

科二教学设计题(实用12篇)

文明礼仪是一个国家文明程度的重要标志，它反映了一个民族的素质和文化底蕴。在日常生活中，如何培养好的文明礼仪已经成为了一个重要的课题。以下是小编为大家整理的一些关于文明礼仪的范文，希望能给大家提供一些参考和启发。

科二教学设计题篇一

1、乐意参与数学游戏活动，体验生活中运用数学的快乐。

2、感知8以内的数量，在游戏中认识8。

2、环境创设：在活动室创设“糖果超市”的情境

1、以“帮小兔的糖果超市进货”的口吻引入，激发幼儿参与活动的兴趣

2、进糖果

(1) 讨论：进货单的作用。（进货单的数字是多少，可以买几个糖果？）

教师：这是糖果店的进货单，你们知道进货单有什么用呢？怎么用进货单呢？（引导幼儿互相讨论“进货单的用法”）

(2) 提出要求□a□进糖果不推挤、不吵闹，做个文明的顾客。

b□进与自己进货单数量相同的糖果。

教师：小朋友们真棒。进货单上的数字是几就请你进几颗糖果，比如进货单上数字是8，那我们应该进几颗糖果呢？去进货时应该怎么样？对了，不推挤，不吵闹，做个文明的顾客。

3、集中交流：

复习7以内的数，并引出数字8

a□你用进物券买了多少糖果，可以用数字几来表示？

教师：现在我要考考小朋友了，你们知道比7颗糖果多一颗是几颗？对了真棒是8颗。（出示数字卡片8）

b□8像什么？8还可以表示什么？（出示像“8”的图片，例如“葫芦”、“饼干”等。引导幼儿进一步感知“8”）

4、引导幼儿将进的糖果送到超市相应的货架上。

教师：谢谢小朋友们。请你们帮我帮糖果放在货架上。

教师：（以小兔的口吻说）明天我的好朋友小熊就要过8岁生日了。请小朋友为我装8颗糖果作为小熊的生日礼物。

2、提出要求：

（1）每袋应装数量是8的糖果。

科二教学设计题篇二

用数学归纳法证明

$$1/2 + 2/2^2 + 3/2^3 + \dots + n/2^n = 2 - n + 2/2^n.$$

$$1/2 + 2/2^2 + 3/2^3 + \dots + n/2^n = 2 - (n+2)/2^n.$$

1、当 $n=1$ 时候，

左边 $=1/2$ ；

$$\text{右边} = 2 - 3/2 = 1/2$$

左边=右边，成立。

2、设 $n=k$ 时候，有：

则当 $n=k+1$ 时候：有：

$$1/2 + 2/2^2 + 3/2^3 + \dots + k/2^k + (k+1)/2^{(k+1)}$$

$$= 2 - (k+2)/2^k + (k+1)/2^{(k+1)}$$

$$= 2 - [2(k+2) - (k+1)]/2^{(k+1)}$$

$$= 2 - (k+3)/2^{(k+1)}$$

$$= 2 - [(k+1) + 2]/2^{(k+1)}$$

得证。

我觉得不是所有的猜想都非要用数学归纳法。

比如 $a_1=2, a(n+1)/a_n=2$, 这显然是个等比数列

如果我直接猜想 $a_n=2^n$, 代入检验正确, 而且对所有的 n 都成立, 这时候干嘛还用数学归纳法啊. 可是考试如果直接这样猜想是不得分的, 必须要用数学归纳法证明.

我觉得如果是数列求和, 猜想无法直接验证, 需要数学归纳法, 这个是可以接受的. 但是上面那种情况, 谁能告诉我为什么啊. 我觉得逻辑已经是严密的了.

结果带入递推公式验证是对 n 属于正整数成立.

用数学归纳法, 无论 $n=1$, 还是 $n=k$ 的假设, $n=k+1$ 都需要带入递推公式验证, 不是多此一举吗. 我又不是一个一个验证, 是对 n 这个变量进行验证, 已经对 n 属于正整数成立了. 怎么说就是错误的.

怎么又扯到思维上了, 论严密性我比谁都在意, 虽然是猜出来的, 毕竟猜想需要, 我的问题是-----这样的验证方式严不严密, 在没有其他直接证明方法的情况下, 是不是一定要用数学归纳法-----, 并没有说这样就是对待数学的态度, 没有猜想数学怎么发展.

