

新北区学校微型课题 研究过程性材料

学 校：薛家实验小学

课 题 名 称：《基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究》

课题主持人：刘疏影

立 项 时 间：2023.1

结 题 时 间：2023.12

常州市新北区教师发展中心制

过程性材料目录

1. 区级公开课《走进物联网》	1-9
1.1 通知与安排	1-3
1.2 教案	4-8
1.3 评议表	9
2. 区级公开课《我帮田忌赛马》	10-13
2.1 通知与安排	10
2.2 教案	11-12
2.3 评议表	13
3. 常州市教科院小学教学常规调研课	14-17
3.1 通知与安排	14
3.2 教案	15-17
4. 《新课程与体验式教学》读后感	18

区级公开课《走进物联网》

一、通知与安排

善真教师的力量

——新北区薛家实验小学“善真”好教师团队展示活动

薛家实验小学以“需要每个人，为了每个人、成就每个人”为教师发展核心目标，不断优化教师发展机制和素养结构，探索善真教师研修模式，努力从组织建设、平台搭建、评价机制等多个维度探寻“善真教师”发展脉络，实现项目驱动、行动迭代。2023年4月4日（周二）下午我校将以“善真教师的力量”为主题开展四有好教师团队展示活动。

一、活动时间：2023年4月4日13:00-16:00

二、活动地点：薛家实验小学两校区

三、参加对象：两校区空课老师、参与活动老师、安排表中各负责人

四、活动流程：

时间	地点	活动内容	责任人
13:00 前	两 校 区	1. 两校区大厅签到（做好活动地点引导） 2. 观看主题展板（奥园校区操场至报告厅）	朱小昌（总负责） 曹俊 奚栋娴（丽园） 李小英（奥园）
13:00 —— 14:00		1. 各学科课堂展示（两校区安排详见附表1）。 2. 评课议课（两校区安排详见附表1中的备注）。	各学科责任人 刘刚到奥园报告厅
14:20 —— 14:50		使命·担当 1. 微视频《大家薛小》 2. 主题汇报《至善求真：创造教育新世界》	媒体保障： 刘刚、刘疏影； 万校长

14:50 —— 15:30	奥 园 报 告 厅	成长·共创 1. 故事讲述：最美 Ta 力量 (1) 遇见 (2) 做不被定义的自己 (3) 较量	姚明珠（总负责）
		2. 情景直播：薛小甄选	高云（总负责）
		3. 教师风采：善真教师说	曹燕（总负责）
		备注：1. 展示 PPT 等提前上传好（陈红芳）；2. 媒体保障：话筒、音响等（刘刚）；3. 各板块间的转场要预先安排（姚明珠）；	
15:30 —— 16:00		领航·再出发 1. 专家指导 2. 活动总结	郑飞（总负责）
1. 场地设备：刘刚 ； 2. 媒体、PPT：陈红芳、刘疏影（做好主会场的主题 PPT） 3. 摄影：王佳佳 ； 4. 报道、微信推送：李小英 5. 后勤保障：刘伟（环境卫生+校区停车安排）； 谢丰（环境卫生+校区停车安排+奥园展板摆放） 6. 学生车辆接送：朱志刚、陆秋敏 7. 化妆：陆秋敏 音乐老师			

附表 1：各学科教学主题与活动地点

学科	地点	执教内容	班级	执教者	责任老师
语文	奥园报告厅	一年级《夜色》	一（9）	张建妹	郑 飞
	本部至真楼一楼多媒体教室	五年级《红楼春趣》	五（2）	陈静琪	潘虹
数学	本部至真楼三楼录播教室	六年级《拓展课：方圆之间》	六（15）	施 琦	陶榆萍
	本部至真楼一楼科学教室 1	三年级《混合运算》	三（4）	李 羚	
英语	本部至真楼二楼多媒体教室	三 年 级 Unit4 《Where's the board? 》	三（7）	韩 翠	王 丽
	本部信知楼三楼五（9）	五 年 级 unit4 《Seeing the doctor》	五（9）	张 莉	
音乐	本部沛学楼二楼音乐教室 3	四年级《春游》	四（1）	姚明珠	姚明珠
体育	本部体育馆三楼	三年级《排球：原地正面双垫球》	三（1）	翁 婷	翁 婷

