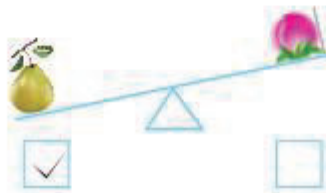
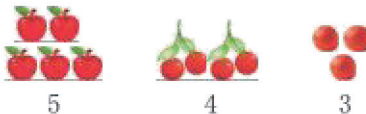
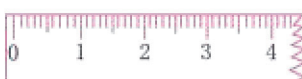
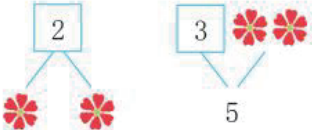
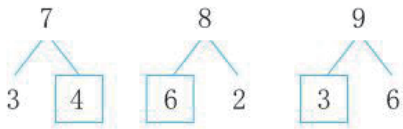
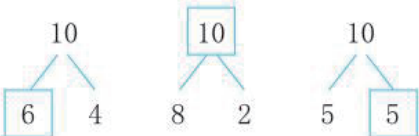


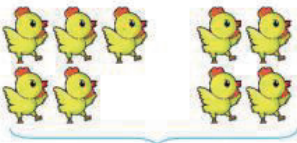


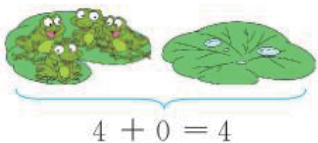
知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
比较高矮和长短	比较高矮的方法		比较高矮的方法有多种,如对齐比、在同一高度比等
	比较长短的方法		比较物体的长短时,要找到相同的起点来比较或借助一定的标准来比较
比较大小的轻重	比较大小的方法		物体的大小能直接用眼观察进行比较
	比较轻重的方法	在重的下面画“√”。 	比较物体的轻重时,可以用手掂一掂或用天平称一称,也可以借助跷跷板来测量

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
10 以内数的认识	认识 10 以内的数		1、2、3…10 可以表示物体的数量。从 1 开始按顺序数物体,最后数到几,就用数字几来表示
	认识“>”“<”和“=”	$4 < 9$ $9 > 7$ $5 = 5$	比较两种物体的多少,基本方法是一一对应。两种物体同样多,用“=”连接;一种物体比另一种物体多,用“>”或“<”连接
	0 的认识		在数物体的个数时,如果一个物体也没有,就用“0”表示。“0”还可以表示起点
	认识几个和第几个	一共有 5 只小鸭子,从前边数,第 2 只是带蝴蝶结的小鸭子 	一个数可以表示“几个”或“第几个”。“几个”表示有几个,“第几个”表示其中的某一个

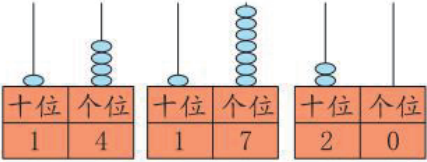
知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
认识图形	认识立体图形	 是长方体;  是圆柱;  是正方体;  是球	长方体:6 个平平的面,相对的两个面完全相同。正方体:6 个完全相同的平平的面。圆柱:上下粗细相同,两端是完全一样的圆面。球:可以任意滚动,形状像皮球

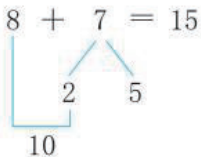
知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
合 与 分	2~6 的合		1 和 3、2 和 2 可以合成 4; 1 和 4、2 和 3 可以合成 5; 1 和 5、2 和 4、3 和 3 可以合成 6
	7、8、9 的合与分		7 可以分成 1 和 6、2 和 5、3 和 4; 8 可以分成 1 和 7、2 和 6、3 和 5、4 和 4; 9 可以分成 1 和 8、2 和 7、3 和 6、4 和 5
	10 的合与分		10 可以分成 1 和 9、2 和 8、3 和 7、4 和 6、5 和 5

