

2024-2025 学年小学数学一年级上册冀教版 (2024) 教学设计合集

目录

一、三 认识图形

1.1 认识图形

1.2 搭积木

1.3 本单元复习与测试

二、五 10 以内的加法和减法

2.1 10 以内的加法和减法

2.2 有趣的数学

2.3 本单元复习与测试

三、九 20 以内的减法

3.1 20 以内的减法

3.2 玩扑克 做数学

3.3 本单元复习与测试

三 认识图形认识图形

课题：		
科目：	班级：	课时：计划 3 课时
教师：	单位：	
一、设计思路		
本节课以冀教版小学数学一年级上册“认识图形”为核心内容，旨在让学生通过观察、操作和游戏等活动，认识和掌握基本的图形特征。课程设计遵循由浅入深、循序渐进的原则，结合学生的生活实际和兴趣，通过丰富的教学手段，引导学生主动参与、积极探究，培养他们的空间想象力和逻辑思维能力。教学内容与课本紧密相连，确保学生在掌握知识的同时，能够灵活运用到实际生活中。		

二、核心素养目标
1. 数感与符号意识：学生能够识别并命名基本的平面图形，理解图形的基本特征，培养对形状的直观感知和描述能力。 2. 几何直观：学生通过操作和观察，培养对图形的空间感和几何特征的认识，能够运用图形进行简单的推理和解决问题。 3. 逻辑思维与创新意识：学生在识别和分类图形的过程中，发展逻辑思维，学会从多角度观察和分析问题，培养创新思维。
三、教学难点与重点
1. 教学重点 ① 能够正确识别并命名长方形、正方形、三角形和圆形等基本图形。 ② 学会通过触摸、观察和比较，理解图形的基本特征和区别。 ③ 能够运用图形进行简单的组合和拼搭，发展空间想象力。 2. 教学难点 ① 学生对于图形特征的抽象理解和描述，如区分长方形和正方形的边长和角度。 ② 学生在图形组合和拼搭时，对于空间关系的把握和逻辑思维的运用，如将不同图形组合成更大的图形。 ③ 学生在解决实际问题时，如何灵活运用所学图形知识进行问题分析和解决。
四、教学资源
1. 软硬件资源 - 电脑 - 投影仪 - 白板 - 彩色卡纸 - 剪刀 - 胶棒 - 形状模具 2. 课程平台 - 学校教学管理系统 3. 信息化资源 - 图形识别软件 - 数学教学动画 - 形状分类游戏 4. 教学手段 - 小组讨论 - 实物操作 - 游戏竞赛 - 角色扮演
五、教学过程

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/437043121040006163>