

**BAES**

# 信息化教学设计的要素与方法

——以全国职业院校信息化教学大赛作品为例

北京教育科学研究院 霍丽娟



# 目录

## CONTENTS

- 一、信息技术为教学带来改变
- 二、信息化教学对教师的要求
- 三、信息化大赛的背景
- 四、赛项要求解读
- 五、赛事要求
- 六、设计要素和方法
- 七、案例解析

[1]  
BAES

# 信息技术为教学带来改变

## 理念变革

# 前言

## ● 教育信息化

在教育领域（教育管理、教育教学和教育科研）全面深入地运用现代信息技术来促进教育改革与发展的过程。

技术特点:数字化、网络化、智能化和多媒体化

基本特征:开放、共享、交互、协作

信息技术正在改变着传统的育人模式

## ● 重要意义 为教学带来挑战

教育信息化是国家信息化的重要组成部分

教育信息化的发展，带来教育形式和学习方式的重大变革

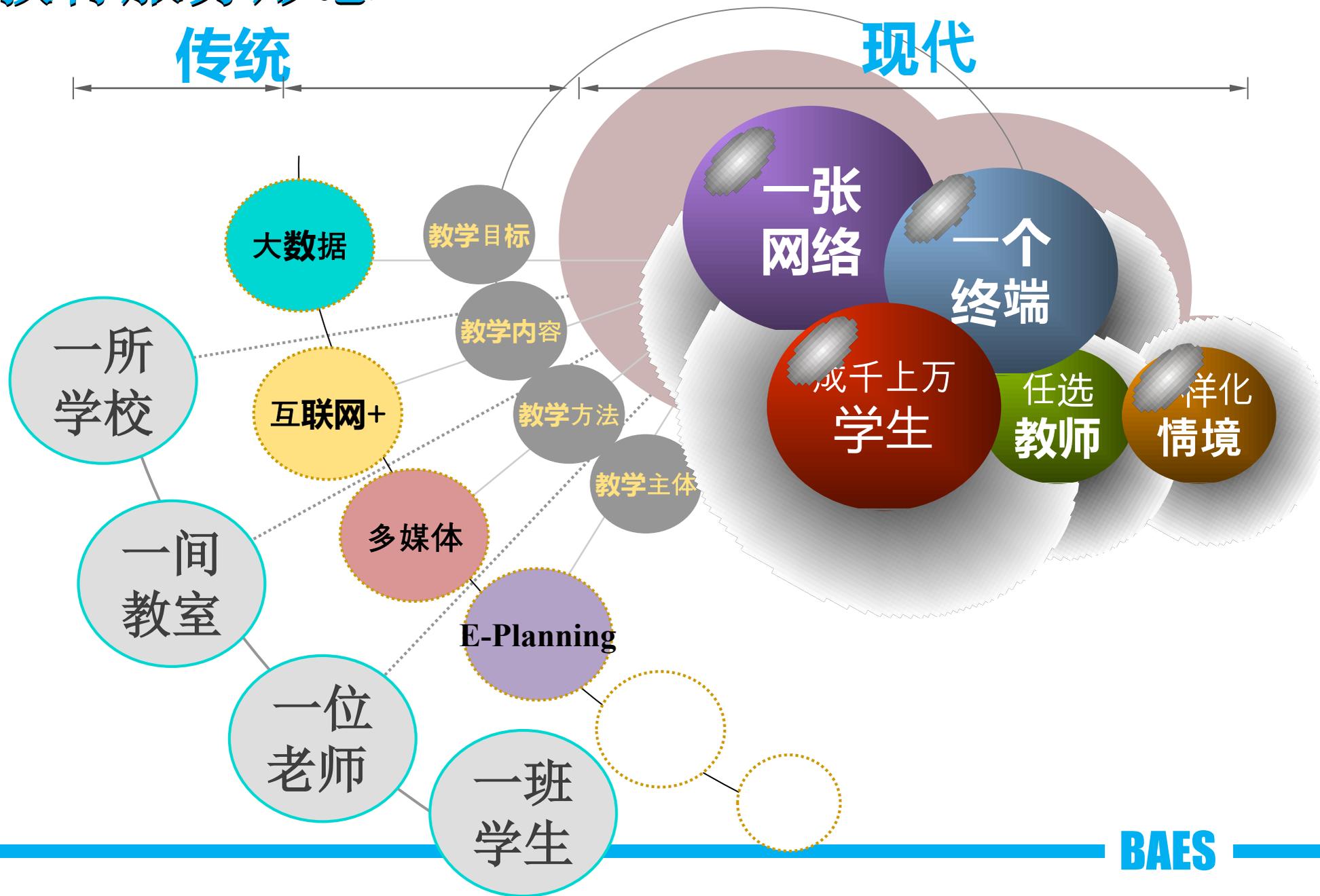
对传统的教育思想、观念、模式、内容和方法产生了巨大冲击

对于转变教育思想和观念，深化教育改革，提高教育质量和效益，培养创新人才具有深远意义，是实现教育跨越式发展的必然选择。

# □ 教育服务形态

传统

现代



# 信息化环境下：网络一代的特征

## □ 数字生存能力

- 使用各种各样的IT设备
- 网上生活
- 体验型

## □ 多种媒体素养

- 习惯视觉信息丰富的环境
- 擅长将图像文字声音编织在一起
- 可视界面,流媒体,玩游戏

## □ 互联网+ 新学习形态

- 手机、笔记本电脑、PDA, IM、网络摄像机 VR
- 无线网络, 电子邮件, 聊天室、QQ、博客, 微博、微信、APP、
- 淘宝、支付、终端信息、软件支持

