**圆的认识教案设计**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. 学习目标 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习目标描述 | | | | | | | | | | |
| 知识与技能目标：   1. 能够说出圆的定义。 2. 能够列举生活中的圆形物体。 3. 能够说出圆心，半径，直径的概念。 4. 能够用圆规画圆。   过程与方法目标：   1. 通过动手操作活动，培养学生动手实践的能力与运用所学知识解决实际问题的能力。 2. 通过小组合作探究学习，培养学生合作学习的精神。   情感态度价值观目标：   1. 所学知识来源于实践生活能够激发学生的兴趣、体会数学在生活中的运用。 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习内容与学习任务 | | | | | | | | | | |
| 《圆的认识》位于九年义务教育六年制人教版小学数学六年级上册第五章，教材注重从学生的生活经验和知识背景出发，结合具体情境和操作活动来安排知识内容，使学生上升到数学层面来认识圆，体会到圆的本质特征。 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习者特征分析 | | | | | | | | | | |
| 学生学过了几种平面几何图形，对于平面几何图形中点、线、面以及轴对称图形等基本概念已经有了初步的认识。生活中也有各种圆形物体，学生对圆有一定的了解。六年级的学生具有一定的感性认识和直观体验，有一定的认知水平，能够很好的接受新知识。 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习环境的选择与学习资源的设计 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习环境选择（打√） | | | | | | | | | | |
| 1. Web教室 √ | | | 1. 局域网 | | | | | 1. 城域网 | | |
| 1. 校园网 √ | | | 1. Internet √ | | | | | 1. 其他 | | |
| 1. 学习资源类型（打√） | | | | | | | | | | |
| 1. 课件（网络课件） √ | | | 1. 工具 √ | | | | | 1. 专题学习网站 | | |
| 1. 多媒体资源库 √ | | | 1. 案例库 | | | | | 1. 题库 | | |
| 1. 网络课件 | | | 1. 其他（专题学习资源）√ | | | | |  | | |
| 1. 学习资源内容简要说明 | | | | | | | | | | |
| 网络：便于学生查找信息  几何画板：便于学生画画，探究圆  教学评价：   1. 圆是平面上的一种（ ）图形，将一张圆形纸片至少对折（ ）次可以得到这个圆的圆心。 2. 在同一个圆或相等的圆中，所有的半径长度都（ ）；所有的直径长度都（ ）；直径的长度是半径的（ ）。 3. 画一个直径4cm的圆，那么圆规两脚间的距离应该是（ ）cm。 4. 连接圆心和圆上任意一点的线段，叫做（ ），用字母（ ）表示。 5. 通过圆心并且两端都在圆上的线段，叫做（ ），用字母（ ）表示。   答案：   1. 轴对称 2 2. 相等 相等 2 3. 2 4. 半径 r 5. 直径 d   教学反思：  学生在课堂上学到了如何画圆的方法，并且通过小组讨论探究得出了圆的定义，但是在实际的教学过程中还要考虑好每个环节时间的把握状况，课堂突发状况的处理，老师的语言表达和举止。 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习情境创设 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习情境类型（打√） | | | | | | | | | | |
| 1. 真实情景 | | | | | 1. 问题性情景 | | | | | |
| 1. 虚拟情境 | | | | | 1. 其他 √ | | | | | |
| 1. 学习情境设计 | | | | | | | | | | |
| 教学中通过学生自主探究圆的画法，老师进行要点总结，改善课堂教学氛围，培养自主探究的能力。教师为学生创设探究性教学环境，提供学习资源，有利于培养学生自主学习能力。 | | | | | | | | | | |
| 1. 学习活动组织 | | | | | | | | | | |
| 1. 自主学习设计（打√并填写相关内容） | | | | | | | | | | |
| 类型 | | 相应内容 | | 使用资源 | | 学生活动 | | | 教师活动 | |
| 1. 抛锚式 | |  | |  | |  | | |  | |
| 1. 支架式 | |  | |  | |  | | |  | |
| 1. 随机进入式 | |  | |  | |  | | |  | |
| 1. 其他 √ | | 探究知识点 | | 纸张、几何画板 | | 自主探究如何画圆 | | | 分配任务引导学生探究 | |
| 1. 协作学习设计（打√并填写相关内容） | | | | | | | | | | |
| 类型 | 相应内容 | | 使用资源 | | 分组情况 | | 学生活动 | | | 教师活动 |
| 1. 竞争 |  | |  | |  | |  | | |  |
| 1. 伙伴 |  | |  | |  | |  | | |  |
| 1. 协同 |  | |  | |  | |  | | |  |
| 1. 辩论 |  | |  | |  | |  | | |  |
| 1. 角色扮演 |  | |  | |  | |  | | |  |
| 1. 其他 √ | 强化新知 | | 课件 | | 按照学习小组进行分组合作 | | 探索画圆要点，总结圆的特点 | | | 引导学生进行总结 |
| 1. 教学结构流程的设计 | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |