2017年观摩活动教学反思表

|  |  |
| --- | --- |
| 学校 | 天津市北辰区双口小学 |
| 课名 | shapes | 教师 | 赵坤 |
| 学科 | 英语 | 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？  |
| 本堂课的评价手段不再局限于口头表扬，而是将学生们分层分成小组，选定小组长，每组累计教师的点赞数最终选取最优小组。通过小组竞争机制的建立，使全体学生都能参与到课堂活动中，真正成为课堂的主人。小组展示汇报时还能得到小组成员全体的积极性表扬。不但大屏幕显示而且配有悦耳的声音，学生终端机也会同时亮起，极大的激发了学生参与课堂的积极性和学习英语的浓厚兴趣。作为本堂课小组表现情况的依据，这些数据都会记录在电子书包的系统中，家长可以随时查看学生在校表现，老师也可以运用这些统计数据对学生有全面而有据可依的评价。 |
| 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）。 |
| 06”56- 13’”22学生将图形拖动到写有相应单词的篮筐中，并用英文数一数多少，写出阿拉伯数字。教师扮演的女巫问问题：How many triangles/…? 此设计将数词与形状话题相结合，达到语言的情景化运用目的。运用电子书包的互动题板功能实现本关练习，巩固图形词汇的同时，教师随机抽取4名同学回答How many…?句型，使数字单元旧知得以实际运用，并达到了英语与数学学科的融合。26”31- 32’”56 I can make…题板给出不同的图形，教师示范拖动、旋转功能。Look! 3 triangles and 1 rectangle. How nice! 学生自己动手设计，并用语言表达出来。最后，投票选举最优作品。通过互动题板中图形克隆功能，给出学生不同大小、不同数量的图形，通过拖动、旋转、叠加等开动大脑设计图形，让学生体会英语学习与数学中摆放图形的共同之处，培养学生动手能力，给予学生更多的创作空间。 |
| 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)。 |
| 本堂课以电子书包为载体进行教学设计，为小学低年级口语交际课提供另外一个学习模式，学生通过教师发送的互动题板内容，动手操作、动脑思考，为师生在教学过程中的互动和参与提供了极大的便捷条件。本课为天津市地方版教材《快乐英语》二年级上册第二单元shapes第四课时的活动课，我将从以下几个教学环节展示本堂课的教学设计特色：第一、热身激趣。本环节运用自制视频，配合歌词顺序出现图形，使简单的词汇复习更加生动而富有童趣。第二、创设情境。直观的动画展示，自制的音频插入都将帮助学生快速的进入本堂课的情境，同时教师的女巫服也为本堂课增添了亮点。第三、闯关夺心。这也是本堂课的重难点。它运用了电子书包的互动题板功能和自制的闯关特效，让孩子们在紧张、刺激又愉快的氛围中，打败女巫，帮助机器人夺回正义之心。第四、情感升华。通过几张生活中的图片告诉孩子们图形就在我们身边。同时让孩子们领悟到，要用积极乐观的态度发现美好。第五、评价与板书。评价过程贯穿于课堂始终，学生们通过积极的表现获得老师的点赞，从而为本小组争得荣誉。在闯关过程中，孩子们从女巫手中夺回的图形组成了一座彩色的城堡，将本课重点呈现在黑板之上。本课中的情境创设以及教师的女巫装扮极大的吸引了学生的注意力，最终完成的任务也能培养学生帮助他人的积极情感，比较贴近实际生活。闯关过程中，老师设计的任务不但复习第二单元的词汇，而且将数学、美术与英语学科有机的融合在一起，孩子们的思维及动手能力得到多方面的锻炼。其中，课堂生成的语言也是学生不知不觉中将英语运用于实际生活。 |
| 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。 |
| 依据英语教学的直观性，趣味性和实践性的原则，结合情境创设和任务型教学的观念，以及我校配备电子书包互动课堂的实际情况，我选择电子书包与PPT课件相结合的教学工具，选择多媒体教室环境进行本节课的教学活动。二年级学生对于事物的好奇心极强，但缺乏探索的勇气，本课教学设计力求充分利用学生的好奇心复习巩固所学内容，并在教学活动中逐步培养学生的探索精神和对英语学习的热情。电子书包的互动题板功能和自制的闯关特效，让孩子们在紧张、刺激又愉快的氛围中，学会将所学话题有机整合，灵活运用于真实生活场景，将简单语句重新建构，为学生搭建更多模拟场景，将快乐英语落到实处。 |

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。