

2024-2025 学年小学数学苏教版（2024）一年级上册教学设计合集

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

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

三、生活中的位置

- 3.1 我在教室里的位置
- 3.2 我们的教室

四、二 6~9 的认识和加减法

- 4.1 认识 6~9
- 4.2 加法和减法

五、好玩的“抢 10”

- 5.1 分组游戏
- 5.2 设计玩法

数学游戏分享我和我的幼儿园

学 校		授课教师		课 时	
授课班级		授课地点		教 具	
教学内容	教材：小学数学苏教版（2024）一年级上册 章节：《数学游戏分享：我和我的幼儿园》 内容：本节课将通过一系列数学游戏活动，让学生在轻松愉快的氛围中复习和巩固一年级上册所学的基础数学知识，包括数数、加减法、图形认识等。通过游戏，激发学生的学习兴趣，培养他们的动手操作能力和数学思维能力。 具体内容包括： - 数数游戏：通过数字卡片游戏，让学生熟练掌握 1-100 的数字。 - 加减法游戏：通过操作小棒、骰子等教具，让学生理解并掌握 10 以内的加减法。 - 图形认知游戏：通过拼图、剪纸等活动，让学生识别和区分各种基本图形。				
核心素养目标	- 数感培养：通过数数游戏，帮助学生建立初步的数感，理解数的顺序和大小关系，为后续的数学学习打下基础。 - 逻辑思维能力：在加减法游戏中，通过实际操作，锻炼学生的逻辑推理能力和解决问题的能力。 - 观察与分类能力：在图形认知活动中，培养学生的观察能力和对形状的分类能力，提高他们的空间想象能力。 - 合作与交流能力：通过小组游戏，鼓励学生相互合作，交流想法，提高他们的团队协作和沟通能力。 - 情感态度价值观：在游戏过程中，激发学生对数学的兴趣，培养他们积极向上的学习态度，树立正确的价值观。通过这些活动，让学生在游戏中的学习，在学习中成长，为全面发展奠定基础。				
教学难点与重点	- 教学重点，① ①熟练掌握 10 以内加减法的基本运算，能够正确地运用小棒、骰子等教具进行实际操作。 ②能够识别和区分基本图形，如圆形、正方形、三角形等，并能够进行简单的图形组合。 2.				

	教学难点, ① ①理解并运用数数技能, 尤其是在数到 100 以上的数字时, 能够正确地数数并说出每个数字。 ②在游戏中, 能够将抽象的数学概念与具体操作相结合, 如将加减法运算与实际物品的数量关系相联系。
教学资源	- 软硬件资源: 数字卡片、小棒、骰子、图形拼图板、剪刀、彩纸 - 课程平台: 班级互动白板 - 信息化资源: 多媒体课件 (包含数数、加减法、图形识别的动画和图片) - 教学手段: 游戏活动、小组合作学习、动手操作
教学过程	1. 导入 (约 5 分钟) 激发兴趣: 教师以“大家还记得我们在幼儿园里都玩过哪些游戏吗?” 的问题开始, 引导学生回忆在幼儿园时的快乐时光。 回顾旧知: 教师简要回顾一年级上册学过的数数、加减法等基础知识, 帮助学生复习和巩固。 2. 新课呈现 (约 15 分钟) 讲解新知: 教师通过多媒体课件展示数数、加减法、图形识别等知识, 用简洁明了的语言讲解每个知识点。 举例说明: 教师通过具体例子, 如用小棒进行加减法操作, 展示如何将抽象的数学概念与实际操作相结合。 互动探究: 教师组织学生进行小组讨论, 让学生分享自己在幼儿园时的数学游戏经验, 引导他们发现数学在生活中的应用。 3. 数学游戏活动 (约 20 分钟) 游戏一: 数数接力 - 学生分成若干小组, 每组轮流进行数数接力游戏。 - 教师出示数字卡片, 每组派一名代表依次说出数字, 直至数到 100。 - 游戏过程中, 教师观察学生的数数速度和准确性, 给予及时反馈。 游戏二: 加减法小能手 - 学生分成若干小组, 每组派一名代表进行加减法小能手游戏。 - 教师出示加减法题目, 代表需在规定时间内算出答案。 - 游戏过程中, 教师鼓励学生积极思考, 提高解题速度。 游戏三: 图形拼图 - 学生分成若干小组, 每组派一名代表进行图形拼图游戏。 - 教师出示各种图形卡片, 代表需将卡片拼成完整的图形。 - 游戏过程中, 教师引导学生观察图形特征, 提高他们的空间想象能力。 4. 巩固练习 (约 15 分钟) 学生活动: 教师发放练习题, 让学生独立完成。 教师指导: 教师巡视课堂, 针对学生的练习情况进行个别指导, 帮助他们解决疑难问题。 5. 总结与反思 (约 5 分钟) 教师总结本节课所学内容, 强调重点和难点。

