

《两位数加两位数》教学设计（通用 6 篇）

《两位数加两位数》教学设计（通用 6 篇）

作为一位不辞辛劳的人民教师，时常需要用到教学设计，教学设计是教育技术的组成部分，它的功能在于运用系统方法设计教学过程，使之成为一种具有操作性的程序。一份好的教学设计是什么样子的呢？下面是小编为大家收集的《两位数加两位数》教学设计（通用 6 篇），仅供参考，大家一起来看看吧。

《两位数加两位数》教学设计 1

教学内容：

冀教版教材 8 - 9 页，两位数加两位数（不退位）

教材及学情分析：

本节教材内容是在学生会口算两位数加减一位数和整十数的基础上编排的，对于学生来说难度不大，在编排上有两个特点：一是利用情境图导入新课，激发兴趣，二是突出重点，分散难点，本节主要解决不进位加法的“对位”这一难点，而进位的难点留在下节课解决，三是体现了计算方法的多样性，如用你喜欢的方法计算。

教学目标：

1. 经历自主探索、交流两位数加两位数不进位加法的计算过程。

2. 会用自己的方法正确地计算不仅为的两位数加两位数。

3. 获得自主学习的成功体验，提高学习数学的兴趣。

教学重点：

会用自己的方法正确地计算不仅为的两位数加两位数。

教学难点：

会正确书写不进位加法的竖式，强调“对位”。

教学过程：

一、情境创设，激发兴趣。

观察少年合唱团的情境图，说说从图中发现了哪些数学信息？怎样解决问题？

二、自主探究与合作交流

1、学生列式并交流自己的算法。

要求少年合唱队一共有多少名学生，应怎样列式？

老师根据学生的回答，板书： $23 + 22 = ?$

那么，要求 $23 + 22 = ?$ 我们可以怎样算呢？

请大家独立想一想，然后同桌互相说一说自己是怎样算的，再全班交流。全班交流算法时，只要学生汇报的思路准确，说得有道理就可以。

学生交流自己的想法。

可能有这些想法：

(1) $23 + 20 = 43$ $43 + 2 = 45$

(2) $20 + 20 = 40$ $3 + 2 = 5$ $40 + 5 = 45$

(3) 还可以用竖式计算

(如果学生提不出这种算法，教师可以以合作者的身份提出来。)

2、讨论用竖式计算的方法。

学生试算，再和同桌交流一下计算的过程和结果，最后全班交流。重点是竖式的对位和书写及计算顺序。

质疑：你还有什么不明白的？

完成试一试：教师出示试一试，学生独立完成。

三、实践应用，拓展提升。

1. 完成练一练第一题

教师重点检查学生的计算是否正确，是否做到了相同数位对齐。

学生独立完成，做完后同桌说一说自己是怎样算的。

2. 完成练一练第二题摘桃子。

设计一个摘桃子的游戏，比一比看谁摘到的桃子最多。

小组内以比赛的形式完成，做完后订正。

3. 完成身边的数学。

教师出示图和问题。学生读题，理解题意，独立完成。做完后说一说。

四、总结提升，自我建构。

通过今天的学习，你有什么收获？

作业设计：

1、笔算。 $57+20=$ $45+41=$ $62+34=$ $83+16=$

2、丫丫和爸爸一起去博物馆参观，成人票每张 32 元，儿童票每张 16 元，丫丫和爸爸一共要花多少钱买票？

教学反思：

在本节课的学习中，大部分学生能积极参与到学习活动中，能想到多种方法计算，体验到算法的多样性，在用竖式计算时，通过学生试算，纠错，掌握了竖式的计算过程，书写比较规范。但个别学生还没养成用尺子画横线的习惯，要逐步培养。

《两位数加两位数》教学设计 2

【教材简解】

这部分主要教学内容和是在 100 以内的两位数加两位数的口算。同时，引导学生在练习中由需要进位的整十数加整十数的口算类推出相应的整百数加整百数的口算。此外，还适当要求学生掌握两位数加两位数的估算方法。

例题以两个小朋友购买玩具火车和汽车为题材，提出数学问题，引导学生探索两位数加两位数的口算方法，并通过比较进位加与不进位加在口算方法上的异同，帮助学生建立合理的认知结构。