美术	本部至真楼三楼美术教室 5	四年级《做做海洋生物》	四（3）	王佳佳	王佳佳
科学	本部至真楼二楼科学室 5	四年级《庞大的家族》	四（9）	朱亚娜	顾海燕
信息	本部至真楼三楼信息教室 2	五年级《走进物联网》	五（12）	刘疏影	陈红芳
劳动	本部体育馆五楼智慧厨房	三年级《西红柿炒鸡蛋》	三（20）	王 翔	沈彩虹
道法	奥园 1 号楼二楼录播教室	一年级《风儿轻轻吹》	一（1）	丁晓晴	曹 燕
班队	奥园 1 号楼三楼舞蹈房	一年级《课间十分钟》	一（15）	顾丽娜	袁明明

备注：关于评课议课安排：

1. 评课流程：执教教师说课（5）+学科组教师评课（5）+责任老师讲课（10）；
2. 参与评课教师：责任老师确定好参与评课活动的老师名单，交叉学科做好人员的调剂统筹；力求做到说课有侧重点（谈课堂+谈变化+谈成长）；评课有主题（课题+项目+课标）；讲课有引领（课标+教师+学生）
3. 评课地点：评课地点原则上安排在执教地点或就近处；同一校区同一学科可以集中评课（学科责任人确定地点，且保障该地点不与后面上课班级冲突）；

常州市新北区薛家实验小学

2023 年 3 月 28 日

二、教案

走进物联网

常州市新北区薛家实验小学 刘疏影

一、教材分析

本课是六年级小学信息技术的第 13 课，是物联网模块的初识课。本课的目的是要让学生通过这节课走进物联网、认识物联网。它是学生今后深入物联网的一个前奏，所以要从学生身边的物联网应用入手，通过启发与发现、观察与思考、讨论与体育，让学生逐步了解物联网。

二、学情分析

本课教学对象是小学六年级的学生，他们已经对互联网技术的应用有了一定的了解，而对于物联网技术的了解更多的是来自身边的应用，对“概念”的理解还是比较模糊的，所以要让学生亲身体验物联网技术的应用给我们生活带来的便捷，并尽量通过讨论、实践发挥学生的主观能动性，让全体学生都能自主探索并获取新知。

三、教学目标

1. 知道物联网的概念及其特征，能对其中原理进行分析理解，能尝试模拟、仿真、验证解决问题的过程。
2. 了解物联网在日常生活中的应用，培养学生对物联网的敏感性。
3. 选用合适的物联网设备，培养学生的创新思维能力和团队协作能力。
4. 了解物联网中蕴含的网络安全问题，有自我防范意识。

四、教学重难点

重点：物联网的应用与特征的理解。

难点：物联网的基本概念的理解，物联网与互联网差异的理解。

五、教学准备

课件、可调光灯泡、智能音箱、小米摄像头、天天跳绳、手机 app、操作手册，任务单。

六、教学过程

活动一：欣赏学生物联网作品

活动目标：通过观看教师演示操作物联网作品，引起学生学习兴趣，让学生发现

物联网技术的特殊性，对物联网有一个初步的认识。

活动过程：

师：有同学发现我们教室今天多了一点不一样的东西，这是老师把自己的家做成了模型带到了教室来，你们想参观我的家吗？

预设回答：想

师：我的家有许多功能，请同学们来探索一下。

师生演示操作物联网作品。

师：同学们知道为什么我的手机可以操控我的家吗？

预设回答：互联网/网络.....

【设计意图】课堂初始，利用学生智能家居作品演示操作，引起学生的学习兴趣，让学生发现物联网技术的特殊性，对物联网有一个初步的认识。

活动二：了解物联网

活动目标：通过观察物联网作品，让学生更全面理解物联网。通过物联网和互联网的对比，让学生认识到两者的区别，进一步加深了学生对物联网概念的理解。

活动过程：

1.物联网的概念

师：很好，互联网把物体和手机或者另一个物体连接起来，这就是我们今天要学习的物联网，也是搭建智能小家最重要的一项技术。

揭示课题：《走进物联网》

师：我的家还有许多隐藏功能，请同学们仔细观察。

教师演示操作物联网作品。

师：同学们都观察到什么了？

预设回答：检测到有可燃气体/火/地震时，会发出警报声。

师：我的智能小家就是通过电子传感器，检测到相应的情况，将信息通过网络传输到智能芯片中，智能芯片进行反馈处理。我们的物联网就是通过这些设备，将任何物体与互联网相接。

课件出示物联网的概念，请同学读一遍，加深记忆。

【设计意图】通过简单介绍，让学生对物联网的概念有一个初步的认识，播放视频，让学生更全面理解物联网。

2.物联网与互联网的区别

师：因为将任何物体与互联网相接，所以我们也把物联网称为物物相连的互联网。那物联网和互联网的区别到底是什么呢？请同学们打开桌面上《物联网与互联网的区别》PPT。

学生自主操作，教师巡视。

师：同学们试着总结一下，物联网和互联网的区别。

预设回答：物联网是在互联网的基础上发展而来.....

