全国教育信息技术研究“十二五”规划课题

第四届成果征集教学反思表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学校 | 天津市北辰区双口小学 | | |
| 课名 | 《用数对确定位置》 | 教师 | 马晓雪 |
| 学科 | 数学 | 年级 | 五年级 |
| 1.应用了哪种新媒体和新技术的哪些功能，效果如何？ | | | |
| 本节课在优学派的教学环境中进行的，本节课的教学主要应用了优学派的互动题板功能，穿插应用了实时表扬、截图发送、随堂统计、抢答器、人气投票、随即对比等多种功能。优学派的保驾护航，使得本节课的重难点顺利的突破，学生通过丰富多彩、形式多样的确定位置的游戏活动（如惊喜连连、成语大会、火眼金睛、象棋智慧等），使他们感受丰富的确定位置的现实背景；亲身体会数学在生活中的重要作用，产生对数学的浓厚兴趣。 | | | |
| 2.在教学活动应用新媒体新技术的关键事件(起止时间（如：5'20''-10'40''），时间3-8分钟左右，每节课2-3段)，引起了那些反思（如教学策略与方法的实施、教学重难点的解决、师生深层次互动，生成性的问题解决等）。 | | | |
| 1、（2'19''-4'15''）和（16'31''-20'29''）学生学会用行和列来描述好朋友的位置后，能不能用两个数字来表示呢？借助互动题板让学生把自己的想法写上面（如3列2行；3.2；3:2；3、2；（3；2）等等）省去了以往教师拿学生的本去投影，还有后面练习根据数对找座位的环节采用了随机对比，师生互动更加灵活。  2、（25'37''-30'11''）在练习环节第一个游戏“惊喜连连”借助了抢答器的功能，学生身临其境在传统的教学和其他多媒体环境汇总很难实现的。仅仅能吸引学生的眼球，同时一个说数对，一个找位置。在快乐的游戏中巩固了知识。  3、（30'12''-34'42''）在第二个游戏“成语大会”汉字块在随意的拖动和复制，同学们再找到成语后可以拖动出来，学生在旁边练习用数对学出每个汉字在汉字墙里的位置，学生们的兴致很高，遗憾的是由于时间的关系本来设计由学生说数对，大家去找对应的汉字猜猜他说的成语是什么，这个环节在教学中没有呈现出来。这种逆向思维的方式为学生对数对的理解会更有帮助。  4、（36'19''-40'19''）在“象棋智慧”中利用了人气投票和截图发送让学生以老师的身份评判学生的答案，大大激发了学生的能动性，学生不仅会写数对，还要会从教师的角度判断数对写的是否正确，书写是否规范等问题，从而为自己起到警示作用。 | | | |
| 3.新技术应用于教学的创新点及效果思考(教学组织创新、教学设计创新等)。 | | | |
| 本节课的知识点非常的简单，能在具体的情境中，探索确定位置的方法，说出某一物体的位置。能在方格纸上用“数对”确定位置。其实数对在生活中的应用是非常广泛的。因此首先我先抛出喜欢玩游戏吗？有了好朋友的帮助我们玩起游戏来会更加稳操胜券。先来找朋友吧！轻松的引出描述好朋友的位置，只用两个数字来描述呢？带着疑问开始了自学探究之路。顺利的认识了用数对描述位置。  在练习环节我以圣诞狂欢为背景用四个游戏贯穿下来，通过和综艺节目“惊喜连连”、“成语大会”和国学文化“象棋智慧”相关联设计了一系列的游戏环节，借助优学派的灵活的操作性，较强的互动性，学生们如身临其境，兴趣盎然，在游戏中熟练的掌握了用数对确定位置。但是在教学中由于自己教学经验和课堂调控性的欠缺等因素，没有很好的把握每个游戏中生成和延伸，在“惊喜连连”的环节学生们的积极性很高，有些同学忽略了对描述位置的关注，只关注金蛋后面的惊喜了。“象棋智慧”环节有的同学没有写完就提交了。 | | | |
| 4.对新技术的教学适用性的思考及对其有关功能改进的建议或意见。 | | | |
| 在练习环节中的第一个游戏“惊喜连连”本来设计学生砸“金蛋”时，任意点“金蛋”图片，它就会消失，先露出后面的惊喜，由于优学派的互动题板的一些限制和程序的繁琐性等因素没有实现，希望能够进一步的改进，在数学教学中思维的灵活性这样的功能的简洁性非常有必要。 | | | |

注：此模板可另附纸，字数800-1000字，为教学案例和教学论文的发表奠定基础。