

最新小学数学教学设计的程序包括 小学 五年级数学教学设计(大全8篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

小学数学教学设计的程序包括篇一

教学内容：

教科书第1页的例1、例2和试一试，完成练一练和练习一的第1~2题。

教学目标要求：

理解方程的含义，初步体会等式与方程的联系与区别，体会方程就是一类特殊的等式。

教学重点：

理解并掌握方程的意义。

教学难点：

会列方程表示数量关系。

教学过程：

一、教学例1

1. 出示例1的天平图，让学生观察。

提问：图中画的是什​​么？从图中能知道些什​​么？想到什​​么？

2. 引导：

(1) 让不熟悉天平不认识天平的学生认识天平，了解天平的作用。

(2) 如果学生能主动列出等式，告诉学生：像“ $50+50=100$ ”这样的式子是等式，并让学生说说这个等式表示的意思；如果学生不能列出等式，则可提出“你会用等式表示天平两边物体的质量关系吗？”

二、教学例2

1. 出示例2的天平图，引导学生分别用式子表示天平两边物体的质量关系。

2. 引导：告诉学生这些式子中的“ x ”都是未知数；观察这些式子，说一说写出的式子中哪些是等式，这些等式都有什​​么共同的特点。

3. 讨论和交流：写出的式子中，有几个是等式，有几个不是，而写出的等式都含有未知数，在此基础上，揭示方程的概念。

三、完成练一练

1、下面的式子哪些是等式？哪些是方程？

2. 将每个算式中用图形表示的未知数改写成字母。

四、巩固练习

1. 完成练习一第1题

先仔细观察题中的式子，在小组里说说哪些是等式，哪些是

方程，再全班交流。要告诉学生，方程中的未知数可以用 x 表示，也可以用 y 表示，还可以用其他字母表示，以免学生误以为方程是含有未知数 x 的等式。

2. 完成练习一第2题

五、小结

今天，我们学习了什么内容？你有哪些收获？需要提醒同学们注意什么？还有什么问题？

六、作业

完成补充习题

板书设计：

$$x+50=100$$

$$x+x=100$$

像 $x+50=150$ □ $2x=200$ 这样含有未知数的等式叫做方程

小学数学教学设计的程序包括篇二

本册教材共安排五次实践与综合应用活动

二、班级情况分析

大部分学生的学习习惯较好，上课认真听讲、积极动脑，能认真完成作业，对于他们来说，学习是一件轻松愉快的事情。也有一些学生上课纪律欠缺，他们上课不愿意动脑，不举手发言，作业质量也不尽如人意，成为班级中的后进生，对于这些学生，改正他们的学习习惯是关键。

对于上学期的知识掌握尚可，同时也存在着个别人计算不过关、走进生活题说理不清、变化题不懂思考方法等问题。通过本册知识的学习，锻炼他们的思维、口头叙述的能力、动手操作的能力是一个重要的时刻。

