

# 确定位置一教学设计(汇总8篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。相信许多人会觉得范文很难写？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

## 确定位置一教学设计篇一

1、通过游戏活动，增强学生方向、平移和确定位置的有关知识，提高技能综合能力。

2、使学生通过游戏活动能放松身心，愉悦心情，并在游戏过程中增长知识，出智慧。

增强学生方向、平移和确定位置的有关知识。

教学难点

增强学生方向、平移和确定位置的有关知识，提高技能综合能力。

方格纸、挂图等。

1、说一说。

出示：

□1□□2□

要求：

(1) 分别说一说“向（）平移（）格；

(2) 你是怎样观察的？

2、找一找，画一画。

出示：

(1) 观察图示，收集信息。

(2) 说一说这幅图的”四面八方“。

通过学生回答，复习”四面八方“知识。即东、南、西、北、东南、东北、西南、西北。

1、猜猜我在哪儿。

(1) 出示挂图：

(2) 游戏方法。

说一说：我把棋子先向东平移2格，再向南平移3格，最后向西平移5格。

移一移：根据以上要求，教师引导学生移动棋子。

步骤要求：

1) 确定方向；

2) 数方格；

3) 画标示符号。

(3) 游戏活动。

让学生2人一组，开始游戏。

要求做到：说一说-移一移-猜一猜。

## 2、猫抓老鼠。

“猫抓老鼠”数学游戏涉及的知识虽然不多，但游戏结果的不确定性，反而对学生具有强烈的吸引力。游戏能放松身心，愉悦心情，游戏也能增长知识，出智慧。

游戏“猫抓老鼠”活动过程：

(1) 分组。一般2人一组或4人一组。

(2) 学具准备。一组一个棋盘，2个棋子（猫和鼠），一枚硬币。

(3) 游戏规则。

两个轮流投掷硬币，分别移动棋子。如果硬币正面朝上，棋子可以平移一格或二格；如果硬币反面朝上，则原地不动。

(4) 学生开始游戏活动，教师巡视指导，或参与活动。

游戏结束，让学生结合游戏结果说一说，猫究竟有没有必胜的策略。

小黑板上的作业。

1、“五星级”对应的练习。

2、口算书对应的练习。

练习课

1、猜猜我在哪儿。

2、猫抓老鼠。

## 确定位置一教学设计篇二

教学目标：让学生通过一些测量活动，掌握简单的室外工具测量和估测的方法，并把所学知识运用到生活中去，解决一些实际问题，进一步发展空间观念。

重点难点：

1、学习用工具测量两点间的距离。

2、学会步测和目测，体验步测和目测的价值。

教学准备：卷尺、测绳、标杆

### 一、认识测量工具

教师播放农民在平整土地；工人在兴修水利、建造房屋时进行测量的场景。

师：同学们在平时的生活中有没有看到过这些场景？你知道测量的工具有哪些？

教师说明：测量土地时要用到标杆、卷尺、测绳等工具。

### 二、测量方法研究学习

#### 1. 利用工具实际测量

师：如果要测量教室的长和宽可以怎样来测量？

教师小结：测量较近的距离，可以用卷尺或测绳直接量出。

师：如果要测量学校操场跑道的长度应该如何来测量？测量

时应注意些什么问题？（学生边汇报，教师边演示课件“实际测量”）

（1）．两个人先在a点和b点各插一根标杆；

（3）．用同样的方法再把另一根标杆插在d点……

（根据测量距离的长短来确定分段测量的段数．）

（4）．把所有这些点连接起来，就定出了一条直线．

测定直线以后就可以用卷尺或测绳逐段量出所要测量的距离了

## 2. 步测和目测

### 1) . 步测

师：你知道1步的长度如何测量吗？

教师根据实际给以纠正。

教师演示1步的长度：

从后脚尖到前脚尖的距离．

师：你能按照测量方法对教室的宽进行测量。

教师强调：步子要均匀，不能忽大忽小；要尽量沿直线行进．

### 2) . 目测

师：你现在能不能坐在座位上估算一下你和老师之间的距离．

师：这种只用眼睛来估量一段距离的方法叫做目测．

教师出示图片“参照图”，帮助学生练习目测。

教师说明：目测时容易受地形的影响，如在开阔地，容易把距离估测的偏短，而在狭长的地方又容易把距离估测的偏长。