师：观察这两张图片，试着描述一下哪张是物联网，哪张是互联网，说出你的理由。

预设回答：互联网是人与人进行信息交换，物联网可以人与物还可以物与物。

师：那老师想问，如果没有互联网，我们的物联网技术还能实现吗？

预设回答：不能，物联网是在互联网的基础上实现的，没有互联网，物与物之间就不能连接。

【设计意图】通过物联网和互联网的对比，让学生认识到两者的区别，进一步加深了学生对物联网概念的理解。

活动三：体验物联网

活动目标：通过体验物联网设备，让学生更加深入了解物联网技术的特征和原理流程。通过对生活中存在物联网智能应用的部分认识，培养学生对物联网的敏感性。

3.物联网的特征

师：同学们，我们已经了解了什么是物联网，现在让我们一起来体验一下吧。

学生根据操作手册体验感知物联网应用。

体验过程中完成桌面上《体验流程》文档。

学生小组合作体验，教师巡视指导。

师：请同学们回顾你们刚刚的体验操作，根据桌面上的文档尝试总结一下你们的体验流程。

预设回答：通过网络连接，平板 APP/语音控制，达到智能家居的效果，但容易信息泄露.....。

师：同学们的回答都有一些相似的地方（课件出示），你们发现了吗？

预设回答：都是通过互联网连接/平板操控.....

所以我们可以归纳出物联网的三大特征：信息感知、网络传输、智能应用。

师：让老师来测试一下你们是不是真的理解了，例如，当我对小爱同学说放点音乐，这个过程中物联网的特征是怎么体现出来的？

预设回答：小爱同学感知到了相应的语言，通过网络传输到了智能芯片中。

师：小爱同学有很多功能，那可以控制教室的灯光吗？为什么？

预设回答：不可以，不是智能的，没有特定的芯片/没有与小爱同学连接.....

师：如果让你来设计，你会怎么设计？

预设回答：在灯管中加入芯片.....

【设计意图】通过小组合作体验讨论，培养学生的动手能力和整体思维能力，让学生归纳出物联网的三大特征，印象更加深刻。

4 设计智能家居

师：同学们的想法创意特别棒，也具有一定的科学性。我们生活中还有许多设备，例如电饭煲、微波炉.....你有没有什么好的想法把他们变成智能家居中的一员呢？

主题：设计智能家居。

组内活动时间：3 分钟

汇报要求：

1. 实际问题。
2. 语言讲解清晰。
3. 汇报时间：1 分钟以内。

小组合作完成，教师巡视指导。

小组汇报，其他同学填写评价单，指名进行评价。

评价引导：好在哪？有什么建议？

【设计意图】通过物联网智能应用的发散讨论交流，让学生充分了解到物联网技术在生活中的重要作用。通过各类事物的对比讨论，让学生对物联网概念掌握得更好。

活动四：总结交流

师总结：这节课同学们学习了初识物联网，了解了物联网的概念以及其在生活中

的应用，并且进行了体验。但是，关于物联网的知识和应用远远不止这些，让我们通过一个视频来简单了解一下。

播放视频《生活中的物联网》。

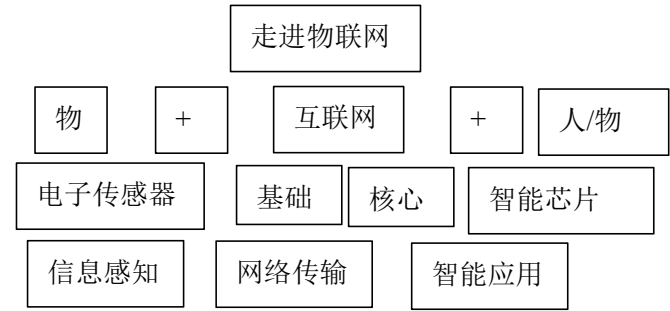
师：通过视频，请同学们说说，在我们的生活中还有哪些物联网应用呢？

预设回答：智能交通.....