	学生反思：鼓励学生谈谈自己在游戏活动中的收获和体会，提高他们的学习兴趣。 6.
--	--

	作业布置（约 2 分钟） 教师布置课后作业，要求学生复习本节课所学知识，并完成相关练习题。
教学资源拓展	1. 拓展资源： – 数数和计数游戏：介绍《数数小精灵》等互动游戏，通过角色扮演，让学生在游戏中的学习数数和计数。 – 加减法故事书：《小明的小熊》等故事书中融入加减法元素，通过阅读故事，让学生在趣味中学习加减法。 – 图形认知绘本：《形状的奇妙世界》等绘本，通过丰富的插图和故事，帮助学生认识各种基本图形。 2. 拓展建议： – 家长可以与孩子一起在家中寻找生活中的数学元素，如使用日常物品进行数数和加减法游戏。 – 鼓励学生参与社区活动，如参观博物馆或艺术展览，观察和描述不同形状的物品，提高空间感知能力。 – 利用在线教育平台，如“数学乐园”等，提供互动式的数学学习资源，让孩子在游戏中学习。 – 组织家庭数学角，家庭成员一起参与数学讨论和游戏，增强家庭成员之间的互动和学习氛围。 – 鼓励学生通过绘画、手工制作等方式，将数学概念视觉化，如绘制加减法算式的图解或制作几何图形模型。 – 在家庭中设置数学角，放置数学相关的书籍、教具，创造一个良好的数学学习环境。 – 利用周末或假期，带孩子去自然环境中寻找数学现象，如观察树木的年轮，了解数学在自然界的应用。
板书设计	1. 重点知识点： ① 数数：1-100 的顺序数数，包括个位数和两位数的数。 ② 加减法：10 以内加减法的基本运算规则，包括加法的交换律和结合律。 ③ 图形认识：基本图形的名称和特征，如圆形、正方形、三角形等。 2. 关键词： ① 数数：连续、顺序、计数 ② 加减法：加号、减号、进位、退位 ③ 图形认识：形状、边、角 3. 句子： ① “从 1 数到 100，一个接一个，不能漏掉。” ② “加法就像把两个东西放在一起，减法就像从一堆东西中拿走一些。” ③ “圆形有圆的边，正方形有四条直的边，三角形有三条边。”
教学评价与反馈	1.

	课堂表现： 学生在课堂上的参与度和积极性是评价教学效果的重要指标。观察学生在课堂上的注意力集中程度、回答问题的准确性、参与游戏活动的积极性等方面。例如，学生能否准确地数数到 100，是否能独立完成加减法算式，是否能在游戏中正确识别和组合图形。 2. 小组讨论成果展示： 通过小组讨论和合作学习，评价学生之间的沟通能力、团队协作能力和解决问题的能力。例如，小组能否共同完成一个数学问题，是否能在讨论中提出有创意的解决方案，是否能够尊重他人意见并达成共识。 3. 随堂测试： 通过随堂测试，评估学生对本节课知识点的掌握程度。测试可以包括选择题、填空题和简答题等形式。例如，测试学生是否能够正确写出 10 以内的加减法算式，是否能够识别并描述不同类型的图形。 4. 课后作业完成情况： 课后作业的完成情况能够反映学生对知识的巩固和应用能力。评价内容包括作业的正确率、完成速度以及是否按时提交。例如，学生是否能够独立完成课后练习题，是否能够在没有提示的情况下正确运用所学知识。 5. 教师评价与反馈： 针对学生的课堂表现和作业完成情况，教师应给予及时的反馈。评价应具体、客观，既要有表扬也要有指导性建议。例如，对于在数数游戏中表现突出的学生，教师可以表扬他们的数数速度和准确性；对于在课后作业中遇到困难的学生，教师可以提供个别辅导或调整教学策略以适应不同学生的学习需求。 教师应记录每位学生的进步和成长，并在下一节课或家长会上与家长分享学生的表现，共同关注学生的全面发展。同时，教师应根据学生的反馈调整教学方法和资源，确保教学内容的适宜性和教学活动的有效性。
--	--

