**教学设计模板**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **教学设计** | | |
| **课题名称：神奇的“画王”** | | |
| **一、教学内容分析** | | |
| 《金山画王》的使用是昆明市信息技术课程重要内容之一，通过对该软件的认识和操作，使幼儿感受不同的绘画乐趣及信息技术对生活的影响和带来的便利，从而激发幼儿的兴趣和探究欲望。基于上述理念，笔者设计了此次活动，初步认识《金山画王 2003》的软件初始界面，并尝试进行简单的绘图和填色，感受“画王”的神奇，培养进一步学习的好奇心和探知欲。 | | |
| **二、教学目标** | | |
| 1、初步认识《金山画王 2003》的软件初始界面，尝试运用“画板”和“纸样”进行简单的绘图和填色；  2、感受“画王”的神奇，有进一步学习的好奇心和探知欲望； | | |
| **三、学习者特征分析** | | |
| 学习者对《金山画王》这个软件还未接触过，针对计算机他们只会进行简单的开关机操作，设计这一次的教学活动，让学生在初步了解接触计算机的基础上，通过《金山画王2003》这个简单的软件，激发幼儿学习的好奇心和求知欲望。 | | |
| **四、教学策略选择与设计** | | |
| 示范、传授与动手操作相结合的操作策略。 | | |
| **五、教学重点及难点** | | |
| **重点：**认识《金山画王 2003》的软件初始界面。**难点：**作品保存及新建空白画纸 | | |
| **六、教学过程** | | |
| **教师活动** | **预设学生活动** | **设计意图** |
| 导入 | 进入情境 | 引导学生开始活动 |
| 打开《金山画王2003》，认识初始界面 | 学生自主打开软件 | 锻炼学生的“双击鼠标”能力 |
| 利用《金山画王》制作“小红花” | 学生自主制作 | 锻炼学生的鼠标单击、拖放能力 |
| 幼儿绘画作品的展示和交流 | 学生互相分享交流 | 感受成功的喜悦，建立好奇心和求知欲 |
| **七、教学评价设计** | | |
| 作品名称：  作品颜色：  作品形状：  作品完成步骤： | | |
| **八、板书设计** | | |
|  | | |
| **九、实践反思**  可以从如下角度进行反思（不必面面俱到，不少于200字）：  1．学生比较感兴趣，探究欲望很强，积极投入和参与。  2．学生的动手能力很强，掌握的也很快。  3．活动圆满完成了各项目标，学生的表现也达到了我的期望水平。  4．如果重新上这节课，会给予学生更多的交流互动时间，比如让学的快、学的好的学生帮助那些学的慢的学生。另外，给予学生更多的眼神，尤其对于表现和掌握不错的学生提供更多有难度的内容，以便进一步锻炼和提升学生的水平和能力。  5．学生的学习效果非常好，主要得益于教师的设计比较贴近学生的实际，另外教师的指导、各个环节的过度也比较好。  6．听课的老师对我的评价很好。 | | |