

2023年一年级数学教案人教版电子版(汇总9篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

一年级数学教案人教版电子版篇一

人教版一年级下册第88和89页，《找规律》的例1~例3及“做一做。”

《找规律》是小学数学人教版一年级下册第八单元的内容，是根据课程标准改革新增加的内容，也是数学课程教材改革的一个新变化，主要是对学生进行数学思想、数学方法的教学，旨在拓宽学生的视野，开阔学生的思路，对学生养成良好的数学思维有重要意义。

本课时内容主要为直观图形的形状、颜色的变化规律，所借助的铺垫有：简单几何图形的认识、美术智能及生活经验。本课的学习能为将来“循环”的理解奠定基础，也能让孩子们体会到生活中有规律事物的美感和规律在生活中的重要作用。

一年级的学生形象思维较为发达，对多层次规律的找寻较为容易，根据他们对多层次规律的过程探索，利用图形的形状、颜色的视觉刺激和形象来建立“多层观察找规律”的模型，解决含多层次规律的问题。

1、通过物品的有序排列，使学生初步认识简单的排列规律，会根据规律指出下一个物体。

2、通过涂色、摆学具的活动，培养学生的动手能力，激发创新意识。

3、使学生在数学活动中体会数学的价值，体会规律的美和创造的快乐，增强学习数学的兴趣。

发现图形的排列规律，掌握找规律的方法。

教学难点：体会一组图形重复出现多次就是排列规律。

(一)、游戏感知规律。

1、师：上课之前，先贴上老师为同学们准备的`奖品智慧花吧。老师要把它奖给善于思考、积极发言、认真倾听和学习快乐的同学，你们有信心得到吗?(有)哇，盒子里有好多呀!

老师贴两朵花。什么颜色的?(红色、黄色。)

你猜老师接着会贴什么颜色的智慧花?(生猜师贴)你猜对了吗?

2、再猜、再贴;再猜、再贴。预设学生一定会越猜越准。追问学生原因。

3、师边与孩子一起说边在黑板上板书分组的虚线。红、黄，又是红、黄，还是红黄。

师揭示课题：像红黄这样的排列就是有规律的排列。板书：规律。(跟老师学读一遍)生活中像这样的事物有很多，今天我们就一起来找规律。齐读：找规律。

(二)探究发现规律

第一次探究：找一找

(出示课件主题图)

1、师：一群小学生正在联欢呢。请你们仔细观察，画面上都有什么？

2、师：哪些地方排列是有规律的？又是按什么样的规律排列的？同桌两个小朋友为一组互相说一说，看谁发现得多。

3、汇报交流：谁愿意第一个来试试？

(生说到哪种事物便点击课件使之放大)

(1)我发现小花的排列是有规律的：一朵绿花，一朵红花；一朵绿花，一朵红花……

(2)我发现彩旗的排列是有规律的：一面红旗，一面黄旗；一面红旗，一面黄旗……

(4)我发现小朋友的排列是有规律的：一个男同学、一个女同学……

4、师：我们找出了彩旗、小花、灯笼、小朋友队伍它们排列的规律。像灯笼的一紫一红、小花的一绿一红、彩旗的一红一黄、小朋友的一男一女以及我们黑板上的一黄一蓝，我们都把它们叫做一组。(板书：一组。齐读)

当我们找图形排列的规律时，只要找到一组是什么，再看一看后面是不是按照一组一组重复地排列，(板书：重复。齐读)如果是，我们就说它是有规律的排列。

第二次探究：摆一摆

摆学具

师：小朋友找规律找的很不错，老师摆一个规律看谁能接着摆

(摆例2第一个规律)。啊!你们真厉害,我再来一个(摆例2第二个规律)。

师:来,告诉小朋友,你是按照什么规律摆的?

师问:你们也是按照这个规律摆的吗?还有其它的发现吗?

引导学生说出规律,同时发现图形既可以从形状上找排列规律,还可以从颜色上找排列规律。

第三次探究:涂一涂

师:孩子们,还能用我们灵巧的小手涂出漂亮的颜色吗?小朋友们翻书89页看例3,独立完成涂色,教师注意订正。把学生涂的作品进行展示。并追问这样涂的原因,并表扬涂得漂亮的同学!

