**常州市新北区薛家实验小学**

2024~2025学年度第一学期

**校本课程资料**

**课程名称： 数学漫画**

**执教老师： 祁叶**

**上课地点： 一（16）班**

**《数学漫画》课程纲要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程****名称** | **数学漫画** | **设计者** | 祁叶 |
| **适用****年级** | 一年级 | **总课时** | **16** | **课程****类型** | 艺术类 |
| **课程****简介**（200字内） | 丰富多彩的校本是学生全面发展的具体实施，数学漫画的学习能培养学生的专注力，使焦躁的孩子变得有耐心，并在创造，绘画的过程中充分产生满足感和成就感，最大限度地发挥学生想象力和创造力，将数学知识与绘画，想象，创造相结合，有助于发展学生的数学核心素养和培养孩子的创造力。  |
| **背景****分析**（500字内） | 目的和意义：1、让学生们打破漫画创作的神秘感。漫画创作就是通过联想将生活中纷繁的素材，放在脑子里经过提炼加工，然后用夸张等手法加以讽刺幽默。2、让同学们多注意观察周边的事物，大胆的作画。学情分析：学生在幼儿园已经积累了一些绘画能力，孩子天生对鲜艳的，美丽的东西存在喜爱。尊重学生的主体地位，以学生自主活动为主，教师讲授、指导少而精，尽量让学生多练、多画，多给学生时间以发挥创作空间。资源分析：学生准备美术工具，如水彩笔，马克笔，勾线笔等。 |
| **课程****目标** | 1.数学漫画教学的一个重要目标是培养学生的创造力和想象力。通过绘制卡通人物和场景，学生可从自由发挥想象，创造出自己独特的作品。同时，学生还可以学习观察和表达能力，通过画面来专达自己的思想和情感。这种创造性的活动可以促进学生的艺术素养和创造力的发展。2.提升学生的视觉表达能力数学漫画教学还可以帮助学生提升视觉表达能力。通过绘制卡通人物和场景，学生可以学习如何运用线条、色彩和构图等视觉元素来表达自己的观点和情感。同时学生还可以学习如何运用漫画的绘画技巧和表现手法，使作品更加生动有趣。3.促进学生的思维发展数学漫画教学可以促进学生的思维发展。通过绘制卡通人物和场景培养观察和思考的能力。他们需要观察现实生活中的人物和事物，并加以思考和表达。这样思维的训练可以帮助学生提升逻辑思维和批判性思维的能力，培养他们的判断和分析能力。 |
| **学习主题/活动安排（请列出教学进度，包括日期、周次、内容、实施要求）** | 主题 周次 ∕课时 内容 实施要求1/1 分享课程纲要 知道本学期学习的知识2/1《数字巨人》漫画赏析，师生共读经典数学漫画，介绍漫画的风格，书中幽默的对话，降低数学逻辑的严肃感，激发孩子的想象力。让孩子初步感知数学漫画的魅力。3/1 数字创想画，让学生根据新学的数字1，2，3，4，5尝试创编数字创想画，把数字画出来。4/1 数字创想画评比，优秀作品学生介绍自己的创作思路，分享自己的作品，全班一起评鉴，欣赏。5/1 符号大乱斗，在学习＞，＜，＝的基础上，让学生创编有关符号的故事，叙述自己的创意。6/1 符号大乱斗，在上节课已经有明确构思的基础上创作自己的数学漫画，涂色完善作品。7/1 “0”的故事，学生在已经学习掌握0的意义的基础上，自由创编故事，绘制主题漫画，老师可提供人物，场景等绘画线稿，帮助孩子临摹创编。8/1 数字宝宝开大会，学生发挥自己的想象，把数学上学习的1-10个数字创编成漫画，完成故事创编和线稿9/1 数字宝宝开大会，学生继续完成漫画作品，可涂色或增加场景细节。10/1 分与合，学生练习分合的同时能把知识画出来，创编进自己想象的故事中。11/1 加法我能行，尝试用4幅图画完整的叙述有关加法的计算，可参考分析数学书上例题，再进行书本例题的拓展创造。12/1 减法的奥秘，对书本例题或书后习题进行创编绘画。13/1 加加减减，创编有关加减法主题的漫画14/1 图形王国，利用平面图形或立体图形绘画创作15/1 漫画封面和封底制作，装订一学期自己创作的数学漫画16/1 小小漫画家，展示分享自己的数学漫画集 |
| **评价活动/成绩评定** | l 1、学习态度。l 2、基本技能的掌握l 3、利用基本技能创作简单的数学漫画 |
| **主要参考文献** | 小学数学教材，美术教材 |
| **备 注** |  |

 **数学漫画 课程 点 名 表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓 名** | **班级** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** |
| 包泽潼 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 曹弘毅 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 常宇辰 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 端牧 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 顾炎 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 韩佑宸 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 韩煜俊 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 孔曹泽 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 刘传煜 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 聂亦可 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 盛夏 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 宋忻旸 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  王政旭 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 王子豪 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 吴骏潇 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 谢鸿睿 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 徐岑霆 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 姚忠勋 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 伊辰熙 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 俞睿 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 张睿翔 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 张雨辰 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 张正 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 曹王蕊 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 苌文萱 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 费子轩 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 解铭伊 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 雷雨彤 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 李依宸 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 李梓墨 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 鹿佳汐 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 彭靓语 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 石雨菲 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 孙一诺 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 唐果儿  | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 王诗艺 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 王欣妍 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 吴悠 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 吴语桐 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 徐沫芯 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 俞玥 | **一（16）** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**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。 |