“想想做做”一个安排了 7 道题。以达到巩固和拓展两位数加两位数口算方法的目标，并通过解决问题让学生体验数学的价值，增强应用数学的意识。

【目标预设】

1、使学生经历探索两位数加两位数的口算方法的过程，能口算和在 100 以内的两位数加两位数，以及进位的整百数加整百数法。

2、让学生经历探索和交流解决实际问题的过程，感受解决问题的一些策略和方法，能运用所学的知识解决一些相应的实际问题。

3、使学生在学数学的过程中，感受数学与日常生活的密切联系，体验数学的价值，增强应用数学的意识。

【重点、难点】

重点：掌握两位数加两位数的口算方法。

难点：正确地口算有进位的两位数加两位数。

【设计理念】

创设学生熟悉的生活情境，把实际问题与计算教学结合起来；重视让学生经历自主探索口算方法的过程，并通过与他人的合作交流，选择合理的算法；重视学生的估算，培养学生的估算意识和估算能力。

【设计思路】

在教学过程中，先通过游戏，唤醒学生学过的旧知识，并在生活情境中，了解估算和精算的意义和作用。然后学生在尝试探究过程中，进行知识迁移，通过渗透“转化”的数学思想，理解和掌握两位数的加法口算方法。最后在教学解决问题时，引导学生自己读题

分析，让学生在思考交流中掌握解决问题的方法。同时通过创设问题，促进学生估算能力的提高。

【教学准备】多媒体课件

【教学过程】

一、游戏激趣，唤醒旧知

1、口算抢答。

$6+8$ 、 $52+7$ 、 $36+9$ 、 $32+40+5$ 、 $20+30$ 、 $30+90$ 、 $300+900$ 、 $43+20$

交流：说说 $300+900$ ，（也要数位对齐）。

小结：口算时候也要注意数位的对齐。

【设计思路：通过游戏，让学生在游戏中唤醒旧知；在抢答中，不但复习了口算也要数位对齐的注意点，还为新课学习作好了知识铺垫。】

二、在生活情境中，初步了解估算和精算的意义和作用

师口述：同学们去过超市买过东西吗？生活中，买东西是不是预先算好要买的东西一共多少钱，然后正好带那么多钱去买。还是先估计一下每样大概的价钱，然后估计一下总价钱就带钱去买？（生回答）

媒体：汽车 2 () 元，火车 4 () 元

1、估算六十多（不进位加法）

师：张老师要买 1 个玩具汽车和 1 个玩具火车，作为孩子的生日礼物，我预先打听过了，一个玩具汽车二十几元，一个玩具火车四十几元。（媒体）

问：张老师至少要付多少元？（指名回答）追问：你怎么知道的？

师口述：我有可能要付 61，62，63——，可能吗？

问：什么时候两种价格相加是六十多？

（生回答 个位不进位）

2、估算七十多（进位加法）

问：我可能要付七十多元吗？（生回答）追问：为什么？（生回答，个位有进位）你能举个例子吗？

师小结：当个位有进位的时候，两种价格相加是七十多。

过渡：我们顾客去买东西，可以估算。但超市里谁不能估算呢？（营业员）

口算，有时候可以估算，有时候需要精算（板书：精算）这要看职业特点

和买东西的多少。

【设计思路：通过游戏，估算结果六十多和七十多，学生认识到不进位加和进位加的区别和联系。并且感受到估算和精算在生活的意义和作用】

三、新课探究口算方法

师口述：如果我们要精算出买这两个玩具要付多少钱？我们必须知道商品的确切价格。

问：你能说个例子两个玩具的价格，并且两个一共要付六十几元。

（生：汽车 xxx 火车 xxxx 一共要付xxx 元，教师板书算式）

1、教学 $44+25$ （不进位的两位数加法）

（媒体：玩具汽车 25 元，火车 44 元）。

(1)问：这样要付多少钱呢？（指名回答）

师：不进位的两位数加两位数容易口算吗？

(2)交流口算方法

问：以 $44+25$ 为例，你是怎么口算的，有什么方法？

引导学生讨论交流，打开口算思路，说出三种口算方法：

① $44 + 20 = 64$ $64 + 5 = 69$

② $40 + 25 = 65$ $65 + 4 = 69$

③ $40 + 20 = 60$ $4 + 5 = 9$ $60 + 9 = 69$

(3)比较渗透“转化”

师：我们想出了三种口算方法，这三种口算方法有什么共同的特点？

(引导学生说出“都看成整十数来口算”，渗透“转化”的数学思想。)

【设计思路：有雨学生对口算加法有较多的经验积累，鼓励学生根据自己的知识、经验和思维习惯主动尽心探索，得出自己的口算方法】

2、教学 $44 + 38$ (有进位的两位数加法)

师口述：两位数加两位数不进位大家都会算了，那进位加法呢？

(媒体：火车 44 元 汽车 25 元 客车 38 元)

问：你能找两个一共要付八十几元的玩具吗？($44 + 38$)