师:有些同学涂得真漂亮,看谁涂得又对又漂亮。(完成89页的“做一做”)

第四次探究:练一练

师:同学们,生活中有许多有规律的东西,我们一起来看谁找能找出生活的规律吗?(出示练习一)

师:你们还想不想再来一个呢!好的,来一个难点看谁能战胜。(出示例3)

(三)生活中的规律

师:同学们真厉害!我们一起去找一找生活中的规律吧!(出示练习)

师:其实,像这样有规律的东西在我们身边还有很多,有规律的事物会给人一种美的感觉。除了老师说的这些,你还知

道我们生活中的规律吗？今天晚上“找一找”看看我们身边的还有哪些？下节课汇报自己找到的规律。看谁能找到生活的规律，成为小小发现家。

(四)活动总结。

师：是呀，其实，像这样有规律的东西在我们身边还有很多，有规律的事物会给人一种美的感觉。我们生活中的规律无处不在，我们的生活才会如此丰富多彩。希望大家学会用数学的眼光多观察周围的事物，小朋友回家再去找找我们生活中各种各样的规律，只要小朋友多观察，多动脑筋，也一定会创造出更多更好的规律来丰富我们的生活。

一年级数学教案人教版电子版篇二

(一) 知识与技能使学生认识关系符号“ $>$ ”“ $<$ ”“ $=$ ”并理解其含义，知道读法、写法，能用词语（大于、小于、等于）来描述5以内数的大小。

(二) 过程与方法通过找一找，数一数，比一比的活动，初步培养学生的符号化思想方法，以及观察能力、操作能力和语言表达能力。

(三) 情感态度和价值观通过数学活动，让学生体会符号的简洁、明了的应用功能，感知符号在数学中的功能及其文字不可替代的作用，从而培养学生的符号意识以及创新的数学思想。

比较两个抽象数的大小，是数概念教学的重要组成部分，对于一年级学生来说学习这部分知识是有困难的。教学时，引导学生在已有的一一对应比较多少的方法基础上来学习，鼓励学生用不同的形式来表征比较的结果，并在此基础上引入“ $>$ ”“ $<$ ”和“ $=$ ”三种符号及其含义。由于“ $>$ ”和“ $<$ ”比较相近，学生难以分辨，教学时，通过学生自己的分辨小方法

和教师讲授的顺口溜以及之后的小游戏来帮助学生熟悉并且能正确使用这三种关系符号。

教学重点：正确区分和记忆“”和“”。

教学难点：正确使用“”“”和“=”。

课件，猴子、梨、桃、香蕉图片，三种符号图片

（一）复习旧知，引出新知

1、回顾已经学习了哪些数字？（1~5）

2、小猴欢欢今天过生日，它邀请了2位好朋友一起参加生日派对，欢欢的爸爸、妈妈帮它们准备了很多好水果，来看看都有些什么？（出示图片）（2根香蕉、3个桃子、4个梨）师：怎样摆就能一眼看出谁多谁少？要求学生用所学的知识一一对应的把所有物品排列起来。发现猴子数量和桃子的数量一样多，梨的数量比猴子的数量多，香蕉的数量比猴子的数量少。

设计意图：一年级学生喜欢听故事，创设小猴过生日故事情节有效地激发来学生的学习兴趣，也为旧知和新知搭建了桥梁。

（二）激发兴趣，类比迁移

1、认识关系符号

（1）教学“=”让学生用学过的知识，说一说谁和谁同样多？师：一只猴子吃一个桃子，桃子够分吗？你是怎么知道的？要求学生用一一对应的方法加以说明。3只小猴的数量和3个桃子的数量同样多，可以写成3和3一样多。师：数量一样多的情况用符号怎样表示？可以让学生先表达想法，之后教师

