**分数的再认识（一）教学设计**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 县（市、区） | 双流区 | 学校 | 成都棠湖外国语附属小学 | | 姓名 | 陈琳琳 | | 学科 | 数学 |
| 能力维度 | □学情分析 ☑教学设计 □学法指导 □学业评价 | | | | | | | | |
| 所属环境 | √多媒体教学环境 □混合学习环境 □智慧学习环境 | | | | | | | | |
| 教学主题 | 分数的再认识（一） | | | | | | | | |
| 教学对象及特点 | 教学对象：五年级学生  教学对象的特点：  本课授课对象是五年级小学生，这个年龄的孩子处于具体形象思维向逻辑抽象思维发展的过渡阶段，具有一定的抽象概括能力，但整体思维水平仍以具体形象思维为主。因此在教学中，主要通过让学生充分动手操作，经历观察--讨论---构建分数单位1 的概念。丰富学生对分数的认识，使学生近一步理解分数中“整体1”的内涵，概括分数的概念。通过丰富的教学组织活动让学生经历对分数的感性认识上升到理性认识的构建过程，发展学生的数感。 | | | | | | | | |
| 教学内容及分析 | 教学内容：北师大版小学数学五年级上册第五单元第一课时  教学内容分析：  这节课是北师大版小学数学五年级上册第五单元第一课时，是后面继续学习分数的基础，它起着承上启下的重要作用。所以这节课既要对以前的知识的重点回顾，又要在此基础上有所发展，这节课通过让学生充分动手操作，经历观察--讨论---构建分数单位1 的概念。丰富学生对分数的认识，使学生近一步理解分数中“整体1”的内涵，概括分数的概念。学生既要认识分数表示部分和整体之间的关系，同时认识整体可能是一个物体，也有可能是多个或多组物体，让学生进一步体会分数表示多少的“相对性”，并知道用分数的意义去表示分数，或者解释分数，通过丰富的教学组织活动让学生经历对分数的感性认识上升到理性认识的构建过程，发展学生的数感。 | | | | | | | | |
| 教学目标 | 1.在操作、对比、辨析、总结、反思的过程中，学生体会“整体1”的含义，理解分数表示多少的相对性。  2.能用分数表示部分与整体之间的关系，能用语言表达、画图等方式说明分数的具体含义。  3.在概念的建立、辨析过程中发展数感，体会分数在描述数量关系中的作用。 | | | | | | | | |
| 教学重点 | 进一步理解分数的意义，体会分数意义中部分与整体的关系 | | | | | | | | |
| 学习难点 | 理解分数表示多少的相对性 | | | | | | | | |
| 所选技术 | 电脑端希沃交互式白板5 | | | 手机移动版希沃白板软件5 | | | 希沃班级优化大师 | | |
| 技术使用目的 | 信息技术与数学学科相融合，通过沃白板5创设丰富多彩的课堂活动，提高学生学习顺数学的兴趣和积极性，提高课堂效率，取得非常好的教学效果。 | | | | | | | | |
| 教学过程 | 1. **复习导入：**   1.猜谜语导入  师：同学们喜欢玩猜谜语游戏吗？请注意听：一分为二；七上八下；谜底各打一个分数  生：1/2 ，7/8 ，（师运用白板**“蒙层”**功能揭晓谜底）  师：这些都是什么数？  生：分数  师：前面我们学过分数，接来通过课堂**“趣味分类游戏”**来考考你们对分数的掌握情况。  师请一位同学到讲台电脑的屏幕前利用白板**“拖动”**功能，进行“正确”与“错误”的分类游戏。  【设计意图】：通过蒙层、课堂课堂游戏导入新课，调动了学生的学习兴趣和积极性。   1. **探索新知**   **1、活动一：想一想3/4可以表示什么？**  师通过问***卷星、微信***提前调查了学生会表示3/4，并通过**腾讯QQ**的群相册收集学生表示的3/4，制作成视频。  师：我们一起来欣赏学生表示的3/4，播放**视频**  师：选取了6个作品，你能根据整体数量的不同，对它们分类吗？  生利用白板**“拖动”**功能，进行分类，师利用白板**“书写”**功能进行批注。  【设计意图】：通过播放视频、拖动、白板书写功能吸引力学生的注意力，提高了课堂效率。  **2、活动二：画一画**  师：一个图形的1/4是 ， 画出这个图形。  生：独立思考，画出原图形  生：小组交流画法  学生画图形和小组交流时，老师利用班级优化大师的**“计时”**功能，为学生规定时间，然后利用希沃白板5的**“拍照上传”**功能**，**把学生的作品上传电脑大屏幕，并请学生分享想法，提高了课堂效率，吸引学生的注意力。  【设计意图】：在教学中使用白板“**计时”、“拍照上传”功能**不仅帮助学生合理规划时间，而且提升他们的学习效率，从而使得课堂时间在控制之内。为了突破教学重点，提高课堂效率，  **3、活动三：分一分 数一数**  师：拿出笔袋里所有笔的1/2，  生：拿笔，并与同桌说一说  师：都是拿笔的1/2，为什么拿的不一样多？  生：因为整体总数量不一样  师：利用白板**“出现”**功能总结：“同一个分数，整体数量不一样，分数对应的部分量也不一样。   1. **学以致用** 2. **完成数学数64页第2题** 3. 利用希沃白板5的**“课堂活动”**完成**“判断对错”**竞赛游戏   【设计意图】：既缓解了学生学习的疲劳，提高了学生的学习注意力，通过游戏又巩固强化了重点知识，加深了学生对知识的理解，学生在游戏中学习，积极参与课堂活动，课堂气氛围活跃，师生关系融洽，提高了课堂效率。   1. 课堂总结   这节课你有什么收获？  暴风截图20221118336631781  使用希沃白板5的**“蒙层”**功能  暴风截图20221118336781734  使用手机端希沃白板5的**“拍照上传”**功能将学生作品上传到电脑屏幕  暴风截图20221118336667906  使用班级优化大师的**“随机抽选”**功能，随机选学生上台完成游戏  暴风截图20221118336676640  使用希沃白板5的**“课堂活动”**功能设计了**趣味分类活动**  暴风截图20221118337116453  使用希沃白板5的**“倒计时”**功能  暴风截图20221118336749937  使用希沃白板5的**“课堂活动”**的判断对错趣味游戏 | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | |