**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | **数学漫画介绍** |
| **教学**  **目标** | 1.了解漫画的形式  2.初步掌握简单的绘画技能。  3.培养学生观察生活的能力和创造力。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 一、导入新课  1、让学生上讲台讲一个笑话， 教师提出问题:除了用语言的表现形式来表现笑话，还会有哪些形式?  同学们:你们喜欢漫画吗?你们都看过哪些漫画? (学生分组自由讨论)  2、教师小结:漫画是一种让人开心，令人发笑，耐人寻味，发人深思的艺术形式，是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。揭示本课课题: 《漫画》。  二、讲授新课。  1、播放幻灯片,让学生欣赏漫画作品。  2、介绍漫画的社会价值、漫画的特点及漫画的分类。  (1)漫画的社会价值:具有较强的社会性(讽刺、批评或歌颂某些人和由)和娱乐性(搞笑型和人物创造型)  (2)漫画的特点:令人发笑;具有多种表现方法(比喻法、对比法、误会法等) ;夸张的构思和夸张的造型。  (3)漫画的分类:讽刺漫画，幽默漫画，卡通漫画。从篇幅上还可分:独幅漫画，四格漫画,系列漫画，长篇故事漫画等。  三、课堂实践  本学期以四格漫画为主，介绍如何分格，一般的绘画顺序，学生练习简单的常见物品 |

**校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | 数字巨人 |
| **教学**  **目标** | 1.欣赏数学漫画，了解漫画的构成，在品读，分享中初步感知数学漫画的内容  2.培养学生的想象力，将数学与漫画紧密联系。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 课前准备：  1.绘本《真正的'魔法师》ppt课件。  2.排序操作卡、十个魔法师的图片。  3.操作卡人手一份。  活动重点:  认识序数1一10。  活动难点:  区别数与序数的概念。  活动过程:  (一)引出故事主题。  出示绘本画面1，认识十位魔法师，讲述他们要参加“真正魔法师考试”，激发学生兴趣。  (二)学习根据方向及第几表示物体在序列中的位置。  1.引导幼儿为十位魔法师按从矮到高的顺序排队，并边指边念出“第一、第二、第....，并能说出大个子魔法师的位置。熟悉表示顺序的序数。  2.教师讲述第一轮考试的要求，出示图书馆书架，引导幼儿找到装着钥匙的书。  3.出示画面2、3,引导学生看看魔法师考试的情况，说说哪些魔法师找对了,为什么。  4.教师讲述第二轮考试的要求，出示出示画面4法术柜子，引导学生先来找一找下数第六个抽屉里的9张法术明信片。  5.逐一出示画面5、6、 7、8、9,引导学生说一说剩下的魔法师们第二轮考试的情况。  6.教师讲述第三轮考试的要求，并出示画面10，引导学生说一说从左边开始数第10件衣服的正确位置。  7.出示画面11,说一说第一个找的魔法师有没有找对，为什么?  8.出示画面12，说一说大个子魔法师有没有找对，为什么?  9.讲述画面13、14、 15关于大个子魔法师到达玩偶之国的经历。  (三)实践操作  教师为每一位学生准备一份操作卡， 交代操作要求，学生操作。  活动延伸:  让学生说一说生活中的有哪些序数，将操作卡投放到区域中，供学生区域活动时继续巩固序数的内容。 |

**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | **数字创想画** |
| **教学**  **目标** | 1、能够借助数字的形状大胆的想象，添画成完整的动物形象。  2、巧妙运用毛笔和勾线笔的线条粗细结合，表现动物的形态。  3、能够在创意作画的过程中大胆想象和表现。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 活动准备:  1、物质准备: ppt (各种数字造型动物)、电子白板、 大白云毛笔、水墨颜料、宣纸  2、经验准备:会使用毛笔侧锋、中锋笔法、会书写数字0-9  一、导入新课  1.回忆自己认识的各种动物的特征，并尝试用动作表现动物的形态  你去过动物园吗?你喜欢什么动物?你能学学她的样子吗?  2播放ppt, 引导学生欣赏以数字“3” 变形的各种动物，发现数字变形的秘密   1. 讲授新课   1.通过观察, 发现动物中隐藏的数字“3”  今天老师带来了几位动物朋友，我们一起来看看它们是谁?  它们身上都藏着一个秘密， 你们发现了吗?  2、学生进一步探索借助数字”3”进行动物变形的方法  数字3藏在哪里呢，谁来找一找，写一写?  数字3是怎么变成这个小动物的呢?  三、出示数字2,引导学生大胆想象创作  1、 学生尝试创作数字“2”的动物变形  数字3可以变成很多有趣的小动物，那么数字2可以变什么呢?  2、将个别学生作品呈现在白板. 上,共同观察学生创作的数字2变形  我们一起看看，小朋友们把数字2变成了什么?  三、学生尝试创作  1、出示其余数字，引导学生大胆讨论和想象  2、教师交代要求，学生自由创作  四、活动评价 |