帮助学生进行梳理，将3和3一样多写成 $3=3$ ，并认识等号。

总结：当小猴和桃子的数量同样多的时候，我们就可以用“=”来表示，读作“3等于3”。由于等号表示的是两边的数量相等，所以写的时候要把两条线画得均匀而且一样长。

（板书 $3=3$ ，等号，读作：3等于3）全班一起读一读，然后边读边在本上写一写这个新认识的符号朋友。

（2）教学“>”师：一只猴子吃一根香蕉，香蕉够分吗？大家想办法说明。

预设

2、我们就用“>”（大于号）来表示，把3写在前面，然后写“>”，最后写2。读作“3大于2”。全班一起读一读，然后边读边在本上写一写这第二个符号朋友。

（4）辨析：大于号和小于号是一对好兄弟，长得很像，该怎么区分它俩呢？（张着大大的嘴的一边就是大数，尖尖的小尾巴的一边就是小数，大数在前面就是大于号，小数在前面就是小于号。）教师帮助学生梳理知识并教顺口溜：大数在前用大于号，小数在前用小于号。大大嘴巴朝大数，尖尖嘴巴朝小数。

2、小游戏：

（1）介绍游戏规则出示两张数字卡片，比较两个数的大小，并用“>”“<”或“=”连接。教师演示游戏玩法。教师出示5和3，学生选择“>”摆在两个数中间。

（2）同学之间进行游戏，一人出题，其余人摆符号。

设计意图：通过这个小游戏，让学生感受到“>”“<”“=”可以表示两边的数的大小，还可以让学生在活动中逐步建立数

感和符号意识。

一年级数学教案人教版电子版篇三

教学内容 两位数加一位数（进位）

教学目标 1. 使学生正确解并掌握两位数加一位（进位）的计算方法。

2. 培养学生独立思考的能力。

3. 培养学生细计算的良好学习习惯。

重点难点 掌握两位数加一位数（进位）的计算方法。

知道笔算竖式的书写格式。

使学生理解个位相加满十要进位的道理。

教具准备 主题图，磁板，小棒等。

教师活动

学生活动

备注

一. 复习

口算下面各题

$$8+9 \quad 2+10 \quad 7+6 \quad 16+20$$

$$50+15 \quad 8+7 \quad 40+11 \quad 9+6$$

二. 探究新知

1. 出示主题图。

先让学生看一看主题图上画的是什么？都有几种图书？每本多少钱？

（汪汪乐园、海底世界、淘气历险记和咪咪学校）

2. 看图并提出问题。

“汪汪乐园和海底世界一共多少本？”

要想求一共多少本？怎样列式？

3. 进行独立思考，尝试计算。

4. 请同学们说一说你是怎样想的。

5. 指导竖式的写法。

相同数位上的数要对齐。个位上 $8+4$ 满十进一。（可用小棒演示帮助学习理解）

十位上2个十加进位的1个就是3个十。三、巩固练习。

1. 48页试一试。

2. 练一练的1、2、4题。

四、作业：

49页3题

思维训练

1. 学校要买32台电脑，先买了15台，又买了9台，两次了多少台？

3. 49页5题。

教师可画直观图帮助学生理解。

五、全课小结

学生练习

学生看图回答问题

学生自己提出问题，同学解决问题。

学生看图回答问题

$28 + 4 =$

全班交流

同学们说一说，用小棒摆一摆。

学生在练习本上练写竖式。

学生独立完成。全班交流。

学生独立完成。全班交流。

写在本子上。

学生试做，全班交流。

学生说。

一年级数学教案人教版电子版篇四

这部分教材教学20以内的退位减法，这是多位数计算的基础，也是进一步学习数学必须习得的基本技能之一。我把这一部分教材进行整合，把教材中十几减9和十几减几这两节课的内容整合到第一节课，集中教学计算方法，再安排练习课进行巩固复习。我比较了苏教版和北师大教材，发现用14-9作为例题最为合适，先从实际问题引入14-9，再让学生联系实际情境和生活经验，探索算法。

- 1、使学生初步理解和掌握20以内的退位减法的计算方法。
- 2、培养学生的发散思维能力和初步的抽象概括能力。
- 3、培养学生的主动探索精神和观察、比较、分析的能力。