数学游戏分享数数比比

学 校		授课教师		课 时	
授课班级		授课地点		教 具	
设计意图	本节课以“数学游戏分享数数比比”为主题，旨在通过趣味性的数学游戏活动，激发一年级学生对数学的兴趣，培养他们的数感和比较能力。教学内容与苏教版一年级上册数学教材紧密关联，通过实际操作和互动交流，让学生在游戏中巩固所学知识，提高数学思维和解决问题的能力。				
核心素养目标	1. 培养学生的数感，使其能够感知和运用数数、比较大小等数学概念。 2. 提升学生的符号意识，通过使用数字和符号进行游戏活动，增强对数学符号				

	的理解。 3. 增强学生的空间观念，通过实际操作和观察，发展对空间位置和形状的认识。 4.
--	--

	培养学生的应用意识，让学生在游戏中体会到数学在生活中的应用价值。 5. 发展学生的创新意识，鼓励学生在游戏中尝试不同的策略和解决方案。
学习者分析	1. 学生已经掌握了基础的数数技能，能够从 1 数到 10 或更高，但对数的顺序和大小比较的理解还在初步阶段。 2. 学生对游戏活动表现出浓厚兴趣，喜欢参与互动和竞争，学习能力和接受能力较强，但个体差异较大。 3. 学生在学习风格上，有的喜欢动手操作，有的偏好观察学习，有的则更倾向于听讲和模仿。 4. 学生可能遇到的困难包括对数的顺序混淆、比较大小时的理解不清，以及在实际操作中缺乏策略和方法。
教学资源准备	1. 教材：确保每位学生都有苏教版一年级上册数学教材，以便在游戏中使用。 2. 辅助材料：准备与教学内容相关的图片，如数字卡片、水果图片等，用于游戏中的数数和比较。 3. 教学工具：准备计数器、小棒等教学工具，以便学生在游戏中进行数数练习。 4. 教室布置：设置分组讨论区，方便学生进行小组游戏和讨论；准备实验操作台，用于展示和操作教学工具。
教学过程	一、导入（约 5 分钟） 1. 激发兴趣：通过播放与数学游戏相关的动画片片段，吸引学生的注意力，激发他们对数学游戏的学习兴趣。 2. 回顾旧知：引导学生回顾上节课学习的数数和比较大小的基础知识，为今天的学习做好铺垫。 二、新课呈现（约 15 分钟） 1. 讲解新知：教师详细讲解本节课的主要知识点，包括数数的顺序、大小比较的方法等。 2. 举例说明：通过展示具体的数数和比较大小的例子，帮助学生理解知识点。 3. 互动探究：组织学生进行小组讨论，让他们尝试用自己的语言描述数数和比较大小的过程。 三、巩固练习（约 20 分钟） 1. 学生活动：让学生进行小组游戏，使用数字卡片进行数数和比较大小，巩固所学知识。 2. 教师指导：教师巡视教室，观察学生的活动情况，及时给予指导和帮助。 四、拓展延伸（约 10 分钟） 1. 设计开放性问题，引导学生思考数数和比较大小在生活中的应用。 2. 鼓励学生分享自己在家中或学校里遇到的应用实例。 五、总结反思（约 5 分钟） 1. 教师引导学生总结本节课的学习内容，强调数数和比较大小的的重要性。 2. 学生分享自己在学习过程中的收获和体会。 六、课后作业（约 10 分钟） 1. 布置相关的课后作业，让学生独立完成，以加深对数数和比较大小知识的理解。