## □ Immediacy 即时

- 每天24小时期待信息、交流娱乐
- 及时回应 妙回
- 高期待

# 信息化环境下：平衡显性教学和独立学习

## 教师为中心

- 关注内容
- 记忆
- Rote learning
- 考试/竞赛
- 问题不是真实的
- 设定任务
- 单个学科 专业
- 严格时间表，监控

## 测试

- 笔试
- 口试

## 学生为中心

- 关注过程—学会学习
- 批判性思维
- 能够交流
- 能够团队工作/合作
- 较真实的问题
- 基于项目的学习
- 跨学科学习
- 能够自我组织/自我引导

## 多种方法测试

- 不间断
- 小组
- 考试
- 在线



Herbert Simon



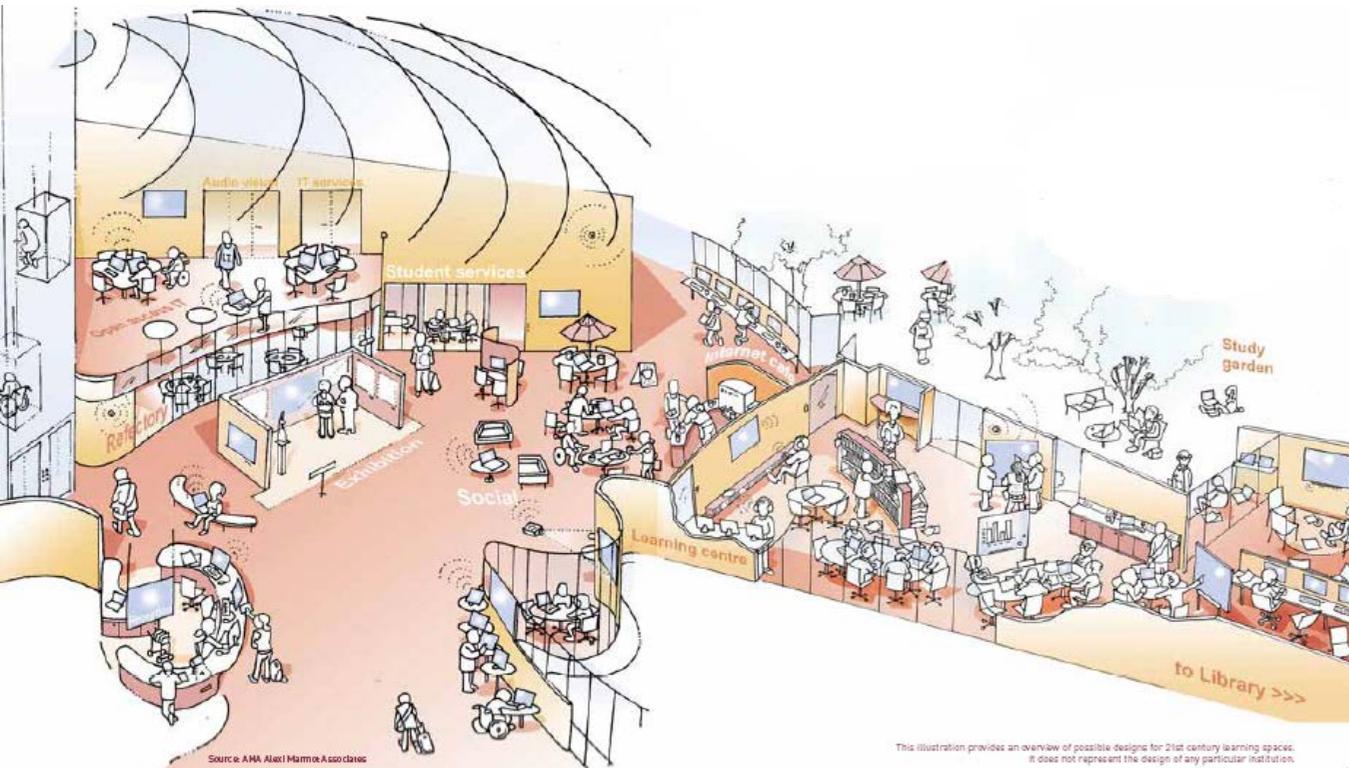
在过去，一个人有知识意味着他能够记忆和重复有关的信息。而今天则发生了很大的变化，有知识意味着他能探明有关信息、运用这些信息。教育的目标更应该关注如何帮助学生形成有效认知的学习策略，能够深刻理解所学知识，能够有效地思考各领域中的重要问题，进行终身学习乃至终身创新。

——诺贝尔奖获得者、著名认知科学家西蒙（Herbert Simon）

We shape our buildings,  
and afterwards, our buildings shape us

Winston Churchill

# 21世纪高校学习空间设计



How  
Learning Technologies  
are Influencing the  
Design of Physical  
Learning Spaces



### 大学的育人环境

### 新技术引领教育走向新时代

大学校园应该给学生什么样的学习环境？  
大学校园应该给学生什么样的学习体验？  
大学学习对学生的未来会产生什么样的影响？



### 职业院校育人环境

职业院校的校园应该给学生什么样的学习环境？  
职业院校应该给学生怎样的学习体验？  
职业教育特有的教学模式对学生的未来产生什么样的影响？

### 在实际教学过程中如何呈现

我们的课堂应该如何设计？教师、学生各承担什么角色？  
教学内容如何重新组织？  
教学方式、方法、策略的变革为学生带来怎样的影响？



# 教学信息化与信息化教学



教学信息化

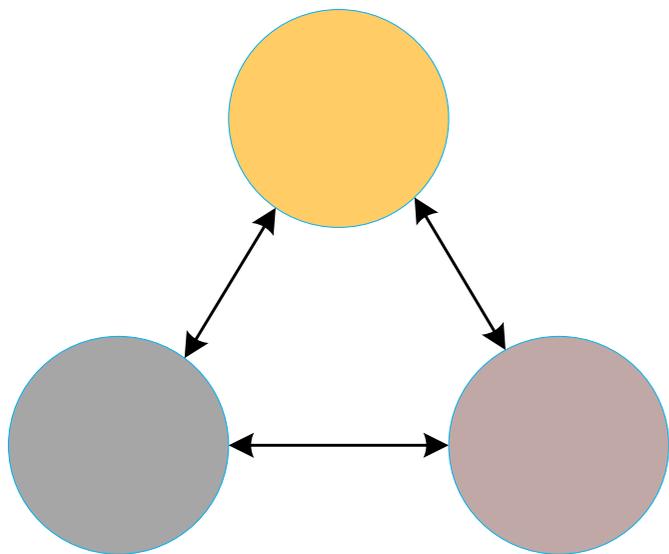
信息化教学

引领与实施 理念与实践

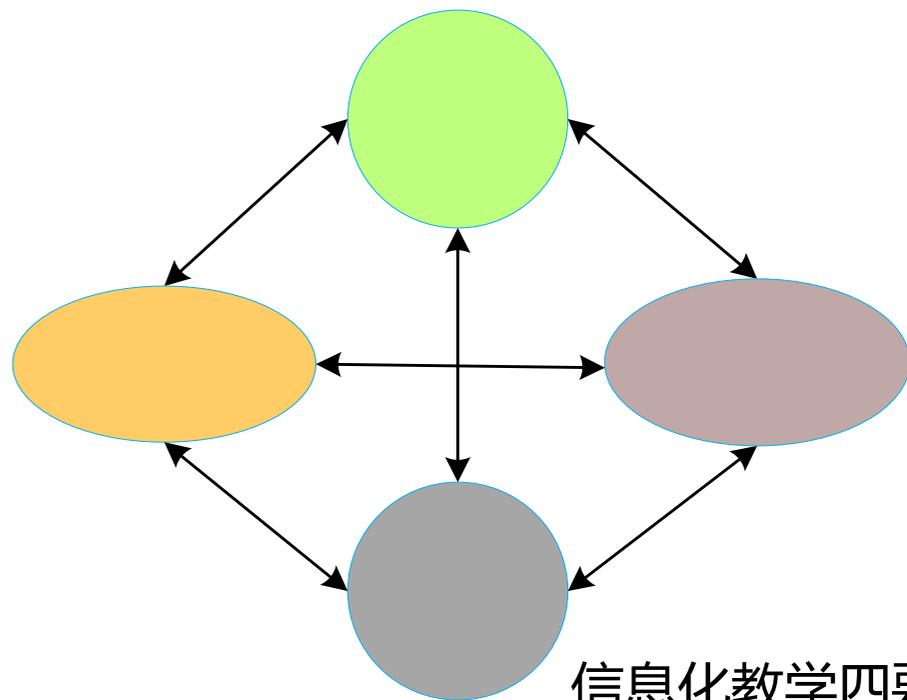
- 在信息教育理念指导下，充分运用信息技术改革教学、提高教学质量与效能的过程。
- 用信息化技术设计学习空间，开展信息化教学
- 在现代教学理念的指导下，将现代信息技术和现代教育技术手段，结合现代教学方法，调动多种教学媒体、信息资源，创建教学与学习环境
- 教师组织引导，发挥学生的主动性、积极性、创造性，使其成为知识、信息的主动建构者

