

三年级上册数学说课稿集合 8 篇

三年级上册数学说课稿 篇 1

各位老师大家好。今天我说课的内容是：北师大义务教育课程标准实验教科书小学数学三年级上册《 $0 \times 5 = ?$ 》。

教材分析：

《 $0 \times 5 = ?$ 》是三年级上册第四单元的第二个内容。学生先学习两、三位数乘一位数的乘法，然后再发现有关 0 的乘法规律的基础上学习因数中间或末尾有 0 的乘法，最后学习连乘。《 $0 \times 5 = ?$ 》这部分内容比较抽象，因为一个数和 0 相乘得 0，学生不易理解，容易和加法混淆，乘积怎样写也容易出现错误；几乘 0 得 0 后，很容易忘记加进位上来的数。为了分散难点，教材把一个因数中间有 0 和一个因数末尾有 0 的乘法安排在学生学会了一位数乘二、三位数的一般运算方法之后进行讲练，这样可使难点分散，便于学生集中精力学习在乘的过程中，0 的具体处理方法。学习《 $0 \times 5 = ?$ 》，有利于学生完整地掌握整数乘法的计算方法，并为以后进一步学习连乘乃至学习小数乘法打好基础。

教法学法：

教师的教是为了学生更好的学。计算教学都是从简单到复杂螺旋上升的，最基础的计算原理和方法支持了这样的发展提高。本节课的教学以学生为主课件情景为背景，通过探索每盘苹果顺次减少至 0 的过程，计算苹果总数，来激发学生的学习兴趣。然后通过试一试计算因数中间或末尾有 0 的乘法，引导学生动脑，动眼，动手使学生变苦学为乐学，充分利用学生已有的计算知识和经验，把新旧知识结合在一起，体会计算时的相同点，促进认知同化，完善认知结构。把数学课上得有趣、有益、有效。

教学目标：

1. 探索并掌握“0”和任何数相乘都等于“0”的规律。

2. 探索并掌握一个因数中间或末尾有0的计算方法，理解算理。

3. 能应用所学知识解决学习中的简单问题，培养学生应用的意识和能力。

4. 经历与他人交流各自算法的过程，培养学生学会合作学习。

教学重点：

1. 掌握“0”和任何数相乘都等“0”的规律。

2. 掌握一个因数中间或末尾有0的计算方法。

教学过程：

“将课堂还给学生，让学生成为课堂的主体”、“努力营造学生在教学活动中自主学习的时间和空间”从这种设计理念出发，为了更好的达到教学目标，突出重点，增强教学效果，使学生计算能力得到真正发展，我对本节课设计有以下几个环节：复习，问题情景，建立模型，解释应用，全课总结五个环节。

一、复习

通过口答一个五是（ ） 二个五是（ ） 三个五是（ ）口答完毕让学生说说第2、3题的加法和乘法算式，口算 $7 \times 5 = 4 \times 5 = 8 \times 5 = 5 \times 5 = 9 \times 5 = 6 \times 5 =$ ，口答完毕让学生说说任意2题表示的意思。目的是让学生回忆整数乘法的意义，熟练掌握整数乘法的意义

二、问题情景

通过创设情境

(1) 5个盘子，每盘放3个苹果，提问：这里有几盘苹果？每盘有几个？一共有几个苹果，用加法怎么列式？用乘法怎么列式？然后每盘苹果顺次减少至

0，都让学生列出加法算式和乘法算式。目的是让学生真正弄懂 0 的基本含义，整数乘法的意义。用有趣的情景激发学生的学习兴趣。

(2) 推理归纳。

根据 $0 \times 5 = 0$ 想一想： 0×6 ， 0×7 ， 0×8 。……又是得多少呢？

学生回答后，让学生做课本 P34 “算一算” 3 道题，然后指名回答口算结果。（ $0 \times 3 = 0$ ， $7 \times 0 = 0$ ， $0 \times 26 = 0$ ）