	2.
--	----

	作业包括：完成教材中的练习题，制作数数和比较大小的手抄报。 七、教学评价 1. 观察学生在课堂上的参与度，评估他们的学习兴趣和积极性。 2. 检查学生的课后作业完成情况，了解他们对数数和比较大小知识的掌握程度。 3. 通过课堂表现和作业反馈，调整教学策略，提高教学效果。 （注：以上教学过程为示例，具体时间分配和活动方案可根据实际情况进行调整。）
学生学习效果	学生学习效果主要体现在以下几个方面： 1. 数感增强：通过本节课的学习，学生能够更加熟练地感知和运用数数、比较大小等数学概念，提高了他们的数感。 2. 计数能力提升：学生在游戏活动中，通过数数练习，掌握了从1数到10或更高数字的顺序，能够独立完成简单的计数任务。 3. 比较能力提高：学生学会了如何比较两个数的大小，能够运用符号“>”、“<”和“=”进行表示，并在实际操作中应用这些符号。 4. 逻辑思维发展：学生在游戏中不断尝试不同的策略和解决方案，锻炼了逻辑思维能力，学会了如何分析问题和解决问题。 5. 团队合作意识增强：通过小组游戏，学生学会了与他人合作，共同完成任务，提高了团队合作意识和沟通能力。 6. 学习兴趣激发：通过趣味性的数学游戏，学生对数学产生了浓厚的兴趣，愿意主动参与数学学习，为今后的数学学习奠定了基础。 7. 生活应用能力提升：学生在游戏中体会到数学在生活中的应用价值，能够将所学知识运用到实际生活中，如购物、分配物品等。 8. 自主学习能力培养：学生在完成课后作业和拓展延伸活动中，学会了自主学习，提高了独立解决问题的能力。 9. 观察力和注意力提高：学生在游戏过程中，需要观察其他同学的操作，关注游戏规则，这有助于提高他们的观察力和注意力。 10. 情绪管理能力增强：在游戏过程中，学生学会了如何面对输赢，培养了良好的情绪管理能力。
反思改进措施	反思改进措施（一）教学特色创新 1. 创设情境教学：在今后的教学中，我计划更多地创设与生活实际相关的教学情境，让学生在真实情境中学习数学，提高他们的应用能力。 2. 游戏化教学：继续将游戏融入数学教学中，通过设计有趣的游戏活动，激发学生的学习兴趣，让数学学习变得更加生动有趣。 反思改进措施（二）存在主要问题 1. 学生个体差异处理：我发现有些学生在数数和比较大小方面存在困难，这表明我在教学过程中没有充分考虑学生的个体差异，需要更加细致地关注每个学生的学习进度。 2. 教学互动不足：在课堂互动环节，我发现部分学生参与度不高，这可能是由于我的提问方式不够吸引人，或者是我没有充分调动学生的积极性。 3.

	评价方式单一：目前我的评价方式主要是通过作业和课堂表现，缺乏多元化的评价手段，这不利于全面了解学生的学习效果。 反思改进措施（三） 1. 个性化教学：针对学生的个体差异，我将采用分层教学的方法，为不同层次的学生提供相应的学习材料和学习任务，确保每个学生都能得到适当的挑战和发展。 2. 提高课堂互动：我会尝试使用更多样化的提问方式和教学活动，鼓励学生积极参与课堂讨论，提高他们的参与度和学习兴趣。 3. 多元化评价：我将引入更多的评价方式，如学生自评、互评，以及通过观察学生在游戏中的表现来评价他们的学习效果，以便更全面地了解学生的学习情况。
板书设计	① 数数顺序 - 数数从 1 开始，依次递增。 - 使用自然数进行数数，如 1、2、3、4、5…… ② 比较大小 - 使用“>”、“<”和“=”符号表示大小关系。 - 例如：$3 > 2$，表示 3 比 2 大。 - 例如：$4 < 5$，表示 4 比 5 小。 - 例如：$5 = 5$，表示 5 和 5 相等。 ③ 数学游戏 - 游戏名称：数数比比 - 游戏规则：学生根据教师提供的数字卡片，进行数数和比较大小。 - 游戏目的：巩固数数和比较大小的知识，提高学生的数学思维。 ④ 教学活动 - 分组讨论：学生分组进行游戏，互相交流数数和比较的结果。 - 实际操作：学生使用计数器、小棒等工具进行数数和比较大小。 - 总结反馈：教师引导学生总结游戏中的学习经验，分享数数和比较大小的技巧。
课后作业	
1. 完成教材中的“数数比比”练习题： - 数一数：从 1 数到 10。 - 比一比：5 和 3 哪个大？用“>”或“<”填空。 2. 家庭作业： - 与家长一起数一数家里的物品，如玩具、鞋子等，并尝试比较它们的大小。 - 记录下比较的结果，并用“>”、“<”或“=”表示。 3. 创意作业： - 画一画：画一个由 5 个不同的水果组成的篮子，并标出每个水果的名称和数量。 - 数一数篮子里的水果，并说出总共有多少个。 4. 实践作业： - 在家中或户外，找到 5 个不同的物体，并按照从小到大的顺序排列它们。 - 用文字描述排列的过程，例如：“我先找到了一个苹果，然后是一个橘子，接着是一个	

