带幼儿离开活动室)

幼儿园的数学活动相对于其他活动枯燥、单调,容易使幼儿失去学习兴趣。因为这个时期的幼儿年龄小,逻辑思维尚未发展,所以本次活动中我为幼儿创设了一个可操作的丰富材料的环境,为幼儿创设了一个可选择性、可操作性的空间。使幼儿能独立的操作材料,并大胆的表达自己的想法。幼儿的自主性,选择性,独立性得到了充分的体现。通过一系列的游戏活动,达到了主题总目标预设的要求。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十一

学习按图和操作顺序，感知图中事物的数量关系，学习列出算式。

能分别用三句话讲述出一幅图的图意，注意用词正确。

知道按事物不同的特征进行排序会有不同的结果，初步了解排序的可逆性。

有兴趣参加数学活动。

教具若干。

集体活动。

出示图一。

“这是什么地方?有谁?”“哪位小朋友能用一句最简单的话将图上的事说清楚。”(山坡上有两只乌龟)教师移动磁性乌龟：“这件事还有谁也能用一句简单的话说清楚。”(又爬来了一只乌龟)请小朋友把两句话连起来说一。

教师指图：“最后一句话应该怎么说呢?谁会用三句话把图上的事说清楚：幼儿个别、集体讲述三句话。

列算式理解其含义。

“谁能用一道算式来表示图上的表情?”

“这道算式什么意思?我们一起说说看。”

“大家一起把算式读两遍。”

小组活动第一组：玩玩讲讲水果列算式。

第二组：玩玩讲讲动物列算式。

教后感：这节课上下来，大部分孩子都能掌握5以内的加法。他们通过自己的操作得出结果，尝试到了成功了，所以记得很牢。

活动反思：

对于一年级新入学的孩子来说第一次正式接触加法，而在数学中，加法是一种常用的计算方法，也是基础的基础，因此学好这一课，对以后的数学学习至关重要。虽然，在学生以往的生活经历中，一些日常问题的解决使得他们对加法产生了或多或少的朦胧印象，但是，让学生真正地理解加法并运用加法解决问题，这还是第一次。因此，本节课教学的重难点是：让学生真正理解加法的含义并能运用加法去实际问题，用数的组成知识去做加法。

一、导入凸显分与合的思想。

加法的含义来自于分与合的思想。在教学开始时，以几组变式的分与合作为基础，铺垫。让学生初步感受今天我们要用分与合来解决新问题。

二、从算理中教学。

在例题教学时，我通过图意变化，引导学生看变化的过程，说清图的意思。（小丑左手拿着3个气球，右手拿着1个气球）。同时以提问的方式出现第三句话：一共有几个气球？给学生初步建立条件与问题的概念，了解看图是要解决问题。大部分学生已经能够看图列出加法算式： $3+1=4$ 。这部分是学生的已有经验，我把重点放在了算式含义的讲解，计算教学重在算理。我采用了接受式学习方式，“+”学生已经认识，而是通过口头语言和肢体语言让学生感受“+”的意义是合起来，将形象上的“合”和意义上的“合”结合起来。算式“ $3+1=4$ ”中

“3”、“1”、“4”的意义解释，学生能够结合具体情境来解释，说明学生能够理解数的意义了，学生能够通过分与合的经验说出算式的意义，让学生经历形象——数——符号——语言——初步将意义整合，最后将“ $3+1=4$ ”意义精简为“3和1合起来是4”。

三、用今天学习的知识解决实际问题

不同层次的练习符合能力的需要，重在拓展学生的能力。

看图说一说算式表示的意思。学生能够自己看着图说出算式的意思。

摆一摆、填一填。学生看着梨图，用自己的学具摆一摆，然后填空。将摆、写结合，将动作和语言相连接，同时，又是对数形的结合。

直接写出得数，比较“ $2+1=3$ ”和“ $1+2=3$ ”之间的规律：加号前后交换位置的得数不变，再通过找到的规律让学生自己找算式，充分给学生空间拓展能力。

