

五下探索图形教学设计 一年级数学上图形与位置的教学反思(优质7篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。大家想知道怎样才能写一篇比较优质的范文吗？下面是小编为大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

五下探索图形教学设计篇一

成功之处：

在教学8加几时，xx老师是按照书上的课时安排，把8、7加几放在一个课时里进行教学，结果有三分之一的孩子都学得糊里糊涂，计算起来既费时又费力，很是麻烦。所以我在教学这部分知识时，我就尝试拆开教学，8加几安排第一课时，7加几安排在第二课时，那么这节课的中心就是教学8加几，使学生能理解算理，正确并较熟练的进行计算。

8加几是在已学过9加几的基础上进行的，学生有了9加几的基础，难度不大，教学的重点是引导学生将已学过的凑十法迁移到8加几的学习中来。为了调动学生学习的积极性和主动性，我以学生都喜欢的闯关游戏引入，设计了闯三关的游戏（第一关复习，第二关学习8加几，第三关解决问题），有效地吸引了学生的注意力。

第一关所复习的内容是本节课知识的停靠点，有利于学生利用知识的迁移来探索学习8加几的进位加法。

第二关通过创设具体的情境，引导学生提出问题，寻找解决问题的方法，并通过课件的动画演示，使学生在头脑中形成凑十的表象，并通过交流，把具体形象的动画过程与抽象的

计算过程一一对应起来，探索出 $8+4$ 、 $8+7$ 、 $8+3$ 的计算方法，进一步理解凑十法的思考过程，体会凑十法的简便性。然后脱离图画，让学生利用知识的迁移计算 $8+5$ 、 $8+6$ ，思考算法，算出得数，并说出为什么这样填，巩固了学生对算理的理解。在巩固练习时，我先引导学生回忆如何凑十计算8加几，再通过心算，直接说得数，提高学生的计算速度。这样分层地逐步抽象，学生的动手操作能力以及抽象、概括、推理能力都得到一定的提高。

第三关利用所学知识解决生活中的问题，把数学和生活紧密联系起来。总体来说，本节课的教学效果还是比较好的，全体学生都能理解并正确运用凑十法计算8加几。相比之下，这样拆开分两课时教学的效果要好的多了，使学生能扎实的掌握凑十法，理解20以内进位加法的算理，进而提高了学生的计算能力。

不足之处：

个别学生的计算速度较慢，还需要再多加巩固练习。

五下探索图形教学设计篇二

立体图形的拼组教学，主要是让学生通过观察、操作，初步感知所学图形之间的关系，同时让学生在学习活动中学会有序地思考问题和学会表达交流，形成初步的空间观念。

这节课的教学，我注重体现了以学生发展为本的理念，大胆放手让学生真正动起来。主要体现在：1. 注重数学与生活的联系。本节课在教学内容的设计上把学生的视野拓宽到他们所熟悉的生活空间中，让学生回到现实生活中去，用数学眼光去发现生活中的数学问题，用数学思想和方法分析和解决生活中的问题。2. 在操作活动中发展学生空间观念。“立体图形的拼组”，是让学生利用长方体和正方体作为学具，通过学生自己动手操作和合作学习的活动过程，摆出不同的立

体图形。在活动中学生的思维是活跃的，他们把几个长方体或几个正方体拼摆成不同的立体图形，在拼摆立体图形的整个学习过程中，使学生对数学与现实生活的联系有所认识，在感悟的同时产生对数学的兴趣。为帮助培养学生建立空间观念，在教学中还充分利用学生手中的学具，放手让学生去观察、去操作、去尝试，做他们想做的。如，学生用两个长方体拼成一个立体图形，可以横着摆，可以竖着摆，还可以擦起来摆；用八个正方体可以拼摆成一个长方体，还可以摆成一个正方体。在整个教学中，学生在合作交流中，边欣赏自己的成果，边体验成功的乐趣，不但树立了学好数学的信心，同时还增强了学生合作学习的意识。