师：在接下来的课程中，同学们这节课的创意都可以一一变为现实，如果你想更深入地了解物联网，那么下一节课，老师将带领大家去探索其中的奥秘。

【设计意图】最后总结将本节课的学习内容串联起来，理清物联网的相关知识，并为下节课的学习作铺垫。

七、板书设计



任务单：

智能家居设计：

需求分析：

实现功能	所需技术支持

设计草图

三、评议表

常州市新北区公开课综合评价表

(新北区“四有”好教师团队建设项目)

执教教师	刘疏影	学科	信息科技	开课学校	常州市新北区薛家实验小学
年 级	四年级	时间	4月4日	听课人数	11
课 题	《走进物联网》				
研究目的	基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究				
开课通知网址	http://www.pub.xbedu.net/html/article5747521.html				
评价意见	1. 这是一节感知体验的初识课，在内容方面较为丰富。利用物联网智能应用模型，给学生真实情境去体验探索，总结出物联网的概念。通过小组体验，让学生总结出每个智能家居的使用流程，通过学生的发现，教师再总结出物联网的三大特征，为学生建构起物联网学习的知识框架。本课以体验为主，让学生自主选择，体现了学生的自主性。 2. 本课设置了两个创想环节，一是智能家居的创想，一是智能教室的创想，具贴近学生生活，同时，智能家居的创想让学生更加深入地了解了物联网的三大特征，为智能教室的创想做了铺垫。在分析物联网与互联网时，通过非连续性文本的阅读，提炼关键词，体现了深度学习。 3. 教师仪态大方，有亲和力。采用分组教学的方式，学生体验、学生思考，把主动权交给学生，通过丰富的体验活动，让学生自主学习。我的看法，可以在物联网的概念这一板块顺势点明物联网的三大特征，形成自上而下的学习架构，让学生在体验的过程中，更深入地吸收理解。 项目负责人(签名) 				
新北区教师发展中心意见	  分管主任(签名) _____ 年 月 日				

区级公开课《走进物联网》

一、通知与安排

关于开展新北区小学信息技术学科教学活动暨江苏省管雪枫网络名师工作室人工智能教学活动的通知

各小学：

经研究定于2023年6月2日（周五）举行新北区小学信息技术学科教研活动暨江苏省管雪枫网络名师工作室人工智能教学活动，现将有关事项通知如下：

1. 参加对象：新北区小学信息技术教师、江苏省管雪枫网络名师工作室成员
2. 活动时间：2023年6月2日（周五）上午 8:00-11:30
3. 活动地点：常州市新北区薛家实验小学（丽园校区）
4. 活动安排：

时间	活动地点	活动内容	授课人/主持人
8:00-8:20	计算机教室1	报到	
8:20-9:00 9:10-9:55 (含眼保健操)	计算机教室1	《架起沟通的桥梁》	新北区薛家实验小学 陈红芳
	计算机教室2	《人脸追踪》	武进区星辰实验小学 高鹰
	计算机教室3	《画糖葫芦》	新北区薛家实验小学 何丽娜
	计算机教室1	《一起玩“玉兔闯关”》	常州市北郊小学 管雪枫
	计算机教室2	《自助水果机——knn分类》	新北区龙城小学 吴苏媛
	计算机教室3	《我帮田忌赛马》	新北区薛家实验小学 刘疏影
10:05-11:30	四楼会议室	评课研讨活动	评课、专家引领

