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 |
| 课名 | 《假如我是巨人》 | 教师姓名 | 朱玲 |
| 学科（版本） | 人美版美术 | 章节 | 第九课 |
| 学时 | 一课时 | 年级 | 二年级 |
| **二、教学目标**1、认知目标：充分利用联想与比较，培养学生敢于冲破常规、自由、大胆、快乐地想象与表现。2、实践、能力目标：通过教学活动，培养学生分析、比较、想象、创新的能力。3、情感、态度、价值观目标：引导学生体验美术学习活动的乐趣，在想象中培养个性，在创作中激发探索欲。 |
| **三、学习者分析**本课属于“造型.表现”为主的学习领域，根据新课标第一学段的阶段目标设课。小学二年级学生的想象力是最活跃的时期，每一个孩子都幻想，不受时空约束地自由遐想，可以说，幻想是孩子们最快乐的事情。孩子们是在童话故事和动画的陪伴下长大的，在不断的想象中长大的。一个有趣的绘本故事更可以为学生插上想象的翅膀。在教学中，我立足于从学生实际出发，运用多媒体课件中的绘本故事导入，激发兴趣，引导学生积极想象，大胆夸张地进行表现，体验美术学习活动的乐趣。这一时期，孩子们大胆的想象会象小小的火山一样喷涌不止，若引导得当，就会有大量充满情趣的作品出现在我们面前，本课中主要是引导学生想象我想成为什么样的巨人，变成了巨人会发生什么事情？ |
| **四、教学重难点分析及解决措施**重点： 1、高矮与大小比较。  2、引领学生展开想象。  3、画面的整体布局。难点： 画面的布局与形象的对比。  （一）、创设情景，丰富想象本课的教学重点是：利用灵活的比较，启发多种奇妙的联想，力求创新。为了更好的解决本课的重点，在教学中，我截取了绘本《城里最漂亮的巨人》中的片段，让学生再次感受巨人的高大与小人的矮小，影片中，巨人乔治虽然外表看起来很邋遢，但是他却是一个非常有爱心温暖的人，帮助了很多小动物，长劲鹿觉得巨人乔治很美，提示学生不仅要注重自己的内外整洁，更重要的是要修养内在，只有内心散发出来的美才是最美的。学生在惊叹于巨人有如此庞大的身躯时，又被巨人有着一颗善良的心而深深折服。这个时候我再提问，你认为乔治是一个怎样的巨人？孩子们轻松的回答：他是一个热爱和平的，心地善良的巨人。（二）、化静为动，突破难点。6'30''-10'05''通过电子书包平台发送一张人物图片到每个学生的平板电脑上，学生通过手绘功能在上面添加场景，使其成为一幅有对比画面的巨人。在平板电脑上利用手绘功能进行对图片人物的添加，使其成为巨人，激发学生学习兴趣和创作欲望。（三）、巩固重点，大小对比。画面中形象的对比是本课解决的一个难点。如何让学生理解事物的大小是通过对比来表现的呢？我是这样解决本课的难点的：在10'18''-11'10''我先出示两个相同大小的小朋友，并告诉学生老师要用魔术把其中的女孩变成巨人，通过图片的切换，很快，其中的女孩变大了，几乎是头顶天脚立地，但男孩不变；紧接着我又提问，你有办法把这女孩变得更大吗？有的学生就会说出：把男孩缩小！我再次切换图片，这时，男孩缩小了，女孩就显得更加庞大了。这样，轻松的突破了本课的难点，即要突出巨人的大，不但要把巨人画大，还要把周围的景物缩小。从而达到了预期的效果。（四）、学生自评，互评。在18'12''-23'07''利用电子书包拍照上传功能分享学生作品，以及评价功能让学生同时欣赏其他同学作品并进行评价。 |