三、教学目标

1、经历求几个相同加数相加的问题，可以用乘法解决；在相同加数的个数比较多时，乘法算式比连加算式简便。

2、使学生理解1-6乘法口诀，并能用口诀计算乘法和解决实际问题。

3、使学生知道图形的边，初步认识四边形、五边形、六边形，感受图形的变换。

4、初步理解除法的意义，能读、写除法算式，知道除法算式各部分的名称。

6、初步建立1厘米和1米的长度观念，能用这两个单位计量物体的长度。

7、创设学生熟悉的、感兴趣的、现实的空间情境，引导学生利用已有的生活经验或常识，充分地观察、操作、判断、交流，在内容丰富的活动中体验有关位置与方向的知识。

8、7~9的乘法口诀、用口诀计算一位数乘一位数和相应的除法。

9、看看、数数、算算，了解钟面上的大格和小格。初步形成1时、1分的观念。认读钟面上的时间。

10. 感受“秒”，认识秒与分的关系10、使学生掌握初步的观察物体的方法，培养初步的观察能力。

四、重点、难点

重点：乘除法的计算及解决问题

难点：1、认识并使用常用的单位厘米、米

2、东、南、西、北等方向的认识

3、从前面、后面、左面、右面观察物体

4、时、分、秒的认识

五、教学措施

1、学期一开始就严格要求，加强学生能力和学习习惯的培养。

2、利用直观教具进行演示，帮助学生理解分析，从而轻松掌握所学知识。

3、加强补差工作，让每个学生都不落人后。

4、与现实生活紧密结合，让学生感觉学习不再枯燥无味。

小学数学教学设计的程序包括篇三

一、教学内容：

(一)数与代数

1、海底世界——数数

2、快乐的校园 ——10以内数的认识 (1) 1-10各数的认识 (2) 0的认识

5、小小运动会 ——20以内数的进位加法和退位减法

(1) 20以内数的进位加法 (2) 20以内数的退位减法

(二) 空间与图形

1、谁的手儿巧——认识图形 长方体、正方体、柱和球的认识

(三) 统计与概率

(四) 实践与综合应用

5、雪山乐园 ——总复习

二、教学目标：

1、 数与代数

(2)、结合具体情境，体会加减法的意义；能熟练的口算20以内数的加减法；结合现实素材，进行初步的估算。

2、 空间与图形

(1)、通过实物和模型辨认长方体、正方体、圆柱和球等立体图形；

(2)、辨认从正面、侧面和上面观察到的简单物体的形状；

(3)、会用上下、左右、前后描述物体的相对位置。

3、 统计与概率

(1)、能按照给定的标准或选择某个标准对物体进行比较和分类；

(2)、通过简单的统计活动，初步认识象形统计图和简单统计表，并从中知道简单统计的结果，初步了解一些简单的数据处理的方法。

4、实践与综合应用

(1)、加深对20以内的数有关知识的理解

(2)、加深对分类与比较及统计方面知识的理解。

三、教学重点、难点：

四、课时安排：

海底世界

--数数,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,1课时 (一)快乐的校园

--10以内数的认识,,,,,,,,,,,,,,,,,8课时 (二)妈妈的小帮手

--分类与比较,,,,,,,,,,,,,,,,, 3课时

实践活动

--找找周围的数,,,,,,,,,,,,,,,,, 1课时 (三)走进花果山

--10以内数的加减法,,,,,,,,,,,,,,,,,14课时

数学广场,,,,,,,,,,,,,,,,, 1课时

(四)谁的手儿巧

--认识图形,,,,,,,,,,,,,,,,,2课时

(五)海鸥回来了

(六)有趣的图形

--图形与位置,,,,,,,,,,,,,,,,,3课时

(七) 小小运动会

--20以内数的进位加法和退位减法,,,,,,16课时

数学场,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,, 1课时

(八) 我又换牙了

--统计,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,, 2课时

实践活动

--大蒜有几瓣,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,1课时 (九) 雪山乐园

--总复习,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,5课时

五、具体教学措施:

- 1、 在教学中，注意选取密切联系学生生活、生动有趣的素材，构成“情境串”，提出一系列的问题，形成“问题串”，让学生经历“做数学”的过程。
- 2、 注重培养学生发现问题的意识和初步的应用意识以及解决问题的能力。
- 3、 提倡多样化的学习方式，重视学生个性的发展。
- 4、 注重评价方式的多元化。启发学生从兴趣习惯、合作交流、知识技能、问题意识、发挥潜能等多方面的自我评价与反馈中，逐步培养学生建立自信、认识自我的能力

小学数学教学设计的程序包括篇四

二、教学准备：多媒体教学课件、各种图形的纸片、圆纸片、胶水、剪刀

三、教学目标与策略选择：

(一)、教学目标：

- 1、通过剪一剪，拼一拼，摆一摆的实际操作，加深对图形的感性认识，并能用自己的语言描述长方形、正方形边的特征。
- 2、通过观察、操作，使学生初步感知所学图形之间的关系。
- 3、通过学生大量拼摆图形，发现图形可由简单到复杂的变化及联系，发展想象力和创造力，培养创新能力。
- 4、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。

教学重点：在观察和动手实践中体会长方形和正方形的特征。

教学难点：在摆一摆中体验各种图形之间的转换与联系。

(二)、教材分析：《图形拼组》这部分内容是在上学期“认识物体和图形”的基础上教学的，通过上学期的学习学生已经能够辨认和区分所学的平面图形(长方形、正方形、三角形、圆形)和立体图形(长方体、正方体、球体、圆柱)，这里主要是通过一些操作活动，让学生初步体会长方形、正方形、三角形、圆形的一些特征。