这说明你一眼能看出答案, 是个本领。

然而, 考试是要有过程的, 这个本领属于你自己, 不属于其他人, 比如你是股票牛人, 直接看出哪支会涨哪支会跌, 但是不说出为什么, 恐怕也不会令人信服。

比如你的问题, 你猜想之后, 代入检验, 验证成功说明假设正确, 这是个极端错误的数学问题, 请记住: 不是验证了一组答案通过, 就说明答案是唯一的! 比如 $x + y = 2$. 我们都知道这是由无数组解的方程。但是我猜想 $x=y=1$, 验证成功, 于是得到答案, 你觉得对吗? 所以你的证明方法是严格错误的!

你的这种思想本身就是经不起推敲的, 学习数学不是会做多少题, 而是给自己建立一套缜密的思维。你的这种思维在学习过程中是一个巨大的绊脚石, 你现在做的就是假设某某正确, 然后拼死维护它的正确, 即使有不严密的地方你也视而不见。我说过, 你有一眼看出答案的本领, 这只是本领而已, 填空题你有优势。但是如果你缺少了证明的思维, 证明的本领, 那你就成了一个扶不起来的阿斗。最可怕的是你的这个思想: 褒一点说善于投机取巧, 贬一点说, 就是思维惰性, 懒。

ok, 了解!

数学归纳法使被证明了的，证明数学猜想的严密方法，这是毋庸置疑的。在 $n=1$ 时成立；假设 $n=k$ 成立，则 $n=k+1$ 成立。这两个结论确保了 n 属于 n 时成立，这是严密的。

你的例题太简单，直接用等比数列的定义就可以得到答案(首项和公比均已知)，不能说明你的证明方法有误。我的本意是：任何一种证明方法，其本身是需要严格证明的，数学归纳法是经过严格证明的；而你的证明方法：猜想带入条件，满足条件即得到猜想正确的结论。未经证明，(即使它很严密，我说即使)它不被别人认可。事实上，你的证明方法(猜想带入所有条件均成立)只能得到“必要”答案，并不“充分”，你想一下 $\square a$ 满足 b 就说 $a=b$ 显然是不充分的。而数学归纳法充分必要，或者说“不大不小，不缩不放”，用你的方法可以猜想出多套答案，把所有猜想出来的答案归纳一下就是充分必要。

科二教学设计题篇三

新课程倡导的是教师是学生学习的引导者、组织者、合作者、促进者，是平等的，而不再是“传道”“解惑”的权威，更不是学生学习知识的“批发商”。将学习的主动权交还给学生，是这节课给我的最大的启示。

首先，我让他们先感受多米诺骨现象，通过播放一段影片并且联系生活中的事物和现象，比较这些现象之间的相似之处，感受多米诺骨牌的原理，并在引导他们类比到数学的证明题中，引出数学归纳法，分析三个步骤间的逻辑推理关系。

这样的教学方式学生自然是更感兴趣的，提前发现错误肯定比等到做作业和练习甚至考试时再发现更好，所以这样的课堂教学也是更高效的。

最后我以微软的一道面试题结束整节课，目的是想学生们知道自己今天所学的虽然是数学上的一种证明方法，但其实也是一种思维方法，甚至在关系自己前程的一场面试中，只要

会运用它，就能取得成功。

科二教学设计题篇四

教材分析：

《填数游戏》是一年级“数学好玩”中的一个内容，是根据“数独游戏”改编的数学游戏。“数独”的意思是“单独的数字”或“只出现一次的数字”，它是18世纪的瑞士数学家欧拉发明的。本课完成的是 3×3 和 5×5 格的填数游戏。本课旨在通过简单的填数游戏激发学生学习数学的兴趣，锻炼逻辑思维能力，同时积累思考经验，开阔眼界。

学生分析：

学生虽然是第一次接触这一类型的知识，但以学生已有的认知水平和知识经验是能完成的。并能在简单的3个数和5个数的填数练习中，经历“理解题意”“分析解答”“回顾反思”的解决问题的一般过程，初步学会分析解决此类问题的基本方法。填写出正确的结果对于学生并不困难，但怎样准确的表达自己的想法，学生还缺乏语言支撑，所以本课教学中教师将重点引导学生用完整、准确的语言表达自己的思维过程。

