教学设计方案模板：

|  |
| --- |
| **“聚焦教与学转型难点”的信息化教学设计** |
| 课题名称：人类用智慧设计世界——设计与生活 |
| 姓名 | 范蓓 | 工作单位 | 南昌一中 |
| 年级学科 | 高中 美术 | 教材版本 | 人美版 |
| 一、教学难点内容分析（简要说明课题来源、学习内容、知识结构图以及学习内容的重要性） |
| 作为《设计》分册开篇之课，相当于设计概论的性质，目的是让学生在深入学习具体设计课之前，对设计有一个基本和全面的了解。引导学生从周围生活现象人手，认识设计在生活中的作用，了解设计发展的历史进程与社会发展的关系，了解设计的学科分类及设计独特的表现形式。 |
| 二、教学目标（从学段课程标准中找到要求，并细化为本节课的具体要求，目标要明晰、具体、可操作，并说明本课题的重难点） |
| **本节课教学目标：**1．首先介绍什么是设计，及人类进行设计活动的目的。通过图例认识到设计就存在于人们的日常生活之中，就是为了解决人类生活中各种功能和审美需求而展开的，从而引导我们去观察、了解设计的有关知识和内容。同时通过传统的算盘和现代计算机的比较，既可认识到古代人类就存在设计活动并取得辉煌成就，也可对比分析出现代设计与传统设计有着很多不同之处。2．了解人类设计活动的发展进程及其对社会发展的重要影响。设计发展的历李泓史，特别是伴随工业革命而兴起的现代设计使人类社会发生了巨大变化，并改变着人们的生活方式，透过上个世纪初现代设计的形成到二次世界大战后全面发展与成熟、直至20世纪70年代以来多元创新的后现代设计三个不同的发展时期，我们可以清楚地认识到设计对社会发展所起到的推动作用。3．从形态和功能上对设计进行了一个大致分类。不同类型的设计有其不同的设计方法和规律，也有其不同的功能和审美要求。分类的目的主要是为了让学生在学习中更好地了解和掌握这样一些特点。4．介绍设计的本质就是为了满足人类不断的生活需求与爱好，运用科学与艺术的手段去解决生活中的种种问题，最终创造出理想的生活方式。通过一些设计的图例使学生能直观地分析出设计是如何解决人类所面临的问题的，并感受到设计所产生的奇妙创意与艺术魅力。**重点：**通过教学实践和思考与讨论，让学生在对设计有一个基本的概括的了解基础上，充分认识设计与我们生活的关系。**难点：**学生对设计的系统学习和了解不多，特别是对设计与我们生活的关系、设计的发展与社会的进步的关系这样的思考就更少。在学习中，既要从生活中的具体事例人手，又要鲜明地抓住设计本质；既要简明扼要地把握设计发展的基本脉络，又要了解设计发展中的典型作品，这就要求教学上要做好背景资料的准备和具体实例的引导。二、教学内容资料本课首页选择了衣食住行四个方面的图例来示意设计与我们生活各方面的关系。衣食住行是人类生存最基本的需求，也是设计要解决的最基本的领域，通过图例主要是启发我们认识设计的基本定义和设计对于人类的重要性。设计是我们人类追求美好生活的手段和途径，也体现着人类的智慧与创造力，同时还可以通过图例引导我们去回顾改革开放以来，我们的衣食住行发生了哪些变化，设计在其中发挥了什么样的作用，从而深刻认识设计在不断满足我们的各种需求的同时，也影响和改变着我们的生活方式。 |
| 三、学习者特征分析（学生对预备知识的掌握了解情况，学生在新课的学习方法的掌握情况，如何设计预习） |
| 通过课文和图例，使学生对设计课产生浓厚的兴趣，并积极参与到思考与讨论和艺术实践中；通过眼睛观察、动脑思考、动手实践的过程，加深对设计的认识与理解，为今后深入学习打下一个良好的基础。 |
| 四、教学过程（设计本课的学习环节，明确各环节的子目标，画出流程图） |
| **导入新课——讲授新课——练习——课堂小结——作业布置——课后反思** |
| 五、教学策略选择与信息技术融合的设计（针对学习流程，设计教与学方式的变革，配置学习资源和数字化工具，设计信息技术融合点） |
| **教师活动** | **预设学生活动** | **设计意图** |
| [大屏幕]播放生活中与设计相关的视频导入新课：衣食住行是人类生存最基本的需求，也是设计要解决的最基本的领域，通过图例主要是启发我们认识设计的基本定义和设计对于人类的重要性。设计是我们人类追求美好生活的手段和途径，也体现着人类的智慧与创造力，同时还可以通过图例引导我们去回顾改革开放以来，我们的衣食住行发生了哪些变化，设计在其中发挥了什么样的作用，从而深刻认识设计在不断满足我们的各种需求的同时，也影响和改变着我们的生活方式。 设计和我们有关系吗？回答是肯定的。     我们在日常生活中接触到的各种生活用品，我们所处的生活环境，我们的衣、食、住、行等各个方面，都和设计分不开，设计给我们提供着便捷舒适、优美愉悦的生活方式。从这节课开始，我们将系统的走入设计的领域。 | 回答老师提出的问题    板书和媒体展示课题 | 利用学生的生活经验引出本课内容，引起学生的学习兴趣，为进一步学习做好铺垫 |
