**《基于互联网+环境下混合式学习的实践研究》**

**课题组学习记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学习时间 | 2019.09 | 姓名 | 周志燕 |
| 学习内容 | “超星学习通”教师操作培训活动 |
| 学习心得思考* 视频：学习通是什么

超星学习通教师操作文字说明* 第1步 安装登录
* 下载安装学习通
* 注册登录学习通
* 第2步 创建课程
* 新建课程
* 搜索资源并收藏
* 编辑课程目录
* 添加课程资料
* 第3步 创建班级
* 新建班级
* 添加更多班级
* 学生加入班级
* 第4步 互动教学
* 公告通知
* 课堂活动（概述）
* 课堂活动——签到
* 课堂活动——投票/问卷
* 课堂活动——作业/测验
* 课堂活动——全部活动
* 数据统计
* 班级群聊
 |

**《基于互联网+环境下混合式学习的实践研究》**

**课题组学习记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学习时间 | 2019.10 | 姓名 | 周志燕 |
| 学习内容 | 去技术化信息技术与教学深度融合教学反思 |
| 学习心得思考授课背景：长久以来，一直在思考，信息化之于教学，到底是什么关系？什么样的课堂才是深度融合？在感叹科技发展的高速之余，回过头看教育信息化，便感觉不那么满意了。第二个背景，则是自己对信息技术与学科融合的看法，毫无疑问，立足点在教学，信息技术服务于教学，同时又促进教学。信息技术的核心是数据，谁掌握了课堂数据，谁能利用好课堂数据，谁就能掌握课堂教学的秘诀。而信息技术，应该是隐藏于课堂环节之后。怎么展现这个理念，便成为本节课的第二个驱动力。我的思考：回归教育本质，课堂本质。以我的角度，这些本质类思考，都只是略懂。一、技术工具依存于教学策略，隐藏于教学环节我设计了两个层次的活动，第一层次是小组协作完成，抽查其中一个组，由组员推选一位同学回答。这个游戏规则，要保证组内人人参与，抽哪个组是随机的，而组内哪个人回答是自己决定的，因此当抽查开始前，每个组为了确保得分，必须每个人都要参与计算，即使遇到困难，组员之间也会相互帮助。第二层次则增加对抗性，由小组间出题，答对对方加，答错己方加，在它驱使下，出题组一定会精挑细选数字，精心设计题目，确保自己能做而对方不能做，而要达到这个目的，全组都会团结起来，发挥集体智慧，这样既保证了全员参与，又保证了激烈对抗。1. 信息技术应着力于解决教学中的痛点，从而服务于教学

第一个痛点的解决，技术实现形式实在太多，最快捷的就是希沃授课助手和教育云平台的移动讲台，将学生答题过程拍照上传即可，现在这项技术我是每节课都在使用，也越来越纯熟，以至于根本就不把它作为一项信息技术，它已常态化，完全融入了课堂。 |

**《基于互联网+环境下混合式学习的实践研究》**

**课题组学习记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学习时间 | 2019.11 | 姓名 | 周志燕 |
| 学习内容 | 信息技术与课堂教学有效融合 |
| 学习心得思考现代信息技术已经融入课堂教学中，当前教师要应用信息技术制作课件来优化课堂教学,使信息技术与课堂教学有机融合,突破教学重点与难点,创设情境，培养学生的创新意识，拓展课堂信息,从而培养学生的创新思维。　　利用信息技术创设情境　　导入新课是课堂教学的重要环节之一。在课的起始阶段，迅速集中学生的注意力，同时调动学生的情绪，对一堂课的教学效果起着至关重要的作用。运用信息技术导入新课，可以让学生发挥想象力，在明确教学目标的前提下寓教于乐，产生教学成果的最大化。　　利用信息技术突破重难点　　小学生的思维正处在由具体形象思维向抽象思维过渡的阶段，这就构成了小学生思维的形象性与数学的抽象性之间的矛盾。利用多媒体进行教学，能成功实现由具体形象向抽象思维的过渡。由于多媒体形象具体、动静结合、声色兼备，恰当地加以运用可以变抽象为具体，调动学生各种感官协同作用，解决教师难讲清、学生难听懂的内容，从而有效地实现精讲，突出重点，突破难点。通过多媒体图文并茂的展示，使学生思维活跃，做到争先恐后地回答问题。　　利用信息技术培养学生的创新意识　　教师可利用信息技术将问题层层深入，让学生在教师及多媒体的提示下，找到属于自己的方法。例如在“长方体的认识”一课中，让每个学生动手来数长方体棱的条数，并要求不能数漏或数重，学生数完后答案各异，接着教师用多媒体演示最简单、最有效的正确数法（即按长、宽、高顺序的数法），然后让学生自己归纳总结，这是多媒体教学技术给数学课堂提供的便捷方法。　　利用信息技术拓展课堂信息　　学生的学习过程不是教师向学生传递知识信息及学习者被动地吸收，而是学习者主动建构知识的过程。每个学习者都是在现有知识经验的基础上对新的信息主动进行选择加工，建构自己的理解,拓展课堂信息，从而培养学生创造性思维。 |