**在“勤趣”课堂教学中有效利用信息技术手段的研究**

**案例分析**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 教师 | 学科 | 教学内容 |
| 张月辉 | 数学 | （人教版）三年级上册第三单元 例1  《角的初步认识》 |
| “激趣”  环节  举例 | **猜图游戏，激趣导入**  白板课件出示：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 1 | 2 | A | B | | 3 | 4 | C | D |   师：我么来玩一个猜图形游戏。  数字方块和字母方块下都藏着一个图形，每个数字和字母方块下都藏着一部分图形，让我们翻开一个方块来看一看它是什么图形？（指一名学生来翻开一块数字方块，任意翻开一块数字方块，都会露出一条短弧线。）  师：猜一猜这可能是什么图形？  学情预设：  a.圆形 b.椭圆形  （再指名学生翻开一块字母方块。任意翻开一块都会露出一个角。）  师：再猜一猜，这可能是什么图形呢？  学情预设：   1. 三角形 b.正方形 c.长方形 d.梯形   师：为什么不猜圆形了？  学情预设：因为圆形中没有角。  师：非常好，因为圆形没有角（贴磁片“角” ）这节课我们就一起来认识角。（板书“的初步认识” ） | |
| 信息  技术  手段  的  有效性 | 1.本环节我以学生喜欢游戏活动引入，激发学生的学习兴趣；猜图形游戏让学生对学习过的图形进行了回忆，并自然引出本课内容“角”。  2.角的初步认识是在学生已经初步认识长方形、正方形、三角形的基础上进行教学的。角与实际生活有密切的联系，周围许多物体的表面上都有角。因此在本环节中我采用了白板中的覆盖、随意拖动等系列功能，给学生创造一种神秘感，通过已有的经验来判断生活中相对熟知的事物。  3.在此环节中，充分利用信息技术手段解决了激趣引入新课环节，提高了课堂的有效性，实现了电子白板辅助教学的高效能。 | |