引导学生归纳“0 与任何数相乘，结果都是 0”的结论。目的是培养学生的推理归纳能力。

(3) 小结、深化。

再次引导学生认识：0 乘几和几乘 0 都得 0，0 乘 0 也得 0，所以 0 和任何数相乘都是 0。目的是强化 0 与任何数相乘，结果都是 0 的规律。

三、建立模型

通过小组合作学习，教师指导完成课本 P34 “试一试” 中 1、2 题，让学生初次掌握一个因数中间或末尾有 0 的计算方法，理解算理。培养学生合作、探究精神。

四、解释应用

1、课本第 35 页练一练。（要求用竖式计算）

学生独立完成后进行全班交流。

2、用你喜欢的方法算。

$$21 \times 3 \quad 43 \times 2$$

$$201 \times 3 \quad 403 \times 2$$

210×3 430×2

全班完成后交流，把你的算法告诉其他同学，让学生体验算法多样化。

3、练习设计。

我买 20 枝铅笔和 30 本书，每枝 6 元，每本 9 元，一共需要多少钱？

目的是检验学生是否会用学过的方法计算一个因数中间或末尾有 0 的乘法，是否会解决涉及到的简单的实际问题。

五、全课总结

这节课你学到了什么？你认为一个因数中间或末尾有 0 的乘法竖式计算时要注意什么？

三年级上册数学说课稿 篇 2

一、说教学背景

1、教材分析

“认识分数”是人教版《数学》三年级上册第 7 单元第一课时的教学内容。这部分内容是在学生掌握万以内整数的基础上，联系实际生活的需要，先从学生们熟悉的野餐均分食物的情境出发，联系平均分蛋糕的结果，初步认识简单的分数，然后让学生自己用不同的方法折纸，并涂出它的 $\frac{1}{2}$ ，进一步体会意义，接着又在操作活动中教学几分之一的大小比较。这是学生对数的认识的一次重要扩展。这部分知识的掌握不仅可以使理解并建立分数的初步概念，也可为今后进一步深入学习分数和小数打下基础。

2、学情分析

小学生从认识整数发展到认识分数，是一次飞跃，学生在生活中听说过二分之一，三分之一，但是他们并不理解。分数的产生是从等分某个不可分的单位开

始的，儿童生活里有这样的经验，但不会以分数来表述。教学中要注意让学生从实际生活经验出发，在丰富的操作活动中主动地反思并获取知识。

二、说教学目标

《课程标准》对这节教材的要求是这样的：能结合具体情境初步理解分数的意义，能认、读、写简单的分数。根据教材地位、课程标准的要求和学生的认知特点，确定以下教学目标及重点难点：

1、教学目标：

(1) 知识与技能方面：直观认识几分之一，初步形成关于几分之一的表象，会读写几分之一，能直观地比较几分之一的大小。

(2) 过程与方法方面：经历从日常生活中抽象出数的过程，通过一系列操作、讨论等数学学习活动，体会到认识分数的基本途径和方法。

(3) 情感与态度方面：感受主动参与、合作交流的乐趣，培养自主探索的学习习惯。

2、教学重点：认识几分之一的含义

3、教学难点：在头脑中建构起几分之一的表象。

三、说教学策略

1、突出数学概念形成的一般过程。

对于三年级的学生来说，分数的概念是一个原发性概念，学生头脑中没有与之对应的上位或下位概念，因此必须遵循数学概念形成的规律，按照实例观察、分析共性、抽象属性、符号表示、具体运用的流程充分展开教学过程，尤其是要通过大量的操作实践，在学生的头脑中建立起比较丰富的表象。

2、突出数学学习方式的综合运用。

动手实践、自主探索、合作交流是学生学习数学的重要学习方式。本课教学从教师的教来看，要做到设情引趣，为学生创设情境，引导学生想学、乐学；要创造主动参与，积极探究的氛围，让学生会学、善学。从学生的学来看，要注重动手操作，动眼观察、动脑思考；注重同桌互学，小组研讨，集体交流。整个教学过程着眼于一个“探”字，贯穿一个“疑”字，突出一个“动”字。

(1) 自主学习，着眼一个“探”字。

数学学习的主体是学生，要让他们拥有强烈的学习欲望，亲身感受探寻数学的乐趣，用自己的方式去主动学习。例如：表示半个蛋糕时，让学生尝试着想办法表示它。这样促使学生主动、全面地参与教学活动，促进学生主体性的生成和发展。

(2) 巧妙引导，贯穿一个“疑”字。

教师要善于在教学中使学生“于无疑处生疑”把学生思维引到焦点上，使他们动脑筋，感兴趣，从而积极主动地学习。例如：当认识了二分之一后，教师引导学生思考：除了能折出这张纸的 $\frac{1}{2}$ ，你还能折出它的几分之一呢？这样设疑大大激发了学生学习的兴趣，使他们积极主动地去探索。

