

幼儿园语言说课稿 3 篇

幼儿园语言说课稿 篇 1

各位评委老师好，我说课的题目是大班语言文学活动《鹅大哥出门》，我将从设计思路、活动目标、活动准备、教学法以及活动过程等几个方面来阐述我对本次活动的理解和认识。

一、说设计思路《鹅大哥出门》这个故事选用了小朋友生活中比较熟悉并喜欢的大白鹅为主要角色，讲述了一只大白鹅骄傲不懂礼貌的故事，特别是鹅大哥之前红红的帽子，雪白的羽毛和之后的一只大黑鹅对比这个情节既让人觉得有趣又符合幼儿的年龄特点，在生活中我们常常会看到一些自高自大的人，特别是现在独生子女较多，比较以我为中心，我觉得这个故事既符合幼儿的年龄特点又符合孩子们现在的心理而且也符合中的教育要求，即教育幼儿使用礼貌语言与人交往，养成文明交往的习惯。二、说活动目标活动目标是教学活动的起点和归宿，对教育活动起导向作用。语言领域中指出：发展幼儿语言的关键是创设一个他们想说，敢说，喜欢说的环境。在新《纲要》中，活动教育提出了幼儿园的教育活动，应以教师带领幼儿共同创设适应幼儿年龄特点的，丰富多彩的，引导幼儿在轻松愉快的心理氛围中，积极主动地去体验，实践、创造，促进幼儿身心和谐发展的一种教育活动。因此，在整个活动中都以幼儿的自主参与活动为主，教师在活动中起一个引导者和支持者的作用，和孩子共同活动感受，我从认知、能力和情感三方面提出了本次活动的目标。

1. 认知上：使幼儿在理解故事内容的基础上，初步学会复述故事，丰富词汇神气、乐滋滋 能力上：积极参与故事情节的讨论，愿意大胆表达自己的想法。

3. 情感上：懂得不能骄傲，不能欺负弱小的道理体验骄傲自大带来的烦恼。

根据目标，在活动中，我把在游戏情节中理解故事内容，懂得不能骄傲不欺负弱小的道理设为教学重点，根据大班幼儿的语言发展情况，用完整的语言复述故事设为难点。

三、说活动准备为了此次活动的组织符合幼儿的学习方式和特点，注重综合性、趣味性、活动性的协调统一，寓教育于生活情景游戏之中，我做了以下两方面的准备：

1. 物质上的准备我给小朋友准备了多媒体课件《鹅大哥出门》，大白鹅、小鸡、小鸭的头饰，这是为了让幼儿更能进入到游戏角色当中，帮助幼儿理解故事

2. 知识的准备我让幼儿先认识鹅大哥，了解鹅的基本特征，练习鹅的走路姿势四、说教法、学法说教法：

教育心理学认为：学习者。同时开放多个感知通道，比只开放一个感知通道，能更准确有效掌握学习对象。《纲要》强调幼儿是中心，教育活动应以幼儿的学习、兴趣，尤其是幼儿的经验来进行，（学决定教）在活动中教师应成为幼儿活动的支持者、合作者、引导者。根据幼儿的学习情况，本次活动我运用了情景教学法，角色游戏法、课件演示法、提问法。

1、情景教学法：我尝试打破以往仅用图片进行故事教学的传统模式，而是根据故事内容，为幼儿创设情境，让幼儿模仿鹅的走路姿势，就仿佛置身于真实的环境中，知道鹅大哥的自傲，体验鹅大哥自高自大的后果，这种效果是与以前仅通过图片理解故事的效果是完全不一样。

2、课件演示法：幼儿通过观看多媒体课件《鹅大哥出门》发展孩子的观察

力，激发孩子的复述故事的能力。

3、角色游戏法：角色游戏是幼儿最喜欢的活动，让他们自己来扮演这一角色，不仅能增强幼儿参与活动的兴趣还能充分让他们表现自我、大胆说话。

4、提问法：在教学中，我尝试改变以往的语言教学总是先讲完故事再进行提问的模式，而采取将单一性、回忆式、封闭式的提问方法改成多样性、开发性的提问如：鹅大哥为什么会掉进河里呢？我们能不能学他啊？为什么？等问题既能启发幼儿的思维，又能让幼儿根据自己的生活经验表达自己的想法，引导幼儿有目的、有顺序地仔细观察、激发幼儿说的兴趣，创造幼儿说的空间。

说学法：

整个活动我遵循幼儿的学习规律和年龄特点，以幼儿为主体，变过去的要我学为现在的我要学，围绕目标，突出重点，克服难点。创造条件让幼儿自己参与活动，不仅提高了认识，锻炼了能力，更让幼儿体会到了成功的喜悦，本次活动我采用了谈话法，趣味游戏法。

1. 谈话法：在活动中适当的问题有助于活跃幼儿的思维，有利于幼儿获得新知识和发展智力，培养幼儿的语言表达能力和较好的语言习惯。

2. 趣味游戏法：陶行知老先生说：做中教，做中学，做中求进步。幼儿在在游戏中，边游戏边联系故事中的语句，正体现了《幼儿园教育指导纲要》中提出的语言能力是在运用过程中发展起来的。

五、说活动过程在活动中以激发幼儿的兴趣入手，围绕目标将多种教学形式相结合，使幼儿能始终处于积极探索的状态，为了完成本节的教学目标，我是这样安排的：

一、激发兴趣，导入活动诗歌是幼儿最喜欢的艺术活动，是表现情绪、情感的最好方式。用诗歌《咏鹅》导入，吸引幼儿的注意力，引出大白鹅。

师：小朋友们老师想问一个问题，这首诗歌是说得谁啊？那谁又能说说大白鹅长什么样子？（请个别幼儿说说）说的同时，出示图片。

那谁愿意表演一下鹅大哥走路的样子呢？（其余幼儿跟着学）让幼儿在看看、学学、做做的过程中加深对鹅大哥的了解，也为下面理解故事作铺垫。

教师小结：雪白的羽毛，长长的脖子，头上有顶红色的帽子。鹅走路，总是昂着头，挺着胸，仰着脖子，一摇一摆的，很高傲的样子（丰富词汇 神气）二、出示多媒体课件《鹅大哥出门》，幼儿理解故事：

1、猜想有一只神气的白鹅，长得很漂亮，可是后来怎么变成了大黑鹅呢？这是为什么呢？（幼儿猜想）2、出示多媒体课件《鹅大哥出门》，让幼儿初步理解故事内容。

3、师问：小朋友们，我是鹅大哥，谁可以告诉我，我为什么变成了大黑鹅呢？请幼儿回答，给他们表现自我的机会，正如《纲要》中所说，语言学习具有个别化特点，教师应充分利用各种机会，引导幼儿积极运用语言进行交往。在幼儿大胆表达自己的想法后，教师小结，原来是鹅大哥太骄傲太神气了。

教师小结，原来是鹅大哥太骄傲，太神气了。从而突破了教学重点，懂得不能骄傲不能欺负弱小的道理。

三、依次出示故事角色头饰，老师讲述故事（教师操纵角色头饰教幼儿学讲故事）讲完后问：我大步往前走，第一次遇见了谁？说了什么？鹅大哥看见自己的倒影心里怎么样？它是怎么说的？（理解乐滋滋）后来我又遇见谁了？说了什么？我是怎样变成大黑鹅的？用形象的头饰吸引幼儿的注意力，让幼儿跟着老师讲述角色的对话，锻炼幼儿的胆量，提高语言表达能力，进一步理解

