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 | 比赛场次 | 教师 | 李华俊 |
| 学科 | 数学 | 年级 | 六年级 |
| 1.应用了哪种新媒体和新技术的哪些功能，效果如何？  |
| 应用了投票功能；拍照功能；屏幕广播功能；播放微课；有效的推动了课堂的进展，为下一个环节提供了研究内容。 |
| 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）。 |
| 1. 投票功能：理解比赛规则。起止时间（6’20”-9’17”）时间（3分钟），有效的解决了学生在前测中反映出对于规则不清楚的问题。
2. 书写功能：分析算式10$×$9$÷$2中为什么要除以2的问题。起止时间（18’46”-21’18”）时间（3分钟），通过书写出重复的场次，便于学生发现重复的场次与应该记录的场次各占一半，有效地突破了学生理解这一难点。
3. 拍照功能：解决全班都参加，需要比赛多少场？起止时间（24’45”-28’20”）时间（4分钟），通过小组讨论、将小组解决问题的过程拍照上传，小组代表向全班同学交流想法。
4. 屏幕广播功能：观察比较这些不同的方法中，有没有藏着相同的地方？起止时间（28’23”-33’13”）时间（5分钟）老师通过将学生上传的作品进行对比，并通过屏幕广播功能，让每个学生都能在独立思考的基础上再小组交流，从而去感受策略使用的广泛性，利于生成性的问题解决。
 |
| 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)。 |
| 创新点1：平板投票功能。效果思考：通过这一活动，暴露出学生对于比赛规则的理解中的错误，通过展示投票结果，学生解释自己的想法，生生互动，最后统一对规则的认识。创新点2：屏幕广播功能。效果思考：老师从后台有意识的选择出4种方法不同的作品，通过屏幕广播推送给全班同学，每个同学都有独立思考的机会，在独立思考的基础上再开展交流活动，为下一步对于解决问题策略的感悟奠定了基础。 |
| 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、运用屏幕广播功能推送资料给学生时，学生无法在平板上勾画，如果能加上可以勾画的功能，学生在交流时，可以提取出自己勾画后的作品来交流，可能更便于学生的表达及全班同学的理解。 |

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。