活动说明：

因学校停车位有限，活动当天请尽量绿色出行，自驾的老师听从门卫指引进入校园，参与活动的老师请佩戴好口罩，注意来回交通安全。

常州市新北区教师发展中心

2023年5月30日

二、教案

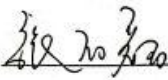
课堂“深度学习时刻生成”教学设计方案

学科	信息	课题	《我帮田忌赛马》		
教时		日期		执教者	刘疏影
一、教学目标 1. 根据演示文稿的主题要求，设置自定义动画效果，实现演示文稿内容的动态显示。 2. 在操作过程中比较各种不同的动态显示效果，确定合适的动画方案。 3. 在此过程中充分发挥儿童的好奇心，培养学生动手操作能力及发散思维能力、激发学生的潜能。					
二、目标制定依据 1. 教材分析 （1）就单元而言：“WPS演示”是一种媒体集成软件，利用它可以实现文字、图片、音频、视频等媒体的集成，是学生进行信息加工与表达的有效载体，在小学信息技术教材体系中具有重要的地位。学生通过信息技术的学习，了解了信息的有关知识，掌握了信息的识别与获取方法，学会了信息的整理、存储与管理，在此基础上进行信息的加工与表达，完成对信息的发布与交流，实现信息素养的培养。在此过程中，“WPS演示”成为学生信息加工与表达的主要工具，与“WPS文字”具有同样重要的地位。 （2）就本课而言：本课是苏科版的《小学信息技术4年级》WPS演示单元的第8课。主要教学内容为设置动画效果，在现实情境中体会用幻灯片表达信息的方法，使用进入、强调、退出、动作路径的动画效果，在田忌赛马活动情境下解决实际问题，培养生动表达信息的能力。					
2. 学情分析 学生是小学四年级的学生，处于皮亚杰认知发展阶段理论的具体运算阶段，具有基本的迁移能力，能够自主展开探索。在学习本课前，学生已经学会了制作静态的演示文稿，对动态演示文稿的制作充满兴趣，所以有能力进一步学习设置动画效果。					
教 学 过 程					
教学板块	教学内容与呈现方式		学生活动方式		交流方式
一、创设情境， 激趣导入	师：同学们，你们知道《田忌赛马》的故事吗？（出示《田忌赛马》课文图片）有同学能试着概括一下这个故事吗？ 师：今天，让我们也来当当小军师，利用动画效果的设置，帮助田忌赢得赛马。 揭示课题：《我帮田忌赛马——设置动画效果》		生：田忌和齐王赛马，第一次用上等马对上等马，中等马对中等马，下等马对下等马，输了。第二次，谋士孙臆让田忌用下等马对上等马，上等马对中等马，中等马对下等马，赢得了比赛。		全班交流讨论，指名回答
二、任务驱动， 进阶学习	活动一：田忌赛马 师：现在第一场比赛即将开始，齐王和田忌相应的马匹都等候在赛道旁，请同学们完成这一轮赛跑。 出示任务一： 制作两匹马“从起点跑出，到终点停下”的动画效果。 提示：“动画”选项卡——自定义动画		学生自主操作 预设1：飞入效果 预设2：动作路径		教师巡视指导，师生共同解决共性

	学生上台演示操作并讲解。 演示学生作品。 师：同学们有没有发现什么？ 师：有狠多同学都遇到了一样的问题，这些问题的答案，都藏在第二页幻灯片中，请同学们播放并仔细观察，找出答案。 学生演示操作并讲解。 师小结：“开始”可以改变动画效果的顺序，“方向”可以改变动画效果的方向，“速度”可以改变动画效果的速度。 师：现在，请同学们继续完善第一轮比赛，并完成第三轮比赛，帮助田忌取得最终的胜利。 出示任务二： 1. 完善第一轮比赛； 2. 完成第三轮比赛。 展示学生完整作品。 活动二：新田忌赛马 师：到目前为止，齐王和田忌各赢了一场比赛，这个时候，齐王不服气了，提出要再来一场比赛，我们第三轮比赛，发生了一点变化。 出示任务三： 1. 田忌与齐王来到了现代马场，场地好像发生了一些变化； 2. 齐王发现了田忌的计谋，提出要再比一场接力赛，田忌还能赢吗？ 3. 师：请同学们，任选其中一种，创编属于你的“新田忌赛马”！ 师：请同学们根据表格，对展示的同学进行评价。	学生继续完善 生：两匹马速度一样。 两匹马先后跑出。 同桌观察讨论。 生：修改“开始、速度”。 学生自主操作 小组讨论交流。 学生自主操作。	问题。 指名上台演示并讲解。 教师巡视指导 全班展评 教师巡视指导，发现资源。 全班展评。										
三、课堂小结，情感升华	1. 回顾知识，梳理知识点。 2. 总结提升，情感升华。	全班交流讨论	全班交流讨论										
板书设计	我帮田忌赛马——设置动画效果 <table><tr><td>田忌赛马</td><td>齐王 上等马 中等马 下等马</td><td>田忌 上等马 中等马 下等马</td><td>进入 退出 强调 动作路径</td><td>开始 方向 速度</td></tr><tr><td>新田忌赛马</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>			田忌赛马	齐王 上等马 中等马 下等马	田忌 上等马 中等马 下等马	进入 退出 强调 动作路径	开始 方向 速度	新田忌赛马				
田忌赛马	齐王 上等马 中等马 下等马	田忌 上等马 中等马 下等马	进入 退出 强调 动作路径	开始 方向 速度									
新田忌赛马													