故事内容。

四、分角色游戏，让幼儿扮演角色，在游戏中学会复述故事，在情境中体验。

心理研究表明，人在主动积极参与的活动后，记忆力比平时提高很多倍，因此，这个活动让孩子自己亲自参加，体验活动的乐趣。通过以上环节，突破了用完整的语言复述故事这个难点。

五、出示多媒体课件《鹅大哥出门》，同时提问幼儿跟着课件画面复述故事，对复述好的幼儿给以肯定和表扬。通过以上环节，突破了用完整的语言复述故事这个难点。

六、活动延伸

幼儿园语言说课稿 篇 2

一、说教材

《贪吃的小老鼠》讲述的是一只小老鼠吃西瓜皮沉入河底的经过，本课配合故事资料安排了四幅图片，让幼儿按情节发展顺序排图并用连贯地语言，讲述一个完整地故事，教育幼儿遇事要先动脑筋想一想，想清结果后再做，不要向小老鼠学习。

根据学前班幼儿语言发展的水平，我认为这一活动应到达以下目标：

1、引导幼儿根据自我的理解和想象排列图片，并用连贯的语言讲述画面资料，鼓励幼儿根据情节发展设想故事的结尾。

2、丰富词汇：羡慕、神气

3、发展幼儿的想象力，口语表达本事，培养幼儿初步的确定、推理本事。

重点：让幼儿按情节发展顺序排图并用连贯地语言讲述一个完整地故事。

难点：设想故事结尾并讲述。

准备：投影仪、图片、每人一块拼图板

二、说教法

针对本班幼儿的年龄特点，我充分利用故事图片，启发式的教育思想，寓教于乐。采用了观察法、图片讲述法、练习法等教学方法。

三、说学法

幼儿活泼好动，想象丰富，语言表达本事有了必须的基础，我充分利用故事图片，让幼儿展开想象，激发幼儿的学习兴趣，发展他们的确定思维本事几口语表达本事，从而到达良好的效果。

四、说教学程序：

1、悬念导入

放投影仪出示西瓜皮，请幼儿讲述西瓜皮的用途。激发幼儿的学习兴趣，发展幼儿的想象力和语言表达本事。费时 3 分。

2、经验讲述

出示投影片小老鼠，启发幼儿讲讲小老鼠看到瓜皮它会想些什么？会说些什么？用一句完整地话讲述图片资料，让幼儿充分发表见解，培养幼儿的推理本事，之后出示小老鼠坐在瓜皮船里的情景，请幼儿讲述老鼠的神情，让幼儿学会理解神气这个词。让幼儿自我动手排序，每人一块拼图板，四幅图片，让幼儿根据自我的理解和想象排列四幅图的顺序，再把故事讲给大家听。指名幼儿先按教师排得图片讲故事，教师再用生动的语言讲故事，这样能够培养幼儿的观察想象和语言表达本事。并学习理解羡慕一词。费时 20 分。

3、让幼儿创编故事

提问：水慢慢地流进来，西瓜皮船沉下去，最终会发生什么事呢？请幼儿大胆发言，想象出不一样的故事结尾，这样做，能够培养幼儿的想象推理本事。费时4分。

4、活动延伸

联系实际，教育幼儿。费时3分。

幼儿园语言说课稿 篇3

一、说教材

1、教材分析

《彩色的雨》是一首优美动听、充满童真童趣的散文，它运用了比喻、排比、等修辞手法，描写了娃娃心中彩色的雨。散文中形象的把小雨点比喻成亮晶晶的象一粒粒透明的珠子，那黄色的、蓝色的雨衣，象一片片彩色的云，那绿色的、紫色的伞儿象一朵朵彩色的花，那一双双红雨鞋象一艘艘小红船，这些生动的比喻构成了一组组排比句，增添了散文的韵律美。同时，散文中把构成彩色的雨的'雨衣、伞儿、红雨鞋在雨中的动态都描绘的有声有色，作品不仅画面感强，想象丰富，而且语言凝练，韵律和谐，有较强的音乐性，即乐意让幼儿欣赏彩色的雨的美丽景色，又可以让幼儿欣赏散文的意境美、语言美，在这同时又能激发幼儿动手制作彩色的雨的强烈愿望，因此这篇《彩色的雨》适合大班幼儿进行教学。

2、幼儿情况分析

我班幼儿口语表达能力较好，表达事物连贯、具体、口语化，进入大班以来已学会了一些散文，如《云彩和风儿》、《叮咚叮咚的琴声》等，对散文的语言美，意境美有了一定的了解，学习散文有一定基础，但由于幼儿年龄小，生活经验贫乏，对事物的理解能力较弱，尤其对散文中的精练的语句所表达的画面理解有一定的困难，因此让幼儿学会用散文中的优美语句来回答问题，更好的发展幼儿的口语表达能力，培养幼儿的艺术思维。同时，我班幼儿的动手操作能力较强，在艺术方面的发展比较协调，为突出幼儿的动手能力也书记了动手操作的内容，发挥幼儿的想象力和思维力会恰当运用各种材料制作彩色的雨 展现雨中即景来符合散文优美的意境，因此我设计了这节综合教育活动课。

3、重点、难点

熟悉散文内容，感受散文中的优美语句，感受比喻、排比的生动韵律，深入理解散文的语言，尤其是将雨衣、雨伞、雨鞋比喻成自然界事物的表现手法，培养幼儿的艺术思维能力。

4、教学目标

- a.帮助幼儿学习的散文，感受散文中的优美语句，体验散文的优美意境。
- b.帮助幼儿深入理解散文的语言，尤其是将雨衣、雨伞、雨鞋比喻为自然界事物的表现手法，培养幼儿的艺术思维。
- c.通过讲讲、做做的活动，会恰当的运用各种草料制作彩色的雨 展现雨中即景，体验同伴相互合作的快乐。

5、教学准备

- a、教具：《彩色的雨》图片一幅，录音机。
- b、学具：油画棒、红豆、绿豆、黄豆、挂历纸、皱纹纸、腊光纸、火柴棒、胶水、剪刀等。

二、说设计

1、教法

我采用直观教学法、提问谈话法、讨论法、动手操作法来进行教学，通过直观教学法视听结合欣赏，让幼儿更好的掌握散文的内容，通过谈话法，帮助幼儿理解散文中的比喻、排比的优美语句，发展幼儿的口语表达能力，通过讨论法让幼儿自由发挥想象力和思维力更好的体会作品的意境，通过动手操作法，培养幼儿的动手能力和相互合作精神。

2、学法

根据循序渐进，层层深入的教学原则，我通过晴天、雷雨的天气变化来到如课题；视听结合——整体感知 启发引导——分段理解 激发愿望——大胆制作的学法，让幼儿听听、看看、讲讲、议议、做做，让幼儿能轻松的获得知识，达到教学目的。