### 三、实践活动

#### 1. 测定直线.

教师提出要求：让学生分组按照课前分别指定的两点之间测定直线，在地面上画出直线，并量出两点间的距离。

#### 2. 步测

师：请大家先测出自己的步长。50米的距离反复走3次求出平均步数，再算出平均步长。

师：请各小组公布工具测量的结果与自己步测的结果，并进行比较。

步测学校大门口到教学楼的距离。

#### 3. 目测

### 四. 课堂小结

师：通过这节课的学习，你有什么收获？

你知道步测和目测与利用工具测量有什么区别？

总结：在缺乏测量工具或对测量结果要求无需很精确时，可采用步测或目测。

板书设计：

实际测量

测量的常用工具：卷尺、测绳、标杆

用标杆测定比较远的距离的方法：

## 确定位置一教学设计篇三

(2) 教师介绍：小军坐在第4列第3行，可以用数对  $(4, 3)$  表示。

(2) 小组交流讨论。

提问：数对中4表示什么意思？3表示什么意思？

提问：

### 3. 教学例题2。

(1) 认识方格图。

课件出示教材第99页例题2红山公园平面图。

提问：观察这幅图，说说这幅图与以前见过的示意图有什么不同？

指导学生观察图，发现不同之处：一是红山公园的各个场所都画成一个点，只反映各场所的位置，不反映其他内容；二是表示各场所位置的那些点都分散在方格纸竖线和横线的交点上；三是方格纸的竖线从左到右依次标注了0, 1, 2, ..., 10；横线从下往上依次标注了0, 1, 2, ..., 8，其中的“0”既是列的起始，也是行的起始。

(2) 尝试用数对表示图中场所的位置。

提问：你会用数对表示大门和书报亭的位置吗？

学生尝试用数对来表示。教师巡视指导。

(3) 组织汇报交流。

指名汇报怎样用数对表示大门和书报亭的位置，并说说是怎么想的。

启发学生认识到：大门在平面图中处于“竖线3，横线1”的交叉位置上，所以用数对(3,1)来表示；书报亭在平面图中处于“竖线2，横线3”的交叉位置上，所以用数对(2,3)来表示。

(4) 让学生先用数对表示儿童乐园、盆景园、草坪等其他场所的位置，再与同学交流。学生观察得出：儿童乐园(2,6)，盆景园(5,7)，草坪(7,6)，饭店(5,2)，水池(8,2)，假山(9,4)。

### 三、反馈完善

1. 完成教材第98页“练一练”。

(1) 在上图中找出第2列第4行的位置，用数对表示。

学生先在图上找，然后用数对(2,4)来表示。

(2) 指名说说(6,5)表示图中第几列第几行的位置。

2. 完成教材第99页“练一练”。

这道题练习了用数对表示方格纸上点的位置，又练习了根据数对描出方格纸上的点。学生独立完成后，指名说一说。

3. 完成教材第100页“练习十五”第1题。



先让学生用数对表示出自己在教室里的位置，然后组织小组交流，最后全班汇报。

#### 四、反思总结

通过本课的学习，你有什么收获？ 还有哪些疑问？

### 确定位置一教学设计篇四

1. 在具体情境中学会用第几排第几个、第几组第几个、第几层第几号、第几层第几本等方式描述物体在平面中的相对位置，能初步根据相应的描述确定物体所在的位置。
2. 在对物体位置关系探索活动中，经历有序地观察和有条理地表达物体所在位置的过程，培养初步的空间观念。
3. 在活动中，体验与同伴合作的乐趣，体会生活里处处有数学，产生对数学的亲切感。

确定位置的方法，描述物体的位置。

描述物体的位置。

多媒体课件，方格纸，装有小猪图片的信封，写有座位号的卡片，固体胶。

#### 一、联系生活，引入新课

1. 谈话：小朋友，今年夏天咱们中国成功举办了第29届北京奥运会，你们看了吗？现在让我们一起重温那激动人心的时刻。

课件播放开幕式及田径比赛的相关图片。

2. 引入：开幕式上演员站在指定的位置进行表演，观众坐在确定的位置观看演出；赛场上，田径运动员在各自的跑道上奋力拼搏，一切都显得井然有序。可见，在奥运会上确定位置非常重要。在日常生活中确定位置也很重要，我们每个班的教室都有指定的位置，每个小朋友的座位也有指定位置。这节课，我们就来学习确定位置的有关知识。（板书课题）