**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | **数字创想画评比** |
| **教学**  **目标** | 1、能够借助数字的形状大胆的想象，添画成完整的动物形象。  2、巧妙运用毛笔和勾线笔的线条粗细结合，表现动物的形态。  3、能够在创意作画的过程中大胆想象和表现。  4、培养学生创造美，欣赏美和赞扬美的能力。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 1. 我是创想家   1.赏识分析数字画(课件)  专心查看这几幅数字画，分析，放大一个数字画，它像哪个数字?  我们再把它变成画好吗?(多媒体演示数字通过添画变成画的过程)  教师小结:这些画有趣，好玩，同学们想变一变吗?  2.分析数字变画，激发兴趣.  瞧一瞧， 想一想2像什么?(多媒体展现数字2,学生回复到游水的鸭子、跑步的鸵鸟、青虫、水龙头、在字周边相应展现游水的鸭子、跑步的鸵鸟、青虫、水龙头、....激励学生大胆想象,激励回复的好的学生)  小结:一个数字可以变生活中的好多形象,动物、植物、生活中的物体。  3.学生相互交流，师生相互交流。  A.同学们在自己所带的数字卡中选择一个自己热爱的数字,举起来给老师看一看， 说说它像什么？  B.老师手中也有一个数字0,我感觉它象一个游泳圈，同学们说说怎么变?学生议论后教师再说，同学们想看看老师用不同的方法做的数字画游泳圈吗?展台表示老师用不同方法做的游泳圈，  4.比较查看出示两幅数字画，比较查看，哪一幅像5，为什么?  小结:被变数字与变后的形象要有好像，相近之处。  学生作业，教师辅导。（学生动手作业，放轻音乐）   1. 我是评论家   1.激励学生大胆创作。  2.对有创新和合作精神的学生赋予激励。  3.先学生互评、组评，谁的作品最美，哪个同学完成的最好，老师结合综合评价。  4.各组推选出的优秀作品展评，全班一起打分。   1. 我是数学家   学识拓展  1关于数的来历。  2生活中好玩的数字。  3.生活中还有一些好玩的变画。 |

**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | 符号大乱斗(1) |
| **教学**  **目标** | 1. 让学生通过漫画理解大于号小于号的意义。 2. 通过游戏活动能够正确的应运大于号小于号。 3. 培养学生对数学活动的兴趣，使学生在活动中感受成功的喜悦。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 教学准备：画纸，鳄鱼道具   1. 导入新课 2. 出示动漫故事：大于小于和等于   很久以前，数学王国比较混乱。0-9十个兄弟不仅在王国称霸，而且彼此吹嘘自己的本领最大。数学天使看到这种情况很生气，派＜、＞和= 三个小天使到数学王国建立次序，避免混乱。三个小天使来到数学王国，0-9十个兄弟轻蔑地看着它们。9问道：“你们三个来数学王国干什么，我们不欢迎你们！”  =笑着说：“我们是天使派来你们王国的法官，帮你们治理好你们国家。我是‘等号’，这两位是‘大于号’和‘小于号’，它们开口朝谁，谁就大；它们尖尖朝谁，谁就小。”  0-9十个兄弟听说它们是天使派来的法官，就乖乖地服从＜、＞和=的命令。  从此，数学王国有了严格的次序，任何人不会违反。  同学们:你们喜欢这个故事吗?  二、新授  1.教师：“大于”、“小于”和“等于”这三个符号成为故事中的角色，分别拥有不同的个性和能力，让我们一起用手中的画笔展示这些符号在数学中的作用和意义。  揭示本课课题: 《符号大乱斗》。   1. 互动游戏：鳄鱼喂食物。   老师摆好鳄鱼的嘴巴，小朋友在左右两边摆出多的食物和少的食物  老师摆好食物，小朋友帮助鳄鱼吃到多的食物：正确摆出大于、小于、和等于。  三、课堂创作  学生利用数学符号和图形进行创作。 |

