附表1

2017年观摩活动教学设计表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **一、基本信息** | | | | | | | | |
| 学校 | | 泡桐树小学西区分校 | | | | | | |
| 课名 | | 重复的奥妙 | | | 教师姓名 | | 黄建 | |
| 学科（版本） | | 数学 北师大 | | | 章节 | | 数学好玩 | |
| 学时 | | 1 | | | 年级 | | 二 | |
| **二、教学目标**  1.在发现、描述重复多次的现象或事物的过程中，初步体会简单的规律。  2.通过对不同事物所具有的共同规律的思考和表达，初步发展概括能力，并能用合适的方法进行表达。  3.在观察、思考、表达的过程中，感受规律与现实生活的联系，体会数学学习的乐趣。 | | | | | | | | |
| **三、学习者分析**  本节课重点研究的是图形循环变化的规律，二年级学生对于规律的学习并不是一张白纸，他们具有一定的生活经验。这次教材的内容安排重点是表达规律。由于孩子思维发展的特点，学生比较喜欢选择用画图，文字等形象直观的方法来表示规律。教师要引导孩子选用数字、符号等比较抽象的方法来表示规律。从而通过学习，让学生在经历观察、操作、分析、推理等一系列活动之后，提升孩子的思维品质，发展孩子的概括能力和空间想象能力。 | | | | | | | | |
| **四、教学重难点分析及解决措施**  感受规律，能用不同的方式表示规律。  通过对不同事物所具有的共同规律的思考和表达，初步发展概括能力，并能用合适的方法进行表达。在观察、思考、表达的过程中，感受规律与现实生活的联系，体会数学学习的乐趣。 | | | | | | | | |
| **五、教学设计** | | | | | | | | |
| 教学环节 | 起止时间（’”- ’”） | | 环节目标 | 教学内容 | | 学生活动 | | 媒体作用及分析 |
| 一、游戏导入 | 0’—2’55’’ | | 游戏引入 | 两组数据中，选择一组想要记录的 | | 学生各自用平板选择一组数据 | | 单选投票：选择一组数据 |
| 二、探究新知 |  | |  |  | |  | |  |
| 1、发现规律，表达规律 | 2’55’’—8’10’’ | | 初步体会简单规律，发展概括能力 | 通过讨论，发现规律，用规范语言表达规律 | | 同桌讨论 | | 画笔：用优学派画笔功能，圈一圈，让别人一眼就看出规律 |
| 2、表示规律 | 8’11—11’03’’ | | 独立表示规律，发展概括能力 | 在平板上表示出旗子的规律 | | 独立完成 | | 给予每个小朋友表达自己想法的机会，充分发挥学生的自主性 |
| 3、展示交流 | 11’3’’-19’20” | | 全班交流具有代表性的表示方式，并提炼用到的表示方法，感受数学符号化的优越性 | 展示并解读不同的表示方式 | | 小老师解读每一种表示方式 | | 采用对比功能，筛选出有代表性的表示方法 |
| 4、游戏：你写我猜 | 19’20’’-23’01’ | | 能够运用所学，表示物品的规律 | 用喜欢的方式表示图中物品的规律，其它小朋友猜是那组物品 | | 每位学生在平板上独立完成 | | 小朋友自己选择物品、表示方式，尊重学生的个性，给予每个人表达想法的权利 |
| 5、展示交流 | 23’01-29’20’’ | | 看懂表示的是什么物品的规律，理解感受同样的表示方法可以代表不同物品。 | 结合图观察表示的是哪种物品的规律，并作解释。 | | 全体观察，抽生解释 | | 采用随机对比功能，对随机选出的作品进行分析解释 |
| 三、 | 学生活动 | |  |  | |  | |  |
| 1、游戏：小小设计师 | 29’20’’-35’40 | | 体会数学学习的乐趣 | 用一些图案，运用重复，设计出美丽的图案 | | 每位学生在平板上创作 | | 给予学生展示自我的平台，发挥学生的创造力 |
| 2、欣赏生活动的重复现象 | 35’40-37’17 | | 感受规律与现实的联系 | 学生在课前收集的生活中的重复现象图片，播放给学生欣赏 | | 学生欣赏 | | 制作成动画播放，体验重复无处不在，感受重复之美 |

注：此模板可另附纸，为教学案例和教学论文的发表奠定基础。