学会20以内的退位减法的计算方法。

20以内的退位减法的计算方法和算理。

多媒体课件、学生学具小棒等。

一、创设情境。

在寒假里，婷婷、明明和小兰三个好朋友参加了社区的游艺活动，拍了不少的照片，你们想看看吗(课件出示教材主题图中的套圈游戏)

在这幅照片上，你们收集到哪些信息

二、自主探究。

- 1、要知道“有几个圈没套中”，该用什么方法计算呢

指名回答并板书：14-9

2、14减9等于多少呢你是怎样想的借助你手边的学具验证一下你的想法是否正确，再跟你同桌的小朋友说一说你的想法。

(学生活动，讨论)

3、学生汇报，随机板书：

预设：

a□一个一个的减；

b□做减想加， $9+(5)=14$ ， $14-9=5$

c□ $14-4=10$ □ $10-5=5$

提问：为什么要用14先减4减去4后还要减几，你怎么知道的

(课件演示拿走小棒的过程)

d□ $10-9=1$ □ $4+1=5$

提问：10是哪来的为什么要用10-9

板书： $14-9=5$

4101

+5

(课件演示拿走小棒的过程)

4、质疑：

仔细看一看，想一想，你对这些方法还有那些不明白的地方

5、练一练：

用你喜欢的办法计算 $13-8$ ，并跟你的同桌说说你是怎样算的。

(课间休息)

三、巩固提高。

1、口算(开火车)。(课件四)

$$13-6=14-8=15-7=$$

$$18-9=11-8=12-7=$$

2、小鸟找家。(课件五)

(1)观察图画，注意房子上的数字。

(2)你想帮哪只小鸟找家

(3)还有一只小鸟没有家，谁来想办法帮助它

(4)一间房子只能住一只小鸟，那么我们大家就来给这只小鸟添一个家，好吗

(学生齐答： $15-9=6$ ，课间添一个房子，小鸟回到了家)

(有条理的板书： $11-9=2$ ， $12-9=3$ ， $13-9=4$ ， $14-9=5$ ， $15-9=6$ ， $16-9=7$ ， $17-9=8$ ， $18-9=9$ ，引导学生发现规律。)

3、看图列式。(课件六)

详见教材p16□

4、发散练习。(课件七)

$$() - () = 7$$

四、全课小结。

我们今天学习了什么

一、情境的创设要灵活机动。

新课程理念下的计算教学提倡在情境中进行计算教学，目的是要让学生产生对计算的需要，并在教学计算的同时有机的渗透解决问题(应用题)的教学。但我认为创设情境切忌为情境而情境，情境的创设既要符合学生的特点，又要照顾到知识的适用性，要灵活机动。

另外需要特别注意的是，数学知识有其内在的逻辑性，教学中充分把握这一逻辑性，不必每一部分内容都大搞什么情景创设，重要的是要帮助学生如何很好的建构自己的知识体系，要把教学重点放在分析学生知识体系的新的生长点上。

二、创设游戏的乐园。

蒙台梭利有句教育名言：“儿童对活动的需要几乎比对事物的需要更强烈。”当我说接下去要做游戏，小朋友一定会坐得端端正正，因为我说过我喜欢请守纪律的小朋友来玩游戏。

在做书上的数学游戏的时候，我采取小组比赛的形式。我把算式卡片平摆在讲台上，每一轮每组派一个代表，按照教师的要求找出算式。比如找出得数是7的减法算式，找出得数和 $11-2$ 一样的算式。学生跃跃欲试，能安静的为组里的同学加油。

三、练习形式多样，及时评价跟上。

对于纯粹的计算，我通常采取开小火车或随叫随答的形式。

特别是随叫随答，通过叫答能不动声色的让开小差的学生回过神来。说计算过程的时候，往往就是纪律最差的时候，很多学生不愿意听。这时候，奖励认真听的学生一颗“数学之星”并大声进行口头表扬能给其他学生榜样作用，但持续的时间不长。也就是教师要耳听六路，眼观八方，随时抓住可利用的资源。学生对站起来负责报答案很感兴趣，如果事先说“谁最认真，就请谁报答案”，学生处于这种自我实现的需要，会很认真。