## 二、体会感悟，建构方法

### （一）做操图认识第几排第几个

#### 1. 巧妙设疑，激发认知矛盾

谈话：我们人类刚刚成功地举办了奥运会，动物王国里的小动物也非常喜欢体育活动。这不，它们正在举办森林运动会呢！

课件出示做操图，福娃：现在运动员正在进行体操表演呢！

老师告诉大家，它在第4排第2个。现在你们知道它是谁吗？

质疑：我已经告诉大家这个小动物的位置了，你们的意见怎么还不一致呢？

#### 2. 细读信息，学会确定位置

##### （1）确定第几排

课件播放：小猴说：我在第1排第1个。小熊说：我在第2排第3个。

谈话：你能根据两个小动物说的话，看出怎样确定第几排吗？

引导学生明确：习惯上从前往后数确定第几排。

## (2) 确定第几个

提问：那又是怎样确定第几个的？

明确：从左往右数确定第几个。

提问：现在你能确定第4排第2个小动物是什么吗？（学生回答）

## 3. 初步应用新知

(1) 谈话：你最喜欢哪个小动物？请你用第几排第几个来说出它的位置。

4. 总结方法：刚才我们是用什么方法确定小动物的位置的？

## (二) 座位认识第几组第几个

让学生介绍自己的座位，感受到方法的多样，体会到要有统一的编组、编号的方法。

2. 师生约定编组、编号的方法。

3. 通过活动进一步体会方法。

(1) 让学生按照约定的方法介绍自己的座位。

(2) 用第几组第几个说说自己好朋友的位置，让大家猜猜他是谁。

## (3) 换座位比赛

学生根据老师发的座位卡片找座位。帮助没有找到座位的学生找到新座位。

小结：确定座位时，需要同时知道第几组和第几个。

### 三、实践应用，拓展提高

#### 1. 楼房图

课件出示情境图，播放小猴的话。

提问：根据小猴的话，你知道它是怎样确定第几层，又是怎样确定第几号房间的？

学生回答，明确方法。

同桌交流：你想去拜访哪位小动物？它住在第几层第几号？

拓展：福娃捡到了一把动物房间的钥匙。该还给哪只小动物呢？

（课件出示：301的钥匙）

让学生用这种方法给小动物的房间编号，并说说自家的门牌号码。

#### 2. 书架图

课件出示书架图，让学生说说怎样确定每本书的位置。

说出自己想借的书的位置，并引导学生思考怎样很快的描述出每本书的位置。

#### 3. 电影院

谈话：生活中需要确定位置的情况有很多，你还知道哪些？

根据学生的回答引出到电影院看电影要找座位。

先出示晶晶影院的场景图，提问：你能帮它们很快找到座位吗？

让学生说说怎样找，课件点击验证。

明确：我们在找位置的时候，要先确定是第几排，再找第几号。

送票：出示三排6号、三排7号、三排8号三张电影票，送给你和你的好朋友。

思考：如果两人想坐到一块儿，会选哪两张呢？为什么？

指名回答，再找一找验证是否坐在一起。

课件再出示贝贝影院的场景图，让学生说说怎样找座位。

思考：如果还是这3张票，你会选哪两张？

观察比较：两个电影院的座位排法有什么不同？找位置的方法一样吗？

师生交流。

#### 4. 观看电影

##### (1) 砸金蛋游戏

游戏规则：砸金蛋的同学需要准确说出金蛋的位置才有机会砸。

指名让一生说位置，另一生找到位置，点击鼠标砸。

##### (2) 拼图

小组活动：拿出方格纸和信封里的图片，按照背后的指定位置先摆好，然后再贴在方格纸上。

展示学生贴好的作品，课件演示、验证。

四、联系实际，总结延伸。（略）

## 确定位置一教学设计篇五

大家好！

今天我说课的题目是《确定位置》。

1、知识与技能：让学生体会用数对表示物体位置的必要性和在方格图上用数对确定位置的方法。

2、过程与方法：经历探索“数对”的表示方法以及运用数对解决问题的过程。