学习目标：

- 1、经历填数游戏活动，掌握填数游戏的基本方法，能正确完成简单的填数游戏（ 3×3 和 5×5 ）。
- 2、能正确理解游戏规则，并合理的进行推理，丰富解决问题的策略。（根据已知两个数填出第三个数。根据行、列的相关数据，确定空格中的数。）
- 3、能较完整、准确地表达自己的观点。

4、能认真倾听他人的发言，并进行简单的评价。

5、在探索、尝试、交流等活动中，体会填数游戏的乐趣，激发学习兴趣。

学习重点：掌握填数游戏的基本方法，学会合理的推理。

学习难点：结合多种信息进行分析推理。

教学过程：

一、激趣导入

师：淘气和笑笑想到数学王国做客，但路上会有很多游戏关卡，同学们愿意和他们一起玩游戏闯关吗？闯关成功的小朋友将会获得数学王国赠送的智慧星！

二、游戏活动，探索规律

游戏一：判断位置，区分行列。

1 介绍行和列。（想一想，自己在哪一行，哪一列？）

1 听老师的口令，指定的那一行（列）起立。

【设计意图：认识行和列，为填数游戏做准备。】

游戏二：填数游戏，合作闯关

1、理解游戏规则

出示游戏规则：（1）每个空格中只能填1，2，3中的一个。

（2）每一行、每一列的数字不能重复。

你知道这个游戏规则是什么意思？下面的填数符合规则吗？为什么？

【设计意图：结合具体的例子帮助学生理解规则。渗透检查的方法。】

2、探究方法

（出示例1）

（1）这么多个空格，你打算先填哪个？

（2）按照这个思路，你能接着往下填吗？

自己独立完成，跟同桌说一说，你是怎么填的？（同桌互说、全班汇报、检查）

【指导学生用完整、准确的语言表述自己的想法。】

3、练一练

掌握了这个方法，你们能完成下面的填数游戏吗？

（独立完成，学生交流）

小结：同学们很会认真观察，填数时懂得找出只有一个空格的行或者列开始填数，很好。

游戏三：填数游戏，更上一层楼

（出示例2）能自己尝试填一填吗？

你觉得和刚才的游戏比有什么不同？有困难吗？

这一行和这一列中都有两个数不知道，怎么办？和同桌交流

一下。

小结：当有几个空不知道的时候，既要看行，也要看列。

三、巩固应用

抢答游戏（ 9×9 ）

说说你填哪个空？为什么？

四、全课小结

刚才我们玩了那么多的填数游戏，谁告诉我玩好填数游戏，有什么秘诀？

五、介绍数独

其实填数游戏，我们还可以把它叫做——数独游戏。（介绍数独、欣赏图片）

科二教学设计题篇五

1、认识长度单位——厘米，初步建立1厘米的长度观念，知道1厘米的实际长度。

2、初步学会用刻度尺量物体的长度。

3、培养学生的动手操作能力、合作精神。

用“厘米”作单位量较短的物体。

建立1厘米的长度观念。

一、创设情景，师生交流引入。

教师：同学们，通过上节课的学习我们知道了，测量物体的长度时，要用统一的单位长度。下面，请同学们用同样的小木块作单位来量一量学具中纸条的长度。

教师：再请一位同学到前面来量贴在黑板上的这张纸条，让学生来量。

让学生谈自己在量的感受。（小木块在黑板上放不住，测量起来很不方便。）

生：……

师：为了准确、方便地表示物体的长度，人们发明了带有刻度的尺子。量长度最常用的工具是米尺，这是米尺的一部分。（课件演示）

[设计意图]通过测量在不同位置的两张纸条，引起学生认知冲突：虽然统一了单位长度，但用同一物体作标准摆放时受到限制。激发学生想用比较方便的测量工具——刻度尺的欲望。

二、探究新知

1、介绍认识尺子。

你们都见过什么样的尺子？你仔细观察过尺子吗？

（1）出示刻度尺，请小组内先说说自己知道刻度尺的那些知识。

（3）全班交流，教师小结：尺子上的这些线叫刻度线。（课件演示，认识刻度线）

指出0刻度线在哪儿？标有5的刻度线在哪儿？

师：0刻度线也表示尺子的起点。量较短的物体，可以用厘米作单位。厘米可以用字母cm表示，1厘米可以写成1cm □□课件演示）

[设计意图] 学生现有的数学经验是学生学习认知的. 起点，也是探索、建构新知识的“支架”，介绍认识尺子提高学生的知识面，教师了解学生对刻度尺的认识程度，为下面的学习作准备。