(三)、学情分析：小学一年级的孩子，有意注意时间短，但经过一学期多的系统训练，学生学习积极主动，思维活跃，在课堂上更多地还是关注“有趣、好玩、新奇”的事物，因

此，在练习呈现方式应考虑到学生的实际生活背景和趣味性，使孩子感觉利用数学知识去解决问题是一件有意思的事情，从而愿意接近数学。

(四)、设计理念及意图：这节课通过先创设学生到聪聪、明明作客这样一个情境引入，再让学生参与活动来体会平面图形的特征。先是通过观察：“这些图形娃娃里藏着有什么秘密呢？”让学生说一说，然后引导学生动手折一折，进行比较，得到长方形和正方形的特征。再引导学生动手操作，把长方形变成正方形，使学生认识到图形和图形之间是有联系的。再把圆形变成正方形、把正方形变成4个三角形等等。一环接一环，过渡自然、连贯。学生思维活跃，兴趣浓厚，想出了很多不同的拼组办法。教师及时贴在黑板上，起到了示范、指导和鼓励的作用。整堂课，教师尽可能让学生多尝试、多动手，让他们在有趣的活动中去探索、去体验、去创造，并在活动中让学生感受到了图案美、数学美。

四、教学流程设计及意图

教学流程 设计意图

(一)、情境导入, 活跃气氛。

1、课件出示聪聪、明明两张图片，邀请学生到他们家玩。学生四人搭火车唱着歌前进。

学生：按四人一组侧身，左手搭在前排学生的肩上，右手做火车的轮子绕圈滚动。唱：火车头，呜呜叫，拉着车厢快快跑，轰隆隆，唱着歌儿，向前进，向前进，向前进。

2、认识聪聪、明明家门口的图形娃娃

学生观察回答，教师同时贴出正方形、长方形、三角形、圆形。

3、研究长方形的秘密。

师：小朋友们自己先想一想，再说给同桌的伙伴听。（学生自主学习、反馈1）

生1：我发现了长方形有四条边。

生2：我发现了长方形的边有些长，有些短。

.....

师：谁还有不同的发现？（反馈2）

生：我发现长方形的上、下两条边是一样的。

.....

学生之间可以有疑问地进行自主评价，同时让学生通过动手操作得到验证。

4、学生研究正方形的特征。

学生四人小组合作交流自己的发现并上台演示正方形的特征。

师：小朋友们，刚才你们一起用自己的小手玩了玩图形，发现了图形里藏着好多好多的秘密，其实我们还可以让图形来变魔术。就看我们的小朋友们怎么变，怎么玩。今天我们就来学习“图形变变变”（课题出示）。

（二）、动手操作，自主探索

2、出示第一道菜，叫“月饼拼盘”。要求学生用圆形变成一个正方形的月饼？请小朋友们打开我们的书第28页自己看一看做一做，同桌讨论一下应该怎么做？一生上台讲解。学生自主

学习。

4、聪聪妈妈的妈妈看到小朋友们这么聪明，她给小朋友们准备了一个好玩的游戏——有趣的七巧板(出示)，七巧板的游戏已有千年的历史，它是中国人发明的，这是一幅七巧板，它是用一个正方形分成7份得来的，大家认真的观察七巧板是由几块什么图形组成的?现在就用七巧板来拼图，比比看谁拼的图最好看。学生动手。

5、刚才小朋友们拼得实在是太棒了，我把你们拼的图案都集中在电脑里面，大家请看。

这些都是你们自己动脑筋，发挥想象力和创造力，拼出的美丽图案，真不简单，可见，将来的科学家和发明家就在你们里面。

(三)、总结反思，拓展延伸

今天，这节课我们去了聪聪妈妈的家，自己亲手做了两道菜，知道了图形之间有那么多的秘密，也用图形拼出了很多好看的、有趣的图案，我们成了小小设计师、厨师。今天我们在聪聪妈妈家也玩了一天了，应该要回去了，小朋友们准备好，我们要坐火车回来了。(放音乐)

