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

目录

一、数学游戏分享

1.1 我和我的幼儿园

1.2 数数比比

1.3 搭搭拼拼

1.4 围“草地”

1.5 理物品

1.6 本单元综合与测试

二、一 0~5的认识和加减法

2.1 认识1～5

2.2 几和第几

2.3 认识0

2.4 =和＞、＜

2.5 加法

2.6 减法

2.7 本单元综合与测试

三、二 6~9的认识和加减法

3.1 认识6～9

3.2 加法和减法

3.3 本单元综合与测试

数学游戏分享我和我的幼儿园

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“小学数学一年级上册（2024）苏教版（2024）数学游戏分享我和我的幼儿园”为主题，旨在通过趣味性的数学游戏，让学生在轻松愉快的氛围中掌握一年级上册数学课程中的基础知识点。课程设计以课本内容为依据，融入游戏元素，使学生在游戏中自然地学习数学知识，提高学习兴趣和积极性。同时，通过分享“我和我的幼儿园”的故事，引导学生将数学知识与实际生活相结合，培养学生的观察力和应用能力。

二、核心素养目标

1. 数感与运算能力：通过数学游戏，培养学生对数字的敏感度，提高基础运算能力。
2. 逻辑思维与问题解决：引导学生运用数学知识解决实际问题，培养逻辑思维和问题解决能力。
3. 数学应用与创新能力：鼓励学生在游戏中创造性地应用数学知识，提升数学应用和创新意识。
4. 自主与合作学习：在游戏互动中，培养学生自主探索和合作交流的能力。

三、重点难点及解决办法

重点：
1. 掌握基本的数学运算，如加法和减法。
2. 理解数字和数量的关系。

难点：
1. 学生对数字的直观感知与抽象理解之间的转换。
2. 在实际情境中灵活运用数学知识解决问题。

解决办法与突破策略：
1. 利用直观教具和实物操作，帮助学生建立数字与数量的直观联系，如使用小棒、计数珠等。
2. 设计情景化游戏，如“买卖游戏”、“数字接力”等，让学生在游戏中自然练习加法和减法，理解运算规则。
3. 创设生活化的数学问题，引导学生将所学知识应用于实际情境，如计算班级物品数量、分享零食等。
4. 鼓励学生之间的互动交流，通过小组合作探讨，培养学生的合作能力和解决问题的策略。

四、教学资源准备

1.

教材：确保每位学生都有《小学数学一年级上册（2024）苏教版》教材。
2. 辅助材料：准备数字卡片、加减法游戏卡片、小棒等教学辅助材料。
3. 多媒体资源：制作包含数字、图形、动画的 PPT，以及与课程相关的数学游戏视频。
4. 教室布置：将教室划分为活动区，设置游戏互动区域，确保学生活动空间充足。

五、教学过程设计

1. 导入环节（5 分钟）
- 创设情境：教师展示一幅幼儿园的图片，图片中有各种物品，如玩具、椅子、桌子等。
- 提出问题：教师引导学生观察图片，提问：“你们能数出图片中有多少个玩具吗？有多少把椅子？”
- 学生回答后，教师引入本节课的主题：“今天我们要学习如何用数学来描述我们的幼儿园。”

2. 讲授新课（15 分钟）
- 教师出示教材中的相关内容，如数字和基本的加减法。
- 讲解数字的概念，通过展示数字卡片，让学生直观地认识数字。
- 讲解加减法，通过小棒或计数珠进行实际操作，演示加法和减法的过程。
- 学生跟随教师的演示，进行同步操作，确保理解加减法的基本规则。

3. 巩固练习（10 分钟）
- 教师发放加减法游戏卡片，学生分组进行练习。
- 每组学生轮流抽取卡片，根据卡片上的数字进行加减法运算。
- 学生互相检查答案，教师巡回指导，解答学生的疑问。

4. 师生互动环节（10 分钟）
- 教师提出情景化问题，如：“如果你有 3 个苹果，你的朋友给你 2 个苹果，你一共有多少个苹果？”
- 学生思考后，举手回答问题，教师给予反馈。
- 教师组织小组讨论，让学生在小组内分享解决问题的方法，并选出代表向全班展示。

5. 课堂提问与总结（5 分钟）
- 教师提问：“通过今天的学习，你们学会了什么？在哪些地方感到困难？”
- 学生回答后，教师总结本节课的重点内容，强调数学在日常生活中的应用。
- 教师鼓励学生在日常生活中多观察，多运用数学知识。

6. 创新环节（10 分钟）
- 教师设计一个“数学接力”游戏，学生分成两队，每队成员依次完成加减法运算，传递接力棒。
- 游戏过程中，学生需要快速准确地计算，增强数学运算能力。
- 教师观察学生的表现，给予及时的鼓励和指导。