# 信息化教学的特征

引起  
教学系统  
结构变革



传统教学三要素结构图



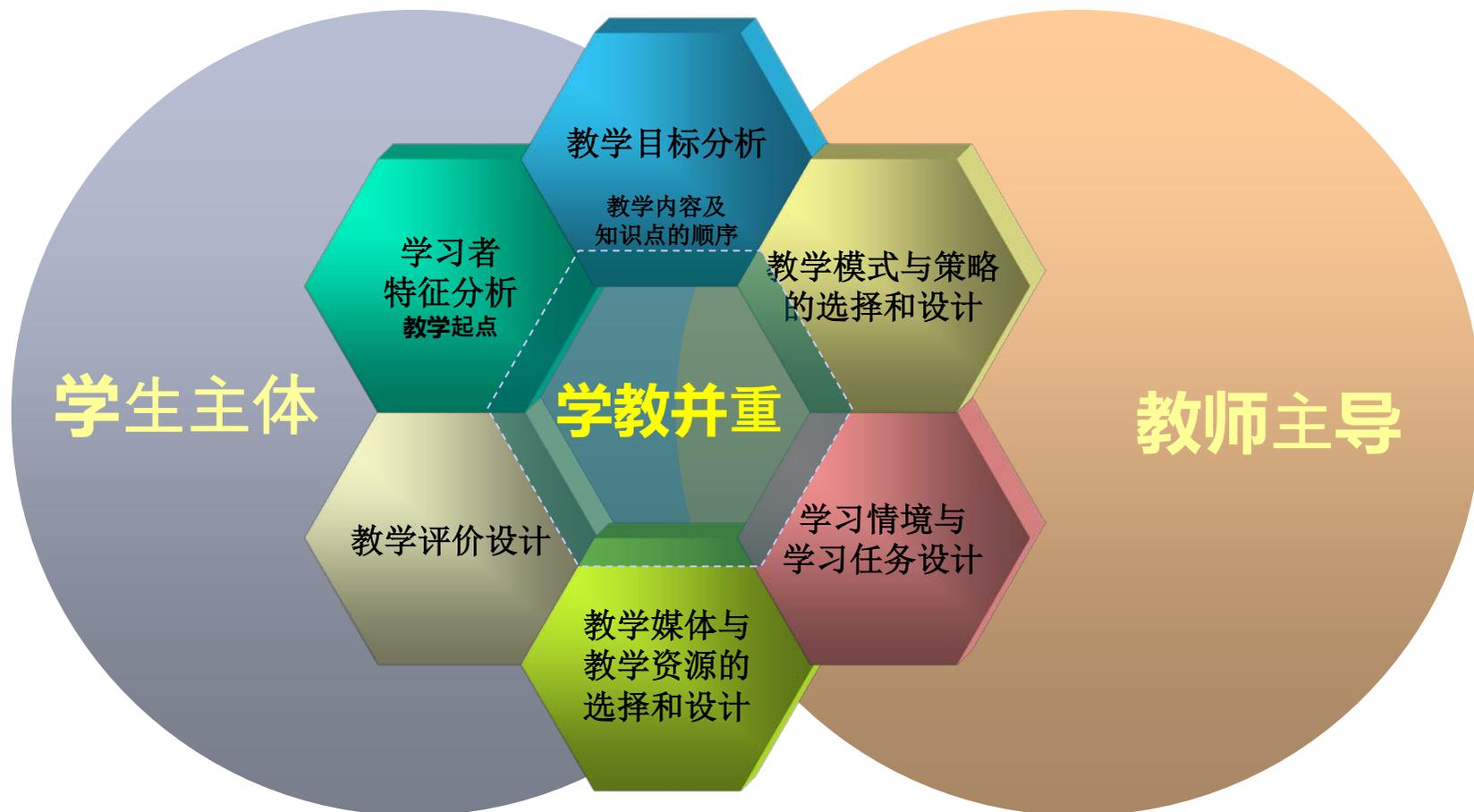
信息化教学四要素结构图

信息化教学最大特征：就是教学媒体成为教学系统的一个核心要素

从技术层面上看，基本特点是数字化、网络化、智能化和多媒体化

从教育层面上看，基本特征是开放性、直观性、共享性、交互性、协作性、选择性和复杂性等

# 信息化教学设计理念：学教并重



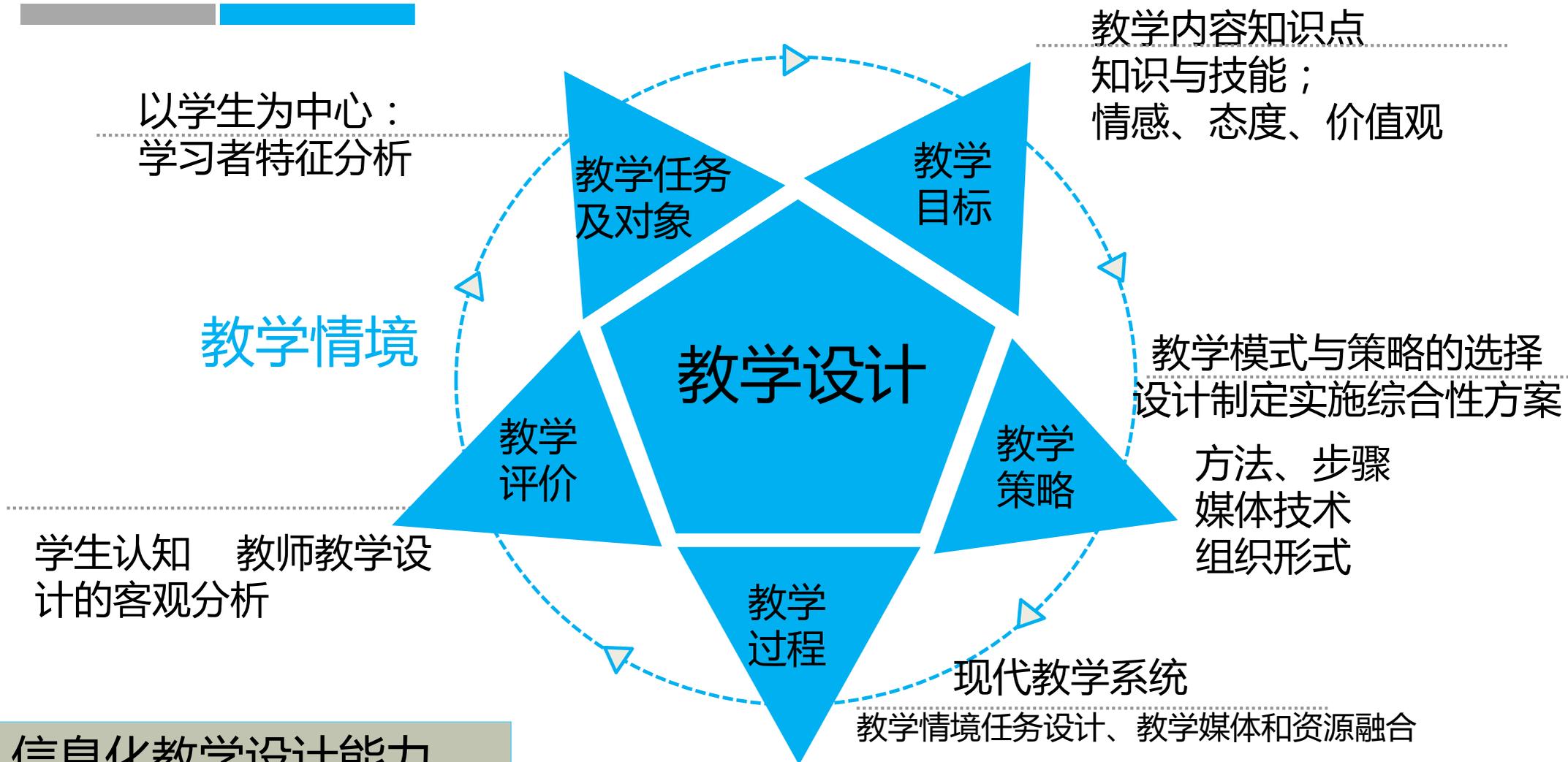
既强调充分体现学生的主体地位，又要充分发挥教师的主导作用；  
注重系统知识和技能的学习和培养，促进学生自主探究、协作学习和创新能力的培养