上课开始，教师通过创设情境，以孩子们喜欢的卡通人物导入，旨在激发孩子的学习兴趣。

让学生自主去评价，并不意味着放弃教师必要的指导。教师不仅要要求学生注意去倾听，而且自己也要注意去倾听。在倾听的过程中发现评议点，从而适时引导学生介入评价。如长方形的上下、左右两条边是否一样长，需要动手折一折，这些都是要教师加以肯定的评议点。

这部分内容教学中，教师把课堂中更多的时间与空间留给学

生，大胆放手，让学生通过观察、比较、自主探索、合作与交流，发现了正方形的特征，加深学生对所学数学知识的理解，并从中培养了学生自主学习的能力、合作能力，同时使他们获得成功的体验，增进学好数学的信心。

教师创设让学生帮助别人做“菜”的情境，激发学生在动手操作中探究感受图形之间的相互转化，沟通几种图形之间的联系及做“家务”的乐趣。

通过不同形式、不同层次、不同类型的练习，使学生能轻松地解决问题，有效地提高学生运用数学知识解决问题的能力。

学生的数学学习活动应当是一个生动活泼、主动和富有个性的过程。教师在设计中采用了开放式的练习，让学生自己设计拼摆“七巧板”的图案，使学生的个性得到了发展，创造欲得到满足，进一步体会到“图形的拼组”在现实生活中的运用。整个活动学生在轻松愉悦的氛围中进行，全体学生能积极热情地投入到活动之中。通过对学生作品的展示和评价，让学生学会自我欣赏和互相欣赏，有利于学生自信心的培养。

这一环节与课的开始相互照应，使数学活动“从生活中来，到生活中去”，再一次将数学学习与学生的生活紧密联系起来。

五、教学片段实录：

师：好，聪聪、明明的家到了。今天他们家打扮的真漂亮，有这么多的图形娃娃在门口欢迎你们，你们想进去看看吗？他们有问题要考考小朋友们：在这些认识的图形娃娃中你认识哪些图形？（出示贴出正方形、长方形、三角形、圆形）

师：这么多的图形娃娃，我们先来研究长方形里藏着什么秘密。请小朋友们拿出桌上长方形的纸折一折，比一比，你发现了什么？自己先想一想、再说给你的伙伴听一听。

生1：我发现了长方形有四条边。

生2：我发现了长方形的边有些长，有些短。

师：谁还有不同的发现？

生3：我还发现长方形的上、下两条边是一样的。

生4：（学生站起来问）生3，你是怎么知道的？

生3：我刚才把长方形的上面与下面折了一下，发现了上面的那条边与下面的那条边是一样的。

生4：我也试一下，（学生自己动手操作，高兴的笑的说）是啊，是啊，我也发现了。

生5：陈老师，我也用“生3”的方法，发现了长方形的左右两条边也是一样长。

师：是嘛，那我们大家一起来试一试吧。

生6：陈老师，我刚才通过对折，发现了一个长方形可以变成两个正方形。

课堂上出现一阵混乱，有个小朋友说是，有的小朋友说不是，有些小朋友提出了自己不同的看法。

生7：我的这个长方形对折之后，不是两个正方形，而我的同桌对折之后是两个正方形。（如下图：）

生8：我刚才把长方形剪一剪，可以分成两个三角形。而且可以摆出不同的图形。（如下图：）

在这个学生的启发之下，其他的学生纷纷拿起手中的剪刀，把一个个长方形剪一剪，拼成自己喜欢的图形。

六、教学反思：

小学生学习数学与具体实践操作活动分不开，重视动手操作，是发展学生思维，培养数学能力和实践能力最有效的途径。新课程标准要求，要培养学生自己探索知识的能力，而动手操作可以给学生留有思维的空间，使脑、手、口在同时动的基础上从直观现象到抽象出算理算法，展现知识的构成过程，分散难点，以便把新的知识内化成符合自己认识水平的知识结构。教育家苏霍姆林斯基说过：“儿童的思维离不开动作，操作是智力的源泉，思维的起点。”为此，重视动手操作，培养学生实践能力，成了课堂教学过程中一个重要环节。对“图形拼组(人教版一年级数学下册)”的教学，从操作入手，引导学生在自主评价中培养学生动手操作的能力，可以更好地优化教学过程，发展学生思维，提高教学质量。