3、教学程序

a、导入活动

师生律动出场

1) 教师：小朋友们，美丽的春天到了，我们一块去郊游吧！你们听什么声音，呀，下雨了，我们赶快找个地方坐下来躲躲雨吧。（放音乐进场）

2) 教师：外面下雨了，小朋友们你们见过雨吗？雨是什么样子的？雨又是什么颜色的？

教师总结：雨是透明的、无色的，它是亮晶晶的，象一粒粒透明的珠子。

b、请幼儿欣赏散文，初步理解作品的意境

教师：有位娃娃她眼中的雨很特别，你们想知道吗？

让我们一起来听听娃娃眼中的雨是什么颜色的。

幼儿欣赏散文，教师提问。

(1) 这篇散文的题目叫什么？（《彩色的雨》）

(2) 在散文《彩色的雨》中，你都听到了些什么？

（让幼儿初步感受散文的内容）

c、欣赏散文，感受散文中的优美意境和有趣的比喻。

(1) 教师：雨衣、雨伞、雨鞋它们象什么呢，现在，我们再来欣赏一遍《彩色的雨》这篇文章。

(2) 幼儿欣赏散文。

(3) 教师提问

*教师：雨衣象什么？为什么说雨衣象云？

*教师：雨伞象什么？为什么说雨伞象花？

*教师：雨鞋象什么？为什么说雨鞋象船？

（引导幼儿用散文中的优美的句子来回答）

*教师：雨衣、雨伞、雨鞋还象什么呢？

d、教师：小朋友，你最喜欢散文中的哪句话？

e、再次完整的欣赏一遍散文，体验散文的优美意境。

教师：《彩色的雨》这篇散文很美，让我们再来欣赏一遍散文，大家一边听一边跟着录音机朗诵。

4、幼儿动手操作，会恰当的运用各种材料制作彩色的雨景图，体验合作的快乐。

(1) 教师：老师给你们准备了一些材料，现在用你们那灵巧、能干的小手相互合作把彩色的雨和美丽的雨景做出来、画出来吧。

(2) 幼儿动手操作，教师巡回指导。

(3) 师生共同对作品进行评价并展示作品。

(4) 请个别幼儿纺编《彩色的雨》这篇散文。

教师：小朋友做的雨景图真漂亮，谁愿意来学着《彩色的雨》这篇散文来说说你做的美丽的雨景图呢？

（教师请个别幼儿纺编散文《彩色的雨》）

5、活动结束

教师：小朋友做的彩色的雨真漂亮，把我们教室布置的美丽极了，我们去请别的班的小朋友来看看我们做的彩色的雨好吗？

【以下为精品推荐，可删改！】

【推荐一：《信息技术说课稿3篇》】

信息技术说课稿 篇1

大家好：

我说课的题目是《妙用符号》，是辽宁少儿出版社出版的《信息技术》初中版第四册第5课，其主要内容是：按照输出格式的要求，巧用 PRINT语句后面的标点符号。

我将从以下几个方面对本节课的设计进行说明：

- (一) 说教材
- (二) 说大纲
- (三) 说学生
- (四) 说教学目标
- (五) 说重难点、关键
- (六) 说教学环境
- (七) 说教法及学法
- (八) 说教学模式
- (九) 说教学教程
- (十) 说教学效果
- (十一) 说电子版书

一、说教材：

本册书重点介绍了 QBASIC编程语言，它是一种简单、实用、易学的程序设计语言。用它编写的程序是由一些简单的英文单词、阿拉伯数字及字符构成的一条指令，初中学生比较容易接受和理解。

《妙用符号》是本册书第五课的内容。在这之前，学生已经初步掌握了 QBASIC窗口组成及简单的操作，对程序的概念也有了一定的认识，并且学习了运用 PRINT语句编程，对 PRINT语句的格式、功能、使用上有了较深的了解。在此课之后，学生将学习用循环语句、打印语句，定位语句编程打印图形，在这些程序中，PRINT语句是必不可少的组成部分，因此 PRINT语句在 QBASIC编程中起着举足轻重的作用。而本节课要研究的《妙用符号》是学习 PRINT语句的重要部分，它初步接触了编程语言的精妙之处，能激发学生的学习兴趣，也为后面的学习打下坚实的基础。所以它在本册内容中处于非常重要的位置。此外，通过本课教学，可以进一步培养学生思维能力，对培养学生的探索精神和创新意识也都有着重要意义。

二、说大纲：

按照教育部《中小学信息技术课程指导纲要(试行)》的要求，初中学生应了解程序设计的基本思想，能够编写简单的程序，在学习培养逻辑思维能力并能

够与他人协作或独立解决与课程相关的问题，完成各种任务。

三、说学生：

本次课程的学习对象是九年义务教育七年级下学期的学生，这个年龄段的学生已经具备独立思考的能力，对新事物的接受能力较强，并且有一定的争强好胜心。针对七年级学生的这些特点，在教学过程中我多寻求与学生的合作交流，努力培养学生的探索精神，充分发挥他们的聪明才智。本课是学习 QBASIC编程的起步阶段，学生刚刚接触到程序的概念，大部分学生都能接受并理解什么是程序。所以学生在同一水平上起步学习，在学习本课内容时没有明显的层次及优劣的区别，只是在学习过程中教师应依据学生学习能力的高低，适当的调节课堂节奏，保证整体的学习效果。

四、说教学目标：

知识目标：进一步掌握 PRINT语句，学会运用 PRINT语句编程；巧用 PRINT语句后面的标点符号。

能力目标：培养学生探索精神和创造能力；

培养学生自主学习及协作学习的能力；

德育目标：激发学生学习学习兴趣，培养互相合作的意识品质。

五、说重难点、关键：

教学重点：灵活运用 PRINT语句后面的标点符号编程。

教学难点：区别各标点符号的功能。

教学关键：在教学过程中，促使学生多用眼睛观察、多动手操作实践，运用类比的方法突破难点。

六、说教学环境：局域网环境。

七、说教法及学法：

A、教学方法：

因为本节课在全书中的地位非常重要，所以在深入研究教材的基础上，为把重难点分解，我在教法上选择了任务驱动法和讲解演示法，通过这些的教学方法，能引起学生浓厚的学习兴趣、增强学生的实际操作能力、增加学生之间的合作意识。也能充分发挥学生个体的积极性和主动性，使课堂更加活跃起来。通过教师的质疑问难，促进学生学习的主动性、积极性和创造性。

B、学法指导：

本课内容并不难理解，在学生掌握 PRINT语句的基础上，我运用的学习方法是研究性学习和协作性学习。通过这些学法的运用，使学生的学习目标更加明确、更加清晰，这也有利于学生对课堂内容的理解和掌握。

八、说教学模式：展开师生合作、生生合作、探索研究性学习活动的教学模式。

九、说教学过程：

1、导入：在这一环节中，我选择了任务驱动的方法导出新课，充分激发学生的学习兴趣。学生通过研究性学习得出新的结论，有助于掌握本课内容。教师首先出示小黑板上的习题，请同学上机操作完成编程。

请学生演示程序，得出上面的结果。教师小结，出示正确的程序。

教师提问：为什么在输出结果中会有不同的变化？这些变化是怎样来的？

学生对比程序得出：PRINT语句后面的标点符号不同，决定了输出结果不同。由此引出本课内容“妙用符号”。

2、讲授新课：在这一环节我采用了讲解演示的教学方法，通过和学生协作

演示讲解 PRINT 语句后面标点符号的运用，让学生参与到学习的过程当中，充分理解本课的学习内容，在师生合作研究的过程中突破本课难点，在理解的基础上掌握本课内容，达成学习目标。

