**信息技术应用能力提升工程2.0教学设计模板**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | 白东辉 | **单位** | 新密市政通路小学 |
| **课题** | 《小毛虫》 | | |
| **课型**  **（打☑）** | 新授课□ 章/单元复习课□ 专题复习课□  习题/试卷讲评课□ 学科实践活动课□ 其他□ | | |
| **课标要求** | 课文讲述了一只小毛虫从结茧到成蝶的过程，充满了人文气息和童趣。本文共7个自然段，按照事情的发展顺序展开，结构清晰。二年级学生尚不成熟，喜欢这样有趣的故事，读起来兴趣盎然。 | | |
| **教材分析** | （1）基于识字写字：喜欢学习汉字，有主动识字、写字的愿望。初步养成了良好的写字习惯，写字姿势比较正确，书写规范、端正、整洁。学生独立识字的能力还需加强，写字时还需在注意间架结构和关键笔画上多加注意，书写习惯正在养成。  （2）基于阅读：学生喜欢阅读，能感受到阅读的乐趣，能在阅读中积累词语。结合上下文和生活实际了解课文中词句的意思，在阅读中积累词语。诵读儿歌、儿童诗，展开想象，获得初步的情感体验，感受语言的优美。  （3）基于口语交际（或写话）：学生能认真听别人讲话，并敢于发表自己的意见。 | | |
| **学情分析** | 《小毛虫》是意大利著名的艺术家达?芬奇为小朋友写的寓言故事。课文讲述了一小毛虫从结茧到破茧羽化成蝶的过程，充满了人文气息和童趣。通过描写小毛虫的成长过程，告诉每个孩子不要因为自己不如别人而感到自卑、失望，要乐观、充满信心；唯有努力去做自己应该做的事情，才能感受生活的快乐和美好，才能真正有所作为。 | | |
| **教学目标** | 1.认识“昆、怜”等15个生字，读准多音字“尽”，会写“纺、织、编”三个字。  2.朗读课文，能借助提示用自己的话完整讲故事。  3.积累“生机勃勃、尽心竭力”等词语。 | | |
| **重难点分析** | 1.通过指名读、齐读等形式评价学生认读生字情况，巩固形声字的构字规律，并注意三个撇的落笔位置。  2.通过指名读、齐读等形式评价学生读课文、理解课文内容的情况，并借助提示讲故事。  3.抓重点词句，评价学生对四字词语的理解与运用，获得情感体验。 | | |
| 信息技术  应用环境与微能力点 | 结合个人微能力点，使用信息技术 | | |
| 信息技术  应用思路 | 应用思路要突出三个方面：使用希沃白板，导入教学环节播放音频，使用这些技术的预期效果是让学生读准字音。 | | |
| **学习活动设计** | | | |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **教学**  **环节**   1. 导入 | **教师活动**  在昆虫王国里，住着各种美丽的昆虫。它们飞的飞，唱的唱，跳的跳，到处生机勃勃。只有一只可怜的小毛虫，既不会跳，也不会飞，被冷落在一旁。这只孤零零的小毛虫多么羡慕那些能飞能跳的昆虫啊，它的命运会发生变化吗？这节课我们一起来学习《小毛虫》这篇课文。（板书课题） | | **学生活动**  学生读课文 | **\*活动设计、信息技术支持（资源、方法、手段）、及技术应用意图说明：**  （具体说明拟使用的信息技术工具、资源及场景，并阐明活动设计、技术应用对于目标达成的意义和学生发展的意义。）  吸引学生注意，导入课堂 | | 二、初读课文，整体感知。 | | 二、初读课文，整体感知。  1.小毛虫的命运会怎样呢？请读读课文。注意把字音读准，语句读通顺。 　　2.检查学习情况。 　　（1）检查生字。 　　重点指导：  “怜、竭”是三拼音节；“怜”的声母是l不是n；多音字“佛”、“挣”，引导学生通过组词或结合具体语境进行辨析。 　　（2）检查朗读 　　①指名开火车读。 　　②通过读课文，你知道了什么？ | 读课文  感知生字 | 已读促教，以读促学，让学生从读课文中感受课文内容。 | | 三、合作探究，学习课文。 | | 三、合作探究，学习课文。 　　1.你还有什么不懂的地方吗？ 　　2.学生质疑，梳理归纳。  （1）小毛虫在成长过程中发生了哪些变化呢？找出相关的句子画上横线，读一读。  （2）文中有许多吸引人的描写，找出来，并把你的感受写在旁边。 　　（3）作者是怎样描写小毛虫的？你有什么收获？ 　　3.学生汇报交流。 　　（1）小毛虫在成长过程中有哪些变化？ 　　（2）把你认为写得好的句子和大家交流。 | 小组合作  讨论课文  讨论不懂的地方  找出小毛虫的变化 |  | | 四、布置作业，巩固练习。 | | 1.有感情地朗读课文。  2.把这个故事讲给家里人听。 |  |  | | | | |
| **\*学习资源清单** | | | |
| 视频 习题集 学习任务单 | | | |
| **教学设计特色与创新** | | | |
| 本节课以读促学，利用希沃白板动画游戏，增加课堂趣味性。 | | | |
| **教学反思** | | | |
| 本课讲解时，注重阅读，已读促教，充分吸引学生的兴趣，容易使学生理解，但在讲解的过程中，忽略了板书。  运用信息技术，采用录音朗读，让学生听录音。 | | | |