通过教学总结，我觉得在教学中，对学生思维方式的培养怎样落实从“零敲碎打”的线性思维向“条分缕析”式的宽度思维跃进，还应学习解决。

五下探索图形教学设计篇三

对于一年级小学生，《图形与位置》一课的学习是在充分体验的基础上进行的，教材利用学生熟悉的游戏和身边常遇到的一些现象，启发学生借助已有经验学习有关方位的初步知识。教学中我充分尊重生活经验，结合实际生活正确辨认和运用上下、左右、前后。

在一年级学生的生活经验里，已经积累了一些判断左右的方法和经验：吃饭时用右手拿筷子、写字时用右手握笔、况且大多数孩子在家庭、幼儿园已经了解了一些判断左右的方法，然而这种认识只是粗浅的、感性的，对不同的孩子来说层次也是不同的。基于以上分析，我在本课的设计中重视体验，联系实际，组织学生动手操作，吸引学生亲身体验。我设计了一连串的游戏活动，每个游戏活动既是一个新问题的提出，又为下面的游戏开展做好铺垫、准备，可谓环环相扣，层层递进，有水到渠成之感。学生们正是在一个个的游戏活动中深化了认知，锻炼了思维，增长了智慧。学生在游戏中学会

了用前后左右上下来描述事物的相对位置。另外我在各个环节教学中及时对学生进行评价，进而激励学生，提高学生积极性。游戏中我给学生留出充足的时间，使学生真正进入角色。学生有了充分的体验后，才提出要研究的问题。

课后练习更是设计让学生继续做游戏，判断上下、前后、左右、反正，最后让学生动动手，以大树为中心，从附页中剪下小鹿、小兔、小鸟、和小蘑菇的贴图，明白题意后独立贴在书上，让学生在小组内交流自己的贴法，并进行评价。

然而，在课堂上我虽尽量按照新课标的要求去做，却也有许多不尽人意的地方。在课堂上尽管我也努力去发挥学生的自主性，引导学生主动参与。但我始终有种牵着学生鼻子走的感觉，没有充分放手。还有，对于时间的掌握上还需加强。例如在游戏二看谁的反应快的处理上稍显仓促，没有让学生更多的参与，尤其是对学生同桌互动上用时较少。再有对细节的处理上欠妥，数学是一门严谨的学习，老师的语言不可以有随意性，同样对每一个小环节的处理上也是不容一点马虎，要正确的处理知识。例如在本课的教学中，当我面对面教给同上下左右拍手活动时，同学们跟我做同样的动作而忽视了给学生解释镜面示范的道理。

一节课下来，感觉教学目标已基本完成，但是在一些细节性问题的处理上还欠妥当，有时学生说不来的情况下，自己很着急，课堂调控力有待加强！相信自己今后会努力锻炼自我，不断提高。

五下探索图形教学设计篇四

这一单元的学习内容比较少，安排的课时也不多，其中长方形、正方形、三角形、圆等学生在幼儿园的学习中也有初步的接触。这样容易给我们一种假象：教学内容看似简单，学生也好像全都会了，可以不用怎样教了。事实并非如此，学生以前所学到的长方形、正方形、三角形、圆等知识只是很

表面的，对于它们的主要特征、平面图形与立体图形的区别等知识学生是还没有深入掌握的。怎样才能让学生正确掌握这些知识呢？在教学这一单元时，我采取了以下几个步骤让学生动起来：

一、课前，让学生与家长动起来：

在教学这一单元时，我提前一天布置学生一个任务，让学生动手准备学具：找生活中常见的、各种形状、颜色的小盒子；各种小球等。家中有现成的学生很快就可以找到了，家中没有现成的学生就让他们发动家长的积极性，让家长和他们一起想办法找、做。通过这样一发动，学生和家长都迅速行动起来，让他们各自身边的资源整合成一个整体资源，很快就找齐了该节课所需要的各种各样的学具、教具：长方体、正方体的牙膏盒、饮料盒等；圆柱体的纸巾筒、汽水罐等；皮球、乒乓球等。