从上述案例可以看出，学生最初的发现比较表面，后在教师引导下，放手让学生自主评价，知道了长方形有哪些特点、长方形可以通过折一折、剪一剪、拼一拼变成其它图形，使知识逐步趋于完善。正是在此过程中，学生对自己或他人的发现进行了比较深入的反思，展开了积极的讨论甚至争论，真正使学生介入了思维活动。学生也再次切身感受到在实践中动手操作的乐趣。这无疑对发展学生的动手操作能力大有裨益。

那么，为什么引导学生自主评价可以促进学生动手操作能力的发展呢?从上述案例中我们可以得到这样几点启示：

- 1、引导学生进行自主评价，不仅能真正确立起学生在动手操作中的主体地位，也能确立他们评价主体的地位，使他们能摆脱习惯于接受老师指导、评价的束缚，树立动手操作的信心，获得“我能行”的体验。

- 2、引导学生自主评价，要求学生关注自己或他人的学习过程，能有效地引发学生对动手操作进行深入地反思。要对自己或

别人的发现进行有针对性的评价，必须去倾听，去思索，哪些是好的，哪些还需改进。这种思维活动的真正介入，可以使学生对图形的特点不仅“知其然”，而且知其“所以然”。这是培养其动手操作能力的一个好方法。

3、引导学生自主评价，还能让学生感受到合作学习的魅力。上述案例清楚地表明，一个人的发现也许是不够完善的，但大家都来动脑筋，都来参与，就可能得到一个比较完善的发现。所谓“三个臭皮匠，顶一个诸葛亮”。对学生自主评价的过程就是一个调动大家都来参与动手操作的合作过程。特别是在合作过程中的交流与对话，必将会点亮每个合作者的智慧的火花，在扬弃中凝炼思维，发展能力。

在数学课堂教学中，评价的方式应该是多种多样的，在教学中学生的自主评价是评价的最重要的一种，教师在课堂里应充分利用，但是在课堂实践中，实施自主评价也会遇到一些问题，需要在今后逐渐改进。

自主评价比较费时，因此进行一次自主评价，需要教师花较大的精力。教师要在有效的准备时间里做到高质量的自主评价教学，就需要平时多积累对学生个体的了解程度，做到教学自主评价时能有的放矢。这方面，给教师提出了比较高的要求，一些新教师往往显得手足无措。因此在新课改教学中，提高自主评价质量，对教师而言，是一个全新的挑战。

在学生方面来说，自主评价的一个问题是有的时候学生往往说不到“点”上，有时甚至会离题很远。虽然促进学生的扩散性思维是新课改的目标之一，但是在一堂课上如果没有一个主题，则会对该课的质量产生较大影响。因此，在学生出现跑题时，教师应该及时的予以补救，把学生的思维引向课堂主题上来。这时候教师就要把握一个“度”。合理地运用这种评价方式，既不能把学生的思维固定在某一点，也不能让由学生思维信马由疆。这方面也给教师提出了比较高的要求。

总之，自主评价教学应该由学生与教师共同来完成。在自主评价中，提高学生的动手能力与拓展性思维既是对教师的基本要求，也是新课改的基本方向，因此应该引起教师的充分重视。

小学数学教学设计的程序包括篇五

义务教育课程标准数学(人教版)二年级下册第115页-116页。

1. 学生在生动、活泼的情境中找出直观事物的变化规律。
2. 培养学生的观察、概括和推理的能力，提高学生合作交流的意识。
3. 培养学生发现和欣赏数学美的意识，使学生知道事物排列的规律中隐含的数学知识。

帮助学生理解“有规律的排列”，引导学生发现图形的简单排列规律。

引导学生发现生活中图形的简单排列规律。

1. “看规律”，从教材情景图导入，充分观察，充分交流，充分评价。
2. “识规律”，感悟图形排列特征。
 - (1) 排队游戏模仿规律, 感受规律;
 - (2) 前到后, 后前移(例题, 摆水果图);
 - (3) 后到前, 前后移(做一做);
3. “做规律”，用规律知识创造生活美。

4. “赏规律”，感受有规律图形的审美价值。

师：小朋友们，在我们的生活中有很多有规律的事物。小雯和小婧两位小朋友就用规律的知识布置了自己的房间。看！这就是小雯布置的房间。（电脑出示：小文的房间）

提问：谁发现了房间中哪些事物的排列有规律？

集体汇报，让学生各抒己见。

师：小朋友们观察得真仔细，小婧看见小雯把房间布置地这么漂亮，他也布置了自己的房间。（电脑出示），我们一起到小婧做客？（好）你看！这就是小婧布置的墙面和地面，可是，这里有规律吗？（生反应）今天这节课我们就来找规律。板书：找规律。