[2]

BAES

# 信息化教学对教师的要求 设计整合实施

# 教学设计要素

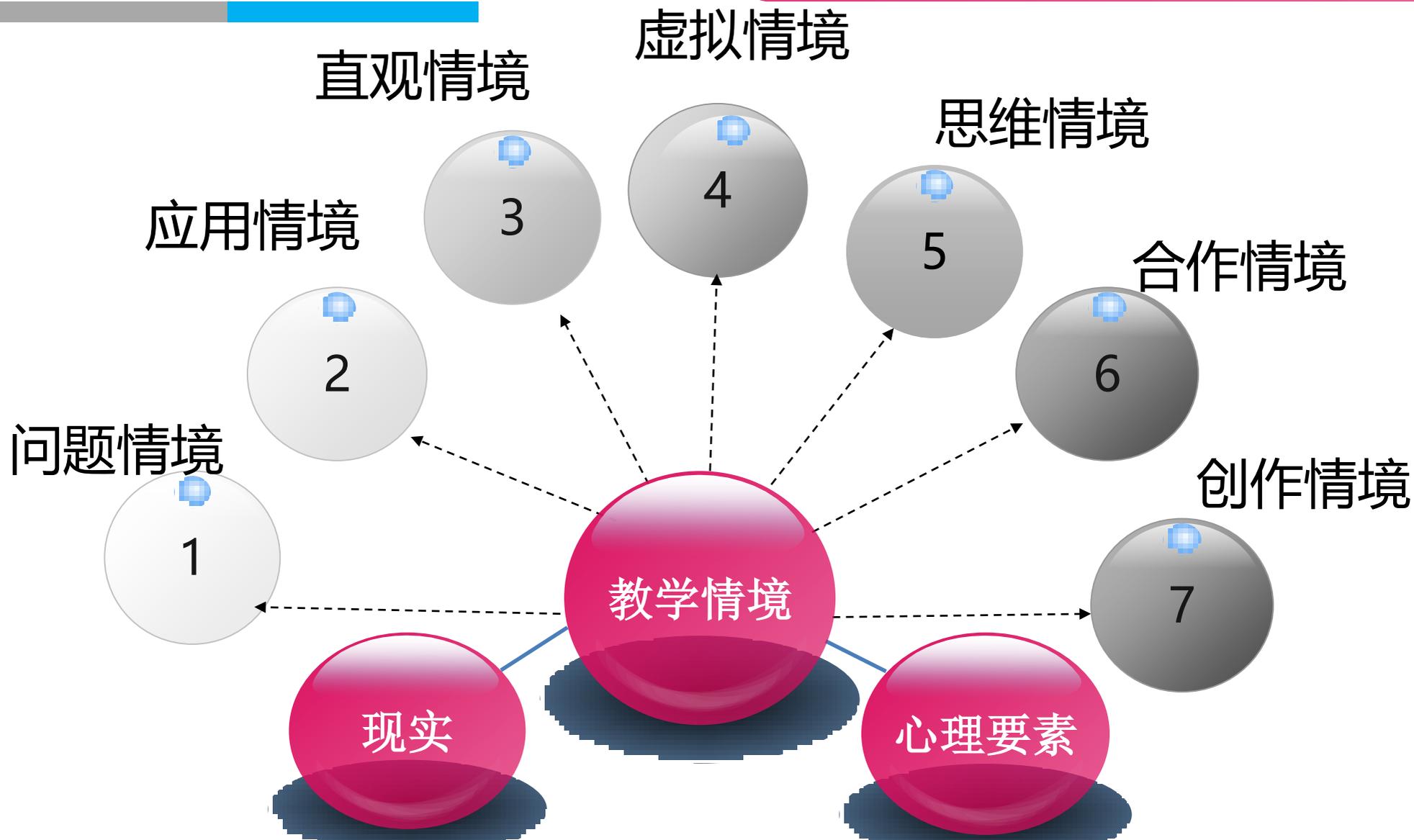


1. 信息化教学设计能力
2. 整合各种信息资源能力
3. 教学评价能力

教学过程是课堂教学设计的核心，充分反映和体现教学目标、教学任务、教学对象的分析，教学媒体的选择、课堂教学结构类型与组合等。学习情境、学习条件、教学系统的运动变化整体表现为教学的活动进程