用自己的方式表示出下面算式的意思。

让学生用自己喜欢的图来表示算式的意思，学生很感兴趣，充分调动了学生的学习积极性。也发展了学生的思维，使学生认识到不同的图可以用同一个算式来解答。

送信连一连。将连线题和有序的排一排结合在一起，将得数是5的算式全部找到。这部分环节让学生自己动手，上黑板排序、说一说，体现了学生是课堂的主体这一数学思想。

四、总结突出算理。

本节课的总结关键就突出“+”的含义——合起来。在课的最

后再回到导入的铺垫，用分与合的知识解决加法计算。

这节课还存在许多不足的地方。我可以通过语音语调来吸引学生的注意，而不是一味高调；在送信环节，学生一开始出现从大到小、从小到大的顺序排列，在这里可以放手让学生自己再去排一排，学生能够根据分与合的联系出现两组算式，让学生认识事物的对比过程，自主的找到算式之间的联系，而不是教师自主将这一环节延后出现；在教学中还要充分注重教师的引导作用。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十二

1、复习5以内的加法。能看图片尝试仿编5以内的加法应用题并懂得运算。

2、在看、听、想、说、做中感受合作与竞争的氛围，体验数学的魅力。

1、5以内加法算式卡片若干张，加法图片若干张，口述图片5张。

3、红苹果若干个、奖状若干张、颁奖音乐一首。

一、引题

1、师：大家好，欢迎你们来到快乐数学大本营，我是快乐数学栏目主持人——小问号。我们快乐数学大本营的口号是：快乐数学，快乐无限！我们现在整齐、响亮地把口号喊出来：快乐数学，快乐无限！ye！首先我来介绍今天参加我们快乐数学大本营的三个方队，他们是（举队牌）——红队，欢迎你们！他们是——黄队，欢迎你们！他们是——绿队，欢迎你们！接下来我们马上进入快乐数学第一关。

二、快乐数学第一关。

1、师：第一关：必答题。红黄绿队的每一位选手都要回答一道题目，每答对一题，奖励一个红苹果。看哪一队的红苹果个数最多。

师：(出示正确答案)回答正确。(三位选手依此回答完毕)。

小结：第一关必答题结束，让我们来关注一下各队的红苹果得数，红队得到几个红苹果，可以用数字几来表示?(教师板书)，大家看看哪个队的水果个数最多?某队现在暂时领先，但某队和某队也不要气馁，在后面的环节里，你们还有机会。现在我们进入今天的第二个环节——快乐数学，第二关。

三、快乐数学第二关。

2、我这里还有一张图片，谁能象我一样给它编一段话，让我来算一算。考考我小问号。

(1)、幼儿自由讨论，请幼儿口述。

(2)、教师完整讲述，并板书： $2+3=5$

3、我这里有三张图片，红黄绿队一张，请你们把图片编成一段话，把答案悄悄地放在心里。

4、挑战开始：红队可以选择黄队和绿队当中的一队接受挑战。

5、小结：在第二关中，三队编的都很好，我给三个队都加上一个红苹果。我们再来关注各队的红苹果个数。(表扬第一名，鼓励其他队)

四、快乐数学，第三关。

1、第三关，抢答题。我出示图片，你们用数字算出来。比如：这张图片你会怎么算： $(2+3=5)$ 对!我们就用这种方法来算。

2、我请每队的6号选手当队长，请队长那出凳子后面的乐器当抢答器，当我那出图片说：抢答开始。注意：队长必须在我说开始之后才能敲响抢答器。好！准备！抢答开始。

根据幼儿的年龄特征，好动是他们的天性。刚开始，他们的注意力很集中，课堂纪律也很好，与老师配合的很默契，可时间长了，有的幼儿注意力就可能分散，还有的幼儿由于游戏的刺激可能过于兴奋以至于课堂秩序有点乱，这时，老师就要进行适时的引导，并用合适的语言吸引幼儿，调节好以幼儿为主、教师为辅的双边活动，课堂气氛活跃，秩序良好，活而不乱，使幼儿在轻松愉悦的环境中学习知识并掌握知识，达到预期的教育目标。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十三

