附表３：

2020年观摩活动教学反思表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学校全称 | 成都市泡桐树小学西区分校 | | |
| 课名 | 整合单元—第四单元第三课时中国神话人物形象的课内外群文品读 | 教师 | 陈静 |
| 学科 | 语文 | 年级 | 四年级 |
| 1.应用了哪种新媒体和新技术的哪些功能，效果如何？ | | | |
| 1、应用了移动终端的课前测，在单元整体知识单的建构下，整体感知四篇神话故事。  2、应用了 移动终端的互动题板，学生自主选择学习文本，并进行勾画批注。分享过程中展示思维过程。归纳总结和区分任务形象的异同点。  3，运用抢答等功能，活跃课堂气氛，提高学生积极性，促进公平。  4、应用了互联网，孩子们在百度里面搜索资料，明确“英雄”含义，品析任务精神。效果很好。  5、应用了互联网，孩子们搜索各民族神话故事，旅途中的神迹。品味神话价值，感受神话魅力。 | | | |
| 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)，引起了哪些反思（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）。 | | | |
| 4’49”- 10’58” 在互动题板上选择神话文本，并对神话文本进行圈点勾画和批注，展示过程。旨在引导孩子自主学习，展示思维过程，而不仅仅是结果。  22’51”- 33’50”多层次评价人物。运用互动平板进行综合比较，同类对比。感知人物形象的共同点。效果好。  33’51”- 38’55”多角度评价神话人物，运用互动题板，进行对比，感受神话的魅力，体会神话价值。效果好。 | | | |
| 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)。 | | | |
| 1. 课前   利用课前测，对单元整体学习进行建构，生成云图。利用大数据分析，测评学生学习感受。呈现学习结果。效果好。   1. 利用电子书包，互动题板，自主选择故事，电子抢答，促进公平。综合对比，品析任务形象的异同，感受人物魅力。效果好。 2. 课后   利用电子书包，拓展延伸神话阅读渠道。对比各民族神话的异同。效果好。 | | | |
| 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。 | | | |
| 在优学派智慧课堂中，能同时使用PPT 和智慧课堂，可以展示学生的思考过程，动笔顺序，反复多次进行练习。单独自主查看每个学生的回答。  语文是一门基础性学科，强调的就是发展学生思维能力，在这个网络学习空间中，教师不再只是知识的传授者，我们通过课前，课中，课后拓展这样的模式训练学生的思维方式、提升他们的思维水平，这样一对一自主学习，基于每个人的学习经验上都有增量，这样的学习才是针对个体的学习，才有实效性。在这样交互式的学习空间里，孩子们从生活中来，选择他们擅长的学习方式，研究他们观察提出的问题，每个孩子的思维都能在这里呈现，在交流探讨中，他们互相习得技能、分享成果，再将他们的研究回投到自己的生活中，资源不断地带入、生成、信息不断地汇聚、交融、能力因此不断地提升。在这堂课里面，新媒体的辅助着重在课前的前测——课中如何解决前测暴露的问题，课中思维模式的搭建，课后如何利用互联网欣赏神话的艺术价值，传承传统的文化精神内核，我们更深入地明白，一切技术都只是手段，教育的最终指向是学生思维的发展。 | | | |

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。