3、情感态度与价值观：体会确定位置的丰富现实背景，体会数学的价值，产生对数学的亲切感。

教学重点：让学生掌握用“数对”确定位置的方法。

教学难点：在方格图上用“数对”确定位置。

新课标指出：“数学教学是数学活动的教学，是师生之间，生生之间交往互动与共同发展的过程。”因此，本节课，我运用现代信息技术创设了生动有趣的情境，组织了丰富多彩的活动，运用自主探究，合作交流与实践创新的学习方式，激发学生主动探究的意识，引导学生在“玩”中感知数学；在“动”中体验数学。

下面我想通过我的教学流程图谈谈信息技术及媒体在我这节课

课中的运用及效果。本课的第一个环节是：

## 1、创设情境，激趣引新

（运用多媒体课件展现卫星发射壮观而令人激动的场面，一下就吸引学生的目光，让学生深刻感受到确定位置在科学发展中的巨大作用，为后面的教学作好了铺垫，同时又激发了学生的爱国热情）

## 2、探索新知，活动体验

我运用课件模拟本班的学生上课的情形，班长站起来正在回答老师的问题（演示课件）。面对课件，正面观察，班长的位置在第几排，第几个一目了然。先让学生用自己喜欢的方法来表示，逐步引导学生用数对来表示位置。信息技术将现实的生活情景带入课堂，为我们的教学提供了方便，便于学生观察、思考，帮助学生理解数对的意义。

紧接着设计了三个有趣的活动，说一说我在哪、猜一猜他是谁、找一找他坐哪。学生在轻松愉快的氛围中，开展了游戏活动，感觉数学真好玩。

然后，我再运用多媒体技术把教室中的位置抽象为方格图（演示课件）。我们把一个组用一条竖线表示，一个横排用一条横线表示，那么每个同学的位置就成了一个点，可以抽象成这样的图形，让学生在图中找到自己的位置。课件动态演示，从具体到抽象，学生一目了然，在图中找到自己的位置也就水到渠成。此处的学习也为学生到中学学习坐标图打下了基础。

“数学来源于生活”。接着，我用课件展示了门牌号、火车票的座位号、电影票的座位号等。利用现代信息技术把生活中的情景带入了课堂，从而密切了数学与生活的联系。

### 3、运用知识，内化提升。

在这个环节，我利用信息技术给学生创设了3个有趣的练习：对号入座；火眼金睛；破译密码。（边放课件边说）这几个习题的设计形式新颖，借助多媒体信息技术，把知识应用与爱国主义融合在一起，具有趣味性，挑战性。

### 4、总结学习，拓展延伸。

最后一个环节是本课学习内容的拓展，运用多媒体课件展示北京在地球的位置。从火箭发射到茫茫宇宙，信息技术跨越了时间、空间、地域的限制，把天文、地理与数学知识有机的整合在一起。将书本上没有介绍的信息呈现给学生，丰富了学生的学习资源，开阔了眼界，拓展了思维。珍惜现在，展望未来，放飞理想，把学生的思维带到了更广阔的宇宙空间。至此，本课也划上一个圆美的句号。

本节课，我利用现代信息技术丰富的资源，使得本课“视听交融，动静交错”。动：一是“生动”，集文字、声音、图像和动画为一体的现代教育技术，使抽象概念具体化、形象化，使得枯燥无味的数学课就如观看一部精彩的动画片，激发了学生学习的兴趣，提高了课堂教学的有效性。

二是“主动”，多姿多彩的教学情境使学生学习由“被动”变“主动”，让学生的思维处于一种积极亢奋状态，提高了思维的广阔性、灵活性、深刻性。

以上是我的说课内容，恳请各位领导和同行多提宝贵意见，谢谢！

## 确定位置—教学设计篇六

课时教学内容：《确定位置（二）》是北师大版数学四年级上册p83—p84第六单元“方向与位置”第二课时的内容。



**地位与作用：**本课时内容是“空间与图形”这个学习领域的一部分不仅是在一、二年级学习了前后、上下、左右，以及东、南、西、北，东南、东北、西南、西北八个方向基础上的发展。而且也是为后面学习“平面直角坐标系”以及“灵活运用不同的方式确定物体的位置”等知识基础。