(3) 实践操作，突出一个“动”字。

在课堂上，要让学生动手操作，通过摆学具等实践活动，在思维活跃和情绪高涨的情况下，积极主动地获取知识。活动中，学生不单单是在动口、动手、动脑，更重要的是通过“动的过程”了解知识的形成过程，以外在“动”的形式，使学生对知识的内化和感悟更为深刻和完善。

四、说教学流程

(一)、情境引入：

1、谈话出示情境图，说说准备了哪些食品？怎样分能让两人都满意？（突出平均分）

2、学生共同平均分野餐的食品，汇报分法和结果。

【设计意图：要让学生在熟悉的实际生活情境中经历由整数拓展到分数的过程。】

(二)、探究新知：

1、认识 $\frac{1}{2}$ 。

(1) 组织学生利用学具小圆片动手折一折、涂一涂、说一说，初步形成 $\frac{1}{2}$ 的表象。

(2) 老师小结揭题，规范表述分数意义的语言，并指导写法、读法和各部分的名称、含义。

【设计意图：在平均分的过程中，学生逐步积累了 $\frac{1}{2}$ 的基本表象，通过教师有意识的引导，学生主动地去尝试建构 $\frac{1}{2}$ 的意义，整个环节从操作实践开始，完成于意义建构。】

(3) 通过反例（没有平均分的情况）来加深学生的理解。

【设计意图：进一步突出“平均分”在分数概念中的核心作用。】

(4) 折纸游戏：表示其他学具图形的 $\frac{1}{2}$ ，体验不同折法，设问：大家看黑板上这几幅作品，他们的折法不同，涂色的部分也各不相同，但它们都可以用 $\frac{1}{2}$ 来表示，那是为什么呢？并观察发现：平均分的图形大小相同，他们的 $\frac{1}{2}$ 也相同；平均分的图形大小不同，他们的 $\frac{1}{2}$ 也不同。教师重点指出“要讲清是谁的 $\frac{1}{2}$ ”。[这里为今后分数应用题中分率与对应单位 1 埋下伏笔。]

【设计意图：让学生在游戏中发挥创造性，从各种不同的方法中进一步认识 $\frac{1}{2}$ ，丰富 $\frac{1}{2}$ 的表象，也为后面学习其他分数提供思路和方法。】

2、认识几分之一。

过渡：除了能折出这些纸的 $\frac{1}{2}$ ，你还能折出它们的几分之一呢？（相机板书： $\frac{1}{3}$ 、 $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{5}$ ……）让学生利用各种学具纸片等材料通过折一折、画一画，表示自己喜欢的分数，贴上黑板上相应的分数下面，并说说分数表示的意思。

【设计意图：再次提供给学生自主创造的机会，在动手操作中主动拓宽知识，认识新的分数。】

3、在辨析中深化认识。完成“想想做做”第2题。

【设计意图：针对分数概念中容易出错的地方有目的的让学生鉴别，以加深印象。】

4、辩论验证，比较分子是1的分数的大小。

（1）谈话引出辩论问题：妈妈买了两个同样的大饼，弟弟吃了一个饼的 $\frac{1}{2}$ ，哥哥吃了一个饼的 $\frac{1}{4}$ ，他们谁吃得多？引发不同意见，引导学生通过折纸来加以直观验证，也允许学生进行单纯数学思考，即从平均分的份数上理解其中一份的大小。

（2）妈妈吃了饼的 $\frac{1}{8}$ 和兄弟俩比一比，是多还是少呢？

（3）整理本堂课上用圆片表示的分数，进行排列，引导学生观察发现其中的秘密。（同样大小的圆片，平均分成不同的份数，分的份数越多，每一份反而越小。）再出示一整个全部涂满颜色的圆，体会几分之一与“1”的关系。

【设计意图：通过这样的主动辩论、验证比较，一方面丰富对几分之一的认识，另一方面也可以让学生感受到简单分数大小比较的方法，发展数学思考。】

（三）巩固新知：

1、听写分数的练习。（教师说分数的方式是多样的，如 A、八分之一；B、一个分数，分母是10，分子是1；C、把一块糖平均分成5份，一份是这块糖的几分之几。）

2、从身边的事物中找一找分数，并具体说明一下，老师可以先举个实例作启发。

3、完成想想做做第6题。

【设计意图：通过多形式听写分数的综合练习，巩固本课所学基本知识点。通过寻找身边的分数再次让数学知识回归到实际生活中，从黑板报中“艺术园地”约占版面几分之一估计中，还能有效培养学生的数感。】

