**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）三年级上册第八单元第一课时  分数的初步认识 |
| “激趣”  环节  举例 | 创设情境、激趣导入  开始以故事导入，猪八戒和沙和尚找到了5个西瓜，决定给师傅带回去一个，另外4个师兄弟二人分。这里利用白板的拖拽功能，先让学生亲自到白板上先把四个西瓜分给师兄弟二人，体验回顾--平均分。再让学生猜想，1个西瓜平均分给师傅和悟空，怎么分？这样行吗？不行。这样呢？也不行，那怎么分？从中间切。为什么？两边一样多才叫平均分。每人分得多少？一半。你能用一个数来表示么？ | |
| 信息  技术  手段  的  有效性 | 通过信息技术手段的使用，为学生创设了一个生动鲜活的情景，白板的拖拽功能又帮助学生很轻松的把思考的结果进行呈现。  同时从故事的实例中使学生发现，他们所认识的任何一个整数都无法表示“一半”，引发认知冲突，点燃孩子的求知欲，引发学生数学思考，从而揭示课题---分数的初步认识。 | |