**知识与技能目标：**结合熟悉的生活情境，理解方向、距离对确定位置的作用，掌握根据方向与距离确定位置的方法，并能根据方向与距离确定物体的具体位置。

**思维与发展目标：**使学生从现实空间中学会根据方向和距离确定物体的位置，发展学生的空间观念。

**情感与态度目标：**在用方向与位置确定物体位置的过程中，体会到数学与日常生活的密切联系，培养学生学习数学的兴趣。在小组合作交流中，培养学生的探究意识和合作精神。

**教学重点：**掌握根据方向与位置确定物体位置的方法。

**教学难点：**在具体的情境中，能根据不同的观察点来判断方向。

设疑激情——引导探索——实践应用——交流评价

多媒体呈现法

启发式教学法

情境教学法

小组合作交流

动手操作

自主探究

1、创设“笑笑元旦要去动物园游览”的情境，结合导游图：

笑笑可以去那些景点游玩？你能用学过的数对知识确定它们的位置吗？——生活化的情境，激发了学生学习兴趣，并且复习了上节课学习的旧知识。

撤去方格图，将新的问题抛给学生：“没有方格，你们还能够确定它们具体的位置吗？——激发起学生探究问题和解决问题的欲望，产生学习新知识的需要。

学生可能会想到用方向来表示位置（其它方法只要正确也给予肯定），此时及时引导学生说一说熊猫馆、虎山在什么方向？学生可能会说：熊猫馆、虎山都在猴山的东北方向，还有可能说北偏东一点。通过观察和比较，还是不能准确地描述它们的位置。

归纳：可以结合角度来确定物体的具体方向。

让学生小组交流、讨论，想出解决问题的办法

总结：给出（量出、知道）百鸟林、熊猫馆到猴山的距离再加上方向就可以确定了。

给出各景点到猴山的距离，让学生起来说一说它们的具体位置。——抓住学生错误资源，及时改正，突破重点。

实践应用——设计上由浅入深、形式上灵活多样，注重课外的拓展延伸。

练习一：“夺宝游戏”—— 巩固所学的知识，让学生进一步理解确定位置需要知道方向与距离。

练习二：“中心广场”—— 是上一个“夺宝游戏”练习的延伸与提高。本题给出了距离与景点，需要学生具体测量角度

并填写位置，有助于学生在操作中积累感性经验，理解确定位置的方法这一抽象的概念。

练习三：“说位置，找区别”——让学生进行观察，先确定不同的观察点，再判断方向，体会物体的方向是相对的。此题也是为了下节课84页第二题，即描述简单的路线图做准备。（突破难点）

练习四：“气象雷达如何确定位置”——引发学生对数学的兴趣，让学生感受数学知识的价值，以及用所学的知识解决生活中问题的愿望。

练习五：辨析题——让学生在讨论辨析中突破难点，学会解决问题的策略：有条理的观察，在确定基本方向的基础上观察角度。

西偏南 $20^\circ$  和南偏西 $20^\circ$  的方向是一样的。（ ）

电影院和超市都在车站的南偏东 $40^\circ$  方向，它们的位置肯定在一起。（ ）

提出问题：你如何把动物园的景点介绍给你的爸爸、妈妈？

活动：先小组模拟说一说，然后老师扮演妈妈，请同学来介绍。

确定位置：方向 距离

## 确定位置一教学设计篇七

结合新课标的要求，《确定位置》这一课，我主要体现了以下设计理念：

1、遵循小学生的认知规律，实施“现实数学原理”，体现数

学知识从感性认识上升到理性认识的认知过程。

2、课堂教学中以学生为主体，注重知识的自然生成，培养学生学习数学的能力。

3、课堂教学充分体现数学源于生活，用于生活，体现学习数学的价值。

《确定位置》是北师大版四年级数学上册第六单元《方向与位置》第一课时的内容。本课主要通过用数对来表示和确定位置的学习，提高学生的空间观念，并建立初步的数形结合思想，对认识生活周围的环境有较大的作用。