2、认识长度单位“厘米”。

(1) 1厘米有多长？：那么你知道1厘米是多长吗？请你在直尺上表示出来。

交流得出：首先找到刻度“0”，从刻度0到1，这中间的长度就是1厘米。（课件演示）

师：请同学们在你们的尺子上找出1厘米，看看还有哪段是1厘米。

学生活动：在尺子上找出1厘米。

交流得出：每标有相邻数字的两个刻度之间的长度是1cm□□课件演示）

(2) 初步建立1厘米的长度观念，感知1厘米的实际长度。

师：“请小朋友拿出自己的尺子，想一想，那些物体的长度大约是1厘米。”（学生交流后，课件演示）

(3) 认识几厘米。

师：你还有什么发现？

生：有几大格，就是几厘米。

在尺子上分别指出2cm,5cm和8cm的长度。（课件演示）

[设计意图] 采用多种方法到直尺上找出1厘米使学生进一步认识直尺，知道1厘米不仅仅是从刻度0到刻度1的距离。通过多种形式，巩固1厘米的表象，帮助学生形成1厘米的鲜明表象。使学生在头脑里建构了丰富、科学的厘米表象，深刻理解了直尺上的1厘米就是1大格，2厘米就是2大格……为后面自主探索测量物体的长度打下了坚实的认知基础。

3、用厘米量

(1) 比一比：在刻度尺上比一比，一根油画棒有多长？

(2) 量一量：一支铅笔有多长？

（汇报量的方法，全班评价）教师明确量的正确方法：纸条的一端对准尺子的0刻度，再看另一端对着几。就是几厘米。（课件演示）

(2) 请学生再测量一次。

(3) 估一估，这幅画的长是多少？（课件演示）

(4) 量一量。用正确的方法量出这幅画的长是多少。（课件演示）

[设计意图]通过学生的探索、交流、分析、反思，体会到从“刻度0”开始测量的优势，并且能根据实际的情况选择合理的测量方法，测量的方法在学生不知不觉的体验中生成。亲身经历学习数学知识的过程。

三、方法应用

- 1、用直尺量一量，看看自己哪个手指的宽大约是1厘米。
- 2、量一量，数学课本的长和宽各是多少。
- 3、请学生随意拿出自己的一枝铅笔，先估一估，再量一量有多长。
- 4、判断题。（课件演示）

[设计意图]学生在各种实践活动中进一步巩固1厘米的长度观念，加深用厘米量的正确测量方法。培养了学生的估测意识。使学生明确：测量物体长度的方法，必须建立在对“厘米”深刻理解的基础之上。

四、课堂总结

同学们，这节课你有什么收获？你对自己的表现满意吗？如果有不明白的地方，请提出来，我们一同解决。（请生回答）

[设计意图]通过学生谈收获，在一次体验学习的快乐。教师最后的小结，不仅重申了本节课学习重点内容，同时激励那些不爱发言的同学，积极参与，享受成功的快乐。

科二教学设计题篇六

“用数学”是以新的教学理念为指导，注意结合计算的教学，安排应用数学解决的内容，激发学生主动参与、发现，培养学生“用数学”的意识，通过数学活动，采用动手操作、自主探索、合作交流等活动方式，让学生了解数学与现实生活的广泛联系，会灵活运用不同的方法解决生活中的简单问题，感受数学在日常生活中的作用，体会学习数学的重要性，逐步获得数学的思想方法，并促使应用意识的形成。

这节课是巩固第47页、58页的教学内容，整合第107页的内容。

重在引导学生用数学解决问题，通过观察，在情境图中会找有用的信息，并会选择相应的数学信息，提出问题，解决问题。同时巩固和熟练10以内的加减法。

第一个环节是巩固第47页、58页的教学内容，出示带大括号和问号的情境图，引导学生完整的叙述图意。在大括号和问号这些符号的引导下，完整地认识了一个用数学的整体形式。在此基础上，通过改变问号的位置，重点引导：问号在哪？问题是什么呢？加强对“问题”的感知和理解。