香蕉，然后是一个梨，最后是一个桃子。”

5. 应用作业：

—

	假设你有一盒彩色铅笔，里面有一支红色、两支蓝色、三支绿色。请根据这些信息，用“>”、“<”或“=”来比较不同颜色铅笔的数量。 答案： 1. 数一数：1、2、3、4、5、6、7、8、9、10 比一比：$5 > 3$ 2. 家庭作业： - 家里的物品比较结果（学生根据实际情况填写）： - 物品 1 > 物品 2 - 物品 A < 物品 B 3. 创意作业： - 篮子里的水果：红色铅笔 1 支，蓝色铅笔 2 支，绿色铅笔 3 支 - 数量总和：$1 + 2 + 3 = 6$ 个 4. 实践作业： - 物体排列过程描述： - 我先找到了最小的苹果，然后是稍大一点的橘子，接着是更大的香蕉，然后是最大的梨，最后是最大的桃子。 5. 应用作业： - 铅笔数量比较： - 红色铅笔 < 蓝色铅笔 < 绿色铅笔
教学评价与反馈	1. 课堂表现：学生在课堂上的参与度较高，大部分学生能够积极参与数数和比较大小的游戏活动，表现出对数学学习的兴趣。在数数和比较大小时，学生的表现参差不齐，但通过教师的个别指导和小组合作，大部分学生能够正确完成数数任务，并能够用符号表示大小关系。 2. 小组讨论成果展示：在小组讨论环节，学生能够积极地与他人交流，分享自己的数数和比较经验。小组合作的效果较好，学生们通过合作学习，不仅提高了自己的数学能力，也学会了如何与他人协作。 3. 随堂测试：通过随堂测试，能够评估学生对数数和比较大小时知识的掌握程度。测试结果显示，学生在数数方面表现良好，但在比较大小时，部分学生仍然存在混淆的情况。这表明需要进一步加强这方面的教学。 4. 学生自评与互评：在课后，学生进行了自评和互评，他们能够认识到自己在数数和比较大小时方面的优点和不足。通过自评，学生能够更加明确自己的学习目标，通过互评，学生学会了如何从他人的表现中学习。 5. 教师评价与反馈：针对学生的表现，教师给予了以下评价与反馈： - 针对数数方面：教师表扬了学生在数数方面的进步，同时指出了一些学生在数数顺序上的错误，并提供了纠正的方法。 - 针对比较大小时方面：教师强调了比较大小时的重要性，并鼓励学生在日常生活中多加练习，通过实际操作来加深理解。 - 针对课堂参与度：教师对积极参与课堂活动的学生给予了肯定，同时也提醒那些参与度较低的学生，鼓励他们更加积极地参与到课堂中来。 - 针对小组合作：教师对学生在小组合作中的表现给予了高度评价，并鼓励学生在未来的学习中继续保持这种合作精神。