认识加号“+”和等号“=”，学习列加法算式。

物质准备：

(1) 教师演示材料：实物玩具娃娃3个，梨子图片5张，“+”“=”的图卡、1-5数字卡。

(2) 幼儿每人每人一份写有分合式的灯笼、2-10的数字挂钩。

(3) 分组活动材料：

情景图若干、集合图若干、分合图若干、写有2-5数字的刺猬、写有5以内加法算式的果子卡片若干。

材料配套：教育挂图、幼儿活动操作材料。

1. 玩游戏“挂灯笼”，复习5以内数的组成分解。

师：小朋友们先看自己手中灯笼上的分合式，算出答案，然

后挂在相应的数字持钩上，比比谁挂得又对又快。

2. 教师用实物口述应用题，引导幼儿理解5以内数的加法含义。

(1) 师：老师先买了2个玩具娃娃，又买了1个玩具娃娃，老师一共买了几个玩具娃娃？

(2) 小结：2个玩具娃娃加上1个玩具娃娃，一共有3个玩具娃娃。教师边说边列出算式。

告诉幼儿：“+”叫“加号”，表示把东西合并起来，东西变多了。“=”叫等于，表示左边的两个数加起来是右边的这个数。

(3) 引导幼儿正确地读算式“ $2+1=3$ ”。

3. 引导幼儿根据教师的口述应用题列算式计算。

(1) 教师边演示图片边口述应用题。

(2) 幼儿根据教师口述的应用题列出式子并运算，教师观察幼儿列式情况。

(3) 交流分享：说一说你列的式子。。

4. 出示教育挂图《学习5以内数的加法》，引导幼儿根据图片内容列式计算。

(1) 师：图上有什么？先请一个小朋友编一道加法应用题，再请另一个小朋友到黑板上列出加法算式并计算。

(2) 每个幼儿根据图中特点，用数字卡列出加法式子并运算，教师观察幼儿列式情况。

5. 幼儿分组活动，巩固5以内数的加法知识。

情境图：根据情景图的图意列加法式子并计算。

集合图：根据集合图的图意列加法式子并计算。

分合式：根据分合式列加法式子并计算。

送果子：根据果子卡片上的算式计算出得数后把果子贴在相应号码的刺猬身上。

幼儿操作后分享交流。

区域活动：在数学区投放分组活动的材料，供幼儿练习。

家园共育：请幼儿在家里根据家里的物品编加法应用题并列式计算。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十四

1、复习5以内的加法。能看图片尝试仿编5以内的加法应用题并懂得运算。

2、在看、听、想、说、做中感受合作与竞争的氛围，体验数学的魅力。

1、5以内加法算式卡片若干张，加法图片若干张，口述图片5张。

3、红苹果若干个、奖状若干张、颁奖音乐一首。

一、引题

1、师：大家好，欢迎你们来到快乐数学大本营，我是快乐数学栏目主持人——小问号。我们快乐数学大本营的口号是：

快乐数学，快乐无限！我们现在整齐、响亮地把口号喊出来：
快乐数学，快乐无限！ye！首先我来介绍今天参加我们快乐数学大本营的三个方队，他们是（举队牌）——红队，欢迎你们！他们是——黄队，欢迎你们！他们是——绿队，欢迎你们！接下来我们马上进入快乐数学第一关。

二、快乐数学第一关。

1、师：第一关：必答题。红黄绿队的每一位选手都要回答一道题目，每答对一题，奖励一个红苹果。看哪一队的红苹果个数最多。

师：（出示正确答案）回答正确。（三位选手依此回答完毕）。

小结：第一关必答题结束，让我们来关注一下各队的红苹果得数，红队得到几个红苹果，可以用数字几来表示？（教师板书），大家看看哪个队的水果个数最多？某队现在暂时领先，但某队和某队也不要气馁，在后面的环节里，你们还有机会。现在我们进入今天的第二个环节——快乐数学，第二关。