1. 找墙面图案的规律。

(1) 学生自由发言说发现。（小组讨论）

(2) 引导学生从三个方面说规律，注意语言表达清楚。

横着看，竖着看，斜着看等。

(3) 课件演示规律，深化认识。

（墙面的规律可以给予学生适当的引导）

2. 找地面图案的规律。

师：墙面的图案有这样的规律，那么地面的图案呢？（出示课件）

让学生自由发言说发现。

游戏玩法:五个学生为一组,五个人轮流做组长,负责下指令,其他四人按要求排队。用abcd代表四个组员,组长下指令:让b排第一,该怎样排,组员按指令行动。(请一组示范后其他小组在组内活动)

2. 教学例1(第一关,摆一摆)。

过渡:为了让我们玩得开心,小婧为我们设计了一个过关游戏。有胆量挑战吗?(有!)

出示例1:

(1)请学生按规律,利用学具卡片摆出第四组图形。

(2)请学生说规律。

(3)如果让你接着摆出第五组,你会摆吗?试试看!

(4)在这五组中,你发现哪两组是相同的。(师:经过了几次变换,从第五组开始又重复了前面的排列,我们把这样的排列叫做循环排列)

3. 摆水果图。

可是,他只摆了三组,你能根据规律摆出第四组水果图吗?

刚才这两道题,做对的举手,哇,还真不少,顺利攻下第一关。接下来我们来看第二关。

4. 画一画(第二关)。

填写书本115页例1并完成115页“做一做”

做一做:

创作游戏：谁是小设计师。

每一位学生准备一张正方形的纸(当作小手帕)，利用老师给的学具为小手帕设计美丽的花边或图案，花边或图案要有规律。

(1)生自由活动，教师巡视。

(2)展示作品并介绍作品。

(3)互相欣赏作品。

师：在生活中还有很多的规律，你能找出来吗?谁来说说。

(衣服的花纹，地板上的瓷砖，窗帘、斑马线、交通红绿灯……也是有规律的。)

师：生活中还有许多有规律的事物，我们一起看一看。课件显示：自然界的规律(春、夏、秋、冬)，古文物上的规律，少数民族服饰上的规律等。

1. 今天这节课你有什么收获?

2. 教师结语：其实在我们生活中有许多有规律的事物在美化着我们的生活，我们要用自己的智慧去发现它，运用它，将来把我们的环境打扮得更美丽!