(1)问：火车和客车一共要付多少钱？($44 + 38$)

(2)交流口算方法，引导学生讨论交流

① $44 + 30 = 74$ $74 + 8 = 82$

② $40 + 38 = 78$ $78 + 4 = 82$

③ $40 + 30 = 70$ $4 + 8 = 12$ $70 + 12 = 82$

(3)比较渗透“转化”

(和不进位加法一样“都看成整十数来口算”，渗透“转化”的数学思想。)

3、比较两种口算的异同

问：上面两题在计算时有什么不同，有什么相同？

师交流相机小结：两题都是两位数加两位数，口算时都可以采用相同的思路和方法，只是需要注意的是相加时要不要进位，今后在口算时要注意适当加以区分。

4、适当拓展，解决新问题

师提出要求：根据图中的条件，你还能提出哪些问题？（引导列式口算）

小结：口算的方法要选择使计算更简便的方法和适合自己的方法。

【设计思路：通过比较不进位加和进位加，进一步巩固和掌握两位数加两位数的口算方法，让学生找到适合自己的算法】

四、巩固练习

1、完成想想做做 1

(1) 独立完成在书本上，师巡视指导。(师提醒：做口算不要急，要慢慢的，算准确。)

(2) 校对答案：师说算式，生答。

(可能出现的错误： $25 + 44$ ，十位上算成 2 乘 4 得 8； $25 + 49 = 64$ 没有进位，进位加时容易把进的 1 忘加。)

(3) 师介绍自己的方法：先估一估，再口算。 $32 + 57$ 结果是八十多，89； $38 + 57$ 结果是九十多，95

2、想想做做第 5 题先估计得数是几十多，再口算(用老师刚刚介绍的方法)

(1) 师： $35 + 32$ ，进位吗？和是几十多？(生：六十多)

结果是多少？(生：67)

(2) 剩下的四题自己小声说一说(全班校对)

3、“想想做做”第 2 题

生一组一组写出得数，在组织交流。

(突出两位数加一位数与两位数加两位数在口算方法上的联系)

4、“想想做做”第3题

师：你能看懂这张表吗？你从表中知道了哪些信息？

(生各自计算并填表；指名说说填表时的计算过程；)

问：哪个年级喜欢集邮的人数最多？

5、“想想做做”第4题 比一比，算一算

(1) 独立完成第一组 $60+70$ $600+700$

指名说说口算过程

(2) 师引导：① 6个十加7个十，就是13个十，即130；6个百加7个百，就是13个百，即1300；

(3) 用口算方法算出后面几组口算

五、拓展应用

1、完成“想想做做”第6题

提示解题策略。

①解决第一个问题。观察分析，并有条理地说出结果。

②这是动物园各个馆的分布图以及线路图。

从熊猫馆到老虎馆可以怎样走？三条路中走哪条路最近呢？为什么？。

（可以直接看出来；也可以用估算的方法估一估；还可以通过计算得出结果）

【设计思路：培养学生解题的条理性，让学生学习逐步分析、分解复杂题型的能力，培养了直观判断能力和简单推理能力。】

2、出示情景图：（鸡 25 元 鸭 29 元 牛肉 18 元 羊肉 23 元 三个小朋友每人带 50 元钱）

师：买两样不一样的东西，你可能买什么？

生交流（可以估算，也可以精算）

师：你能一下看出哪两样东西不够？

生交流

【设计思路：通过具体的生活情境，体会所学知识和生活的联系，感受到数学学习的乐趣和价值】

六、全课总结

师：上完这节课你学到了什么新的知识？

总结：估算对精算也有好处。回去和同学交流感受。

七、最后安排学生课后的小游戏：抢 100。

如一人出 45，另一人想 55，准备 10 张牌，赢了就拿牌。

附：【板书设计】

（不进位加法）

（进位加法）

$$44+38=82 \text{ (元)}$$

$$44+25=69 \text{ (元)}$$

精算

两位数加两位数口算

估算

六十几

《两位数加两位数》教学设计 3

【教学目标】

1、经历探索两位数加两位数口算方法的过程，能口算和在 100 以内的两位数加两位数以及进位的整百数加整百数。

2、经历探索和交流解决实际问题的过程，感受解决问题的一些策略和方法，能运用所学的知识解决一些相应的实际问题。

3、在学习数学的过程中，感受数学与日常生活的密切联系，体验数学的价值，增强应用数学的意识。

【教学重点】

掌握两位数加两位数的口算方法。

【教学难点】

正确地算出进位的两位数加两位数的结果。

【教学过程】

一、复习旧知，组织口算

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/538051130113006060>