二、课堂上，让学生动起来：

各种课前准备工作就绪，开始上课了。在教学中，我注重让学生从直观的事物中抽象出各个图形的本质特征，因此，每教学一种图形，我都注意让学生首先动手摸一摸已准备好的学具，然后说一说、议一议，最后学习用完整、规范的'数学语言来描述他们的特征。由于老师给与了学生充分的动手操作实践的机会，学生学习积极性被调动起来了，他们在自主探索中很自然就认识了这些物体的特征，然后通过老师的逐步引导，逐一把立体图形与平面图形的特征概括总结出来了。

五下探索图形教学设计篇五

- 1、能正确辨认圆形、三角形、正方形，并能说出图形的名称。
- 2、学习使用基本图形拼出各种不同的事物。

ppt□三种图形的大小卡片若干、图形拼摆图4幅。

一、活动导入。

今天郑老师要带小朋友们和图形宝宝做游戏，猜猜会有谁呢？(幼儿根据已有认知大胆猜测)喔，小朋友认识这么多图形，下面我们就和图形宝宝做游戏。

二、逐一出示圆形、三角形、正方形ppt图片，引导幼儿观察并说出图形特征。

先请出第一个图形宝宝(教师出示圆形ppt图片)。

1、圆形宝宝长得什么样?(圆圆的)，它有一条边。

请你用身体表现圆形的样子。(幼儿动作表现)

请小朋友想想你吃过、玩过、见到的什么东西是这种形状的?(引导幼儿进行联想)

2、三角形宝宝长得什么样?(通过观察引导感知三角形有角、有边)我们数数三角形有几条边?(师生点数)有几个角?噢，有三条边，三个角。

请你用身体动作表现三角形的样子(如：双手指尖相对举过头顶，代表三角形等)。

请小朋友想想你吃过、玩过、见到的什么东西是这种形状的?(引导幼儿进行联想)

3、正方形宝宝有几条边?几个角?谁来数一数(幼儿点数，回答)

师：正方形有四条边，并且四条边都相等，四个角。

请用身体动作表现正方形的样子。

请小朋友想想你吃过、玩过、见到的什么东西是这种形状的?(引导幼儿进行联想)

你们真是善于观察、善于表现的好宝宝。

三、通过游戏“和图形宝宝捉迷藏”，加深幼儿对三种图形的认知，体验学习的乐趣。

1、播放ppt□欣赏几种图形拼摆组合。

2、引导幼儿说出都是哪些图形拼出来的。

四、图形宝宝变魔术——巩固认知，提升目标。

师：图形宝宝不仅喜欢捉迷藏，还会变魔术呢!你们想不想和图形宝宝一起变魔术?(想)，现在就和桌子上的图形宝宝们一起变魔术吧!

五、活动小结：

哇，图形宝宝们能变出这么多神奇的造型，你们还想不想试一试呢?(幼：想)今天就带图形宝宝回家和爸爸妈妈一起继续变魔术，好吗?(幼：好)祝你们表演成功!(鼓掌)

教幼儿辨认平面几何图形是小班数学教育中的难点。原因是几何图形的认识过程往往过于单调，容易使幼儿失去学习兴趣。因此在这个活动中，我以“郊游”的游戏情节为主，使幼儿的情感得到了满足，这样效果会更好更能引起幼儿的兴趣。然后再加以室内教学，使幼儿的认识从实物——图形过度，符合认知规律。结束延伸环节比较匆忙。

五下探索图形教学设计篇六

《图形与变换》是六年级“空间与图形”复习中的重点内容，其中知识点有：平移、旋转、放大与缩小、轴对称。面对内容综合、大班教学、学生基础参差不齐的情况，要把学生几年中学过的知识以整体结构的形式集中再现，我将知识化为模块，分层训练，教给学生有效复习的方法。