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
10 以内的加法和减法	加减法的初步认识	$2+3=5$ $5-2=3$	加法:把两个数合成一个数 减法:把一个数分成两个数
	10 以内的加减法	$4+5=9$ $\begin{cases} 9-5=4 \\ 9-4=5 \end{cases}$	计算加法可以用数的组成、继续数法计算。计算减法可以用数的组成,也可以用想加算减法计算
	一图四式	 $6+4=10$ $4+6=10$ $10-6=4$ $10-4=6$	一幅图,如果已知两部分的数量,求和可以用左边的数量加右边的数量,也可以用右边的数量加左边的数量,列出两道加法算式;求差可以用总数减去一部分量,得另一部分量,列出两道减法算式
	看图列式计算	 ? $5+4=9$	括线表示把两部分合起来,“?”表示所求的量。“?”在括线下面表示求两部分的和,在括线上面表示求一部分量,用减法计算

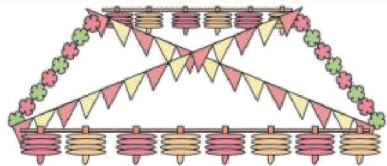
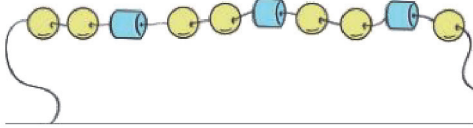
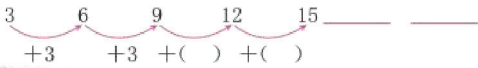
0 的加减法	 $4 + 0 = 4$	(1) $0 + 0 = 0$ $0 - 0 = 0$ (2) 一个数与 0 相加, 结果还是这个数 (3) 一个数减去 0, 结果还是这个数
--------	---	--

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
分 类	根据给定的标准分类	把水果圈起来。 	按给定的标准分类, 只要选出相应的物品即可
	根据自己选择的标准分类	分一分。 	对于没有给定标准的分类, 首先要按照物品的大小、形状、颜色、用途、生活环境等确定一种分类标准, 然后根据这一标准将物品进行分类

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
11~20 各数的认识	11~20 各数的认识		(1)从右往左数,第一位是个位,第二位是十位。十位上有几个珠就在十位上写几,个位上有几个珠就在个位上写几,当个位上一个珠也没有时,要用0来占位 (2)1个十和几个一合起来是十几,2个十合起来是20
	11~20 各数的组成	15 是两位数,其中十位上的“1”表示1个十,个位上的“5”表示5个一	个位上的数是几就表示几个一,十位上的数是几就表示几个十
	数的大小比较	因为13表示1个十和3个一,16表示1个十和6个一,所以 $13 < 16$	先比较十位,十位上数大的那个数就大。如果十位上的数相同,就比较个位,个位上的数大的那个数就大

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
不进位加法	10 加几	$10 + 8 = 18$	10 加几得十几
	十几加几	例: $12 + 6 = 18$ 想: $2 + 6 = 8$ $8 + 10 = 18$	十几加几,先用几加几,再加上10,最后得十几
进位加法	9、8、7、6、5 加几	$8 + 7 = 15$ 	(1)计算进位加法常用“凑十法”和“接着数”两种方法 (2)拆数时,一般是拆小数留大数 (3)接着往下数时,一般把大数记在心中,小数是几,就继续数几个数
连加	三个数连加	例: $8 + 3 + 5 = 16$ 想: $8 + 3 = 11$ $11 + 5 = 16$	三个数连加,先把前两个数相加,再和第三个数相加

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
20 以内的减法	十几减几的不退位减法	计算 $13-2$ 。 想： $3-2=1$ 、 $10+1=11$	十几减几，先用几减几，再把结果加上 10
	十几减几的退位减法	计算 $11-9$ 。 想： $10-9=1$ 、 $1+1=2$	用“破十法”“想加算减法”计算十几减几。用“破十法”计算时，先用 10 减几，再把结果加上十几的个位数
	连减计算	$12-2-4=10-4=6$	连减算式，按照从左到右的顺序计算
	加减混合运算	$8+7-3=15-3=12$	加减混合并不难，从左到右依次算，加法在前先算加，加法在后先算减

知 识 点		举 例 说 明	金 点 子
探索乐园	简单的图形变化规律		从图形的颜色、形状、和某个特征寻找规律
	规律的应用		(1) 从不同的方向探寻图形和数字的规律 (2) 将规律应用于生活
	稍复杂的数字变化规律	 	(1) 加号两边的数交换位置，得到的结果不变 (2) 从图形数量的增加或减少寻找数字的变化规律