（四）总结拓展。

1、全课总结。

2、发散练习：表示出每个小图形是大正方形的几分之一。[此题是课本上“想想做做”第6题的延续，进一步提高学生综合运用能力。]

三年级上册数学说课稿 篇3

一、说教材

《分数的简单计算》是人教版三年级上册第七单元内容。分数的简单计算是在学生学习分数的初步认识基础上进行教学的，这部分教学内容都是运用直观的图形来表示分数并进行运算的。这样的数形结合教学，通过形象思维帮助学生在头脑中建立分数计算的模型。

教学目标有三：

1、使学生理解并掌握简单的同分母分数加、减法的计算方法，能正确计算简单的同分母分数加、减法。

2、培养学生良好的思维品质，提高学生的思维能力。

3、培养学生联系生活实际、主动应用数学的意识。

其重点是同分母分数的加、减法的算理。难点是1减几分之几的分数减法。

二、说教法

学生掌握了一些整数知识、初步认识了分数的含义的基础上，进行学习。学生初次学习分数的计算，受年龄特点和接受能力的影响会感到困难。因此，本单元主要是创设一些学生所熟悉并感兴趣的现实情境。帮助学生理解一些简单的分数的具体含义，给学生建立初步的分数概念，为进一步学习分数和小数打下初步的基础

在这堂课中，我把目标定位在数形结合有利于解决具体问题。对分数意义的理解上，努力实践着不同的人学习不同的数学，不同的人在数学上获得不同的发展的课程理念。学生刚学了两节课的分数的初步认识，能凭直觉算出同分母分数的加减法，但对于为什么可以这样算还不是很明确。所以创设合适的问题情境让学生自主探究算理，进一步让学生通过画图、实物演示及看多媒体演示来明白这样计算道理，并适时制造矛盾冲突，进一步加深对分数意义的理解。整堂课从直观到算式，再从算式到用直观来解释。力求把看似简单的课上出数学味。

三、教学流程

在教学中，首先复习导入，着重温习分数单位的概念。让学生掌握分数单位，为新的探究学习做好准备。

接着在情境中分蛋糕，通过直观图形的演示，探究分数简单加减法的算理。特别是对于“1减几分之几的分数减法”要引导学生通过画图，或着实物演示来探寻计算方法！

在学生自主探索的基础上，引导学生对简单分数计算方法进行归纳总结，并运用具体的习题来巩固。

在教学中,要通过数形结合的探究活动培养学生的数学思维意识和数学思维能力,引导学生掌握运用数形结合的思维方式来理解数学,感受数学的美感和数学的实用性!

三年级上册数学说课稿 篇 4

908978797 有人说,课堂教学是一幅画,泼墨如注,惜墨如金;有人说,课堂教学是一首诗,起承转合,跌宕起伏。所有这些都向我们传达同一个理念,那就是:教学是一门艺术。下面我就结合《看一看,摆一摆》的教学设想谈谈我对课堂教学艺术的理解与把握。我对本课作了如下设计:一、依据课标,说教材;二、教学法设想;三、预设教学程序;四、教学效果预测与反思;五、板书设计;六说评价

一、依据课标,说教材

(一) 教材分析 :

本节课是人教版义务教育课程标准实验教科书上册第八单元“可能性”的内容。在现实世界中,严格确定性的现象十分有限,不确定性现象却是大量存在的,而概率论正是研究不确定性的规律的数学分支。标准将“概率”作为义务教育数学课程的四个学习领域之一“统计与概率”中的一部分,从第一学段起就安排了有关的学习内容。本单元主要是教学事件发生的不确定性和可能性,使学生初步体验现实世界中存在着不确定的现象,并知道事件发生的可能性是有大小的。这部分内容可用四个课时来教学。我讲的主要是第1课时,例1和例2的内容,使学生初步体验在现实世界中有些事件的发生是确定的,有些则是不确定的,下面我就本节课说一说教学目标。

(二) 设计理念:本着让学生学习身边的数学,学习生活中的数学的理念。

让学生在自身的亲身经历中感悟、体会、认识、基于这样的理念,设计了一个个游戏,让学生去动手实践,感受数学知识就在身边。

（三）教学目标：

1、 知识与技能：（1） 通过具体的操作活动，让学生直观感受到有些事件的发生是确定的，有些事件的发生是不确定的。（2） 结合具体的问题情景，能用“一定”、“不可能”、“可能”简单描述事件发生结果。