1) 教师讲解演示：PRINT 语句后没有任何符号，则打印输出完本语句中的各项内容后自动换行。

2) 分别找学生讲解、教师演示：“逗号”——不换行（标准格式输出） “分号”——不换行（紧凑格式输出）

3) 找学生讲解演示：没有指定任何输出项”——输出空行

学生可以举书上的例子，也可以自举简单的例子为其他学生讲解。

4) 请学生小结刚才我们研究过的内容，总结出 PRINT 语句可以输出的四种不同格式，加深学生记忆。

3、课堂练习：在这一环节学生通过习题的操作，强化符号的运用和操作，在此同时教师做个别指导，对个别学生的个别问题给予有侧重点的讲解。对于普遍出现的问题，重点强调。（课后练技能：略）

4、小测试：在这一环节我设计一些有特点的测试题，让学生分组比赛，来测试学生的学习情况。

小测试 2：以小组为单位，小组间出题测试，看看谁的新知掌握的好，促进学生合作学习的能力。教师协调组织分组比赛，激发学生学习的热情。

5、小结：在这一环节教师总结本节课的内容及重难点，让学生再一次明确本节课的教学内容。

十、说教学效果

通过教师和学生的共同努力，教学目标基本完成。大部分学生掌握了 PRINT 语句后符号的使用方法，能顺利完成课后习题，并在测试中充分发挥团结协作的精神完成编程。少部分学生对逗号和分号的使用还不够明确，容易混淆。在今后的教学过程中，教师应当注意学生学习中的瓶颈，应抓住教学中的主要矛盾，突破重难点，促进学生多方面能力的培养与提高。

十一、说电子版书：Word 文档

以上是我对本节课的教学设计，希望各位老师指正。

信息技术说课稿 篇 2

我说课的课题是：《词语输入速度快》。我将从学习需求、教学目标、教学重难点以及教学流程四个方面来阐述。

本课是浙江摄影出版社三年级下册第三单元《计算机小作家》中的第 3 课，其主要内容是让学生明白用词语输入比单字输入快，了解词语输入的三种方法有简拼、混拼、全拼，并能根据词语的实质，选择不同的词语输入方法。文字的输入是今后学习工作中必备的一项技能。

学生在前两课的学习中，已经了解多种输入法，并能用搜狗拼音输入法输入单字。对词语输入的方式较为陌生，想成为打字小高手是每个学生的梦想，有学习的期望。

基于以上分析，我制订了如下教学目标：通过学生操作、经验交流、教师引导，了解词语输入速度快及词语输入的三种方法。通过“看拼音写词语”，掌握简拼输入方法。通过“看图填合适的词语”掌握混拼和全拼输入方法的综合运用。通过“词语接龙”游戏，灵活运用词语输入方式，体验词语输入与单字输入的优势。本课的重难点是：在输入文字的过程中，如果遇到是词语就用词语输入习惯；并

能根据词的字数，选择合适的输入方法。为了使词语输入在学生脑海中形成初步印象，通过输入四个成语输入后的经验交流，总结得出词语输入速度快；通过两关的词语输入练习，比较三种词语输入方法，在练习、交流、再练习、再交流的过程中，掌握了重点，攻破了难点。在教学中采用了启发式教学和任务驱动教学相结合的教学方法，并提醒学生使用正确的指法。

围绕上述的教学目标，我设计了以下四个教学环节：

通过打字前的准备，回顾了前两课的内容，并以“试一试”输入四个词语后，由输入速度最快的三位同学进行交流，得出他们都是利用词语来输入而不是单字输入，加上教师引导归纳，引出本课重点词语输入速度快，为词语输入教学做好了准备。

接着，通过学生演示，得出三种不同的词语输入的方法。简拼是最简单的一种输入方法，刚学会用词语输入的学生最喜欢用这种方法，但它并不适合所有的词语，所以通过“看拼音写词语”这一关的练习，学生发现教师出示的词语是多字词，用简拼输入的方法比较快；通过“看图填合适的词语”这一关练习，学生发现用简拼输入词语方法出现的词语太多，选择很麻烦，会影响输入的速度，从而启发学生思考、尝试用混拼和全拼的方法。最后学生归纳总结得出简拼适合多字词语的输入，混拼和全拼适合两字词语输入。在两关的最后都有一道拓展题，让学有余力的同学能进一步得到提升。

为更好的巩固新知，进行了“词语接龙游戏”，让学生在在游戏中感受词语输入的高速和便捷，享受游戏带来的快乐。在游戏中学习，在学习游戏中，给学生创造了轻松的学习氛围。

最后通过板书整理归纳了本课所学的内容，让学生的思路一下子清晰起来，总结了本课的重难点。让学生进一步明确词语输入的优势。

纵观本课，充分体现了学生的主体地位，教师的引导作用，让学生在实践中提高技能，在对比中感悟词语输入的技巧。

信息技术说课稿 篇3

各位评委老师大家上午好：

我是来自下屯小学的信息技术教师**。

今天我要说课的题目是《遨游信息海洋》。

本次说课我会从说教材、说教学方法、说教学过程三个步骤来展开。说教材包括教学背景、教学目标、教学重难点。

教学方法包括教法和学法。教学过程主要包括复习旧课，导入新课，探究新知、成果展示、课后延伸。

第一大部分说教材、教学背景。本节课是北京教育科学研究院和北京出版社合作出版的第二册第一单元第2课的内容，从教材的分布情况来看，它是在小学四年级学生已经初步认识计算机网络、了解接入因特网的常用方法、认识IE掌握浏览网页的基本方法、网络安全与道德的相关知识基础之上的，通过本节课学习，可以使学生掌握快速输入网址的方法浏览网页、学会设置默认主页、学会使用IE中的收藏夹、学会使用历史记录。

教学目标：

知识目标：使学生掌握快速输入网址的方法浏览网页、学会设置默认主页、学会使用IE中的收藏夹、学会使用历史记录。提高学生的动手能力和团结协作的能力。

情感目标：让学生在自主解决问题的过程中培养成就感，培养学生协作学习的意识和研究探索的精神，从而激发学生对网络产生浓厚的兴趣。

教学重难点：

重点：在 IE 中如何应用浏览技巧。是本节课重点，这是因为能否遨游信息的海洋与浏览的技巧有着非常密切的关系。

教学难点：使用浏览技巧的目的和意义。之所以把这部分作为本节课的难点是因为浏览技巧灵活多样，在地址栏快速输入网址、设置默认主页、使用收藏夹、使用历史记录这些都是浏览网页的常用技巧，最容易迷惑学生，另外再结合当前学生的知识水平和心理发展特点，所以我把这部分作为本节课的难点。

第二大部分，说教学方法

教法：本节课主要是通过任务驱动式教学模式来实现的，另外我还将会采用情境启发法、分层教学法、赏识教学法、发展教学法、演示法、讲授法等等。

学法：主要采用自主探究法、合作交流法、成果展示法。

第三大部分，说教学过程，本节课一共包括五个教学环节分别是用歌唱的方法复习旧课，用引导的方法提出新课，用任务驱动法探究新知，成果展示，课后延伸。

首先进入我们第一个环节复习旧课。子曰：学而时习之不亦说乎。我将会把前一课中大部分学生容易迷惑容易遗忘的知识点，编成歌曲录制下来，放给学生听，并且用大屏幕展示出歌词，让学生一边拍手边跟着唱。这种方法也体现了信息技术和音乐学科的整合，具体的演示课程请看大屏幕。