7. 结束语（5 分钟）
- 教师回顾本节课的学习内容，强调数学与生活的联系。
- 教师鼓励学生在下节课前预习相关内容，为深入学习数学打下基础。

总用时：45 分钟

六、教学资源拓展

1. 拓展资源：
- 数字故事书：提供一些适合一年级学生的数字故事书，如《数学岛历险记》、《数字森林的秘密》等，通过故事的形式让学生在轻松愉快的氛围中学习数学。
- 数学游戏 APP：推荐一些具有教育意义的数学游戏应用程序，如“数学农场”、“数字华容道”等，学生可以在家长的指导下使用这些 APP 进行练习。
- 数学主题活动：组织数学主题活动，如“数学节”、“数学运动会”等，让学生在活动中体验数学的乐趣。
- 数学小实验：提供一些简单的数学小实验，如“水的体积变化”、“纸牌魔术”等，让学生通过动手操作，感受数学的奥妙。

2. 拓展建议：
- 阅读数学故事书：鼓励学生在课外阅读数学故事书，通过故事中的情境和问题，引导学生思考数学知识在实际生活中的应用。
- 家长参与：建议家长参与孩子的数学学习，与孩子一起玩数学游戏，共同完成数学小实验，增强亲子互动，同时加深孩子对数学的理解。
- 定期组织数学主题活动：学校或班级可以定期组织数学主题活动，让学生在活动中锻炼数学思维，提高数学应用能力。
- 利用网络资源：在家长的监督下，学生可以适当使用网络资源，如教育平台上的数学课程、视频讲解等，进行自主学习。
- 开展数学竞赛：鼓励学生参加数学竞赛，如数学奥林匹克、数学建模比赛等，激发学生的学习兴趣，提高解决问题的能力。
- 数学日记：鼓励学生写数学日记，记录自己在日常生活中遇到的数学问题及解决过程，培养学生的观察力和思考能力。
- 数学小讲师：学生可以尝试担任“数学小讲师”，向同学或家长讲解数学知识点，提高自己的表达能力和逻辑思维能力。

七、教学评价与反馈

1. 课堂表现：
- 学生参与度：观察学生在课堂上的积极参与情况，包括回答问题、参与游戏和互动讨论的积极性。
- 学生理解度：通过学生的回答和操作，评估他们对数字和加减法概念的理解程度。
- 学生专注力：记录学生在课堂上的专注时间，以及是否能够集中注意力完成学习任务。

2. 小组讨论成果展示：
- 小组合作效率：评价学生在小组讨论中的合作效果，包括分工是否合理、沟通是否顺畅。
- 解决问题能力：通过小组的成果展示，评估学生对数学问题的解决能力和创新思维。
- 表达能力：观察学生在展示过程中的语言表达是否清晰、逻辑是否严密。

3.

随堂测试：
- 知识掌握程度：通过随堂测试，检查学生对本节课重点知识点的掌握情况。
- 运算速度与准确性：评估学生在规定时间内完成加减法运算的速度和准确性。
- 实际应用能力：测试题目设计应涵盖实际生活中的数学应用，考察学生的实际应用能力。
4. 课后作业完成情况：
- 作业完成质量：检查学生课后作业的完成情况，包括作业的正确率、整洁度和按时提交情况。
- 作业反馈：通过批改作业，发现学生的普遍错误和个别学生的困难点，为下一节课的教学提供依据。
5. 教师评价与反馈：
- 个性化反馈：针对每个学生的课堂表现和作业完成情况，提供个性化的反馈和建议。
- 整体评价：总结全班学生的学习情况，对整体表现给予评价，指出班级的共性问题。
- 改进建议：根据评价结果，提出改进教学方法和策略的建议，以促进教学效果的提升。
- 鼓励与激励：对表现出色的学生给予表扬和奖励，对遇到困难的学生给予鼓励和支持，帮助他们克服学习中的难题。
6. 家长沟通：
- 家长反馈：通过家长会或通讯方式，收集家长对课堂教学和作业布置的反馈意见。
- 家长参与：鼓励家长参与孩子的学习过程，共同关注学生的学习进展和成长。
7. 教学调整：
- 教学计划调整：根据评价结果和反馈意见，适时调整教学计划，确保教学内容的适切性和有效性。
- 教学方法创新：探索新的教学方法和技术，以增强学生的学习兴趣和参与度。

八、反思改进措施

（一）教学特色创新
1. 创设生活化情境：通过将数学知识融入到学生的日常生活中，如“我和我的幼儿园”主题，使学生能够更好地理解和应用数学。
2. 引入数学游戏：将数学游戏融入教学过程中，提高学生的学习兴趣，同时锻炼学生的逻辑思维和团队协作能力。
（二）存在主要问题
1. 学生个体差异处理：在教学中，未能充分关注到学生的个体差异，导致部分学生在学习过程中感到困难。
2. 教学评价方式单一：评价方式主要依赖于课堂表现和随堂测试，未能充分体现学生的全面发展和个性化特点。
3. 家长参与度不足：在教学中，家长参与度不够，未能充分发挥家校合作的作用。
（三）改进措施
1.

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/698051071103006136