小学数学教学设计的程序包括篇六

1. 基本技能：让学生发现、经历、探究图形简单的排列规律，通过比较，从而理解并掌握找规律的方法，培养学生初步的观察、操作、推理能力。

2. 数学思考：在教学过程中，发展合理推理能力，并合理、清晰的阐述自己的观点。

3. 解决问题：合作中逐步形成评价与反思的意识。

4. 情感态度：培养学生发现和欣赏数学美的意识。

发现图形的排列规律。

体会一组图形重复出现多次就是排列规律。

课件、两种颜色的圆片。

一、情景导入感知规律

1. 有星期和电话号码让学生感知规律重要

板书：重复出现

什么在重复出现？

我们把这几个数，叫一组，也就是一组一组地。板书：一组一组地

2. 教学生读，让人感应什么在重复的方法。

3. 板书：找规律

小结：你们为什么不能记住我的手机号，是因为我的手机号没有规律，看来规律是非常重要的，今天我们就来发现规律、研究规律、运用规律、并去找生活中的规律。

二、引导探究，寻找规律

出示熊大熊二为了阻止光头强破坏森林而建造的围墙图。

(一) 寻找围墙的排列规律

1. 找一找：让学生自己观察，去找一找围墙的排列规律。

2. 说一说：

(1) 让学生说出围墙的排列规律，教师注意引导学生用完整的语言来表述：围墙的颜色是有规律的。

(2) 教师提问：什么在重复？

红黄一组在不断的重复。

3. 圈一圈：让学生圈出围墙重复的部分。

4. 修一修：你能按照围墙的排列规律再继续把围墙修好吧。

(二) 感知方向的排列规律

从游戏中感知左右的重复排列，从而引出方向也有规律。

(三) 过桥问题

1、生找规律。

2、读规律。

(四) 饼干问题

(五) 地板和窗帘问题

1、找规律。有颜色、形状、大小、方向四方面的规律。

2、拍手读规律。

三、闯关游戏，运用规律

第一关：说一说。

第二关：猜一猜。

第三关、摆一摆。让学生创造规律。

第四关、从形状和颜色两方面寻找规律。增加了题的难度。

四、回归生活、寻找规律

1、让学生寻找生活中的规律。

2欣赏有规律的图片。并配有押韵的语句。

五、课堂总结

这一环节我总结全课，为本节课画上了一个句号，同时鼓励学生创造出更多美得规律来点缀我们的生活。

六、作业

让学生设计一串手链送给自己喜欢的人。

板书设计：

小学数学教学设计的程序包括篇七

1、例1：横向条形统计图。

例2：起始格与其他格代表的单位量不一致的条形统计图。

2、例1：平均数的含义和求法。

例2：用平均数来比较两组数据的总体情况。

教学目标

- 1、向学生介绍两种条形统计图，使学生学会看这两种统计图，根据统计表中的数据完成统计图。
- 2、使学生初步学会根据统计图表进行简单的数据分析，通过分析寻找信息，并根据这些信息作出进一步的判断和决策。
- 3、使学生理解平均数的含义，初步学会简单的求平均数的方法，理解平均数在统计上的意义。

教学重点

- 1、使学生学会看横向条形统计图和起始格与其它格表示不同单位量的条形统计图。并能进行简单的数据分析。
- 2、使学生理解平均数的含义，会求平均数。

会看两种统计图。

教学难点

学会看横向条形统计图和起始格与其它格表示不同单位量的条形统计图。会进行简单的数据分析。求平均数。

课时安排

- 1、简单的数据分析 2课时
- 2、求平均数 2课时

第一课时简单的数据分析(1)

教学内容第38页例1

教学目标

- 1、使学生进一步了解条形统计图的意义。学会看横向的条形统计图。
- 2、初步学会制作横向的条形统计图。
- 3、能正确分析条形统计图，培养学生观察、分析和动手操作的能力。

教学重点

会看两种统计图。

教学难点

起始格与其他格表示不同单位量的条形统计图。

教学过程：

一、创设情境

(引导学生观察并理解图意)

如果超市的王经理，现在很想知道超市上周四种品牌矿泉水的销售情况，还想知道下周该进些什么品牌的矿泉水。你有什么好办法?(统计)

二、引导学生自主探索、合作交流。

1、出示空白的纵向条形统计图，让学生观察。

说说这个统计图与以前见过的统计图有什么不同?

2、它的横轴表示什么?纵轴表示什么?

3、根据统计表，你能完成下面这份统计图吗？

3、学生讨论并说明如何完成统计图。

4、提问：如果用横轴代表销售量，用纵轴代表不同的品牌，该怎样设计这样的统计图？

5、小组合作学习

6、小组汇报

7、出示规范的横向条形统计图让学生完成。

你能跟同学说说完成这样的条形统计图时要注意什么？

三、引导学生进行小结

在前几个学期，我们已经学会了收集数据和整理数据的方法，会用统计表和条形统计图来表示统计的结果。我们的生活离不开统计、、、、、、、让学生理解、体验统计的1、展示数据2、科学预测、决策作用。

四、巩固练

课本40页第一、第四题

五、全课小结。

今天我们一起学习了什么？你有什么收获？

小学数学教学设计的程序包括篇八

师：小朋友咱们班今天来了很多可爱的小动物，它们可想和你们交朋友呢（出示动物卡片）你想跟哪个动物交朋友，你就对它介绍一下你的位置，它好过去找你。

小朋友自我介绍，并拿到动物卡。

(二) 创设游戏活动，进一步感知位置

1、找座位游戏

师：每个小动物背后都有一个小秘密，打开看一看(动物卡背后有新座位号)。

师：先用你的眼睛找一找你的新座位在哪里，与你的同伴说一说(学生互相说一说)。

师：在行动之前，你想提醒小伙伴们什么?引导学生说出互相谦让。

学生按卡找座位

2、介绍方法

师：谁来介绍一下，你是怎么这么快找到座位的?指名回答

师：同学们在小动物的帮助下，找到了新座位，而且有的同学乐于助人，看来同学们对前后左右掌握得较好，刚才你们的找座位就是今天要学习的“位置”