计算机网络的分类？局域网、城域网、广域网 因特网是最大的广域网

计算机网络的作用？电子邮件、信息查询、远程登录、文件传输、网上聊天。

在这样一个非常热烈的环境当中不仅仅复习了旧课，而且烘托了课堂的气氛，也激发了学生的创作热情。

第二个环节，导入新课，上节课我们学习了使用什么工具登陆网站？打开 IE 浏览器以后怎么登陆到一个自己要想去的网站呢？（输入网址）如果不输入网址你还能登陆上节课登陆过的网站吗？这样来激发学生的好奇心，进而启发学生。今天我们继续学习有关网络的知识，板书课题《遨游信息海洋》。

第三个环节，探究新知，我将本节课的内容分成了四个大的任务，学生可以继续前一节浏览网页，尝试不在地址栏中输入网址的字母也登陆到去过的那个网站。在学生完成任务的过程当中，我将会采用自主探索，出现问题适时指导的方针。

根据本节课的教学目标，我设置的四个任务分别是快速输入网址、设置默认主页、使用收藏夹、使用历史记录。在学生完成任务的过程当中我将会适时的为学生展示操作过程。由于这几个任务比较简单，所以，我将会采用学生动手制作在前，出现问题，老师再个别指导的方针。使用收藏夹这一任务，我会提出具体的要求，我会这样来突破，首先鼓励学生按照大屏幕显示的步骤，自己来进行制作，相信自己一定能行，当大部分学生出现难题时，我就会给学生演示我事先录制好的制作过程，采用这种方法好处有两个。

第一，从学生的角度来看，能够激发学生的自主探索的精神，体现学生的主体地位。

第二，从教师的角度来看，能够节约重复操作的时间，为教师节约出来更多的时间，更多的关注课堂的效果，这种方法也体现了孔子所说的不愤不启，不悱不发的教学原则。具体的演示过程请看大屏幕。任务完成后，我将会引导学生进

完成的基础之上,这个任务就变得非常简单,我也将会采用让学生自己动手操练,然后找同学到教师机上进行演示的方法。这样就能够给更多学生更多的表现机会。关于选择自己喜欢的方式把你喜欢的网页设置为主页,在把主页重新设置成的网站,我会采用分层教学教学法,让操作准确熟练地同学指导其他的同学,这样就能够使各个层次的同学都能够在原有的基础上有所提高,最后一个小练习输入下面的网址,在其中查找自己喜欢的文章,我会将学生分为四人一组,并且在每节课结束的时候,评出优胜组,分组合作可以培养学生的团队协作能力,激发学生的创作热情。

接着进入第四个环节,成果展示,我会采用组间评价和组内评价结合的方法,教师可以适时的参与讨论,对于表现出色的学生,要及时的予以鼓励和表扬。

最后一个环节,课后延伸,为了让学生把课堂上的知识真正的运用到实践当中,做到学以致用,我让学生在回去后在家长的陪同指导下搜索自己喜爱的学习网站,把它们添加到自己的收藏夹中。以下是我给学生提供的资料网站。

本节课我充分发挥学生的主体作用,引导学生从已有的经验出发,自主探究,在此基础上,发挥教师的主导作用,帮助学生分析问题解决问题的能力。关注全体学生,针对学生的认知差异,因材施教。

1、创设学习情景,激发学生兴趣。学生的学习活动必须与任务或问题相结合。教学中我在前提测评的基础上,及时演示快速输入网址的方法,使学生发现问题,再通过自学浏览课本,提出问题,确定学习目标,充分调动学生注意力,引发学习动机,提高学习兴趣。

2、教学过程中紧扣教材,在充分引导学生利用读一读 你知道吗? 试一试 练一练 中的内容,掌握基本知识和技能的同时,以问题为引导,抓住课本中重点内容,既培养了学生向课本 请教 的良好自学习惯,又达到了突出重点,突破难点的教学效果。

3、充分培养学生的自学能力和合作互助意识。在教学过程中通过设置疑问引发学生思考,在解决各种问题的过程中,以自学、实践操作为主要手段,并处处提醒学生,每当有困难时,别忘了左邻右舍 培养其自学能力和合作互助意识。

4、引导学生质疑,灵活解决学生提出的问题。

以上就是我的整个说课内容,请各位评委老师多提宝贵的意见,谢谢!

【推荐二:《一年级数学说课稿范文汇总十篇》】

一年级数学说课稿 篇 1

一、说教材

今天我说课的题目是《小兔请客》,《小兔请客》选自北师大数学教材一年级下册第五单元《加与减》(二)的第一个内容,这节课是在学生学习了 20 以内加减法和 100 以内数的认识的基础上安排的整十数加减整十数的一节课,本节课从学生感兴趣的小兔请客这一情境中抽象出加减法算式,体会加减法的意义,学习掌握计算的方法理解算理。这节课为学生继续学习加减法计算起着重要的铺垫作用。

二、说教学目标

1、让学生在具体的情境中经历提出问题、解决问题的过程,进一步体会加减法的意义。

2、探索并掌握整十数加、减整十数的计算方法,体会算法的多样性。

、认识加减算式各部分的名称。

4、激发学生的学习兴趣。

三、说重点、难点

重点：计算是低年级教学的重要内容，探索并掌握整十数加减整十数的计算方法、理解算理则是本节课的重点。

难点：在实际情境中通过动手操作，进一步体会加减法的意义。

四、说教法、学法

教学中如何突出重点、突破难点，完成三维目标？新课标明确指出：有效的数学学习不能单纯的依赖记忆和模仿，而要动手操作，自主探究和合作交流才是学习的重要方式，本节课根据教材特点和学生年龄特征我运用多媒体，采用实际操作的教学方法，让学生在直接感触的基础上，体会算理，掌握多样的计算方法，体会加减法的意义。具体设计了以下环节：

温故、知新、巩固、拓展，体现了我校“一二三四”教学模式中的四个步骤，从复习到作业的布置展示了课前、课中、课后的三个环节。

五、说教学程序

引入情境、仔细观察、寻找数学信息、提出数学问题、列式解答、进行小结这样一个流程完成知新这个环节。在突破重难点的过程中我设计了“想一想”、“数一数”、“拨一拨”三项活动，让学生积极动手、动脑。采用探究、交流的形式掌握新知，突破重点难点。接着设计了闯关活动进行巩固练习，最后一关进行了拓展让学生用学到的知识解决实际问题，最后进行了总结，并且对学生进行了思想教育。

六、说反思

时间安排上不够合理，拖了几分钟；总结计算方法时语言不够精准，忘了布置作业。

一年级数学说课稿 篇2

一、确立目标，分析内容——说教材

《猜数游戏》是《义务教育课程标准实验教科书数学》北师大版一年级第三单元第四课 34、35 页的内容，在此之前，学生已学习了 5 以内加减法及 0 的认识，对加减法的意义有了初步了解，这为过渡到本节的学习起着铺垫作用。本节内容通过猜数游戏归纳出 6 的加减法，让学生继续了解加减法的含义。学习本节内容后，为后面加减法的学习奠定了基础。所以学习好本节内容十分重要，它是本章教学中的重点内容之一。