三、快乐数学第二关。

2、我这里还有一张图片，谁能象我一样给它编一段话，让我来算一算。考考我小问号。

(1)、幼儿自由讨论，请幼儿口述。

(2)、教师完整讲述，并板书： $2+3=5$

3、我这里有三张图片，红黄绿队一张，请你们把图片编成一段话，把答案悄悄地放在心里。

4、挑战开始：红队可以选择黄队和绿队当中的一队接受挑战。

5、小结：在第二关中，三队编的都很好，我给三个队都加上一个红苹果。我们再来关注各队的红苹果个数。（表扬第一名，鼓励其他队）

四、快乐数学，第三关。

1、第三关，抢答题。我出示图片，你们用数字算出来。比如：这张图片你会怎么算： $(2+3=5)$ 对！我们就用这种方法来算。

2、我请每队的6号选手当队长，请队长那出凳子后面的乐器当抢答器，当我那出图片说：抢答开始。注意：队长必须在我说开始之后才能敲响抢答器。好！准备！抢答开始。

根据幼儿的年龄特征，好动是他们的天性。刚开始，他们的注意力很集中，课堂纪律也很好，与老师配合的很默契，可时间长了，有的幼儿注意力就可能分散，还有的幼儿由于游戏的刺激可能过于兴奋以至于课堂秩序有点乱，这时，老师就要进行适时的引导，并用合适的语言吸引幼儿，调节好以幼儿为主、教师为辅的双边活动，课堂气氛活跃，秩序良好，活而不乱，使幼儿在轻松愉悦的环境中学习知识并掌握知识，达到预期的教育目标。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

中班数学以内的加法教案设计意图篇十五

学习运用简明的语言讲述每一幅图的图意，理解“一共”的含义。

学习在田字格中记录算式，保持正确的书写姿势与握笔姿势。

能积极参与讨论活动，大胆讲述自己的意见。

教具：三幅实物图，贴绒数字若干。

集体活动。

出示三幅图。

a□黑板上有几幅图？这三幅图讲的是一件事，每幅图用一句话就可以讲清楚，3幅图用三句话讲。请个别、集体讲述三句话。

学习书写算式。

a□“谁会用一道算式记下这件事？幼儿说教师记录。

b□“谁能说出这道算式是怎样表示这件事的？”我们一起把这道算式读一遍。

c□请小朋友仔细地看一看这道算式的数字写在什么格子里？符号呢？

小组活动看三幅图记加法算式（数学画册）教后感：通过这节课的学习，孩子们能运用简明的语言讲述每一幅图的图意，并且理解“一共”的含义。在田字格中记录算式，保持正确的书写姿势与握笔姿势。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十六

学习运用简明的语言讲述每一幅图的图意，理解“一共”的含义。

学习在田字格中记录算式，保持正确的书写姿势与握笔姿势。

能积极参与讨论活动，大胆讲述自己的意见。

教具：三幅实物图，贴绒数字若干。

集体活动。

出示三幅图。

a□黑板上有几幅图？这三幅图讲的是一件事，每幅图用一句话就可以讲清楚，3幅图用三句话讲。请个别、集体讲述三句话。

学习书写算式。

a□“谁会用一道算式记下这件事？幼儿说教师记录。

b□“谁能说出这道算式是怎样表示这件事的？”我们一起把这道算式读一遍。

c□请小朋友仔细地看一看这道算式的数字写在什么格子里？符号呢？

小组活动看三幅图记加法算式（数学画册）教后感：通过这节课的学习，孩子们能运用简明的语言讲述每一幅图的图意，并且理解“一共”的含义。在田字格中记录算式，保持正确的书写姿势与握笔姿势。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十七

学习运用简明的语言讲述每一幅图的图意，理解“一共”的含义。

学习在田字格中记录算式，保持正确的书写姿势与握笔姿势。

能积极参与讨论活动，大胆讲述自己的意见。

教具：三幅实物图，贴绒数字若干。

集体活动。

出示三幅图。

a□黑板上有几幅图？这三幅图讲的是一件事，每幅图用一句话就可以讲清楚，3幅图用三句话讲。请个别、集体讲述三句话。

学习书写算式。

a□“谁会用一道算式记下这件事？幼儿说教师记录。

b□“谁能说出这道算式是怎样表示这件事的？”我们一起把这道算式读一遍。

c□请小朋友仔细地看一看这道算式的数字写在什么格子里？符号呢？

小组活动看三幅图记加法算式（数学画册）教后感：通过这节课的学习，孩子们能运用简明的语言讲述每一幅图的图意，并且理解“一共”的含义。在田字格中记录算式，保持正确的书写姿势与握笔姿势。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十八