三、评议表

常州市新北区公开课综合评价表

执教教师	刘疏影	学科	信息	开课学校	常州市新北区薛家实验小学
年 级	四年级	时间	6 月 2 日	听课人数	30
课 题	《我帮田忌赛马——设置动画效果》				
研究目的	跨学科主题教学研究				
开课通知网址	http://www.pub.xbedu.net/teacher/office/reddocfbxb/doc_detail.aspx?id=7967				
评价意见	1. 刘老师在教学中融合语文学科，利用田忌赛马的故事贯穿整个课堂，既可调动学生的学习积极性，又提高他们的操作技能以及发散思维能力。 2. 学生在刘老师的指导下，进行协作学习，在讨论中集思广益，取长补短，实现全面认识，提升协作性。整节课条理清晰，层次分明，互动性强，学生参与度高。刘老师充分考虑到了各个环节的可能性，为学生提供了多样的赛道，充分发挥了学生的主观能动性。 3. 刘老师上的设置动画效果这一课教学目标明确，教学思路清晰，选用耳熟能详的田忌赛马故事融入课堂，挖掘符合故事又好玩的教学内容，让信息技术课堂既高效又有趣。学生主动求知，在完成任务过程中，感受田忌赛马的哲理，寻求最优的解决问题的方法，提高了创新能力，创作的过程中学生真正成为了课堂的主人。 教研员（签名） 				
新北区教师发展中心意见	（盖章）  分管主任（签名）  2023 年 6 月 5 日				

常州市教科院小学教学常规调研课

一、通知与安排

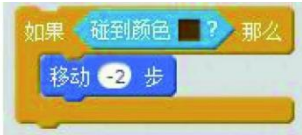
薛家实验小学课程建设调研听课安排表										2023.10.17
时间	序号	学科	上课教师	班级	教学内容	听课地点	陪同听课人员	研讨地点	大组交流反馈	宣传报道
第一节 8:20-9:00	1	语文	陈云	五 17	圆明园的毁灭	五 17	郑飞	四楼小会议室	10:40~ 11:30 丽园校区四 楼小会议室	推送：潘虹 摄影：各 陪同行政 (照片清 晰度要高，特写、 全景都要有，有上 课老师和听课专 家) 审核：郑飞
	2	数学	姜日校	五 3	用字母表示数	五 3	陶榆萍	四楼教工之家		
	3	英语	金秋瑾	三 15	Unit3 My friends	三楼录播教室	王丽	三楼录播教室		
	4	音乐	徐泓铭	一	不能告诉你	奥图音乐教室 2	姚明珠 陆秋敏			
	5	体育	陆峰	四 8	“红色文化”之障碍跑	体育馆	谢丰	四楼队室		
	6	美术	吴银兰	一	新花布新衣服	奥图美术教室 2	朱小昌 王佳佳			
	7	科学	孙亚玲	四	点亮小灯泡	科学教室 3	顾海燕	智慧厨房		
	8	信息科技	陈红芳	四 7	插入图片	机房 1	刘刚	机房 2		
	9	道德与法治	高云	六 4	权力受到制约和监督	六 4	曹燕	四楼心理咨询室		
	10	综合实践	姜倩	四 3	走进名人故居	二楼多媒体教室	沈彩虹	二楼多媒体教室		
第二节 9:10-9:55 (含眼保)	1	语文	高亚莉	三 1	在牛肚子里旅行	三 1	郑飞	四楼小会议室		
	2	数学	钱华	六 1	分数除以整数	六 1	陶榆萍	四楼教工之家		
	3	英语	金明焯	五 6	U4 Hobbies	三楼录播教室	王丽	三楼录播教室		
健操)	4	音乐	曹植晟	三	树叶儿飘飘	音乐教室 3	姚明珠 陆秋敏	音乐教室 3		
	5	体育	翁婷	三 8	红色文化之障碍跑	体育馆	谢丰	四楼队室		
	6	美术	曹丽佳	三	我设计的服饰	美术教室 1	曹俊 王佳佳	美术教室 5		
	7	劳动	王翔	四 20	妙笔糖画	智慧厨房	顾海燕	智慧厨房		
	8	信息科技	刘疏影	五 3	穿越迷宫	机房 2	刘刚	机房 2		
	9	道德与法治	包红玲	五 13	我们神圣的国土	五 13	曹燕	四楼心理咨询室		
	10	综合实践	张丹	五 1	秋色拓染	二楼多媒体教室	沈彩虹	二楼多媒体教室		