第三个环节是在此情境下，自己选择信息，提出相应的数学问题。如同学们根据左边有2个黄蘑菇，右边有1个黄蘑菇，提出了一共有多少个黄蘑菇？真棒，再看图，根据其他信息还能提出什么数学问题呢？小组里先说说。然后汇报根据什么信息提出了什么问题？怎么解决？重点解决“一共有几个蘑菇”的问题。特别注意引导学生从多角度分析问题，寻找不同的解决策略。比如引导学生思考除了按左右来分， $5 + 4$ 或 $4 + 5$ 。还可以怎么样计算？还可以按颜色分， $3 + 6$ 或 $6 + 3$ 。让学生在用不同方法解决问题的活动中，产生乐趣，锻炼能力。

第四个环节出示109页游泳图，要求先仔细观察找出数学信息，根据信息提出相应的一个数学问题来解决。你想解决什么问题就解决什么问题。解决问题是学习的目标。教师要求每个学生根据信息，用自己的思维方式自由地、开放地去感悟数学知识，主动获取知识。体现了用不同信息，提出不同问题的用数学的思想。通过汇报，引导学生体会同样是解决“一共有多少人”的问题，却列出了不同的算式。这是一个开放性提问，小组进行协作学习，在自主探究的基础上让学生在小组内充分展示自己的见解，在小组合作交流中学会互补学习，提高交往能力，并获得积极的数学情感。

科二教学设计题篇七

教学目标：

- 1、初步体验数与生活实际的密切联系。
- 2、在活动中培养数感。
- 3、培养初步的估计意识。

重点难点：

会读写100以内的`数。

教具准备：

黄豆若干，计数器22个，塑料盆、小桶、纸盒子若干，实物投影仪。

教学过程：

一、活动一（学生在活动中进行数数，初步体会估数）

谈话：今天我们每组的桌子上都有豆子，上数学课拿豆子是干什么用的呢？（可让学生说一说）豆子是帮助我们学习数学的。今天我们看谁会思考、会观察、会从玩豆子中发现数学问题，请大家听清要求：玩的时候，同学之间要会合作，互相谦让。

玩豆子的时候要注意，别让豆子掉到地上。

同桌两人玩豆子。其中一人抓一把豆子，猜一猜有多少粒。两人数一数有多少粒豆子。看谁猜得最接近。

活动结束后，我就站在这儿，你就马上停止了。

（教师要走近学生，注意用积极的语言评价学生合作中的问题）

二、活动二（在活动中，让学生学会读、写数）

1、师生互动活动。

你们玩得真开心，我也想抓一把豆子。（教师抓一把豆子）
猜一猜我一把抓多少粒豆子？

- （1）学生猜，教师不做评价。
- （2）怎么知道有多少粒豆子呢？
- （3）交流数的方法。

2、我每组都给你们抓一把豆子（教师边说边抓），数一数到底有多少粒豆子？

- （1）小组内数豆子。
- （2）小组汇报有多少粒豆子。

在计数器上拨出你们小组数出的数？

3、怎么写这个数，请你试着写一写。

- （1）每组派代表到黑板前写数，其他学生在练习纸上写。
- （2）老师根据学生写的数，进行适时指导。（例如62：6在十位上，表示6个十；2在个位上，表示2个一）
- （3）同桌交流个位、十位上的数各表示多少。

现在回过头来，说一说我（指教师）一把大约抓多少粒豆子？

(引导学生找一个中间值)

三、活动三 (在估数的活动中, 进一步理解读、写数的方法)

1、同桌两人玩豆子。 其中一人抓一把豆子, 一起猜有多少粒, 猜后数一数有多少粒豆子, 并写出这个数。

你一把大约抓多少粒豆子?