一年级数学教案人教版电子版篇五

- 1、让学生在观察长方体、正方体的某一个面和圆柱的底面，以及用这些几何形体的面画图形等活动中，直观认识长方形、正方形和圆。
- 2、让学生在观察、操作、画图等数学活动中发展空间观念，体验学习数学的乐趣，积累对数学的兴趣。
- 3、让学生在活动中积累对数学的兴趣。
- 4、通过把长方形或正方形折、剪、拼等活动，直观认识三角形和平行四边形，知道这两个图形的名称；并能识别三角形和平行四边形，初步知道它们在日常生活中的应用。
- 5、在折图形、剪图形、拼图形等活动中，体会图形的变换，发展对图形的空间想象能力。
- 6、在活动中积累对数学的兴趣，增强与同学交往、合作的意识。
- 7、使学生体会所学平面图形的特征，并能用向己的语言描述长方形、正方形的边的特征；使学生初步感知所学图形之间的'关系。

8、通过观察、操作活动，使学生初步体会长方形、正方形、三角形、圆、平行四边形的一些特征；感知所学图形之间的关系。

9、通过大量拼摆图形，发现图形可由简单到复杂的变化及联系，感受图形的美。通过数学活动，培养学生用数学进行交流、合作探究和创新的意识。

引导学生从物体中分离出面，再从表面抽象出平面图形。直观认识三角形和平行四边形，知道它们的名称，并能识别这些图形，知道它们在日常生活中的应用。体会所学平面图形的特征，并能用自己的语言描述长方形、正方形的边的特征。进一步巩固对长方形、正方形、三角形及平行四边形的知识。

丰富直观体验，发展空间观念。让学生动手在钉子上围、用小棒拼平行四边形。教学用具：

积木（长方体、正方体、平行四边形、圆柱）、水彩笔、方格纸、白纸、各种彩色图形（长方形、正方形、平行四边形、圆）。

：实验研究法。

通过了解七巧板的构成及拼摆七巧板，进一步巩固对长方形、正方形、三角形和平行四边形的认识。培养学生的空间观念及动手操作能力和创造能力，发挥学生的想象力和创造力。

通过拼七巧板使学生巩固已经认识的平面图形：长方形、正方形、三角形、平行四边形。通过摆给出的图案和自由摆图案等活动发展学生的空间观念，让学生体会图形之间的关系。

情感态度与价值观：

培养学生的探究精神和合作意识。

一年级数学教案人教版电子版篇六

数学

小学一年级

一课时

· 学习目标：使学生能够认识长方体、正方体、圆柱、球等物体和图形，能够识别这几种物体和图形，初步理解相关概念的意义。

· 能力目标：

1、通过学生的观察及操作，培养学生观察能力和操作实践能力。

2、小组合作：搓、切、搭等，使学生形成一定的合作意识和运用数学知识解决实际问题的能力。

3、通过数学活动，让学生初步建立空间观念。

· 情感目标：让学生这样自由捏橡皮泥并展示作品等练习设计，培养学生用数学知识进行交流、合作探究和创新的意识，对数学知识日益浓厚的兴趣。

1、多媒体动画：故事内容为机器人（带音乐）叮当来到了小朋友们的中间，还给小朋友们带来了一篮礼物，想知道有些什么吗？赶快打开看看，你认识什么，就跟组里的小朋友说什么，每人都说说。

