**常州市新北区新桥街道中心幼儿园教学设计方案**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课 题 | 网络安全 | 设计者 |  | 执教者 | | 袁逸 | 日期 | 2022.9 |
| 班 级 | 滨江中三班 | 修改者 | 周欣怡 |
| 教材  与  幼儿发展分析 | **教材分析：**  “成功的教学所必须的不是强制,而是激发学生的兴趣。”可见兴趣就是学生主动参与学习活动的力量源泉.因此,在开课时我即出示时下最流行的网络新词激发学生的兴趣,打开学生的话匣,迈开了教学成功的第一步,从而顺利的进入本课的学习当中。  **幼儿发展分析：**  孩子们对于电子产品十分感兴趣，近期也会出现许多孩子网络安全照片事故，孩子们对于手机上的游戏视频软件很感兴趣，对此我们将开展本次网络安全活动。 | | | | | | | |
| 教学目标 | 1. 通过课堂探究活动,让学生明白迷恋网络游戏有哪些危害。  2. 引导学生在面对网络游戏时能做出正确的判断,帮助学生逐步形成自我控制能力和抵抗诱惑的能力。  3. 引导学生树立战胜网瘾的勇气和信心,学会健康文明地上网。 | | | | | | | |
| 重 点  难 点 | 引导学生认识到沉溺网络游戏的危害  教会学生如何结合实际情况形成自我控制能力和抵抗诱惑的能力 | | | | | | | |
| 活动准备 | 多媒体课件 | | | | | | | |
| 教学过程 | | | | | | | | |
| 活动版块 | 活动内容与呈现方式 | | | | 设计意图 | | | |
| 一、众说纷纭话网络  二、鲜活事例引深思 | 1．老师出示一些网络新词:偶、牛、顶、神马、给力等,问道：同学们,这些词你们曾经在哪儿见过吗？知道是什么意思？学生众说纷纭。 2.师:说说在那神奇的网络世界你看过什么,玩过什么,有什么感受呢？  生:网络能辅助我们的学习,结交新的朋友,能开拓视野,了解世界,还能玩刺激有趣的游戏……  3.师顺势利导:不可否认,网络游戏新奇有趣,可有部分同学却因迷恋其中而不能自拔,甚至走上犯罪的道路.这节课我们就把它看个清清楚楚,明明白白。  1.学生聊说现实生活中见过的因沉溺网络游戏而使身心受到伤害的事例。 2.老师用多媒体播放一段因沉迷网络而连杀两人的视频,接着出示生活中因迷恋网络游戏而使身心受到危害的真实事例,用事实说话,引导学生谈感受,让学生明白网络游戏危害大。 | | | | 利用幼儿已有经验导入，激发孩子的兴趣。  利用PPT的呈现，更加清晰的展现不同的案例，帮助孩子理清思路。 | | | |
| 活动反思 |  | | | | | | | |