根据上述教材分析，考虑到学生已有的认知结构、心理特征，我将制定以下三个目标：

1.知识与技能：通过观察和操作等学习活动，使学生进一步理解加减法的意义，能解决简单的问题，并正确计算得数是 6 的加法及相应的减法。

2.过程与方法：培养学生观察、语言表达、动手操作和初步运用数学解决问题的能力。

3.情感态度与价值观：在生动活泼的情境和游戏中，激发学生的学习兴趣，培养合作意识，主动探索的精神。

教学重点：

学会 6 的加减法，突破方法是引导学生在游戏中，通过合作与交流使学生掌握所有的算式。

教学难点：

提高学生运用所学知识解决实际问题的能力，以及计算的熟练程度，突破方法是组织多种形式的练习，使学生熟练掌握6的计算。

二、了解学生，因材施教——说学情

由于学生入校时间不长，尤其是正式上课时间才一个月，很多的习惯和学习方式还不能与老师的要求同步。所以，组织教学会占用老师很多的时间，影响上课的进度。从思维方式来看，他们的认识与思维方式仍处于直观形象的阶段，在抽象能力、语言表达能力和思考的全面性方面需要老师的进一步引导。学生由于本课是游戏引入，让学生感受到数学就在生活中，从而产生学习的动机和兴趣，预期学生是可以理解并掌握的。

三、遵循规律，合理运用——说教法

科学合理的教学方法能使教学效果事半功倍，但比起看屏幕和活动，学生活动更利于老师掌控一些。基于此我准备采用的教法是活动引入。即复习5以内的加减法→活动引导学习有关6的加减法及6的组成→学生动手操作，分一分、得出6的组成的结论→教师总结→学生练习反馈

四、合理安排，循序渐进——说程序

本着突出重点，突破难点，构建高效课堂，面向全体学生达成教学目标的原则，为落实学生自主学习、展示交流、互动探究的新课改精神，我在教学中主要设计了5个教学环节：组织教学、复习巩固、猜数活动、总结、实际应用。（教学过程见教学设计）

五、查漏补缺，自我提高——说反思

作为一名新调入青东小学的教师，第七周我上了一节汇报课，下面我从以下几个方面将这一节课进行自我反思。

成功之处：

1、本节课最大的特点就是数学游戏贯彻于课堂教学活动中，在游戏中激发着学生的学习兴趣，吸引着孩子们主动地参与。

2、组织教学：我班的课堂组织教学在一个月时间的不间断的强化训练下，已经初见成效，学生基本能够参与课堂活动，学习的意识和积极性较好。学习时，大部分学生思维活跃、态度端正。

3、在学生参与教学活动的过程中，能够及时给予评价。

不足之处：

1、教学设计：对6的加法的探索学生掌握加法的意义就行，但为了后面整个单元的内容有序学习，我又加入了探索规律这一环节。从教学效果来看，虽然使教学内容有了深度，但这部分教材的整合有些画蛇添足。更应该把这部分内容放到课后的练习或者思维练习中。因为占用了一定的时间，导致后面的练习没有完成，课堂环节不够完整严谨，练习的容量也有些小。因为练习少，所以少了些给学生自我展示的机会。

2、学生对6的减法基本掌握，但对减法的意义————已知两个数的和与其中的一个数，求另一个数，应用和理解都需要进一步加强。

3、基于对学生学习习惯的担心，对学生抓的过紧，课堂还不够活，有待于在以后的教学中从收开始到放，驾驭课堂的能力和艺术性要进一步提高。

一年级数学说课稿 篇3

说教材：

一、苏教版一年级下册第五单元《认识人民币》第一课时。

二、教学内容的地位、作用和意义：

本课是在学生学过 100 以内的数的读写的基础上教学的。因为人民币单位间的十进关系和计数单位间的十进关系是一致的，所以学生掌握这部分知识，难度不会太大。学过 100 以内的读写法后，认识元、角、分不仅是日常生活的需要，而且对巩固 100 以内数的认识也有帮助。

三、教学目标：

1、学生在观察人民币以及取币等现实情境活动中认识一元以内各种面值的人民币，知道元与角、角与分之间的进率。

2、学生参加教室里的模拟购物活动，初步认识商品的价钱，学会简单的购物。

3、在取币、换币、付币、找币等购物活动中，培养学生思维的灵活性，与他人合作的态度，以及学习数学的兴趣。

4、使学生受到爱护人民币、勤俭节约等教育。

四、教学内容的编排特点、重点和难点：

教材有层次地呈现了知识结构。老师先拿出一个盒子让学生来猜和摸里面装了什么，使学生明白“买东西要使用人民币”。接着帮助学生认识一元、五角、一分这三种面值较小的人民币，并由模拟购物中学生与老师的对话，提炼出一元=十角，再联想到一角=十分。然后认识 5 角、2 角、5 分、2 分，最后通过“试一试”让学生把一张 1 元币换成二张 5 角、把五张 2 角换成一张 1 元，使学生进一步熟悉元与角之间的十进关系，并为购物时付币做好准备。教材采用这种知识结构既符合学生的认知规律，又间接沟通了 100 以内的十进关系。教学重点是认识人民币。难点是元、角、分之间的进率。

说教法和学法：

一、学生已有的知识和生活经验出发。

这部分内容是在学生对元、角、分有一定感性认识的基础上进行教学的。教学时通过创设购物情境，唤起学生已有的知识和经验，在此基础上，把这些知识系统化、数学化。整个教学过程力求体现数学知识、数学问题来源于生活，并应用于生活的思想。

二、导学生自主探索，培养创新意识和学习兴趣。

针对低年级学生的特点，以动画导入，充分利用多媒体教学手段，调动学生多种感官参与学习。同时采用小组合作学习方式，引导学生观察、讨论、操作、概括，让他们在活动中、游戏中轻松地学到知识，增长本领，从而乐学、会学、创造性地学的境界。

三、视应用意识和实践能力的培养。

练习的设计除了注重趣味性和创造性以外，更注重实践性。如：创设小商店情境，开展购物活动，既联系了学生的生活实际，又突出了应用意识和实践能力的培养。

说教学程序：

一、境引入，整体感知人民币

1、情境引入，揭示课题。

老师准备一个装有人民币的盒子让学生去猜、去摸里面装了什么，进行初步感知人民币。然后简单的介绍一下美国的钱叫做美元，英国的钱叫做英镑，你知道我们国家的钱叫做什么吗？从而揭示课题：认识人民币

、整体感知人民币。

学生在生活中经常看到人民币，有时还使用人民币，因此首先让学生交流：你知道有哪些面值的人民币？然后通过让小组对人民币进行分类，知道人民币可以分为纸币和硬币之分。小结：人民币可多了，有大面值的人民币，也有小面值的人民币，对于这些面值较大的就人民币今天我们暂时不学，今天我们就来研究一些小面值的人民币。

这一环节的设计从学生已有的生活经验入手，使学生亲身感受、认识人民币，这样能充分调动学生学习的积极性、主动性，增强学生探求新知的欲望。

二、究新知，认识人民币

1、认识1元、5角、1分

(1) 分别拿出1元、5角、1分，在小组里说说面值是多少，怎么看出来的？

(2) 交流：学生自由发言，互相补充。

引导学生从先从纸币入手，分别观察它们的正面和反面都有哪些内容，有哪些相同点和不同点。

接下来安排同桌互动合作学习和大组交流活动：学生按照一定的顺序正确地向同桌介绍不同面值的人民币。然后交流：在刚才的介绍过程中，你有没有什么发现？有没有需要提醒别人注意的地方？通过这两个问题，我借学生的嘴巴讲出有关辨认各面值人民币的方法。事实证明，学生的发现、学生的经验是那么丰富。

