课 题 活 动 记 录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **活动时间** | 2022年5月10日 | **活动地点** | 四楼教科研中心 |
| **活动主持人** | 刘竹君 | **活动参与人员** | 全体课题组成员 |
| **活动主题** | 研究课《圆柱与圆锥的认识》 | | |
| **执教者** | 丁文伟 | | |
| 活动过程   1. **课堂实践**。   **学习活动一：走入立体图形的世界**   1. 展示生活中的立体图形     2．回顾学习长方体、正方体的知识。  3．初步感受圆柱、圆锥、圆台等立体图形在实物中的存在。  **学习活动二：研究圆柱体**  1.让学生在IPAD平面上，每个人都有一个生成圆柱的机会，并初步观察。    2.通过软件的操作，学生在自己的操作中，体会长边、短边、旋转一周不同元素在生成圆柱体过程中作用。    3.让学生在操作和观察后，对圆柱体各部分有数学上的认识。  **学习活动三：研究圆锥体**  1.让学生在自主操作和自主交流中，体会圆锥的形成。    2.通过软件的操作，学生在自己的操作中，体会底、高、旋转一周不同元素在生成圆锥体过程中作用。  3.让学生在操作和观察后，对圆锥体各部分有数学上的认识。  **学习活动四：研究圆台**  打开学生的思维维度，让学生借助于软件在二维和三维之间自由地想象。根据直角梯形四条边的不同，生成不同的立体图形。    **学习活动五：打开想象、创造物品**     1. **设计意图阐述。**   **1.总体设计思路。**  本课程是虹景小学HM课程六年级阶段“HI-数字3D”模块的内容，旨在以STEAM教育理念为指导，在动手实践中，让学生充分感受到创造的快乐，有层次地掌握创造、创新的各种技能，培养学生的创新精神，提升学生的思维品质，发展学生的核心素养。  2.学习目标：  （1）通过学生不断的观察和操作，让学生在学习过程中，扩大认识几何形体的范围，丰富对形体的认识。  （2）由生活中的圆柱与圆锥的认识，上升为数学中的认识，让学生体会产生圆柱、圆锥的几个要素。  （3）沟通数学用语和软件工具之间的联系  （4）增强学生运用已有知识和经验探索并解决问题的意识，体验探索学习的乐趣。入思考的机会，让他们在创造过程中，真正体会到数学知识的一些原理运用。    **三、修改意见和建议。**  1.项目式学习的主题引入比较清晰，能够和学生一起联系生活，创设项目的情境。但是建议老师在和学生一起活动过程中，突出项目的主题。  2.学生在数学综合实践活动中，剖析主题还有待提高。  3.在具体的任务完成中，如何分解任务也是需要学生来完善的。  4.可以把本节课的内容分解为两课时来完成，让学生有更多的经历过程。 | | | |