附表2

2017年观摩活动教学反思表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学校 | 泡桐树小学西区 | | |
| 课名 | 《假如我是巨人》 | 教师 | 朱玲 |
| 学科 | 美术 | 年级 | 二年级 |
| 1.应用了哪种新媒体和新技术的哪些功能，效果如何？ | | | |
| **1.交互式电子白板拖拽、比例缩放、旋转、批注等功能设计活动，使教师的教学更加方便、生动、有趣。**  **2.利用白板可以随意推动图片的功能吸引学生注意力。**  **3.遮屏，聚光灯等选项，遮屏和聚光灯等是电子白板的一些特殊功能，将这些功能和激光笔、荧光笔等相结合。**  **4.通过图片放大与缩小功能，将人物大小进行强烈对比来想象。**  **5.电子书包手绘功能，学生直接在平板电脑上对已有人物进行想象添加，引导学生进行情景假设，使其成为巨人的画面，用更直观更快捷的方式解决本课的教学难点。**  **6.电子书包的评价功能，支持学生学习过程和效果的多元化评价，实现评价内容和评价方法**  **的多元化。教师不再局限于面对面的点评和辅导，通过电子书包中各种互动手段和技术，实现更为便捷充分的师生对话，根据学生的实际情况及时调整教学侧重点，发挥过程性评价的指导作用。电子书包可以记录学生学习过程，学生可以及时对自己的学习过程进行调整；利用学生交流平台，学生之间也可以进行互评，增强学习效果；** | | | |
| 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）。 | | | |
| 一、  充分利用交互式电子白板的功能教学，给学生足够的空间去想象，去培养学生的发散思维。  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。  二、  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。  难点部分的形式让学生自主学习，以学生为本，让每个孩子都参与进来，而不是老师强硬灌输，在教学中还存在一些欠缺，如通过人物动作想象周围环境，也可以反过来在固定的环境中想象人物的动态和服饰，培养学生的逆向思维能力；  三、  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。电子书包拍照上传功能和评价功能。通过评价让学生更直观的了解自己的作品和同学的作品。 | | | |
| 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)。 | | | |
| 一、促进了课堂教学中的操作性。  传统的多媒体课件更多的是演示功能，课件在演示过程中学生无法参与，因为课件的内容无法更改。电子白板可随意放大缩小、拖动、复制、粘贴、即写、即画、即擦等多种教学功能，不仅让学生的目光始终集中在白板上，能很好地吸引学生的注意力，同时还有助于我们的教学变得易操作，可观察，帮助学生更好地理解和掌握知识。能更形象生动的体现教学内容：本节课中创设情境后运用聚光灯功能学习新单词，运用拖拉、大小递增功能学习和练习句型，这么形象地教学对本节课太适合了。  二、提高了课堂教学中的互动性。  在美术课上，[电子白板](http://zhidao.baidu.com/search?word=%B5%E7%D7%D3%B0%D7%B0%E5&fr=qb_search_exp&ie=utf8)可以构建学习情景，并且可以更清晰的呈现学习任务和探究目标。在探究的过程中使学习内容与学习任务不断的细化与深入，同时学生可以通过[电子白板](http://zhidao.baidu.com/search?word=%B5%E7%D7%D3%B0%D7%B0%E5&fr=qb_search_exp&ie=utf8)提供的学习平台，在协作的基础上完成学习的探究活动。突出学生的主体地位: 在交互式的学习环境中，可以很好地发挥学生的主体作用，为学生提供发展个性的可能和空间，比如让学生选择早餐食物以及将食物分类的时候，学生的主体作用尽情的彰显。人性化的设计更适应现代教学的要求：白板上既有计算机键盘的部分功能，同时还可替代鼠标操作和粉笔书写，在白板上神奇的上演上课内容，这样人性化的设计更适应现代教学的要求。  三、增强了课堂教学中的直观性  多媒体教学效果上，多媒体教学可以利用各种声音、图像、文字等资源，从而更加形象生动地表达要传授的知识，使得学生更容易接受，也有助于提高课堂效率。在学生作画时我发现，有不少学生受思维定势的限制，还不太敢放开手脚去运用作业纸。白板不仅在硬件设备上为教学提供了平台支撑，同时，白板的[软件设计](http://zhidao.baidu.com/search?word=%C8%ED%BC%FE%C9%E8%BC%C6&fr=qb_search_exp&ie=utf8)为我们的教学提供了一个新思路：比如有照相、拉幕、隐藏、资源库储存、互联网连接等多项功能，使教师的教学更加方便、生动、有趣。灵活运用多媒体资源：使用交互白板技术能即时方便灵活地引人多种类型的数字化信息资源，并可对多媒体材料进行灵活的编辑组织、展示和控制，它使得数字化资源的呈现更灵活；  四、提高创作欲望  利用电子书包的手绘功能，让学生尝试创作。以及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。电子书包拍照上传功能和评价功能。通过评价让学生更直观的了解自己的作品和同学的作品。 | | | |
| 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。 | | | |
| 1、白板界面与其他[软件界面](http://zhidao.baidu.com/search?word=%C8%ED%BC%FE%BD%E7%C3%E6&fr=qb_search_exp&ie=utf8)切换频繁，容易死机；  2.感应笔过于敏感，不好书写，字体不美观，点击右键很麻烦。  3、电子书包使用的最大意义，不是取代传统教学工具，而是改变既有的教学和学习模式。电子书包突破了传统的以教师为中心的教学模式，学生不再仅仅是课堂教学的受体，同时也是课堂教学的主体，拓展了学生自主学习的空间，激发学生学习的主动性和创造性。电子书包将使学习方式发生巨大变化，使课堂学习逐步过渡为不受时间、地点限制，随时、随地的自主学习，这正是当今社会所提倡的泛在学习和终身学习。电子书包以及由此构建的新型教学模式，必将改变教师的教学行为、学生的学习行为，有力促进素质教育。 | | | |

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。