数学游戏分享搭搭拼拼

学 校		授课教师		课 时	
授课班级		授课地点		教 具	
设计思路	本节课以“小学数学苏教版（2024）一年级上册数学游戏分享搭搭拼拼”为主题，旨在通过游戏活动，激发学生学习数学的兴趣，培养他们的动手操作能力和空间想象能力。课程内容与课本紧密相连，通过搭搭拼拼的游戏，让学生在实操中理解数学概念，提高他们的数学思维能力。教学过程中，注重培养学生的合作意识，让他们在游戏中学会沟通、分享，体验数学学习的乐趣。				
核心素养目标分析	本节课旨在培养学生的数学核心素养，具体目标如下： 1. 数学抽象：通过搭搭拼拼的游戏，引导学生从具体事物中抽象出数学概念，如长度、面积、形状等，发展他们的抽象思维能力。 2. 数学建模：学生在游戏中尝试用数学方法解决问题，如设计拼图、搭建模型等，提升他们建立数学模型的能力。 3. 数学运算：通过游戏中的计算活动，帮助学生熟练掌握基本的数学运算，提高他们的运算能力和速度。 4. 数据分析：在游戏过程中，学生需要观察、记录、分析数据，培养他们的数据分析能力。 5. 实践应用：将数学知识应用于游戏实践，让学生体验数学在生活中的应用，增强他们的实践能力。 6. 问题解决：在游戏中遇到问题时，学生需要运用所学知识解决问题，培养他们的创新意识和问题解决能力。 7. 交流合作：通过小组合作完成游戏任务，学生学会与他人沟通交流，培养他们的团队合作精神。				
重点难点及解决办法	重点： 1. 学生能够正确识别和运用基本的几何形状进行拼搭。 2. 学生能够理解并运用简单的数量关系进行拼图。 难点： 1. 学生在拼搭过程中可能遇到形状不匹配的问题，难以找到合适的解决方法。 2. 学生在运用数量关系进行拼图时，可能对数量关系的理解不够深入。 解决办法： 1. 通过实物操作和图形展示，帮助学生直观理解形状特征，提高匹配能力。 2. 设计不同难度的拼图任务，逐步引导学生理解和应用数量关系，同时提供范例和小组讨论，帮助学生突破难点。				
教学资源准备	1. 教材：确保每位学生都有《小学数学苏教版（2024）一年级上册》教材，以便跟随课本内容进行学习。 2.				

	辅助材料：准备与教学内容相关的图片、图表，如各种几何形状的图片，以及拼搭游戏的示意图，以帮助学生直观理解。 3. 实验器材：准备不同颜色和形状的拼图块，确保数量充足，以便学生进行实际操作。 4. 教室布置：设置多个小组讨论区，每个区域配备拼图块和记录板，以便学生在小组合作中分享和记录拼搭过程。
教学过程设计	一、导入环节（5 分钟） 1. 创设情境：教师展示一幅由各种几何形状组成的美丽图画，引导学生观察并提问：“同学们，你们知道这些形状叫什么名字吗？它们是如何组合成这幅画的呢？” 2. 提出问题：引导学生思考如何用不同的形状拼搭出更多的图案，激发他们的学习兴趣。 二、讲授新课（15 分钟） 1. 教师讲解：围绕教学目标和重点，讲解几何形状的基本特征和拼搭方法。 2. 示范操作：教师现场演示如何用拼图块进行拼搭，引导学生观察并总结拼搭的规律。 三、巩固练习（10 分钟） 1. 小组合作：将学生分成若干小组，每组发放拼图块，让他们尝试拼搭出不同的图案。 2. 交流分享：每组派代表展示自己的作品，并说明拼搭过程和思路。 四、课堂提问（5 分钟） 1. 教师提问：针对拼搭过程中遇到的问题，引导学生思考并解答。 2. 学生提问：鼓励学生提出自己在拼搭过程中遇到的问题，共同探讨解决方法。 五、师生互动环节（10 分钟） 1. 教师提问：针对拼搭过程中的难点，如形状匹配、数量关系等，引导学生思考并解答。 2. 小组讨论：教师提出问题，让学生在小组内讨论，培养他们的合作意识和沟通能力。 六、核心素养拓展（5 分钟） 1. 创新思维：鼓励学生在拼搭过程中发挥想象力，创造出独特的图案。 2. 实践应用：引导学生将所学知识应用于实际生活，如设计家居装饰、制作手工艺品等。 七、总结与反思（5 分钟） 1. 教师总结：回顾本节课所学内容，强调重点和难点。 2. 学生反思：引导学生思考自己在拼搭过程中的收获和不足，为下一节课做好准备。 教学过程用时：45 分钟
知识点梳理	一、几何图形的认识 1. 认识基本图形：正方形、长方形、三角形、圆形、椭圆形等。 2. 图形的特征：形状、大小、边数、角数等。 3. 图形的分类：平面图形和立体图形。

二、图形的拼搭
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/987056042151010053>