20以内的加法和10以内的减法。

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。

0以内的进位加法。

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)。

中班数学以内的加法教案设计意图篇十九

1. 使学生较透彻地理解万以内笔算加法的计算法则，并能应用法则准确地计算两位数连续进位的加法题。

2. 培养学生认真仔细的学习习惯，提高学生的计算水平。

哪一位上的数相加满十，要向前一位进1，而且在前一位上的数相加时，要记得加上进上来的1。

复习准备，导出新知

口算： $9 + 6 = 5 + 5 = 6 + 8 =$

□□□□□□□□□□□□□□□□□□

求 3 8 5 与 7 0 5 的和。

全班齐练，教师巡视，做完后集体订正。

你能不能自己写出一道两位数加两位数的加法算式呢？

笔算不进位加法要注意什么呢？

相同数位对齐。

从个位加起。

教师强调：哪一位上的数相加满十，要向前一位进1，而且在前一位上的数相加时，要记得加上进上来的1。

导入新课出示课题

师：刚才的复习，是前面刚刚学过的. 进位加法，同学们掌握得很好，今天我们继续学习进位加，但和前面学的稍有不同，今天要学习的是连续进位加。

板书课题：连续进位加

学生尝试摆小棒求得 $98+25$ 的结果(允许有各种方法。)

小组合作讨论喜欢哪种方法，引导研究课本中的方法。

提问：

师：先加哪一部分，单根的8根和5根怎样加？给8根小棒凑几根就是10根？($8+2+3=13$)

满了10根可以捆成一捆，捆好举起来让大家看看，放在哪里呢？10个1根捆成1捆，也就是1个十，放在整捆小棒下面。再加整捆小棒，9捆加2捆再加这1捆，一共有12捆小棒零3根。指着图问：这一捆小棒哪里来的？把单根小棒合起来，满了10根就捆成一捆，放在整捆小棒下面。