四年级学生之前已经有“列、排”的初步认识，但对“数对”这样的抽象知识没有丝毫的基础。但是，四年级学生有一定的生活经验，因此，从生活现实出发，创设学生熟悉的教學情境，充分发挥学生的主体作用，就能实现本节课的教學目标。

教學目标：

1、知识与技能：在具体的情境中，用数对表示和确定位置，并学会在方格图上用数对确定位置。

2、过程与方法：结合生活情境，使学生经历由具体到抽象，由特殊到一般的认知过程，建立观察——探索——思考——归纳——运用的数学思维体系。

3、情感与价值：使学生在學習知识的过程中体验数学与生活的密切联系，体会数学的现实性、价值性。

教學重难点：学会用数对确定位置，并能在方格图中用数对表示位置。

根据我的设计理念和确定的教学目标，我主要从以下几方面进行了教学实践且收到了较好的效果。

1、课前活动为学习新知做好铺垫。通过指定固定位置的学生为本课堂加油、鼓劲，帮助学生回忆有关“列、排”的知识，达到为学习新知做好铺垫的目的。

2、创设现实的情境，层层引入，知识生成自然流畅，思维训练步步为营，让一个抽象的数学知识，在数学活动中轻松理解并接受。

第一层，从学生熟悉的“班长的位置”创设“问题情境”，用不同的方法确定班长的位置，以此发散学生的思维。第二层，通过采集学生发言中的重要信息，使学生明确用规范的语言来确定位置。第三层，适时提出质疑，把学生的直观思维引入抽象的思维，从而引出“数对”的概念。三个层次的教学，使课堂极富挑战性，培养了学生从形象直观到抽象概括的思维能力。

3、引导学生发现问题，主动探究，感受数学知识的必要性和重要性。在学生已经能用语言规范、准确的描述班长、小青的位置时，提出质疑“谁能发明一种更简洁更巧妙的方法呢？”引起学生的深入思考，这使“数对”的产生更具必要性和重要性。学生主动参与，并大胆提出猜想，打破数学课堂中知识强加或者硬灌给学生这种陈旧的教学手段。

4、闯关练习形式多样，环环紧扣，极富挑战性，激发了学生的求知欲。闯关答题，实际上是一个由易到难，由具体到抽象的练习过程。七关的练习，各有各的训练目标，知识螺旋上升，节节拔高。各种题型，训练学生将知识灵活运用以及解决问题的技能。突破重点，化解难点。

5、数学知识来源于生活又运用于生活。课前的小活动及班长的位置都是从现实生活出发，结合学生的生活经验创设的。

让学生感受到数学问题从生活中产生，让数学更加生活化。通过找电影票、火车票的座号、地球经纬线等感知生活中丰富的数学知识及数学知识在生活领域中的广泛性。

数学课堂重在培养学生发现、质疑、探究、归纳、运用的学习技能。今后我将在此方面进行进一步的实践与探索，让学生在数学课堂上感受生活，快乐成长。

## 确定位置一教学设计篇八

“数对”在生活中的应用很广泛，所以我在上课的形式和对教材内容的处理上都比较地“生活化”。课的一开始“猜”的游戏设计引入，可以培养学生的问题意识。在完成了数对的认识和数对的写法教学之后，组织学生进行小组讨论，从而得出用“数对”表示位置的方法。这是恰到好处的合作学习。我们让学生进行“合作学习”不是为了解决问题，而是为了培养学生的合作意识。在完成知识点的教学之后，老师用“数对”来代替学生的名字，叫学生回答问题，方法很好，这也是一种对课堂资料的利用。教学环节“电影票找位置”的设计，发给学生这样□x□5□□□x□x□的电影票，学生在找不到位置之后，自然会产生问题，然后去解决问题。这是培养了学生对范围的估计能力，也是一种解决问题的策略。而且，也提高了课的深度。知识拓展中关于地球经纬知识、台风的一些新闻报道和天气预报中的台风预报的课件的制作和使用，使学生对“数对”的认识和理解更深刻了。