**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | 符号大乱斗(2) |
| **教学**  **目标** | 1. 通过绘画活动来增强孩子们对数学符号的理解。 2. 培养学生从直观上理解这些符号，激发学生的创意和想象力。 3. 通过评比培养孩子美的鉴赏力。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 教学准备： 画纸 彩笔 符号纸小奖状   1. 导入新课 2. 出示图形娃娃 3. 师：今天，老师给小朋友带来一份礼物，你们想看吗？   (出示机器人)你们觉得它们有趣在什么地方？（学生回答）  师：这些图形各有几个，哪个比哪个多，哪个比哪个少。  (大于号，小于号，等号)根据学生的贴出相应形状的纸。  揭示课题：符号大乱斗  二、新授  1.师：这些数学符号除了能拼出有趣的娃娃，它们还会变魔术呢！小朋友想看吗？  变魔术：先出示张大于号纸，全体闭上眼晴念：叮当法术变变变。  (教师把大于号纸对角折) 提问：你知道是怎么变的吗？  学生讨论后回答。  请位学生上来变一变。  你能不能把这张正方形小于号纸变出其它图形呢？  请2学生示范  2.全体幼儿玩游戏：变魔术。  师：小朋友想不想做魔术师呀？请你从篮子中拿一张纸，看看它是什么形状的，然后再来变一变，比一比哪个魔术师最能干，变出的图形是跟其他人不一样的。  游戏后请学生说一说是怎样变的，并相互介绍  三、课堂创作  导学生用符号纸拼贴各种造型，创作漫画  师：小朋友表演得真棒，看，谁来和我们做好朋友了？  今天是我们和小孤狸第一次见面，小朋友想不想送点礼物给他呢？老师给你们准备了不同形状的纸，小朋友可以用他们创造出符号大乱斗的画。  学生操作，教师巡回指导。 |

**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | **“0”的故事** |
| **教学**  **目标** | 1. 用多种活动形式让学生通过自主的学习活动，亲自参与知识发生、发展的过程，使学生在融洽的气氛中自由思维、平等讨论和大胆想象，提高学生的自信心，使全体学生不同程度地获得成功，使不同层次的学生获得不同的发展。   2、让学生了解数字0的来历，对数学知识框架的形成有个简单的了解。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 一、我是数学家  1.数字0的绘本故事(课件)  数字宝宝0虽然心地善良，但是别的数字与0结伴都是零蛋，所以很多数字宝宝不愿和它在一起。有一天数字宝宝0遇到了数字1，瞬间威风又被人尊敬，大家抢着和0在一起。这是为什么呢?让我们一起来听今天的故事吧!  教师小结:从此那个小小的0，变得极其受人尊敬。  2.数字0作为起点“调皮的小点点"的故事    （简短的故事，一下子吸引了孩子们的注意力，在后续学生作业中"调皮小点点"都被学生收入自己的格子漫画中，可见学生对它的认同。  ）    二、我是评论家  1.学生相互交流，师生相互交流。  同学们，听了这两个故事，你有什么收获呢？  小结:被变数字与变后的形象要有好像，相近之处。  三、我是创想家  1.激励学生大胆创作，把0的知识画一画吧。  2.对有创新和合作精神的学生赋予激励。  3.先学生互评、组评，谁的作品最美，哪个同学完成的最好，老师结合综合评价。  4.各组推选出的优秀作品展评，全班一起打分。 |

**数学漫画   校本课程讲义**

|  |  |
| --- | --- |
| **内容** | **数字宝宝开大会** |
| **教学**  **目标** | 1．能大胆的根据数字的特征进行想象画。  2．能用连贯的语句，大胆的表达自己的作品发展语言，激发学生的想象力。  3．鼓励学生与同伴合作绘画，体验合作绘画的乐趣。  4．体验运用不同方式与同伴合作作画的乐趣。 |
| **教**    **学**    **要**    **点** | 一、我是创想家  1.观看数字宝宝动画片，吸引学生兴趣  小朋友，今天老师带来了一段动画片，一起来看看，好吗?(放映动画)  刚才你们在动画片里看到了什么呢?(看到了数字宝宝等）数字宝宝会变很多的魔术，你看到的数字宝宝变成的是什么呢?  教师小结：原来数字宝宝可以变出好多好多的东西呀!看看老师给你们带来了哪些数字宝宝  2.赏识数字诗(课件)  我们走进了数字王国，在自己身上、教室的角落都找到了数字宝宝。数字宝宝还藏在数字诗中呢！    我们再把它变成画好吗?  教师小结:这些画有趣，好玩，同学们想画一画吗?  3.欣赏数字画，激发兴趣.    二、我是创想家  1.激励学生大胆创作。  2.对有创新和合作精神的学生赋予激励。  3.先学生互评、组评，谁的作品最美，哪个同学完成的最好，老师结合综合评价。  4.各组推选出的优秀作品展评，全班一起打分。  三、我是数学家  1、找一找生活中还有哪些地方有数字。 |