附表1：

2020年观摩活动教师信息表

单位公章：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学校全称 | 和田市第三中学 | | | | | | | | | | | |
| 课例编号（平台自动生成，不用填写） | | | |  | | | | | | | | |
| 教师姓名 | 鲍彬 | 性别 | | 男 | | 职称 | | 未定级 | | | |  |
| 最终学历 | 本科 | 教龄 | | 1年 | | 年龄 | | 24 | | | |
| 电子信箱 | 1316110601@qq.com | | | 手机号码 | | 17354306154 | | | | | |
| 通讯地址 | 新疆维吾尔自治区和田地区和田市第三中学 | | | | | | | | | | |
| 指导教师（不超过2人） | | 陈艳玲 韩中华 | | | | | | | | | |
| 教授学科 | 数学 | | | 教授年级 | | 七年级 | | | | | |
| 课 名 | 整式的加减-同类项 | | | 教材版本 | |  | | | | | |
| 知识点 | 同类项的概念 | | | | | | | | | | |  |
| 授课课型 | 授新课 | | | 课时时长 | | 45分 | | | | | | 第 4 课时 |
| 课例类别 | 交互式电子设备类 | | | | | | | | | | | |
| 课堂环境 | 交互式电子教学设备 | | ☑交互式电子白板 □互动电视 | | | | | | 品牌 | | |  |
| 数字化学习终端 | | ☑平板电脑 □笔记本电脑 □台式计算机  □ 交互式VR/ AR一体机 □手机 | | | | | | | | ☑一人一机  □小组一机 | |
| 教学平台名称 | | 优学派 | | | | | | | |
| 创客/STEAM | | 品牌 |  | | | | | | | | |
| 人工智能编程 | | 品牌 |  | | | 编程语言 | | |  | | |
| 其他辅助学具 | | □数字化类：  □常规学具： | | | | | | | | | |
| 本人同意主办方在保留作者信息的基础上，将该课例用作出版、宣传、推广等用途；  承诺报送的课例未参加过其他国家级评审活动。  作者签名：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |

注：1.此表格在“观摩活动”平台上填写后下载打印，手改无效。

2.粘贴照片、手写签名并加盖单位公章后扫描上传，原件自行留存备查。

填写说明：下列信息请选择其中一项进行填写

1.授课课型：新授课 练习课 复习课 实验课 讲评课 其他

2.课时时长：幼儿园15-25分钟，小学 40分，中学40分钟或45分钟

3.课例类别：交互式电子设备类 数字学习终端类 创客/STEAM类 人工智能编程类

附表2：

2020年观摩活动教学设计表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **一、基本信息** | | | | | | | | |
| 学校全称 | | 和田市第三中学 | | | | | | |
| 课名 | | 同类项 | | | 教师姓名 | | 鲍彬 | |
| 学科（版本） | | 部编人教版 | | | 章节 | | 第二章第二节 | |
| 课时 | | 第 4 课时 | | | 年级 | | 七年级 | |
| **二、教学目标**  1.同类项的概念，在具体情景中，认识同类项  2.经历概念的形成过程，培养学生自主探究知识的能力  3初步体会数学与人类生活的密切联系。 | | | | | | | | |
| 1. **学习者分析**   同学们是七年级的学生，活泼好动，探究欲望较强，可是注意力难以集中。上课容易走神。同学们刚刚经历从数到式子转换，这个对于他们来说有一定的难度，且学生的基础不是很牢固。需要多次强调基础概念。 | | | | | | | | |
| **四、教学重难点分析及解决措施**  重点：同类项的概念  难点：在多项式中找到同类项。利用同类项的概念解决问题 | | | | | | | | |
| **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 |
| 导入 | 0-7’ | | 形成分类思想 | 复习多项式概念，给单项式分类 | | 联系生活实际。利用互动题板对多项式分类 | | 多媒体课件展示生活中图片，吸引注意力。互动题板让学生分类。让每个学生都参与到课堂中来。 |
| 授新 | 7-32’ | | 形成概念 | 总结同类项的概念。 | | 利用抢答和随机抽取的方式调动学生的积极性 | | 利用随机抽取的方式和抢答的方式调动学生的积极性，拉回学生的注意力。 |
| 检测 | 32-40 | | 课堂检测 | 通过平板发送练习。 | | 同学们利用5分钟左右的时间完成相应的练习，检验课堂的有效性。 | | 利用智慧课堂的及时统计能力，及时的对本堂课的效果进行检验。判断课堂的有效性，及时查缺补漏。 |
| 小结与作业 | 40-42 | | 对本节课的内容进行总结 | 总结本节课的重难点 | | 同学们一起总结本节课的主要内容 | | 利用手机端即使反馈同学们的作业完成情况 |
| **六、教学流程图** | | | | | | | | |
| 未命名文件 | | | | | | | | |

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。

附表３：

2020年观摩活动教学反思表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学校全称 | 和田市第三中学 | | |
| 课名 | 2.2.1整式的加减---同类项 | 教师 | 鲍彬 |
| 学科 | 数学 | 年级 | 七年级 |
| 1.应用了哪种新媒体和新技术的哪些功能，效果如何？ | | | |
| 本节课采用了学生平板电脑和多媒体课件相结合，利用了互动题版，抢答，随机抽取。以及课件批注等功能，极大的提高了学生的积极性。充分利用互联网的及时性，互动性了解学生的学习情况。学生还可以通过课堂记录来反复学习可见上的批注。达到巩固提高的作用。 | | | |
| 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. 利用互动题板3’-5’增加学生的参与率，使学生积极参加到课堂中来，提高积极性。及时掌握学生的答题情况。 2. 10-15分钟，利用抢答和随机抽取功能吸引学生注意力，促进教育公平性。   3.35-40分钟，当堂检测，利用互联网及时统计学生的答题情况。检验本节课的有效性。 | | | |
| 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.充分利用互联网的互动性和及时性，增加学生的参与率。以学生为主体，教师成为教学过程的组织者。互联网打破了地域和时间的限制，学生可以随时随地学习，是学习过程不仅仅在课堂上。教师可以通过手机端批改学生作业，布置学习任务，帮学生解决问题。学生可以随时翻阅课堂记录，及时查缺补漏。 | | | |
| 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。 | | | |
| 科学技术的发展趋势不可阻挡，新技术教学是每个老师必备的教学素养。所以现在有这样的教学设备，要求老师积极学习。不断创新，将传统教学与新技术相结合。  创新课堂需要更好的产品来为教学服务，也要求老师参与其中，不断提出改进方案。  建议：互动题板创建过程，还有习题创建过程比较复杂，要求老师有一定的计算机功底，新产品对老教师不够友好。 | | | |

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。