板书课题：位置

3、介绍新位置

师：你们都有了新的座位，周围有了新的学习伙伴，现在请你在小组里说一说你的位置，然后请小朋友起来说给大家听一听。(多说一些)

4、点名游戏

师：现在我们再做一个点名游戏，先看老师怎么做？

第6组第3个站起来！

第2组第1个拍拍手！

……在哪里？

第3组第4个是谁？

师：谁愿意像老师这样发令做裁判？

5、进一步探究位置相互间的关系

指名小组汇报

生：左右同学和我是同一排，前后的同学和我是同一组。

(三)练习反馈

1、教师谈话：在日常生活中，对号入座的机会的很多，同学们喜欢看电影吗？今天我们就到电影院去看看。

(1)课件出示第8页的第4题

师：让我们好好看看电影院的座号有什么特点？

生：左边是双数，右边是单数，越往两边号就越大。

(2)师：那第一位小女孩拿着9排12号，不知道应该坐哪呢？谁来帮帮他，上讲台指出。

师：你们是怎样找到这个座位的？(生口答)

看书：把剩下的小朋友找见座位连线

(3)全班汇报，学生说，教师课件演示。

小结：我们都给小朋友找到了座位，你瞧他们多高兴呀！小蚂蚁又给我们出了道难题！

2、挂图出示第8页的第5题图

(1)情景导入

(2)全班交流

师：同学们真聪明，想出了为么多办法，它太感谢你们了，下面请你们帮助它完成第8页的第5题吧。

3、同学们帮助小朋友找到了座位，帮助小蚂蚁找到了好吃的，小兵、小明也想考考我们！

完成书中的第6题，独立完成，集体订正

4、师：同学们学习很认真，解决了许多生活实际中的问题，现在就让我们轻松一下，做一个小游戏：“听反话”

要求：(1)同座位的，一个说一个做。

(2)一个同学说，全班做

(3)一个同学做，全班同学说。

作业设计

课堂作业本中相关作业

设计思想

数学来源于生活，又作用于生活，课堂教学应使学生体验到

数学与日常生活是密切联系的，体会到数学的内在价值。教学《位置》时也应体现这一理念。如寻找自己的位置，电影院对号入座等活动，在日常生活中其实经常会遇到。通过学生的课堂模拟活动，让学生体验到数学在生活中的运用，同时提高了学生的实践能力。最后的游戏活动，既有趣味性，又很好地巩固了所学知识，提高了学生学习的兴趣。

教材分析

《位置》是义务教育课程标准实验教科书(人教版)小学数学第二册第一单元的内容，本课通过对学生提供丰富的生活和活动情景，帮助学生体验空间方位。在本课前，教材已经依据学生空间方位的认知顺序编排了上、下、前、后、左、右的知识学习。在本课中，把这几个方位进行整合，对学生进行位置的综合训练学习。让学生能更系统全面的感知方位和位置。

学情分析

一年级学生在日常生活中并通过前面的学习，对上、下、前、后、左、右等方位已经积累了一些感性经验，但不一定能准确地加以判断。本节课在帮助学生学会辨别：上、下、前、后、左、右的基础上再学习从两个纬度来确定物体的位置。如某个同学坐在第几组第几个。

教学目标

- 1、能在具体情景中，根据行、列确定、描述物体的位置。
- 2、在对物体位置关系探索过程中，发展空间观念。运用所学知识和方法简单的问题，培养实践能力。
- 3、在合作与交流的过程中，获得良好的情感体验。结合活动，使学生受到热爱劳动、助人为乐、遵守公共秩序教育。

重点难点

本节课的教学重点是根据行列确定某一物体的位置。

教学难点是能用语言去描述某一物体的位置。

教学策略与手段

本课通过挂图和课件等直观教具，从生活实际出发，激发学生的学习兴趣。并通过一系列模拟活动，让学生更乐于融入课堂学习，提高学习积极性和有效性。