(3) 师介绍盲点。(老师还有一个问题，在纸币一元的左下角有一个点，你们知道它有什么用吗？)

(4) 爱护人民币的教育。刚才我们认识了人民币，从哪里知道这是我们国家的钱呢？(国徽)对，它代表着我们伟大的祖国，我们要爱护它。想一想：怎样爱护人民币呢？

这一环节的设计，以学生原有的生活经验为背景，组织学生进行自主探究性学习，自己观察、自己发现、自己描述、互相补充，在与他人的交流中轻松学习。

三、模拟购物

在这一个环节中，我以购物为主线，组织学习活动，创设多个情境，有易到难地培养学生购物的能力。

这里以课件为背景，配上轻松音乐，问：今天正

好是福华商场开业，老师是售货员，这里有很多优惠的物品，小朋友们想不想买？(想)

(1) 师提出购买要求：以小组为单位准备好零钱，来老师这里买一件物品。

(2) 刚才每个小组都买到了称心的商品。商场今天还推出了一种特惠商品，这个商品的价格是1元，哪个小组要来购买呢？你有几种付钱方法？(出示特惠商品)

这一开放性问题的提出，主要目的有两个：一是培养学生思维的灵活性，要求学生人人都有自己的方法和答案。二是在学生交流中自然导出元与角、角与分之间的进率关系。

这里我让学生各抒己见，老师适时总结点拨。根据学生提出的付法，引导学生有条理地思考、操作，并用人民币摆一摆：用一种人民币，还可以怎么付？用两种人民币，还可以怎么付？用三种人民币，还可以怎么付？根据学生的付法，适时提问：为什么这么付，能说说理由吗？从他的发言中你发现了什么？……引导学生自主探索出元与角、角与分之间的进率，1元=10角、1角=10分。最后总结概括不管拿几种人民币来付，付出的人民币的总数都是10角，都是1元。

总结并板书： $1\text{元}=10\text{角}$ $1\text{角}=10\text{分}$

这一环节的设计，改变传统教学进率的方法，通过假设生动有趣的模拟购物情景，饶有趣味在得出 $1\text{元}=10\text{角}$ ， $1\text{角}=10\text{分}$ ，让学生的形象思维得到较好的发展。

三、应用创新，体验生活。

过几天就是豆豆的好朋友过生日了，豆豆想给他寄一张生日贺卡。他先乘公共汽车去邮局，我们来看看发生了什么事情？（出示课件）

这里通过出示一个小朋友到邮局去买邮票，售货员阿姨告诉他一张邮票的价格是80分的邮票时，他是怎么付钱的？（随着科技的发展，电话、电子邮件已经基本代替了寄信，学生对寄信这一事情知道很少，因此这里提醒学生要关注生活，建议课后到邮局去调查一下，寄一封普通的信需要贴多少钱的邮票。）

这一问题的提出也有两个目的：一是继续提供付币练习的机会，鼓励学生用多种方案从角币中取钱。二是借此引出找币问题。

学生受第一次模拟购物方法的迁移，通过同桌讨论，很快地用角币摆出了多种付80分的方法。

随后老师抛出一个问题：如果身边没有几角的零钱，怎么办？学生根据生活经验很快地想到可以付1元，然后找回2角。这里自然地引出了找钱问题。

《数学课程标准》指出“数学教学是数学活动的教学”。这一环节的设计，努力挖掘数学的“应用性”，对教材进行重新整合，设计了模拟购物的场景，让学生经历换钱和找钱的过程，打破传统封闭式的教学过程，构建生生互动的“开放式”教学过程，既培养了学生的合作精神，又培养学生的实践能力。

四、请学生欣赏歌曲《一分钱》

师：小朋友们学了这么久，累不累？下面老师给你们放一首歌曲，让小朋友们轻松一下好吗？

听完后师问：你们知道刚才那首歌说了一件什么事吗？从而对学生进行拾金不昧和不浪费的教育。

这一环节的设计可以以使课堂变得轻松明快，让学生在一个相对轻松的环境下进行学习。

五、猜价格游戏

师：今天小朋友们表现得非常好，老师给你们带来了几个小奖品要送给大家，如果谁能在最短的时间内猜出物品的价格，我就把物品送给谁，好不好？

（教师先给出价格的范围，例如在5元到8元之间，再根据学生猜的价格，老师给出高了或是低了的提示）

这一环节是在学生已经掌握了人民币的一些基础知识上进行的，对本节课的学习内容起到了一个深华的作用。

六、全课总结

今天我们认识了哪些人民币？回家后，请把学到的知识讲给爸爸妈妈听，然后到超市去调查一下还有哪些商品的价钱大约是1元。

一年级数学说课稿 篇4

教材分析

义务教育课程标准实验教科书数学(人教版)一年级上册中实践活动——“数学乐园”是根据学生的年龄特点，联系学生的生活实际设计的一种数学实践活动情境，其内容都是一些具有现实性和趣味性的活动材料和“起立游戏”、“送信游

戏”等。学生在活动中可以进一步经历数学知识的应用过程，感受自己身边的数学知识，体会学数学、用数学的乐趣。

学生分析

学生认识了0~10并掌握了10以内的加减法后，已具备了解决一些简单实际问题的能力。但由于日常教学中，班上的人数较多，活动空间有限，组织起来也较困难。如何创造性地使用教材，以便全班同学都能在有限的时间和空间内，主动、有序、愉快地参与到各个活动中来，是本节课急需解决的一个问题。

设计理念

未来的社会既需要学生具有获取知识的能力，也需要学生具有应用知识的能力，而知识只有在能够应用时才具有生命力，才是活的知识。为此，我在现有教材内容的基础上，根据班上的实际情况，设计了几个贴近学生生活的实践活动。

教学目标

- 1.进一步掌握10以内数的顺序、组成及计算，区分它们的基数、序数含义。
- 2.了解同一问题可以有不同的解决方法，培养有条理地进行思考的能力。
- 3.经历数学知识的应用过程，感受自己身边的数学知识，体会学数学、用数学的乐趣。

教学流程

一、创设情境，导入实践活动课。

1.课件展示——“数学乐园”全景图。

师：同学们，你们喜欢做游戏吗？今天老师想和你们一块儿去“数学乐园”做游戏，你们想不想参加？

2.师板书课题：数学乐园

3.用奖“数字之星”的方法激励学生多发言、多动脑。

二、活动(一)：走迷宫游戏。

1.复习对0~10各数的认识。

(1)说数字：学生说出通过这段时间学习认识的数字0~10，教师贴出相应的数字卡片，每张卡片上有一个娃娃头。

(2)用数字：引导学生用黑板上的一个或几个“数字娃娃”说一句话。

(3)找数字：启发学生找找生活中有哪些地方用到了“数字娃娃”，体会数字的重要性，并邀请“数字娃娃”一块儿做游戏。

(4)排数字：启发学生按一定的顺序给“数字娃娃”排队，点一个学生在黑板上排，其他学生分别在自己桌面上排数字卡片。教师注意引导学生思考不同的摆法。

2.故事引入“走迷宫”活动。

(出示小黑板)教师以一个《小白兔迷路》的故事导入：

一天，小白兔出去玩，走着走着，突然迷路了，这怎么办呀？它给妈妈打电话：“妈妈，我迷路了，怎么办才好呀？”妈妈听了点了点头说：“孩子，你长大了，自己的事情应该自己去做，只要你按1、2、3、4……的顺序走到9就一定能回家的。”于是聪明的小白兔按**的话去做，终于回家了。同学们，你们知道小白兔可能是怎样走的吗？