能在具体的情景中，探索确定位置的方法，说出某一事物的位置。

通过多种形式的确定位置的方式，让学生在探索知识的过程中发展空间观念。并增强起运用所学知识解决实际问题的能力。

感受确定位置的丰富现实背景，体会数学的价值，产生对数

学的亲切感。

能用数对表示某有物体的位置。

运用所学知识发现和解决生活中的数对问题。

班级座位表、方格纸、地球仪、写数对的红纸条、课件、资料的收集。

老师发的红纸条、方格纸。

师：认识老师吗？认识（全班异口同声）。

师生互动，完成猜位置游戏，辅之以板书：第几排，第几个。

过渡语：刚才我们玩的猜的游戏，其实就是确定位置（板书）确定位置。

（设计意图：培养学生的问题意识，生活中经常要用到有关确定位置的知识，这里就是要唤起学生已有的经验，为本课的学习做铺垫，同时，通过“猜”的游戏激发学生的学习积极性，让学生初步感受应从两个角度确定位置，激发他们获取知识的欲望。）

## 1、找位置（课件出事班级座位表）

师：你们看到了什么？

生：我们的座位表！

师：你能在这里找到你自己吗？

生：能（大声地、兴奋地）

## 2、说位置

师：谁来说说，你的位置在哪？用自己喜欢的方式说。

生：我叫x x x□我的位置是第2排，第3个。

我叫xx□我在第6排，第5行。我在……

师：你们说得真好！和自己的同桌说一说，前后同桌说一说，还可以说说自己旁边同学的位置，自己好朋友的位置。

师巡回地反馈说的情况。

### 3、位置

师：大家说得都很不错，那就赶快拿起笔，把自己的位置用自己喜欢的方式表达出来吧！

师巡回地查看，请表述方式不一样的学生到黑板上板演。

小结出：同学们的表述方式有很多种，这么多的表达方法有时候其他的人不一定理解。那么，在数学上就有一种更科学的表达方法。那就是：数队（板书）

### 4、探索用“数对”表示位置的方法。

#### 1) 课件：班级座位表和坐标图。

（用flash演示坐标图覆盖在座位表上的过程，让学生有个从感观到抽象的认识过程。然后，隐去座位表，就留下坐标图。）

引导学生看坐标图（坐标图上的点是从“0”开始数起，看点数，两条线交叉的那个点就是你的位置。）老师边说，边板演。



2) 组之间相互说一说自己位置的数对，写一写，小组之间评议。

3) 方格纸上用笔标出自己的位置，并写上数对。

自己在已发的红纸条上写上数对，然后全班交给老师。

4) 完成课件下面的三题尝试练习。

5) 小组合作、探索（课件显示所有已说的和练习中的数对，数对和点一一对应）

师：仔细观察这些数对和他们所表示的位置，你能总结出用数对表示位置的方法吗？

小组内讨论、交流。（给予充分的时间，师巡回观察）

学生小结出“数对”表示的方法：先横着数，在第几排，这个数就是数对中的第一个数，再竖着数，看在第几排，这个数就是数对中的第二个数。

（设计意图：选择学生自己班级的座位图，学生有一个直接的感性认识，便于学生把这种认识转化到抽象的坐标图中；对“数对”的认识有一个逐渐深入的过程，符合学生学习的心理过程。呈现学生多种多样的确定位置的方法，引导学生对头脑中的原始的、粗浅的、局部的、零碎的经验进行调整、提升，通过学生的交流、讨论等学习活动，让学生在观察、思考、讨论中发现表示位置的方法。同时，借助课件，从班级座位表逐步抽象出坐标图，让学生初步感受坐标形成的过程，帮助学生建构新知系统。）

1、课件出示学校附近的地图。

师：你们看到了什么？

生：这是我们学校附近的地图。

师：是的，你能用数对来表示他们的位置吗？

学生说，课件演示，集体评议。

2、课件出示游乐场的平面图。

1) 用数对表示各景点的位置。

2) 小敏的位置是 $(4, 2)$ 她要溜冰场去，请画出路线图。

学生做题，评议。课件配合演示。

（设计意图：在学生逐渐进入到学习兴趣的最低点时，用学生熟悉的环境制成坐标图，又在学生的大脑皮层给了一个新的兴奋点，重新激发了学生的学习热情，利于学生高效率地掌握新知。）