二、教案

交往互动式教学设计

课题	第 7 课 穿越迷宫	教时	两课时
		日期	月 日
一、教学目标（在怎样的情境中，围绕什么内容，通过什么活动，达成什么结果） 1、掌握用多种方式控制角色。掌握多种侦测和条件判断的使用方法。运用多类侦测和条件判断，创编故事。 2、让学生经历发现、探究、修改、运用、创作的过程，理解条件判断控件在生活情景中的应用方法，并进而让学生初步感知任务设计的基本方法和思路。在活动中充分地体验、感知，在完成本任务的过程中要引导思考、猜测、实践与总结。 3、通过 Scratch 游戏作品的制作体验结构化程序设计的思想；激发学生学习编程的兴趣，勇于探究的精神，在活动中体验成功与喜悦的情感，从而增加对 Scratch 的学习兴趣。 4、在完成的同时不断创新与实践，并运用侦测与条件判断创作故事或游戏。 二、目标制定依据 1.教材分析 （1）就单元而言：Scratch模块从内容设置的角度来说,属于《江苏省义务教育信息科技课程纲要(2022年修订)》“身边的算法”模块的内容。在知识结构上属于建构性认知体系；从教学实践角度来说则属于学习者应知应会的项目。教师在本单元的教学中，应注重计算思维方法的教授注意模块对于语言意义的解释，让学习者通过模块的组合感受到编程的过程,理解常用模块中脚本的含义,并能通过一定的脚本来表现自我设计的作品。在本单元的学习中,学生初次接触流程图的概念,教师应结合生活实践，让学生建立完成任务之前必须有规划的意识，理解流程图在规划中的作用。流程图设计不但渗透在本单元的练习中,在6年級的机器人部分学习中,学生还将再次体验用流程图解决问题。 （2）就本课而言：本节课的教学内容主要是通过鼠标控制小猫的运动,其涉及的知识点有：小蝌蚪跟随鼠标,运用多种侦测、“如果…”控件和重复循环来实现不同条件下躲避障碍，最后碰到……。其中让学生感知鼠标跟随控件和多类侦测、判断脚本的含义,对小学生来讲不易理解,因此在教学中应注重体验。根据本课的教学目标可将教学内容分成三部分,第一部分设置小蝌蚪跟随鼠标游动，这个是比较基础的，在之前的课上，学生已经有了多次接触；第二部分是相应的多种侦测和判断脚本来帮助小蝌蚪躲避障碍，切身体验侦测和条件判断脚本的含义和作用，及结构化程序设计思想，这是本课的重难点；第三部分是运用侦测和判断控件来创作故事。 2.学情分析 （1）有什么：生活中有走迷宫的经验，了解迷宫的特性 （2）缺什么：难以理解多类侦测和条件判断脚本的含义 （3）能什么：运用侦测与条件判断控件创作故事或游戏			
教 学 过 程			
活动 板块	活动内容与呈现方式	学生活动方式	交流方式
核 心 过 程	一、情境导入 师：同学们听过《小蝌蚪找妈妈》的故事吗？你能简单讲讲吗？ 师：小蝌蚪们在许多小动物的帮助下，终于找到了青蛙妈妈。青蛙妈妈见到久别重逢的	生：一群小蝌蚪在各种小动物的帮助下，成功地找到了自己的妈妈。	生看图说故事，师指名