(1) 小组内交流。

(2) 全班交流。

2、指定物体量豆。(体会估计需要有依据)

一小桶豆子有多少粒呢? 让学生自由地猜, 猜的结果反差太大, 怎么办呢? 引导学生想方

法估计。 两人一组, 装满一小桶豆子, 想办法估计, 看谁估计得比较准确。

交流你是怎样估计的。

(1) 小组交流。

(2) 全班交流。

数一数有多少粒豆子, 并写出这个数。

四、活动四 通过游戏, 激发学生读、写数的兴趣)

1、拨数游戏 一个拨数, 两个同时读并写出这个数。

全班交流。(教师注意抓住对特别的数的处理, 例如90, 66等数)

认识百位。可以介绍一下三位数和两位数。

2、猜数游戏

(1) 全班一起做猜数游戏。

在你的纸上悄悄写一个两位数。

指名猜一名学生写的数。(其他学生猜，该生做提示)

(2) 教师试猜一个数。(用区间套的方法)

同桌两人玩，一人在心中想一个两位数并写下来，另一个人猜这个数。

五、活动五

增加学生积极的情感体验

谈谈你对这节课的感受。

科二教学设计题篇八

教学内容：

北师大版《义务教育课程标准实验教科书数学》一年级下册

教学目标：

- 1 初步体验数与生活实际的密切联系；
- 2 在活动中培养数感；
- 3 培养初步的估计意识；

4 会读写100以内的数。

教具准备：

黄豆若干，计数器22个，塑料盆、小桶、纸盒子若干。

教学过程：

活动一：同桌二人玩豆子。

1 一人抓一把豆子，另一人猜一猜有多少粒。

2 两人数一数有多少粒。

3交替进行，看谁猜的最接近。

（用猜一猜、数一数的活动把数数和读数结合起来，把说和做结合起来，把数与实物结合起来。）

活动二：数豆子，并交流“数”的方法。

1 教师给每一小组抓一把豆子，猜一猜有多少粒。

2 数豆子，并交流数的方法。

3 同桌抓豆子，选择自己喜欢的方法数豆子（交替进行）。

4 在计数器上拨出小组同学数出的豆子数。说说个位上十位上的数各表示什么。

5 写出这个数。

（可以一颗一颗地数，也可以几颗几颗地数，让学生在活动中积累“数”的经验，总结“数”的方法，同时把数数、拨数和写数结合起来，把操作和语言结合起来。）

活动三：四人小组活动：量豆子。

- 1 一小桶豆子有多少粒？（猜一猜，估一估）；
- 2 用怎样的方法估这一小桶的豆子数呢？（小组活动：独立思考，小组交流，总结“估”的方法）。
- 3 用自己喜欢的方法估一估（量一量）一小桶豆子有多少粒；
- 4 写出这个数。

（这是一个具有挑战性和探索性的活动，学生需要进一步经历一个“以群计数”的探索过程，经历一个积累“估”的经验和概括“估”的方法的过程，经历一个感受数的意义和数的大小的过程。）

活动四：拨数游戏。

- 1 同桌一生拨数，一生读数、写数（交替进行）；
- 2 教师写数，学生读数、拨数（特殊的数如：90、66等）。

（把操作与读写结合起来，把操作与计数单位的认识结合起来。）

科二教学设计题篇九

- 1、通过看、说、摆、分、画、互问及互答等形式的活动突出拼角活动的内涵。
- 2、加深对直角、锐角和钝角之间的关系的理解。
- 3、在培养学生的动手能力同时，积累数学活动经验和解决问题的经验。