| 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、导入： | 00'20''-1'53'' | 情趣导入，吸引学生注意力。 | 猜一猜出示巨人图片，巨人与小人的强烈对比，吸引学生注意力。 | 学生猜一猜小朋友手里拿的是什么，激发兴趣。 | 利用电子白板的屏幕遮挡功能，淡入功能等让学生猜一猜，让学生迅速进入课堂情景。体现了美术教学的趣味性、直观性原则。 |
| 二、 欣赏 | 5'20''-10'40'' | 谁变大了？谁变小了？ | 3出示正常狮子与老鼠的图片，一级当然我们想象出来的老鼠变得很大而狮子变得很小，在想象的世界里什么事都可能发生，你们有没有想过这样的问题，（板书：假如我是——）（课件出示课题：假如我是巨人） | 让学生补充完整。说出自己的想法。 | 利用电子白板的图片缩小与放大的功能更直观的形成大小的对比。利用灵活比较，启发学生多种奇妙的联想，拓宽思路，力求创新。 |
| 三.新课 | 2'15''-6'30'' | 创设学习情趣引导学生观察,分析,比较,培养学生的自主学习能力。 | 绘本《城里最漂亮的巨人》片断. | 引导学生观察巨人乔治在城里的奇遇.及小人物、动物景物与格列佛的对比.接着，提问引发学生的思考：“假如你是巨人，你也来到了一个小人国，你会有哪些奇遇呢？”小组同学互相交流，通过提问，发散学生的思维，引导学生展开多种奇妙的联想。 | 图片播放功能阅读绘本，多媒体直观的视觉效果省去了教师难以用语言表达内容，对学生进行了德育的渗透，让学生轻松愉快的学习。 |
| 四、初次创作 | 6'30''-10'05'' | 体验，尝试平板电脑上创作作品。 | 电子书包上学生体验尝试完成一幅巨人作品 | 通过电子书包平台发送一张人物图片到每个学生的平板电脑上，学生通过手绘功能在上面添加场景，使其成为一幅有对比画面的巨人。 | 在平板电脑上利用手绘功能进行对图片人物的添加，使其成为巨人，激发学生学习兴趣和创作欲望。 |
| 五、巩固重点大小对比 | 10'18''-11'10'' | 感知事物的大小对比变化，多媒体课件化静为动，引导学生理解事物的大小是通过对比来表现的，较好的突破教学难点。 | 先出示两个相同大小的小朋友，并告诉学生老师要用魔术把其中的女孩变成巨人，通过图片的切换，很快，其中的女孩变大了，几乎是头顶天脚立地，但男孩不变；紧接着我又提问，你有办法把这女孩变得更大吗？有的学生就会说出：把男孩缩小！我再次切换图片，这时，男孩缩小了，女孩就显得更加庞大了。 | 学生更直观体会大与小，高与矮的对比。学生明白把主要人物变大以及对比的环境和人物变小，形成画面的鲜明对比，这样能更直观和更清晰的了解大小的对比。 | 电子白板的放大缩小功能，多媒体课件化静为动，引导学生理解事物的大小是通过对比来表现的，较好的突破教学难点。 |
| 六、再次创作 | 11'13''-18'11'' | 学生发挥想象力，创编故事，丰富想象。 | 学生作画，教师巡视指导。 | 把你成为巨人的有趣故事画成一幅精彩的画，画完后讲给同学听。  | 发送电子书包题目，等待学生上传作品。能让老师更清晰更全面看到每一位学生创作的自评，且学生也能看见其他同学的作品。 |
| 七、学生自评，互评老师评价 | 18'12''-23'07'' | 学生自评，学生互评老师评价 | 老师查看每个学生作品进行点评作品。1.自评，请同学到台上讲讲自己的故事。2.互评，最喜欢哪幅作品，为什么？ | 利用电子书包拍照上传功能分享学生作品，以及评价功能让学生同时欣赏其他同学作品并进行评价。 | 1、电子书包拍照上传功能2、评价功能通过评价让学生更直观的了解自己的作品和同学的作品。 |

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。