	小蝌蚪们，内心非常激动。她拥抱了每一个孩子，可是发现少了一只小蝌蚪。这只小蝌蚪掉队了，它在河道里游了几天几夜，都没有找到妈妈，它到底遇到了怎样的困难呢？最后是怎么找到妈妈的呢？ 请同学们打开 Scratch，上传《小蝌蚪找妈妈》。 二、知识新授 活动 1：分析故事，学习脚本 师：小蝌蚪在河道里游了几天几夜，都没有找到妈妈。说明小蝌蚪现在的状态怎么样？ 师：对啊，小蝌蚪此时此刻一定非常累，肯定游得很慢，所以脚本里设置的速度不能太快，应该利用到哪个控件？ 再考虑到我们需要演示故事的发展，需要控制小蝌蚪游动的方向应该怎么做呢？ 活动 2：测试脚本，发现问题 学生展示  师：同学们有没有发现什么问题？怎么做才能让小蝌蚪一直在河道里游动呢？ 提示：用“如果……那么……”形式的自然语言提出改进的想法。 师：退回起点是游戏型脚本的设计方法，而我们现在是在进行一个小故事的续写，要更加贴近生活实际。第二位同学则联系实际，想到了撞到岸边的反作用力，会后退 2 步，非常棒。在我们的 Scratch 中，也有“如果那么”条件判断控件，请大家自己尝试一下。 学生展示	生：它现在特别累！ 生自主操作 生演示并讲解，师补充 生：小蝌蚪会游到岸上。 生 1：如果小蝌蚪碰到岸上，那么就回到起点。 生 2：如果小蝌蚪碰到岸边，那么就后退 2 步。 生自主操作	交流 生交流 生调试交流，搭建脚本。师巡视引导，归纳。 生调试交流，搭建脚本。师巡视引导，归纳。
--	---	---	--

	 活动 3：巩固新知，创作改编 师：老师的故事就编写到这里，接下来小蝌蚪会在河道里遇到什么困难呢？又是怎么度过的呢？最后找到了青蛙妈妈时，久别重逢的母子俩会说些什么呢？同学们可以发挥自己的创意。 展示学生作品，全班评价。	生演示并讲解，师补充 两人为一组，讨论故事的情节发展，并根据故事设计单完成相应的故事脚本，合理分工，进行脚本搭建和故事的演示及讲述。	学生合作探究，展示，互评，教师引导并总结。
拓展延伸、总结提升	课堂进行到这里，学生们已经完全投入到故事的情境中，能够全情地体验小蝌蚪和妈妈之间语言和情感的交流，并能学会在“如果”和“碰到”控件中加入不同的控件，实现不同的功能，不光学习了本节课的知识要点，还在突破重难点的基础上灵活运用了之前学习的控件，感受脚本赋予意义后的魅力。	学生思考，同桌相互交流，指名交流	
板书设计	小蝌蚪找妈妈 “如果那么”条件判断控件 “侦测颜色”控件 “侦测角色”控件 “移动”控件 面向“鼠标指针”控件		

《新课程与体验式教学》读后感

《新课程与体验式教学》是一本非常有启发性的书籍，它提供了一种全新的教学理念和方法，深深地触动了我对教育的思考和理解。

作者在书中强调了学生参与和体验的重要性。传统的教学模式往往是教师主导，学生被动接受知识。然而，在现代社会中，仅仅掌握知识是远远不够的，我们还需要培养学生的创造力、批判性思维和解决问题的能力。体验式教学正是为了满足这些需求而设计的一种教学方式。通过让学生亲身参与实际的活动和任务，他们可以在实践中获得知识和技能，并更好地理解和应用所学的内容。

我认为，体验式教学对学生的成长和发展有着积极的影响。首先，它可以激发学生的学习兴趣 and 主动性。相比于被动地听课和背诵知识，学生更喜欢参与到实际的活动中去，这样他们能够更加主动地探索和学习。其次，体验式教学可以培养学生的合作和沟通能力。在实际任务中，学生往往需要与他人合作、交流和共同解决问题，这样可以培养他们的团队合作意识和有效沟通的能力。最重要的是，通过亲身体验和实践，学生可以更深入地理解知识，将所学的内容与实际问题联系起来，从而更好地应用和运用所学。

然而，我也意识到体验式教学也面临着一些挑战和难点。首先，实施体验式教学需要教师具备一定的教学设计和组织能力。教师需要精心设计任务，提供适当的指导和支持，以确保学生在体验中能够真正获得有意义的学习。其次，体验式教学也需要一定的资源和条件。有些学校和地区的教育资源相对有限，无法提供给学生丰富的体验式学习机会。因此，我们需要在实践中积极探索和创新，寻找适合我们教育环境的体验式教学模式。

总的来说，我认为《新课程与体验式教学》是一本值得阅读的书籍。它向我们展示了一个全新的教育模式，鼓励学生积极参与和亲身体验，在实践中学习和成长。我希望将来能有机会在自己的教学实践中应用这些理念和方法，为学生提供更丰富、更有意义的学习体验。