3.学生独立走迷宫——帮助小白兔找家。

让四个学生分别在四块小黑板上用不同色的粉笔画不同路线，其他学生在课本上画出小白兔回家的路线。

4.比比谁想得多，进行评价奖励。

5.找规律：教师引导学生找其中的规律，如，“从1走到2有几种方法？”从“

左边的 2 走到 3 有几种走法?”引导学生有条理地进行思考, 并作为课后的作业, 鼓励学生合作完成。

三、活动(二): 对口令游戏。

1. 欢快节奏鼓点音乐)师生对口令, 如师说“我出 3”, 生答“我出 5”, 复习数的组成。

2. 同桌互对口令, 复习数的组成。

四、活动(三): 送信游戏。

学生按四人小组的位置坐好, 每人从抽屉里拿出一个反面写有一个数字的信封, 然后请学生把桌面上的得数与信封上数字相同的算术卡片放进信封。

请其中一组学生上台演示完成, 之后评价, 找对的学生表扬自己。

五、活动(四): 起立游戏。

1. 报数: 请两竖行学生从前往后, 从后往前报数。

2. 数数排第几: 让每位同学通过数数和思考, 对自己在班上的位置都有一个正确的定位。

3. 起立拍手游戏: 教师点到从前(后)数第几位学生, 该竖行该生就起立拍一下手, 之后让学生练习从左数、从右数, 使学生进一步感知前后左右等空间的方向, 并注意让学生区分几个和第几个这两个易混的概念。

六、活动(五): 投掷游戏。

布置好游戏场地, 教师点几位学生按规则向篓里投球, 共 10 个球, 看能投进几个。同时请一位学生当裁判员, 用圆片贴在黑板上表示投进球的数量, 之后请其他学生当“小记者”, 报道几位学生的投球成绩并进行比较。其间还让学生说说有几个球没投进, 并说出自己的算法。

七、课堂小结。

师: 今天, 我们一块儿到“数学乐园”去逛了逛, 你们开不开心? 其实只要你们留心就会发现生活中有很多的数学知识, 你们想不想学习更多的数学本领呢? 老师相信, 只要你们努力, 就一定会成为生活中的“小小数学家”。

课后总结

新课程, 新教材, 构建的是一个开放、充满生机的课堂体系, 对此, 在执教本课后, 我有更深的体会。

一、寓教于乐, 玩中学, 学中乐。

“一、二、三……”教室里传来异口同声的数数声。只见一位学生站在讲台前正朝着离他有一段距离的小筐里投球, 讲台下面几十双眼睛都齐刷刷地望着他, 眼神里透着几许焦急、几许惊喜, 大家都随着投球学生的表现或喜或忧, 有的恨不得亲自上台去一试身手。乍看去还真想不到这是数学课堂里的一幕情景呢!

游戏是学生们喜闻乐见的形式。他们积极主动地投入到游戏当中, 通过数一数投进了几个球, 比一比谁投进的球多、谁投进的球少, 两人相差多少, 算算没投进球的个数等环节, 在彼此思维的碰撞和情感的交流中, 很自然地复习巩固了前面所学的知识。就这样, 学生在一种愉悦的课堂氛围中不知不觉地汲取了数学养分, 亲身经历了运用数学知识解决简单实际问题的过程, 再一次真切感受到数学就在我们身边, 从而激发他们学数学、用数学的兴趣。

二、小组合作学习, 便于人人参与。

在巩固 10 以内加减法这一环节中, 我根据班级的实际情况, 以四人小组为单位开展了一个“送信”游戏。那么多封“信”, 要找到得数与自己信封上数字相同的“信”放进信封, 就必须快速地算出每封“信”的得数, 有趣的

形式把学生们都吸引了过来，学生们比平时计算枯燥单调的口算题时的热情高涨得多，尤其是几个学生为了同一封“信”发生争执时，个个都像“小老师”一样运用所学的知识说服对方，整个课堂顿时“热”了起来，真正达到了人人参与，个个乐于参与的目的。

谁说数学课堂就应该是“一人讲全班听”的严肃场景？如若将理性的数学知识融入到学生们易于接受、乐于接受的教学形式，又何愁学生不爱学、不动脑筋呢？让我们“蹲”下来，寓教于乐，真正站在学生的角度为他们创设出种种轻松、快乐的学习情境，一定会收到事半功倍的效果。

一年级数学说课稿 篇5

5、4、3、2 加几是在 9 加几和 8、7、6 加几的基础上设置的，经过前两节课的学习，学生已经基本上掌握了进位加法的计算方法。本节课的教学内容都是与前两节内容相关的小数加大数的式题，都可以用交换加数的位置来计算，要求学生用学过的知识来完成这些计算。学生在前面已经掌握了凑十法，本节课的重点不再是研究怎样凑十，而是算法的多样化。

因此我将本节课的教学目标定位如下：

1. 使学生能够熟练掌握 5、4、3、2 加几的 20 以内进位加法的计算方法，正确熟练地进行口算。
2. 培养学生利用 9、8、7、6 加几的计算方法学习 5、4、6、2 加几的迁移能力。
3. 培养学生良好的计算习惯和认真负责的品质。

教学重点：

使学生熟练掌握 5、4、3、2 加几的计算方法。

教学难点：

使学生悟出 5、4、3、2 加几的最好的计算方法就是交换加数的位置，想大数加小数。

在设计本课时，依照教材的编写意图和学生的年龄特点，创设了生动有趣的情境，设计了形式多样的练习，激发学生的学习兴趣，使学生在轻松愉快的氛围中学习知识，同时注重合作交流，培养学生创新意识。

我的整节课设计，要体现以下设计意图：

1. 尊重学生主体地位，以学生发展为主，合作交流。

有关 20 以内进位加法，学生已经学过 9、8、7、6 加几，所以，整堂课我没有像前面那样教学怎样去凑十，而是把主动权交给学生，让他们自主讨论、交流。在出示 $5+7=$ 后，让学生先自己想一想，再同桌说一说。这样，既创设了一个合作交流的氛围，又充分考虑了学生的主体意识，让每一个学生都在小组中发表自己的看法，互相交流、补充、完善，使每一个人都取长补短，同时也养成倾听别人说话的好习惯。

2. 尊重学生个体差异，使学生积极主动地参与知识形成的全过程。

在开放自主的环境里，让学生的思维开阔和活跃起来。在探究新知环节 $5+7=$ 教学后，我进行了算法统计和优化，明确：在计算时，只要计算准确，你喜欢用哪种方法计算就用哪种方法。在学习完例 4 后，我引导学生想：5 加几、4 加几、3 加几、2 加几的题还有哪些？并适时地给出两个提示，这样学生就能迅速、准确地想出来，比起老师直接给出 20 以内进位加法表记忆更深刻。

3. 尊重学生的思维多样性，鼓励算法多样化。

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/586242021205010133>