2、各种物品的演示。

3、把“形状相同的`”放在一块。

4、生活中的物品形状、举实例。

(1) 冰箱、洗衣机、彩电、柜子。

(2) 鞋盒、肥皂盒、酸奶盒、易拉罐、笔筒、乒乓球、皮球。

• 学习内容：九年义务教育六年制小学教科书第32、33页。

• 组织形式：小组合作讨论。

• 学习流程：创设情景—讨论探究—巩固拓展—实际应用。

• 评价方法：目标评价、师生互评、小组讨论评议。

• 教学重点：认识所学几何图形，并说它们的名称。

• 教学难点：从生活中找出各种形状的物品说名称。

• 教学准备：

(1) 教师准备多媒体课件、实物投影仪、形状为长方体、正方体、圆柱、球的生活用品及放置这些用品的用具，遮盖这些用品的用具（布或纸）。

(2) 学生每人准备一盒橡皮泥、积木一盒。

• 教学过程：

1、创设情景：

目标：从儿童喜爱的机器人叮当如上入手，激发学生的探究欲望，使学生感受到生活中数学与课本数学知识的密切联系。

过程：电脑出示动画（见学习资源）

针对学生提出的生活中的 物品形状，说说是怎样分类的？

2、探究释疑：

目标：让学生 自主探究分类的方法。

过程：

（1）教师用电脑出示讨论题：

a□说说你是怎样分类的？

b□把你分的“形状相同的”每一类物品告诉大家，你觉得它们分别长的是个什么样子？

c□你是怎样感觉到的？

（2）让学生按以上步骤在小组中讨论，教师巡视。

（3）交流：

探索的途径：指几生上台演示他们是怎样感知的，电脑再显其过程（学习资源）。

（4）讨论与小结：

a□说说在你身边哪些物体的形状是这样的？

b□电脑抽象出长方体、正方体、圆柱、球的几何图形、名称。

3、巩固与拓展：

目标：利用电脑展示各种动态的练习使学生掌握认识所学几何图形，并培养学生的积极的创造情感和浓厚的兴趣。

过程：

(1) 课本中的题改编：看图形，说名称。

(2) 数数制造叮当分别用了多少个长方体、正方体、圆柱、球。学生可以独立数，也可以自由组合数。

(3) 搭学具：

活动：看看你们组的学具，并说说准备搭个什么？然后拿出自己的积木，分工合作完成。

汇报：城堡、动物园、飞机、世贸大楼、航空的母舰……

(4) 转化：

一年级数学教案人教版电子版篇七

1、按一定顺序手口一致地数出每种物体的个数。

2、能用1-10各数正确地表述物体的数量。

快乐的家园(10以内数的认识)

1、能形象理解数“1”既可以表示单个物体，也可以表示一个集合。

2、在数数过程中认识1-10数的符号表示方法。

3、理解1~10各数除了表示几个，还可以表示第几个，从而认识基数与序数的联系与区别：基数表示数量的多少，序数表示数量的顺序。

玩具(1~5的认识与书写)

1、能正确数出5以内物体的个数。

2、会正确书写1-5的数字。

小猫钓鱼(0的认识)

1、认识“0”的产生，理解“0”的含义，0即可以表示一个物体也没有，也可以表示起点和分界点。

2、学会读、写“0”。

文具(6~10的认识与书写)

1、能正确数出数量是6-10的物体的个数。

2、会读写6—10的数字。

一年级数学教案人教版电子版篇八

教科书第19、20页

1、通过摆一摆、折一折、搭一搭、画一画、拼一拼等实践活动，加深对长方形、正方形、三角形和圆4种平面图形的认识，感受图形间的联系。

2、通过动手操作，体会并能用自己的语言描述图形的特征，丰富识别图形的经验，发展初步的比较、推理能力。

3、通过操作、实践等活动，体验数学学习的乐趣，树立数学学习的自信心，增强主动与同学交往、合作的意识。

能够主动寻求灵活多样的操作方法

长方形正方形三角形和圆的纸片

一、导入课题

谈话：我们已认识了一些平面图形，谁能说一说我们学过了哪些平面图形？今天我们继续研究它们，上一节练习课。

二、练习

1、摆一摆（练习四1）

我们已经认识了这些图形，能不能摆出一些图形呢？请大家拿出6根小棒摆出题中的图形。

操作后交流。

2、折一折（练习四2）

3、画一画（练习四3）

要求学生在方格纸中画出一个长方形和一个正方形

4、折一折（练习四4、5）

（1）、你能用一张长方形纸折成两个的三角形吗？

先让学生独自折一折，集体交流，反馈。

（2）、你能用一张长方形纸折出一个正方形吗？

先让学生独自折一折，请学生扮演，交流，反馈。

三、找规律

照样子接着滑下去（练习四6）

学生观察图形排列规律，自己试着画一画。

小结：在这些动手实践中你对学过的图形有了哪些更深刻的体会和认识？

四、启发思维，隐身拓展

1、完成思考题

让学生看图，明确没副图下面的填写要求。

引导学生数一数，结合交流适当指导。

2、组织“动手做”