# 信息化教学设计能力

信息化教学设计强调学生为中心，统筹各项要素运用技术设计教学情境，支持教与学的活动  
教师要能够整合各类教学资源构建优化教学环境



收集、甄别、整合

# 整合各种信息资源能力

学生中心 主动探索 完整建构

能对与专业知识关联紧密的信息保持很强的敏感度

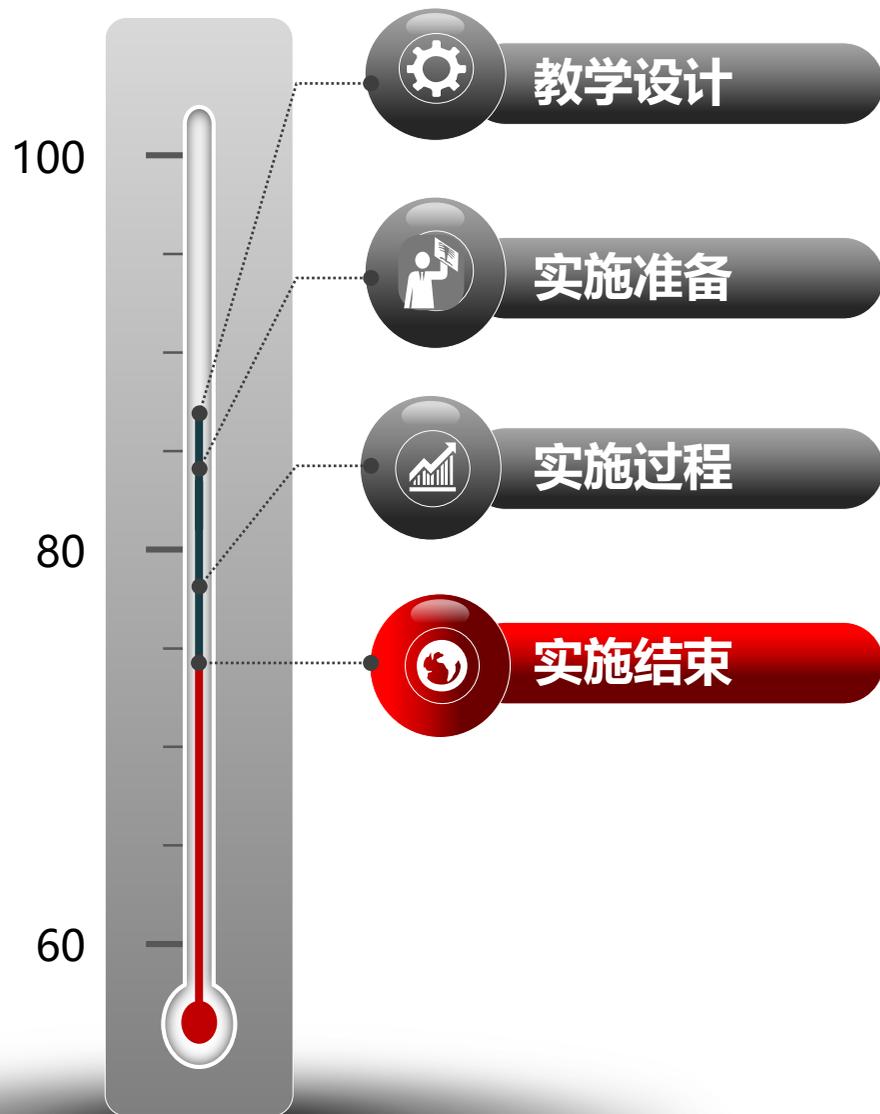
能娴熟地运用网络搜索、在线交流、扫描和打印等方法获取信息

根据教学目标、学生特征、知识特征高效收集筛选各种相关教学资源与信息并进行整合

根据教学目标、教学对象、教学内容、教学条件来甄别、选择资源，设计教与学活动

线上线下、课上课下的教学设计能力和组织把控能力，保证教学过程完整地实施

# 教学评价能力



信息化教学评价能力主要是指教师在  
教学各环节将教学评价与信息化教学  
的全过程进行有机整合的能力。  
发挥评价对教学 and 学习的促进作用

# 教学评价能力

- 评价体系的制定：规划、实施、计分、结果的解释和使用；
- 应用多种评价方法，判断学生在学习、交流和实践活动中的学习效果；
- 将评价结果用于反思实践，促进学生自主学习

信息技术环境中学生

## 教学评价能力

教师本身

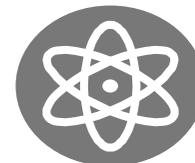
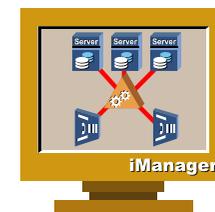
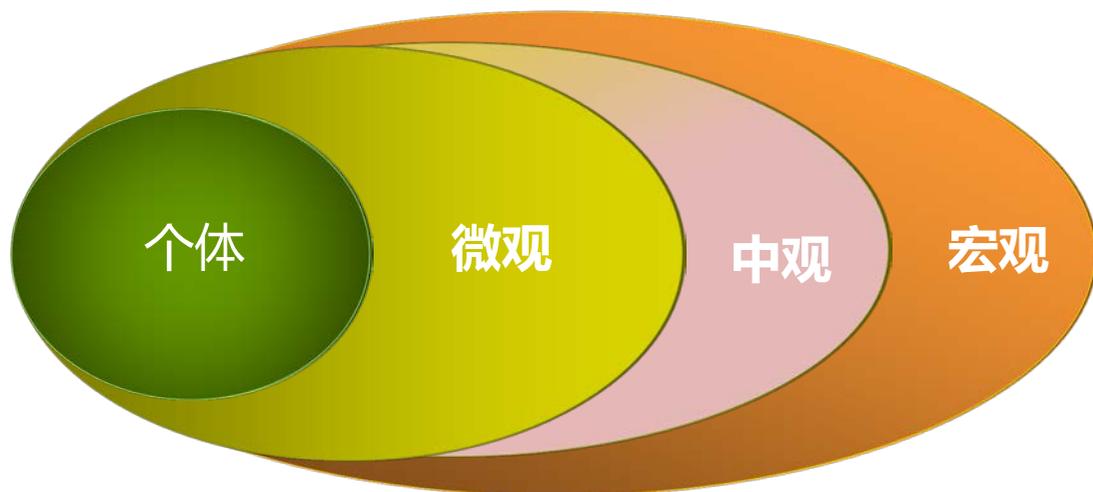
- 对教师信息化教学设计的评价能力（设计本身的科学性）；
  - 信息化教学实施的评价能力（即信息技术与教学深度融合的教学反思能力）
- 这两个侧面要统一到教学实施过程中进行

根据实际教学目标需要，设计评价指标体系，合理选择信息技术工具和熟练运用信息技术工具支持评价活动的的能力，包括掌握常见数据处理软件等能力。



# 信息化大赛的背景 促进推动

# 信息化教学实现推进



## 信息化学习空间的设计

任务定位

我们要做什么

我们的目标是什么

个体

课堂 教师理念更新 学生自主学习能力

微观

院校教学实施策略，配套支撑相应的教学方式方法的设备、设施、场地

中观

区域推动措施，政策策略

宏观

政府宏观层面的有力引导、指导，推动策略

# 真实的课堂现状

- 基于北京的调研发现 48所中职 26所高职

其一

信息化教学工具单一  
方法传统

其二

运用成效不显著 模拟现实  
能力不足，板书重复ppt内容

其三

信息化教学设计  
推广效果不佳

另外

学校并没有足够地重视普及

其四

学生的使用配合能力不足

信息化教学并没有与大赛的成绩相匹配

# 背景介绍+宏观政策

## 1 《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010—2020年)》

加快教育信息基础设施建设，加强优质教育资源开发与应用。

专门提出：要“加快教育信息化进程”“强化信息技术应用”。

教师：提高教师应用信息技术水平，更新教学观念，改进教学方法，提高教学效果。

学生：鼓励学生利用信息手段主动学习、自主学习，增强运用信息技术分析解决问题能力。

## 2 教育信息化十年发展规划(2011-2020年)

加快建设职业教育信息化发展环境，大力推进职业院校数字校园建设。

全面提升教学、实训、科研、管理、服务方面的信息化应用水平。以信息化促进人才培养模式改革，改造传统教育教学，支撑高素质技能型人才培养，发挥信息技术在职业教育巩固规模、提高质量、办出特色、校企合作和服务社会中的支撑作用。

## 3 《现代职业教育体系建设规划（2014-2020年）》

第十一条明确提出，职业院校“到2020年信息技术应用达到世界先进水平”，为达成这一目标，规划中明确提出要“加强对教师信息技术应用能力的培训，将其作为教师评聘考核的重要标准。

提出要“办好全国职业院校信息化教学大赛。”

**2017年教育信息化工作要点** 继续推进职业教育资源建设办好全国职业院校信息化教学大赛

# 背景介绍+立项契机

2009年11月 “全国中等职业教育教学资源信息化建设现场会暨农村职业教育改革发展座谈会”