精心备好课。充分利用好集体备课的意资源，并结合本班学生的实际进行复备。这节课目标意识强，学生应理解什么，掌握什么，学会什么，教师心中有数，对难点、重点了如指掌，教学思路、教学环节清晰，教学内容准确，重点突出，把平衡移、旋转、轴对称的特征作为本课重点，指导平移、旋转、轴对称的应用作为难点，抓住利用特征动手实践这一关键，突破难点。

由学生复习时常出现的问题导入新课，引发学生明确本节课的目的，充分利用好课前练习的载体，通过“哪些题目运用了平移、旋转、轴对称？”这样的问题创设问题情境，让学生动脑思考，三组变换的图形展示后，分别归纳出其变换的特征。轴对称：位置、方向变化，图形大小、角度不变；平移：位置变而大小、方向、形状不变；旋转：大小、形状不变，位置、方向变化；相似：大小、方向、位置变化，形状不变。

小学阶段图形的变换主要是给学生呈现了对称、平移和旋转，内容比较简单，所以在复习时我给学生结构框图，边显示边复习，然后让学生议论一下其中的注意点。教师引导学生进行讲解。针对平时学生中存在的问题，有选择地进行个例分析讲解。如识别轴对称图形，画对称轴，画平移后的图像以及画一个简单图形顺时针或逆时针旋转的后成的像。由于学生时间久了，知识有所遗忘，教师适宜用具体操作的方式重新唤起学生的认知水平，因为经历了悟的过程，也许很多存在的问题会迎刃而解。当变换与比例尺相结合时更是让学生

能深刻体会这部分内容在生活中的应用。

1、引入这部分教学用间过长。学生不能用比较规范的数学语言来描述图形的平移或旋转。以后的教学要重视学生“说”的训练。

2、放手让学生归纳整理表格用时过长。充分预设每个活动的有效性及时间分配。

在以后的复习课中自己能够不断总结经验，不断完善课堂，真正提高复习课的效率！

五下探索图形教学设计篇七

图形的变换是义务教育阶段数学课程标准中，“空间与图形”领域的一个主要内容，努力体现运动变换的理念与思想，这也是与传统教材有较大差别的地方。

本章教材主要有以下几个特点：

1、本章教材注意突出学生的自主探索。通过一些日常生活中学生所熟悉的图形与现象，引出图形的基本变换——平移与旋转的基本概念，并在学生的参与探索活动中，得到平移与旋转的基本特征。

2、注意培养学生的动手能力，以及利用轴对称、平移与旋转进行图案设计的能力。教材利用试一试、想一想、做一做等栏目，尽可能多地让学生主动参与，亲自动手操作，丰富学生的思考与探索的时间与空间。

3、删除传统知识中的繁难内容，降低逻辑推理的难度，尽可能地加以合理安排，在直观感知、操作确认的基础上，努力让学生学会合情推理与数学说理。

1、平移是继轴对称以后的又一个图形的基本变换。本节在第四章对平移概念的认识基础上，对平移的概念作了进一步的探索。日常生活中经常可以看到的一些现象，如滑雪运动员在平整的雪地上的滑翔，火车在笔直的铁轨上的飞驰等等，都给我们平移的大致形象。

本章主要讨论平面图形的平移变换。不少平面图案都可以看作是由其中的某一部分，沿着上下或左右的方向，平移若干次而成的。教学中，应努力通过现实生活中各种丰富的实例，让学生体会图形的平移现象。平移既可表示物体（图形）运动的过程，也可表示物体（图形）运动后最终的位置与原先位置的关系。在教学中不必严格区分，过于深究。

2、要引导学生，探索发现原图形经过平移后的对应点、对应线段之间的位置关系与数量关系。主要要让学生通过各种图形的平移，体验感受图形平移的主要因素是移动的方向和移动的距离，从而体会到图形在平移过程中，图形中的每一点都按同样的方向移动了相同的距离。

3、要让学生自己动手操作，探索确认图形在平移过程中，平移后的图形与原图形的对应线段平行且相等，对应点所连的线段平行且相等这些基本性质，从而能将一些简单的平面图形按要求平移到适当的位置。