让学生说说课本上用学过的图形拼成的格式什么图案。

引导：你能拼成怎样美丽的图案？在小组里试一试，互相交流。

一年级数学教案人教版电子版篇九

1、在“数学乐园”的一系列活动中，复习巩固10以内数的顺序，序数和基数；巩固10的组成，10以内的加减法计算。

3、在实践中培养学生初步分析数据，提取数学信息的能力，形成简单的统计观念。

一、闯迷宫

1、激趣。

师：同学们，认识他们吗？（cai播放1~9九个数字娃娃的小动画）

数字娃娃今天特地邀请我们班同学到数学乐园参加游戏比赛。

有没有兴趣？

生：有！！！！

师：数字娃娃说，只要闯过他们摆的迷宫，大家就可以进数学乐园。敢不敢接受挑战？

生：敢！！！！

2、观察迷宫，明确规则。

师：数学娃娃摆了一个什么样的迷宫呢？

生：有1到9个数字，有两个出口。

师：按照什么顺序才能走出迷宫呢？谁知道？

学生发言（按照从1到9的顺序）。

师：指给大家看看吧。

（一个学生上台划出路线图，展示给学生。）

师：对。只有按照从1到9的顺序，才能走出迷宫见到数字娃娃。如果不按顺序，就会被困在迷宫里，也到不了数学乐园了。

3、独立闯迷宫，展示成果。

师：谁有不同方法路线走出迷宫？把它划在自己的课本上。看看自己最多能找出几条路。

（学生在自己课本上用笔划出路线，教师观察学生操作情况。）

师：走出迷宫的同学请举手。到这里来指给大家看看吧。

（学生到黑板上划一划，说一说。）

师：谁和他不一样？来。

（学生划出不同路线图。）

4、肯定方法的多样，闯出迷宫。

师：大家找到了这么多条路，都能顺利走出迷宫。但有一点是相同的，都是按照从1到9的顺序。数字娃娃要带大家去数字乐园了。走吧。

二、说组成，得门票

师：请大家闭上眼睛，一起从1数到9……到了□□cai出示“数学乐园”画面）

进数学乐园还要有门票的。怎么办呢？

生：有！！！！

师：屏幕上出现哪两个数字，就说一个关于它们的组成。比如2，6。

生：2和6组成8。

师：还能怎么说？

生：6可以分成2和4。

师：都可以。

师：我们来“开火车”。哪列“火车”顺利到站，他们小组

就可以拿到门票。“小火车，……”

生（齐接儿歌）：“……开起来，一开开到我这来。”

□cai随机出现一组组的两个数字）

学生用开火车的形式一个接一个说数的组成。

（游戏顺利完成的，卡片以小组为单位发到各个学生手中。）

三、验门票，进乐园

1、写算式。

学生用水彩笔在空白卡片上写一个算式，不写得数。

2、同桌互换。

把写有算式的卡片和同桌互换。

3、验门票，进乐园。

学生按小组，挨个读出门票上的算式，说得数，投入写有对应数字的票箱，其余学生做裁判。计算正确投递正确的学生进入“数学乐园”。

四、排排坐，选队员

1、教师发指令，选拔学生。

师：同学们经过这么多考验，终于顺利来到数学乐园了。等不及要参加游戏比赛了吧？

可是，比赛规定只要十个男同学，十个女同学。怎么办呢？还是考考大家，通过考验了才能参加比赛。

师：请同学们坐整齐了，听到口令作出反应，又快又对的就能参加比赛。准备好了吗？