## 首次提出 举办全国职业学校信息化教学大赛倡议



### 初衷：加快职业教育信息化建设工作

- 加快信息化基础设施建设
- 加强数字化教学资源开发
- 加快培养适应教育信息化要求的师资队伍
- 积极探索和构建信息化环境下的教学新模式

### 目的：带动 整合

- 通过赛事制度化竞赛机构 发挥带动引领作用
- 整合建设功能、彰显建设成效

### 宗旨：推动 提高

- 推动中等职业学校教育教学改革创新
- 提高教师的信息素养、教育技术应用能力和信息化教学水平

**加快+带动+整合+提高**

## 教育部办公厅关于举办2010年全国中等 职业学校信息化教学大赛的通知

各省、自治区、直辖市教育厅（教委），各计划单列市教育局，新疆生产建设兵团教育局，有关单位：

为贯彻落实全国教育工作会议精神和《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020年）》，推动中等职业教育教学改革创新，提高教师信息素养、教育技术应用能力和信息化教学水平，促进信息技术在教育教学中的广泛应用，我部决定举办2010年全国中等职业学校信息化教学大赛，现将有关事项通知如下：

### 一、比赛时间和地点

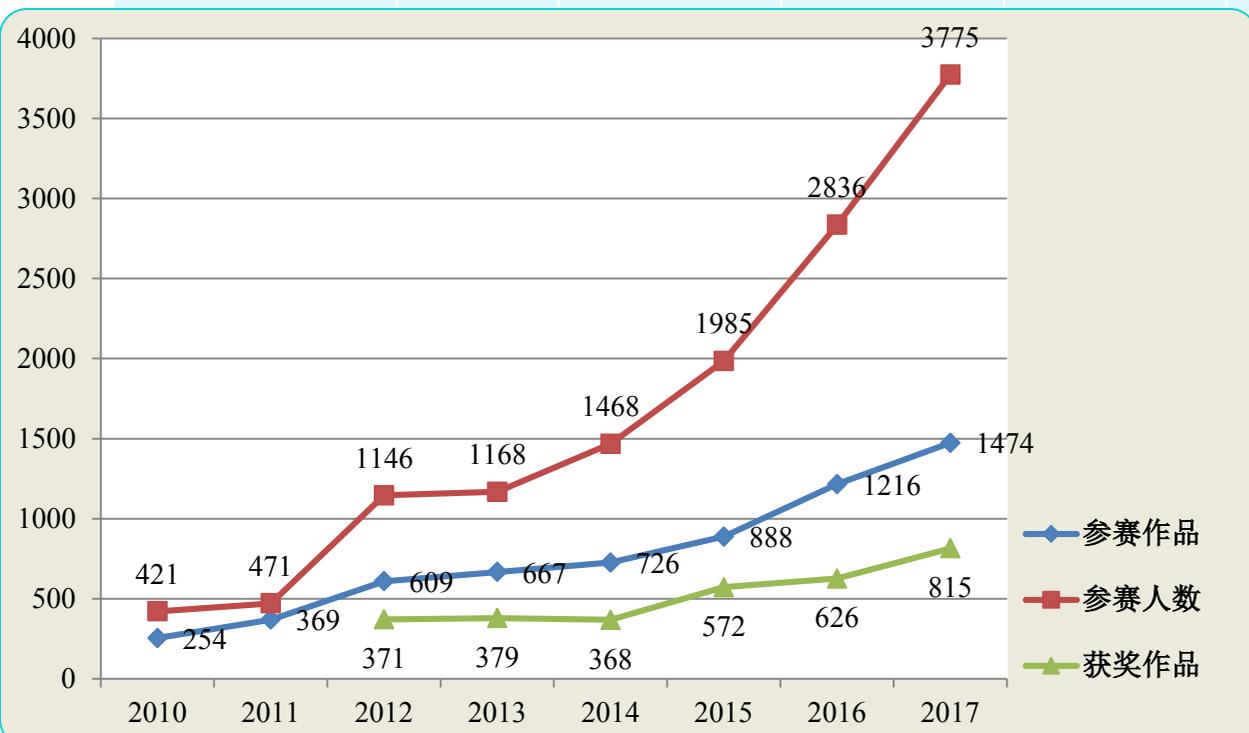
全国职业院校信息化教学大赛始办于2010年，第一届主要参赛对象为全国中等职业学校教师，大赛名称为“全国中等职业学校信息化教学大赛”。自2012年起，将高等职业院校教师纳入大赛参赛范围，大赛更名为“全国职业院校信息化教学大赛”。

由教育部主办，教育部职成司、教师司、信推办、工信部人教司和承办省教育厅共同组织实施，是考核教师信息化教学水平的国家级赛事。

致力于“推动职业教育教学改革创新，提高教师教育技术应用能力和信息化教学水平，促进信息技术在教育教学中的广泛应用”。

# 全国职业院校信息化教学大赛参赛情况

年份 项目	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
参赛作品	254	369	609	667	726	888	1216	1474
参赛人数	421	471	1146	1168	1468	1985	2836	3775
获奖作品			371	379	368	572	626	815
举办地	沈阳	沈阳	南京	南京	南京	南京	济南	济南



- 参赛项目、教师逐年增多，得到越来越多院校和教师的重视。
- 大批具有代表性的优秀作品，以其独特的推广应用价值、研究价值和审美价值，受到广大专家和教师的高度评价，为全面推动实践性教学过程与信息技术的融合提供了范例。

# 信息化教学大赛的成效



## 学习应用

- 形成了校、市、省、国家4级选拔的竞争机制
- 激发了教师学习、应用信息化的意识，由“被动茫然”走向“主动认知”



## 培训提升

- **教师接受相关培训** 各类专项培训，从教学顶层设计、教学组织实施、信息技术手段、教学仪态仪表等多方面提升了参赛教师在信息化环境下的执教能力。
- **提供专家讲座** 2011年起，大赛组委会在国赛期间增设专家报告



## 推广应用

- **有效的推广应用提升。** 据调查显示，赛后90%的教师能继续推广、应用大赛作品和成果、坚持开展信息化教学，78%的参赛教师能通过经验介绍、讲授公开课、组建信息化教学团各队等方面发挥带头作用。
- **促进教师成长** 参赛教师在参与信息化教育教学课题研究、论文撰写、技术应用、资源开发等方面的主动性更强了，绝大部分参赛教师成长为学校信息化教学方面的领军人物和骨干力量，个别教师成长为该领域的专家。

大赛在行动 教师个人成长成效

# 全国职业院校信息化教学大赛 赛项安排

新增  
突出环境与实体结合  
增设专家报告

新增  
关注资源的  
搜集和应用

赛项		信息化教学设计	多媒体教学软件	计算机网络技术信息化教学比赛/ 信息化实训教学比赛	网络课程比赛
2010	中职	语文、数学、土木水利类专业、加工制造类专业、信息技术类专业		无	无
2011	中职	不限制学科和专业		第一届为：计算机网络技术信息化教学比赛 教学内容限定为信息技术类计算机网络技术专业的“DHCP技术高级应用”和“安全接入控制”	无
2012	中职	不限制学科和专业		电类专业基础课程《电工技术基础与技能》 --万用表的组装与调试	无
	高职	不限制学科和专业		计算机网络技术专业课程 --园区网流量负载均衡设计与应用	不限
2013	中职	交通运输类专业组 财经商贸类专业组	德育组、英语组、 农林牧渔类专业组 旅游服务类专业组	电类专业基础课程《电子技术基础与技能》 --数字显示时钟的制作与调试	无
				土木水利类专业基础课程《建筑CAD》 加工制造类专业基础课程《CAD/CAM技术》	无
	高职	土建大类专业组 艺术设计传媒大类专业组	职业素养与就业创业能力课程组、 数学组、制造大类专业组、 医药卫生大类专业组	无	不限