教师小结：单根合起来满十就可以捆成一捆，放在整捆下面，表示1个十。

列竖式计算。

学生自由书写竖式，再讨论哪一种合理。这道题的竖式怎么写？（个位和个位对齐，十位和十位对齐。）

从哪一位加起呢？（从个位加起。）

那么竖式中个位相加的得数怎样写呢？

想一想：小棒应该怎样摆？

独立完成计算。（两个学生板演，其余同学在书上完成。）

讲评：同桌口述并检查，在进位时“1”写的位置对不对，做进位加法时，是否漏写1或忘加1。

做一做

- 1、直接在书本上计算，指明学生板演，集体讲评
- 2、求出每一个胡萝卜上的算式的得数。
- 3、练习四，第一题，连一连

进一步培养学生的估算能力和估算的方法。

在掌握两位数连续进位加法的基础上进一步学习3位数的连续进位加法。

提高学生计算的速度和准确性

哪一位上的数相加满十，要向前一位进1，而且在前一位上的数相加时，要记得加上进上来的1。

1、列竖式计算

$$59+7785+6859+89$$

问：谁还记得两位数连续进位加法列竖式时要注意些什么？你注意到了吗？

2、口算

$$600+800900+1001000+100$$

3、估算

$$599+800900+101\square89+112$$

问：不用笔算，你能很快地算出大概的答案吗？你是怎么想的？

教案《人教版三年级数学上册《万以内进位加法》教案》，来自网！

估算

师：刚才同学们通过把数字转化成整百整千的数字进行计算，很快估计出了上面的3道算式的大概得数，这也是一种估算的方法。下面让我们在估算一道算式的得数。

爬行类 3 7 6

两栖类 2 8 4

师：你能估计出中国已知的爬行类动物和两栖类动物一共有多少种吗？

四人小组讨论，要求每人都要发表自己的意见和方法。

师：3 7 6 最靠近哪个整百的数字？（4 0 0）

师：2 8 4 最靠近哪个整百的数字？（3 0 0）

问：中国已知的爬行类动物和两栖类动物大约一共有多少种？
（7 0 0）

问：如果精确计算，你认为会比 7 0 0 多还是比 7 0 0 少呢？为什么？

（3 7 6 不到 4 0 0，2 8 4 不到 3 0 0，所以它们的和肯定不到 7 0 0）

笔算

师：请同学们列竖式做精确计算，看看中国已知的爬行类动物和两栖类动物一共有多少种？

指明学生板演，集体讲评

教师强调：哪一位上的数相加满十，就要向前一位进 1，在计算到前一位的时候不能忘记加进位 1。

巩固发展

学生自由找出表中的数量关系，形成问题，并列竖式解决问

题。

做一做

课本 18 页做一做，学生独立完成。

通过复习，使学生进一步掌握万以内笔算加法的计算法则，并能应用法则准确地计算。

通过教学，学会用知识间的内在联系整理知识的学习方法，训练学生主动探究、大胆想象、合作交流。

训练学生主动探究、大胆想象、合作交流

（把两箱物品加起来）

师：请你动手列竖式算一算，这六艘船的排列顺序是不是和你估计的一样？

师：有什么办法即不用在稿纸上列竖式有能够将上下两个加数的和算得准确呢？

问：在这道题目中哪座建筑高？我们应该怎么考虑问题？

锁头上有得数，钥匙上有算式，请将算式和相应的得数连起来。

中班数学以内的加法教案设计意图篇二十

1、通过操作活动，让幼儿了解物体或数字的序列位置，理解“邻居”的关系。

2、初步感知相邻数的概念。

3、体会数学的生活化，体验数学游戏的乐趣。

4、让孩子们能正确判断数量。

十座写有1—10数字的蘑菇小房子、10只不同的小动物；扑克牌人手一份(从1到10)；黑板；1—12的数字卡片。

一、理解“邻居”的关系。

1、小动物搬家。

(1)、森林里盖了许多漂亮的蘑菇房子，我们来看一看共有几座蘑菇房子。幼儿点数1——10。

(2)、小动物们要搬新家了，你们想不想知道小动物们都住几号房子？

依次出示小动物，一边出示一边说：小白兔住进了1号房子，小狗住进了2号房子……小公鸡住进了10号房子。

引导幼儿用完整话来回答问题：

问：小白兔的邻居是谁？答：是小狗。

问：2号小狗的邻居是谁？答：小白兔和小狮子。

……一直问到10号小公鸡的邻居。

(4)、拍手游戏：小朋友我问问你，小狗的邻居是谁？

请个别幼儿来帮小动物找邻居，从而巩固加深对邻居的理解。

(5)、今天小动物们玩的可高兴了，天黑了，小动物们吃完饭都出去散步了！（将小动物全部拿走，只留下带有数字的小房子，以便讲相邻数做清晰的准备。）2、理解“相邻数”的关系。1)、数字宝宝找邻居。

听!是谁在说话呢?原来是数字3在说话,它也想知道它的邻居是谁,谁能告诉它?

二、理解“相邻数”。

2、拍手游戏:小朋友我问问你,3的相邻邦数是几和几?

三、游戏《找邻居》、《扑克牌里的相邻数》

1、《找邻居》:发给每个小朋友一张数字卡片,请一位小朋友上来,然后再请它的相邻数上来。

2、《扑克牌里的相邻数》:两人一组,甲抽取乙扑克牌里的任一张牌,然后让甲找相邻数,找对了,牌归他,找错了牌归乙。在规定的时间内最后以谁的牌多为胜。

4、活动结束。

这个活动自始至终让幼儿探索性发现问题,使幼儿一直处于活跃、积极的学习态度,通过游戏化教学,结合生活中的邻居关系,把相邻数的概念渗透在其中,尽量让抽象的数的逻辑概念在具体的事物中理解,帮助幼儿在游戏活动中快乐地学习、体验、理解,从而提高幼儿学习相邻数的兴趣。