【研修组简报】小学数学工作2坊2组研修组简报

**学员成果展示**

 **教学设计是我们日常工作的重点之一，教学设计新颖有吸引力就会使我们的课堂充满活力，达到事半功倍的作用。那么如何让我们的课堂充满魔力，让孩子们乐在其中呢？也许，符合孩子心理的教学设计会达到这个效果吧！**

**数学广角**

[教学内容]数学（二年级上册）第１００～１０１页。

[教学过程]

一、情景引入

１、今天我们教室来了一个聪明的人，你们想知道他是谁吗？

（出示阿凡提卡通图像）谁认识他？

 2、师简介阿凡提抽“生”“死”签的故事。（阿凡提是古时候一个很聪明的人，他喜欢帮助老百姓。所以，大家很喜欢他。但古时候的国王和有钱的坏人都很怕他，一直想要害死他，就找个罪名把他关起来。当时，这个国家有个条例，处死罪犯时要让他抽“生”“死”签，如果抽到“生”签，就不用死。国王为了要阿凡提死，就把２个字都写成“死”，有人把这件事告诉阿凡提。第二天，当国王让阿凡提抽“生”“死”签时，他不慌不忙地把一个纸团吞下，大家很惊奇他为什么这样做，阿凡提说：“吞下去的签是我的，请打开剩下的签，如果是‘死’，那我的是‘生’。）阿凡提用他的智慧逃过了一劫。今天，他来到我们教室里，想看看同学们是否和他一样用智慧来解决问题。

二、探究新知

１.拿出一个箱子，放进一个红色的球和一个黄色的球。

师：阿凡提说：“我拿了一个球，你们猜会是什么颜色的？”（学生有的说是红色的，有的说是黄色的），学生上来试一试。

师：为什么会这样呢？如果阿凡提告诉你们，他“拿的不是红色的球”，那你们知道他拿的是什么颜色的吗？你怎么想的？

２.师：阿凡提夸你们说得很好，他想和同学们一起做游戏。（请２个小朋友上来，一个拿数学书，一个拿语文书，把书藏在背后。）

（1）ＸＸ同学说：“我拿的不是数学书，请大家猜一猜，我拿的是什么书？”

（2）同桌交流。

（3）汇报。（要求有条理，说出推理方法）

３.师：阿凡提带来３张动物卡片。它们是：兔、狗、猫，准备送给３个小朋友。（出示Ｐ１０１页第３题，并帮３个小朋友取名字）

（1）请学生读一读图中小朋友说的话，说说和刚才猜书游戏有什么不同？

（2）小组交流．要求每个学生都要说说怎样想的。

（3）汇报（注意引导有条理的推理）

４.游戏

（1）３人一组，模仿课本Ｐ１００页的例３，分配好角色，

像他们那样说一说，猜一猜。

（2）请２个小组上来演示，指名学生说说推理方法。

三、巩固新知

1、师：阿凡提夸同学们表现很好，还想出一题考考你们，有信心吗？

（1）让学生看Ｐ１０１页第４题，同桌互相说说他们各拍几下？

（2）汇报，指名个别学生说说如何推理的。

四、小结

同学们，今天学习的知识，你们会了吗？这些就是数学中的简单推理知识，生活中我们会常常碰到这些问题，阿凡提希望我们今后遇到这些问题时，能冷静地去推理判断，找出解决的方法。

五、下课游戏：（全班分3组，按要求走出教室。）第一组不是最先出去的，第二组跟在第三组的后面。哪组同学先走出教室？

[课后反思]

这节课的教学目标主要是初步培养学生能用清晰的语言，有条理地表达自己的推理过程。许多学生碰到问题大部分懂得怎样解决，但要他们有条理表达是较困难的。这教时重点是让学生通过观察、思考，能有条理地表达自己推理的方法。因此，在教学中我采用以下的教学方法。

一、在故事中感受数学的趣味

《数学课程标准》指出：小学生学习过程较多关注“有趣.新奇”的事物，故事是儿童成长过程中最喜爱的伙伴它是伴着儿童成长。它能集中学生的注意力和学习的兴趣。在这教时中，我采用与教学内容有些相关的故事来引入新课，从故事中不仅初步感知推理知识，而且重要的是让学生从小树立对机智人物的喜爱和对学习数学的兴趣。

二、在游戏中感受数学的趣味

有趣的游戏可以激发学生学习兴趣，同时能激活学生的思维。在教学中我设计把例题改变成让学生参与演示，小组游戏的方式，让学生亲临其境。能清晰有条理地表达推理过程，把一节比较单调的推理知识变成生机勃勃，许多学生都争着表达自己的推理方法。

教学中也出现了一些不足之处，那就是个别学生语言表达能力较弱，不能运用有条理的数学语言进行推理表达。因此，在今后教学中应注重让学生练习“说”的能力，多让学生表达自己的想法，提高学生数学语言能力。