# 全国职业院校信息化教学大赛 赛项安排 团队参赛

级别	赛项	信息化教学设计比赛	信息化课堂教学比赛	信息化实训教学比赛	网络课程比赛
2014	中职	语文组 公共艺术课程组 石油化工专业类组 医药卫生专业类组 公共管理与服务专业类组	参赛内容不限课程和专业	声光实用型竞赛抢答器的制作与调试 建筑桁架模型设计	
	高职	语文类课程组、资源开发与测绘专业大类组、 电子信息专业大类组、轻纺食品专业大类组、 文化教育专业大类组	参赛内容不限课程和专业	无	不限
2015	中职	公共基础课程组（数学、物理、化学）、专业 课程一组（资源环境类、能源与新能源类）、 专业课程二组（轻纺食品类）、专业课程三组 （教育类、休闲保健类、体育与健身类）、专 业课程四组（文化艺术类、司法服务类）	参赛内容自选，不限课程（公共基础课）和专 业	服装立体裁剪—省道 转移  机油泵拆装检测	
	高职	公共基础课程组（英语）、专业课程一组（农 林牧渔大类）、专业课程二组（交通运输大 类）、专业课程三组（财经大类）、专业课程 四组（旅游大类、公共事业大类）	参赛内容自选，不限课程（公共基础课）和专 业	心肺复苏  PLC控制电动机启动 电路的组装与调试	
		公共基础课程一组（德育）、公共基础课程二 组（英语）、专业课程一组（农林牧渔类）、 专业课程二组（土木水利类）、专业课程三组	公共基础课程组（除德育、英语以外的其他公 共基础课程）、专业课程一组（资源环境类、 能源与新能源类、石油化工类、轻纺食品类、	配线子系统的设计、 安装与检测	

高职增设

取消

信息化课堂教学比赛

网络课程比赛

## 从中不难看出：

在大赛的开办前期，更重视技术开发，强调信息技术和手段的先进性。

近两年的赛项调整表明，大赛更倾向于运用，更强调信息化技术在课堂教学中的推广与应用  
先进的教学软件、优质的网络化教学资源只有在应用中才能发挥其价值，体现其对教学的贡献

	高职	（水利大类）、专业课程三组（装备制造大 类）、专业课程四组（生物与化工大类）、专 业课程五组（文化艺术大类）、专业课程六组 （公安与司法大类）	木建筑大类、轻工纺织大类、食品药品与粮食 大类、交通运输大类、电子信息大类、医药卫 生大类）、专业课程二组（财经商贸大类、旅 游大类、新闻传播大类、教育与体育大类、公 共管理与服务大类）	简易数字电压表的装 配与调试	
--	----	--	---	-------------------	--

# 2017年赛项

赛项		信息化教学设计比赛	信息化课堂教学比赛	信息化实训教学比赛
级别				
2017	中职	公共基础课程一组（语文） 公共基础课程二组（公共艺术） 专业课程一组（能源与新能源类） 专业课程二组（石油化工类） 专业课程三组（信息技术类） 专业课程四组（医药卫生类） 专业课程五组（文化艺术类） 专业课程六组（公共管理与服务类）	公共基础课程组（除语文、公共艺术以外的其他公共基础课程）  专业课程一组（农林牧渔类、资源环境类、土木水利类、加工制造类、轻纺食品类、交通运输类）  专业课程二组（休闲保健类、财经商贸类、旅游服务类、体育与健身类、教育类、司法服务类）	加工制造类相关专业《钳工技能实训》课程中“平面锉削”有关内容  财经商贸类会计专业《会计基本技能》课程中“手工点钞”有关内容  旅游服务类高星级饭店运营与管理专业《餐饮服务与管理》课程中“餐巾折花”有关内容  教育类学前教育专业《绘画》课程中“幼儿简笔画”有关内容等 <b>4个组别</b>
	高职	公共基础课程组（英语） 专业课程一组（资源环境与安全大类） 专业课程二组（土木建筑大类） 专业课程三组（轻工纺织大类） 专业课程四组（食品药品与粮食大类） 专业课程五组（医药卫生大类） 专业课程六组（新闻传播大类） 专业课程七组（教育与体育大类）	公共基础课程组（除英语以外的其他公共基础课程）  专业课程一组（农林牧渔大类、能源动力与材料大类、水利大类、装备制造大类、生物与化工大类、交通运输大类、电子信息大类） 专业课程二组（财经商贸大类、旅游大类、文化艺术大类、公安与司法大类、公共管理与服务大类）	农林牧渔大类相关专业《果树生产技术》课程中“嫁接技术”有关内容  装备制造大类相关专业《公差配合与测量技术》课程中“零件尺寸测量”有关内容  电子信息大类相关专业《综合布线技术》课程中“双绞线及其制作”有关内容  旅游大类相关专业《中式烹调工艺》课程中“食品雕刻”有关内容等 <b>4个组别</b>

信息化教学  
大赛

在路上

创新2018

[4] BAES

# 赛项要求解读

## 准确理解

# 2010版《信息化教学设计比赛评分指标》

评比指标	分值	评比要素
教学设计	30	教学目标、内容及要求准确，符合新大纲要求；所选教学内容适合于体现多媒体技术的优势；教学策略得当，运用信息技术解决重难点问题或者完成特定教学任务的作用突出，教学效果显著。
内容呈现	25	教案写作规范、完整、突出信息化教学特点；教学内容表述准确，术语规范；选用多媒体素材适当，表现方式合理。
技术应用	25	信息技术在教学中应用恰当，图、文、音、视、动画等多媒体形式运用合理。
创新与应用	20	立意新颖，具有想象力和个性表现力，适用于实际教学，有推广性。

从教学设计分赛项评审指标调整来看，更加突出体现了信息化教学设计的最终目标是期望通过运用信息技术解决教学中的重点和难点，完成特定的教学任务。

从重教学设计走向重教学实施，从重教学实施走向重教学效果，实现了信息技术在职业教育教学改革中逐步推进的引导方向和实施策略。

越来越强在真实的课程教学中的可操作性和可推广性。

总体设计	40	<ol style="list-style-type: none"> <li>教学策略得当，符合职业课程教学大纲特点；</li> <li>合理运用信息技术、数字资源和信息化教学环境，系统优化教学过程；</li> <li>教案完整、规范。</li> </ol>
教学过程	30	<ol style="list-style-type: none"> <li>教学组织与方法得当、有效，突出学生主体地位，体现“做中教、做中学”；</li> <li>教学内容表现恰当，信息技术与数字资源运用合理；</li> <li>教学考核与评价多元化，方法得当。</li> </ol>
教学效果	15	<ol style="list-style-type: none"> <li>有效达成教学目标，运用信息技术解决教学重难点问题或完成特定教学任务的作用突出，效果明显；</li> <li>切实提高学生学习兴趣，有效促进学生自主学习。</li> </ol>
特色创新	15	<ol style="list-style-type: none"> <li>理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先；</li> <li>广泛适用于实际教学，有较大推广价值。</li> </ol>

