

第四单元 10 以内数加与减

单 元 备 课

第四单元		本单元所需课时数	12 课时																				
主要内容	本单元主要学习 6~10 的加减法。主要围绕以下几点：1. 能正确、熟练地进行 6~10 的加减运算。2. 能正确理解加与减的意义，并能运用加与减解决简单的实际问题。																						
教材分析	本单元教科书编写的基本特点主要体现在以下几个方面：1. 帮助学生在丰富的具体情境中，理解加与减的意义。2. 通过操作、画示意图、演示等多种方式，探索和交流算法。3. 注重数的认识和运算意义有机结合，促进学生对数的认识。4. 注重培养学生解决生活中简单实际问题的能力。																						
教学目标	1. 通过观察、操作活动，初步理解加与减的意义，探索并掌握 10 以内的加减法的计算方法，并能正确计算 10 以内的加与减及连加、连减和加减混合。 2. 在具体情境中，经历自主探索算法并与同伴合作交流计算方法的过程，初步感受算法的多样化。 3. 能从具体情境中提出加法和减法问题并解答，能用加法与减法解决生活中简单的实际问题。 4. 在各种活动中，不断养成仔细观察、独立思考、认真倾听、有条理地表达的良好学习习惯。																						
重点、难点	重点： 正确计算 10 以内数的加减法。 难点： 会用加减法解决简单的实际问题。																						
教与学建议	1. 准备必要学具，如多媒体课件、小棒、计数器、圆片等。 2. 提倡方法多样化，在课堂上，教师应鼓励学生说出自己的理由和想法。																						
单元课时分配	<table border="0"> <tr> <td>1. 猜数游戏</td><td>1 课时</td><td>2. 背土豆</td><td>1 课时</td></tr> <tr> <td>3. 课间</td><td>2 课时</td><td>4. 小鸡吃食</td><td>1 课时</td></tr> <tr> <td>5. 乘车</td><td>2 课时</td><td>6. 挖红薯</td><td>1 课时</td></tr> <tr> <td>7. 可爱的企鹅</td><td>1 课时</td><td>8. 做个加法表</td><td>1 课时</td></tr> <tr> <td>9. 做个减法表</td><td>1 课时</td><td>10. 整理与复习</td><td>1 课时</td></tr> </table>			1. 猜数游戏	1 课时	2. 背土豆	1 课时	3. 课间	2 课时	4. 小鸡吃食	1 课时	5. 乘车	2 课时	6. 挖红薯	1 课时	7. 可爱的企鹅	1 课时	8. 做个加法表	1 课时	9. 做个减法表	1 课时	10. 整理与复习	1 课时
1. 猜数游戏	1 课时	2. 背土豆	1 课时																				
3. 课间	2 课时	4. 小鸡吃食	1 课时																				
5. 乘车	2 课时	6. 挖红薯	1 课时																				
7. 可爱的企鹅	1 课时	8. 做个加法表	1 课时																				
9. 做个减法表	1 课时	10. 整理与复习	1 课时																				

第 1 课时 猜数游戏

课题	6 的加减法	课型	新授课
教学内容	教科书第 48 页的内容		
教学目标	1. 在猜数游戏的活动中, 进一步理解加减法的意义, 探索并掌握有关 6 的加减法的计算方法。 2. 能根据数学信息列出加减法的算式, 并能正确计算有关 6 的加减法。 3. 能运用所学的知识解决简单的实际问题。		
教学重点	掌握有关 6 的加减法的计算方法。		
教学难点	运用所学的知识解决简单的实际问题。		
教学准备	多媒体课件、6 个棋子。		

教 学 过 程	备 注
一、创设情境, 导入新课 教师: 小朋友们, 今天老师要带你们到数学乐园去学习新的数学知识了, 让我们赶快出发吧! 接下来我们要一起玩一个小游戏, 看谁最聪明。[板书课题: 猜数游戏] 二、自主探索, 学习新知 1. 想一想, 手里有多少个棋子? 老师拿几颗棋子放在手里, 教师: 你们猜猜老师手里现在有几颗棋子? 根据学生的回答, 提示学生“少了些”或“多了些”, 引导学生猜数。 设计意图: 由于学生学习 10 以内的数时间不长, 对数的认识及数数均不是十分熟悉, 因此这样安排单手猜数的游戏活动, 既可以复习 10 以内的数, 又可以活跃课堂气氛, 调动学生的积极主动性。 教师: 刚才同学们很投入, 做得很好。现在老师拿了一些棋子放在两只手里, 数一数, 老师的两只手里各有几个棋子? 老师一只手里放 4 个棋子, 另一只手里放 2 个棋子。 课堂预设: 学生: 一只手里有 4 个棋子, 另一只手里有 2 个棋子。 教师: 现在老师把两只手握在一起了, 现在老师手里一共有多少个棋子呢? 说说你是怎么想的。 课堂预设: 学生 1: 1、2、3、4、5、6, 一共有 6 个棋子。 学生 2: 4 之后是 5、6, 一共有 6 个棋子。 教师: 能用算式表示出来吗?	先让学生说一说演示的过程, 再猜一猜手中棋子的个数。

(引导学生列出算式, 可以直接从图中数出得数, 也可以用记大数数小数的方法数出得数, 也可以逐次加 1 来算出得数) 学生: $4+2=6$, 可以画图形数出来。 教师: 同学们说得很好。今天这节课我们就一起来研究跟 6 有关的问题的解决办法。(板书课题:6 的加减法) 设计意图:从学生感兴趣的猜数游戏活动引入新课, 激发学生的学习兴趣, 培养学生认真观察的好习惯和语言表达能力, 也为下面解决问题做准备。 让学生 2 人一组来展开游戏, 一人拿棋子, 另一人写算式。可以一只手里放 0 个, 另一只手里放 6 个; 可以一只手里放 1 个, 另一只手里放 5 个; 也可以一只手里放 3 个, 另一只手里也放 3 个。 2. 猜一猜, 手里有多少个棋子? 教师: 现在老师的两只手里一共有 6 个棋子, 请同学们数一数老师的这只手里有几个棋子。(摊开一只手, 手里有 3 个棋子, 另一只手闭着) 课堂预设: 学生: 3 个。 教师: 那么老师的另一只手握着几个棋子?你是怎么知道的? 课堂预设: 学生 1: 先摆 6 个棋子, 再拿走其中的 3 个棋子, 就还剩 3 个棋子。 学生 2: 先画 6 个圆表示这 6 个棋子, 划掉其中的 3 个圆表示拿走了 3 个, 就还剩下 3 个。 教师: 你能用算式表示出来吗?(引导学生理解从 6 个中拿出 3 个, 求还剩几个, 列减法算式为“$6-3=3$”。计算时可以从图中数出来, 也可以用画图的方法得出结果) 课堂预设: 学生: $6-3=3$。 让学生汇报刚才两次做游戏放棋子的过程。让学生 2 人一组来展开游戏, 一人拿棋子, 另一人写算式。可以一只手拿 1 个, 求另一只手里拿了几个; 也可以一只手拿 2 个、4 个、5 个、6 个, 求另一只手里拿了几个。 3. 分一分, 填一填。 教师: 现在老师想把手里的 6 个棋子分别放在两只手里, 你有哪些分法? 课堂预设: 学生 1: 可以一只手里面放 0 个, 另一只手里面放 6 个。 学生 2: 可以一只手里面放 1 个, 另一只手里面放 5 个。 学生 3: 可以一只手里面放 2 个, 另一只手里面放 4 个。 学生 4: 可以一只手里面放 3 个, 另一只手里面也放 3 个。 学生 5: 可以一只手里面放 4 个, 另一只手里面放 2 个。 学生 6: 可以一只手里面放 5 个, 另一只手里面放 1 个。 学生 7: 可以一只手里面放 6 个, 另一只手里面放 0 个。 学生汇报的同时, 教师要记录下来。 教师: 打开教材第 48 页, 根据你们的分法能填好这个表格吗?试试看。 学生填写表格, 教师巡视指导。	对于不同的算法, 教师都要给予充分的肯定。 解释自己的计算方法和过程。 借助实物或学具摆一摆。
--	--

设计意图:在猜数游戏活动过程中,引导学生学会记录,使学生懂得数学算式是记录活动的简单符号,一个算式代表一次猜数的过程。分棋子活动是为了让学生体会6的组成,进一步体会加减法的互逆关系。

找不同种类的实例。

6	0	1	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	2	1	0

教后 反思	数学来源于生活，又服务于生活。本节课以数学游戏贯穿始终，把数学知识有机融入到“猜数游戏”“说一说”等系列活动中，使学生在愉悦的游戏活动中掌握6的加减法的意义及计算方法，丝毫不感觉学习数学会枯燥，同时感知生活中处处有数学，体会数学的应用功能。 采用分棋子的方法教学代替过去枯燥的“数的分与合”，不仅使学生明白了数的分解与组合，而且在潜移默化中渗透了加减法的互逆关系，更能有效地促进学生理解加减法的含义，从而高效率地解决实际问题，提高学生解决问题的能力。
----------	---

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/625330140044011341>