根据不同的要求，用三角尺拼出各种角。

加深对直角、锐角和钝角之间的关系的理解。

一副三角尺，钉子板、课件等。

一、复习导入

1、先观察，说说每个角是什么角。

学生观察后汇报。学生汇报时，问：你是怎样验证的，

2、这两个钟面上的时针和分钟形成的角，指名同学上台用同样大吗，三角尺在钟面上

摆一摆，然后说一说

3、出示一副三角尺。

同学们，上节课我们已经学习了直角、锐角和钝角，寻找锐角和钝角时，我们是用三角尺上的直角去寻找的。

出示一副三角尺，看来三角尺的用处还真大，那么，三角尺上还藏着哪些知识呢，这节课我们一起来研究一下。（板书课题）

二、探究新知

1、用一副三角尺拼一拼

(1)比较两个三角尺。

观察两个三角尺有什么相同的地方和不同的地方（小组讨论交流后汇报）

根据学生汇报，教师小结：

相同：两个三角尺都有一个直角和两个锐角。

不同：一个三角尺两个锐角是一样的，另一个三角尺上的两个锐角是不一样的。

(2) 你能用三角尺拼出一个钝角吗，

小结：用直角和锐角拼出的角一定是钝角。

三、拓展练习

1、教材第42页做一做。 同桌合作，交流

从两副三角尺中选出两个，拼出锐角、直角展示 和钝角。

2、练习八第12、13、14题。 教师引导学生完成

四、课堂小结

这节课，在拼一拼中你学会了哪些知识？

科二教学设计题篇十

课题：《数蛤蟆》

课时：2课时

教学目的：

1. 进一步激发培养学生对音乐的兴趣，在演唱、朗读、歌表演、游戏等各项音乐活动中为学生提供多方面的感受，发挥

学生的想像力和创作能力。

2. 通过创编歌词和歌曲创编、表演动作，培养学生的创新精神。

3. 通过学习歌曲提高环保意识，让学生从小爱护小动物。

教学难点：在熟悉旋律的同时为歌曲创编歌词。

教具：多媒体、电子琴、录音机、幻灯片、双响筒、串铃等。

教学过程：

一、导入新课（将主角引出）

同学们，你们听一听什么在叫？（放录音）下面我们一起去到大自然中去看一看它们生活在什么地方？（放幻灯片）让学生来回答这个问题。谁回答的最棒，老师发给他一个小奖品（激发学生的学习兴趣）。

二、板书课题

放幻灯片《数蛤蟆》，让学生各抒己见，说说蛤蟆的特征（或分组讨论），看一看哪个同学最聪明，能回答出老师提出的问题。

三、间接地诱导学生学习歌曲

1. 按照节奏读歌词。

（1）电子琴弹奏；跟随音乐来读歌词。

（2）用一问一答的形式。

学生答：老师老师|告诉你|一只蛤蟆|一张嘴|两只眼睛|四条

腿|……

2. 放幻灯片（出示歌词）做练习。

小朋友们瞧一瞧，哪个方框中的乐句是一样的？让学生点击出相同的乐句，变成与前一句相同的颜色并唱一唱。

3. 放录音跟随音乐分组演唱。

师问：第一组唱第一乐句、（第二组伴随双响筒的节奏（×× ××）唱第二乐句、第三组伴随串铃的节奏第三乐句。由学生来打节奏，轮流演唱。

4. 放幻灯片。

（引导学生自己创编歌词）跟随音乐唱一唱（看一看谁是今天的小小歌唱家？谁唱的好，老师就颁发给他“小皇冠”），让所有学生参与打击乐器伴奏。

5. 即兴表演唱（音乐游戏）

6. 小朋友想不想更加清楚地看一看蛤蟆的样子？

（和孩子们一同唱着歌儿走出教室。有条件的可以到田野、池塘边去观察这个小动物。）

课堂小结：

从音乐各方面入手，通过学习《数蛤蟆》这首歌曲不仅增强了学生的节奏感、表演能力、创造能力，而且也让大家都知道蛤蟆是庄稼的好朋友，也是我们的好朋友。所以，我们以后要爱护它，保护它。它给大自然带来了快乐和财富。

科二教学设计题篇十一

（一）知识与技能初步培养学生在具体的生活情境中收集信息，提出问题并解决问题的能力。

（二）、过程与方法通过学生的观察、探索等学习活动，使学生经历从生活数学到数学问题的抽象过程，感受知识的现实性。

（三）、情感态度与价值观在学习过程中，通过解决具体问题，培养学生初步的应用意识和热爱数学的良好情感。

引导学生结合商和余数在实际情境中的含义正确写出相应的单位名称。

教学难点运用恰当的方法和策略解决实际问题。

教师：课件。

一、激趣导入，引出课题。

教师：同学们，国庆节到了，学校为祝贺祖国的生日，要进行迎国庆歌咏比赛，要在校园里拉上彩旗，彩旗是按1面黄旗，2面绿旗3面红旗的顺序组成的。

出示课件：猜一猜，第13面是什么颜色的？第35面呢？第98面呢？

教师：同学们真厉害，猜得非常准确，其实这就是用有余数的除法解决实际问题。

教师：咱们运用有余数的除法就可以解决这个问题。

教师：这节课要学习的内容就是“用有余数的除法解决问

题”。

板书课题：用有余数的除法解决问题

二、尝试问题，自主学习。

(1) 显示例4的主题图，让学生观察。

教师：在同学们的体育活动当中也会出现有余数的除法的实际问题，大家请看！

提问：从这幅图中你看到了什么？

你能根据图中的有效信息提出数学问题吗？

生1：有32个同学生2：老师要求每6人一组

生3：可以分几组，还多几人？

(课件同步出现：可以分几组，还多几人？)