| 二:新课 出示学习目标 环节一： 什么是设计？ [大屏幕]展示： 手工刀。我们先看一个小东西：（生活中很常见的用品——小刀）像这样一把小刀，看着很简单，他的构想其实挺复杂的： 1、小刀做什么用？刻、削、切、裁、划，这是他的功能。 2、携带方便，能伸缩，便于套挂操作。3、能延长使用时间。确保安全。4、造型优美，有现代感。 以上这些条件，是生活上的要求，要满足这些要求，就必须进行设计。虽然这只是生活中的一个简单例子，但我们不难看出设计的重要性。什么是设计？ 设计是人类创造性的活动，是把某种计划、规划、设想和解决问题的方法，通过视觉语言传达出来的过程。    （课本P2）简单的讲，设计就是——通过符号把计划表示出来。  从原始人用石头琢磨成斧，到少数民族刀耕火种，随身携带的腰刀，不仅生活用，还可护身、与野兽搏斗。与现代化的小刀相比，当然逊色，但他们都是有意识地通过构想塑造出来的东西，都是设计。 从我们刚才的分析，想想为什么会产生设计呢？ 学生思考回答： 生活需要、劳动需要、功能需要等。 教师总结：功能设计是产品设计的前提和基础。（课本P2） | 多媒体展示图片、并提出问题。什么是设计？为什么会产生设计呢？学生思考回答：  | 生活实例展示，分析设计的构想过程，形象直观，加深了学生对设计的客观认识 |
| 环节二： 设计的发展 [大屏幕]展示：不同时期的设计实例。正是由于设计的产生，使人类的生活发生了变化。创造工具，发明陶器，搭建树屋，制造独木舟，各种工具的创造,设计使人类走向文明，也使人们的生活发生了变化。衣、食、住、行的启蒙时期，也就意味着设计的诞生。而现代设计是伴随着工业革命的兴起而产生的设计活动，以1919年德国包豪斯设计学院的成立为标志。（见课本P3） |  | 多媒体展示早期设计的事例，直观、形象，有助于理解设计与社会生活，历史和文化发展中的关系。 |
| 环节三： 设计的分类 [大屏幕]展示：不同角度的设计分类及其实物或图片。不同构想的设计类型千差万别，如造型，色彩，功能，用途等等，但它们都是遵循以满足人们日益增长的功能需求、全面提高生活品质的目标而进行的。（教师分别举例） 从美术的角度讲，我们主要从以下三方面来划分：     1、从设计的基本形态上来划分，大致分为三类： 平面设计 ——平面空间范围内的各种自然形态和人造形态。 立体设计 ——主要指个体的立体化，是平面的发展。 空间设计 ——前二者的组合。  2、从设计的功能划分，主要分为： A、视觉传达设计（包括）： 广告设计、标志设计、书籍设计、包装设计                 B、产品设计（包括）：     家具设计、交通工具设计、家用电器设计、日用品设计     服装设计    C、环境设计（包括）：室内设计、室外设计、景观设计、园林设计 |  |  |
| 环节四： 设计的本质讨论了这么多，那么究竟什么是设计呢？为什么要有设计呢？设计有什么作用呢？了解设计的本质有助于对设计行为有个清醒的认识。请同学们先分小组讨论什么是设计的本质？然后请小组的代表回答。（举例说明） 学生总结（可以参照课本，但要有解释说明），教师随堂引导，通过分析，使学生认识到设计的意义。设计是一种技术，也是一种文化，还是一种创造更加合理的生存（使用）方式的行为。 我们应站在“人造事物”的角度来认识设计。 | 分小组讨论什么是设计的本质？ 设计是一种技术，也是一种文化，还是一种创造更加合理的生存（使用）方式的行为。  | 学生讨论，不仅锻炼了学生自主探究能力，还加深学生对设计的理解。 |
| 三：课堂总结     现代社会的发展，使生活已经离不开设计，在以后的艺术学习中，你将会看到设计不同于绘画，雕塑之处，因为，他是离生活最近的一种艺术形式。   |  | 开阔视野，自主学习，探索与发现生活中的设计。  |
| 四、教学评价设计（创建量规，向学生展示他们将被如何评价（来自教师和小组其他成员的评价）。也可以创建一个自我评价表，这样学生可以用它对自己的学习进行评价） |
| 学生根据所学，自我评价。 自我评价检验知识掌握情况。 |