过程与方法：（1） 创设有趣的活动和游戏，如摸球实验、涂色活动及抽签游戏等，让学生经历“猜想—实践—验证—推测”的过程，体验事件发生的可能性和不确定性。（2） 充分关注学生的学习过程，对积极参与、勇于交流的行为给予充分的肯定和表扬。3、 情感、态度与价值观：让学生在同伴的合作和交流中获得良好的情感体验，感受到数学与生活的密切联系。

（四）重点、难点

重点：通过具体的操作活动，初步体验到有些事件的发生是确定的，有些事件的发生是不确定的。 难点：结合具体情境或生活中的某些现象，能够描述简单试验所有可能发生的结果。

（五）教具准备：乒乓球、盒子、抽签的卡片、课件

二、教学法设想

在本课教学中我运用了以下的教法：创设愉快的教学情境，利用有趣的数学活动调动学生学习的积极性；挖掘教材及学生的潜在因素，根据学生已有的生活体验，做到因材施教，因人施教，使每一位学生都有不同程度的发展。本节课主要采取小组合作学习方式，组内设有组长、汇报员、记录员来组织和调控整个学习活动，让每个学生都能通过亲自动手操作，获得对事件发生的可能性的体验，同时养成学生乐于与同伴合作、交流的习惯。

三、预设教学程序：

综上所述，我将本节课的教学设计分为了五大环节：

(一)、游戏激趣，导入新知；

(二)、活动体验，合作探究；

(三)、体验激趣，深化所学；

(四)、联系生活，拓展视野；

(五)、动手操作、实践感知

下面我就将本节课具体的设计意图阐述如下：

(一)、游戏激趣，导入新知：

新的课程改革在数学教学方面，十分重视问题情境的创设，而创设的情境一定要包含数学模型，因此，在上课伊始，我丢掉了教材中联欢会主题图的引入，而是选用了“石头、剪子、布”这一项师生互动的游戏来导入新课，这项游戏学生再熟悉不过了，在他们猜测了老师和自己谁会赢之后，师生共同进行游戏，并要求学生做好记录，游戏结束后，从同学们的记录结果和开始猜测的结果的对比中得出结论，自然的引出一些事件的发生是有可能性的，指出我们这节课就来研究事件发生的“可能性”，从游戏的形式导入激起了学生的学习兴趣 and 求知的欲望，主动参与到学习中来，进入到教学的第二环节。

(二)、活动体验，合作探究：

在本环节中设计了一组摸棋子的游戏，共将此环节分成三个板块来进行：

一是让学生感知“一定”与“不可能”在课前教师为每组的同学各准备一袋大小个数相等的棋子。二是体验“可能”并初步感知可能性的大小。三是实际感知可能性的大小，让学生在具体的情境中感受新知，上下相连，使所学过渡自然进入教学的第三环节。

(三)、体验激趣，深化所学

此环节的设计_____于联欢会情境图的启发，依据学生的分组情况为每组学生准备了各种水果和托盘，来进行“水果拼盘”的竞赛，共设立了五项内容
A. 一定是桔子 B. 一定不是桔子 C. 可能是桔子 D. 很可能是桔子 E. 桔子的可能性很小，让学生在托盘中摆出相应的答案。实物的再现再一次激起了学生的学习兴趣，主动参与，动手、动脑、动口，训练了学生的思维能力、表达能力和小组合体的意识，对所学的知识达到了贯通，进入教学的第四环节。

（四）、联系生活，拓展视野

让学生充分发表自己的见解，用“一定、可能、经常、偶尔、不可能”等词语，说说生活中一些事件发生的可能性，让学生充分体验数学_____于生活，同时又应用于生活，进而完成教学的最后一个环节“动手操作、实践感知”让学生用手中的圆形纸制做摇奖转盘，并用顾客或商场经理的不同的身份来设计，再次感知所学。

四、教学效果预测与反思

我想：通过以上环节的教学，在课上，同学们都将以全部的热情和精力参与到课堂教学中来，积极思考、自主探究，在获得数学知识的同时获得乐学、爱学、会学的情感体验，感受到本节课所学的知识是生活中存在的，真正的成为学习的主人。

五、板书设计

板书是课堂教学的重要手段，通过板书突出教学的难、重点，为学生掌握知识和记忆打下坚实的基础。我在设计板书时注意两点。

（1）图文并茂，条理清楚，层次明确。

（2）突出重点，与课堂教学的小结相呼应

六、说评价

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/258125105024007001>