师：你能帮老师解决这个数学问题吗？

师：请同学们用自己的方法算一算，开始吧。

(2) 自主学习，尝试解决问题。

教师：小帮手们动作可真快！请两位小帮手给大伙儿说说你的计算方法。

教师根据学生的口述板书，

如果有的学生没有写出单位，这时提问：

师：这里的商5表示什么意思呢？余数2呢？那单位各是什么

呢？（根据商和余数的单位提问：

教师：你们知道这里的商5表示什么意思吗？余数2呢？

生：商表示可以分5组，余数表示还多2人。

（3）出示练习十三的第2题。

师：下面这道有关跳强绳的问题怎么解决呢？看谁做得又对又快！

$$19-8=11 \text{（米）} \quad 11 \div 2=5 \text{（根）} \cdots \cdots 1 \text{（米）}$$

答：可以做5根短跳绳，还剩1米。

三、探究合作，解决问题。

2、做56页第3题。画线段图分析，说一说。

五、练习作业。

1、教材p56第2、3题。

2、把你学到的知识讲给你的爸爸妈妈听。

板书设计：

有余数的除法

例4、 $32 \div 6=5 \text{（组）} \cdots \cdots 2 \text{（人）}$

5

632

答：可以分成5组，还多2人。

本节课目标具体，可操作性强，符合学生的认知规律，本节的设计是以创设开放性的情境，引导学生自主探究知识，并运用所学的知识解决实际问题，让学生感觉到生活中处处有数学，数学是为生活服务的。从而激发学生的学习兴趣。

科二教学设计题篇十二

- 1、通过本节课的教学，培养学生认真观察的好习惯。
- 2、培养学生收集信息和整理信息的能力。
- 3、学会提出与他人不同的数学问题。
- 4、能够用所学的知识解决生活中的实际问题。
- 5、培养学生热爱大自然的高尚情操。

学会收集信息和处理信息并能够运用所学的知识正确熟练地进行计算的能力。

能够根据已知条件，提出数学问题

：主题图二幅

师：春天到了，教师带领同学们来到了郊外进行春游活动，同学们来到郊外，非常开心，吃过饭后，便玩起了游戏。

一、说一说

出示主题图：（例3的主题图）

1、师：从图中你知道了什么？

还有什么发现？（教师根据学生的回答进行板书）

1) 有8个女同学，有6个男同学

2) 13个同学玩捉迷藏的游戏，这里有6个同学

3) 有16个同学来踢球，已经来了9个人。

3、想一想，你能根据这些信息列出算式吗？试一试

（板演，齐练，评讲）

如：第1小题： $8+6$ $8-6$

问：你为什么要用这种方法算，说说你的理由？

（其它各题与以上相同）

b□出示“做一做”的主题图

学生观察：

（2）你能够根据你所看到的说成一个数学小故事吗？试一试
（四人小组互说）

（3）指名说（3———5人）

（4）你们有根据这些数学小故事列出算式吗？学生独立完成，指名板演。

（5）除了刚才的这些问题，你还能提出其它的问题来并且列

出算式吗？讨论一下，互相说一说。

二、练一练

1、完成p21□1

出示图，让学生认真观察：

(2) 你能根据你编的这些数学小故事列出算式吗？

(3) 学生独立完成，同时指名板演。

(4) 你能说说它们各等于几？你是怎么想的吗？

2□p21□2

学生独立完成，集体订正

三、思维训练

2、一班得了15面卫生红旗，二班得了20面，三班得的比二班少，比一班多，猜一猜三班可能得了几面红旗。

五、课堂小结

今天这节课大家都很出色，我们可以用学到的数学知识解决很多生活中的问题，教师真为大家感到骄傲！

板书设计：学数学、用数学

例3：1) 有8个女同学，有6个男同学 $8+6=14$ $14-6=8$

2) 13个同学玩捉迷藏的游戏，这里有6个同学 $13-6=7$

3) 有16个同学来踢球，已经来了9个人。 $16-9=7$

你能根据这些信息提出什么问题？

有17只小鸟，飞走了8只，还剩几只？

$$17-8=9 \text{ (只)}$$