## 2017版《信息化教学设计比赛评分指标》征求意见稿

评比指标	分值	评比要素
总体设计	40	1.教学目标明确、 <b>选题有价值</b> 、内容安排合理，符合 <b>新时期</b> 技术技能人才培养要求 2.教学策略得当，符合职业院校学生认知 <b>规律</b> 和 <b>教学实际</b> ； 3.合理选用信息技术、数字资源和信息化教学设施，系统优化教学过程； 4.教案完整、 <b>规范，内容科学</b> 。
教学过程	30	1.教学组织与方法得当，突出学生主体地位，体现“做中学、做中教”； 2. <b>教学互动流畅、合理，针对学习反馈及时调整教学策略</b> ； 3.信息技术与数字资源运用充分、有效，教学内容呈现恰当， <b>满足学生学习需求</b> ； 4. <b>教学考核与评价科学有效</b> 。
教学效果	15	1.有效达成教学目标，运用信息技术解决教学重难点问题或完成教学任务的作用突出，效果明显； 2.切实提高学生学习兴趣和学习能力。
特色创新	15	1.理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先； 2.广泛适用于实际教学，有较大推广价值。

## 2014版《信息化课堂教学比赛评分指标》

评比指标	分值	评比要素
教学设计	25	1.教学目标明确、有据，教学内容安排合理，符合技术技能人才培养要求； 2.教学策略得当，符合职业院校学生认知规律和教学实际； 3.合理选用信息技术、数字资源和信息化教学设施，系统优化教学过程； 4.教案完整、规范，内容科学。
教学实施	45	1.按照提交的教案组织课堂教学，教学过程与活动安排必要、合理，衔接自然； 2.教学组织与方法得当，教学活动学生参与面广，突出学生主体地位，体现“做中学、做中教”； 3.信息技术与数字资源运用充分、有效，教学内容呈现恰当，满足学生学习需求； 4.教学互动流畅、合理，针对学习反馈及时调整教学策略； 5.教师教学态度认真严谨、仪表端庄、语言规范、表达流畅、亲和力强。
教学效果	15	1.有效达成教学目标，运用信息技术解决教学重难点问题或完成教学任务的作用突出，效果明显； 2.课堂教学真实有效、气氛好，切实提高学生学习兴趣和学习能力。
特色创新	15	1.理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先； 2.课堂教学效率高，成效好，特色鲜明，具有较强的示范性。

## 2017版《信息化课堂教学比赛评分指标》

评比指标	分值	评比要素
教学设计	25	1.教学目标明确、 <b>选题有价值</b> 、内容安排合理，符合 <b>新时期</b> 技术技能人才培养要求； 2.教学策略得当，符合职业院校学生认知规律和教学实际； 3.合理选用信息技术、数字资源和信息化教学设施，系统优化教学过程； 4.教案完整、规范，内容科学。
教学实施	45	1.按照提交的教案组织课堂教学，教学过程与活动安排必要、合理，衔接自然； 2.教学组织与方法得当，教学活动学生参与面广，突出学生主体地位，体现“做中学、做中教”； 3.信息技术与数字资源运用充分、有效，教学内容呈现恰当，满足学生学习需求； 4.教学互动流畅、合理，针对学习反馈及时调整教学策略； 5.教师教学态度认真严谨、仪表端庄、语言规范、表达流畅、亲和力强。
教学效果	15	1.有效达成教学目标，运用信息技术解决教学重难点问题或完成教学任务的作用突出，效果明显； 2.课堂教学真实有效、气氛好，切实提高学生学习兴趣和学习能力。
特色创新	15	1.理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先； 2.课堂教学效率高，成效好，特色鲜明，具有较强的示范性。

## 2014版《信息化实训教学比赛评分指标》

评比指标	分值	评比要素
总体设计	30	1.教学目标明确，教学内容完整，符合技术技能人才培养要求； 2.教学策略得当，突出实践性教学特点，符合职业院校学生认知规律和教学实际； 3.合理选用信息技术、数字资源和信息化教学环境，系统优化教学过程； 4.教案完整、规范。
教学过程	30	1.教学组织与方法得当，突出学生主体地位，体现“做中学、做中教”； 2.教学互动流畅、合理，针对学习反馈及时调整教学策略； 3.信息技术与数字资源运用充分、有效，教学内容呈现恰当，有效解决实训教学中重难点问题 4.教学考核与评价科学有效。
现场操作	25	1.现场讲解和设备操作配合恰当； 2.完成规定任务，操作规范、熟练； 3.展示良好的职业技能和职业素养。
特色创新	15	1.理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先； 2.广泛适用于实际教学，有较大推广价值。

## 2017版《信息化实训教学比赛评分指标》

评比指标	分值	评比要素
总体设计	30	1.教学目标明确，教学内容完整，符合 <b>新时期</b> 技术技能人才培养要求； 2.教学策略得当，突出实践性教学特点，符合职业院校学生认知规律和教学实际； 3.合理选用信息技术、数字资源和信息化教学环境，系统优化教学过程； 4.教案完整、规范。
教学过程	30	1.教学组织与方法得当，突出学生主体地位，体现“做中学、做中教”； 2.教学互动流畅、合理，针对学习反馈及时调整教学策略； 3.信息技术与数字资源运用充分、有效，教学内容呈现恰当，有效解决实训教学中重难点问题； 4.教学考核与评价科学有效。
现场操作	25	1. <b>讲解和操作配合恰当</b> ； 2.完成规定 <b>实践操作要求</b> ，操作规范、熟练； 3.展示良好的职业技能和职业素养。
特色创新	15	1.理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先； 2.广泛适用于实际教学，有较大推广价值。

## 赛项要求

**有**技术、资源、环境

**用**合理、充分、有效

**新**理念、行动、策略

**优**设计、环节、要素

重点考察教师**合理、充分运用**信息技术、数字资源和信息化教学环境，**解决教学难点，突出教学重点**，系统**优化**教学过程，完成教学任务的能力。

教学设计应基于**教师对**现代教育思想和教学理念的**准确理解与运用**，**选择有时代新意、实用价值的教学内容**，遵循职业院校学生认知规律，科学、合理安排教学过程的各个环节和要素，在教师角色、教学内容、教学方法、互动方式、**考核与评价**等方面有所**创新**，在实际教学中应用效果突出。教学设计可针对**一个教学任务**、一个教学单元或一个任务模块的教学内容进行设计并**在实际教学中应用实施**。

**重难点 + 学生中心 + 评价 + 成效**

## 赛项要求

**重**实施、达成、把控

**创**技术、资源、设施

**展**情境、学生、教师

**优**效果、反馈、提升

重点考察教师**依据信息化教学设计**，实施课堂教学，达成教学目标的能力。教师应根据教学内容和教学对象的特点，合理选用信息技术、数字资源和信息化教学设施，创设**学习的情境**，**并根据实际教学情况及时调整、优化教与学的过程。**

**实施 + 情境 + 适用 + 成效**

## 赛项要求

**重**设计、操作、素养

**创**技术、资源、设施

**看**情境、应变、习惯

重点考察教师**针对给定的教学内容**进行信息化**实训教学****设计**和完成**相关技术技能操作**的能力。

参赛教师根据教学实际设定教学目标、创设学习的**情境**，完成信息化**实训教学**设计，**利用自行携带（或现场备用）**的设施设备**完成与实训教学内容相关**的实际操作，展现良好的**实践教学能力和职业素养**。

教学设计应**已用于实际教学**，效果突出。

**操作 + 情境 + 素养**



# 赛事要求

## 直击核心

### 查看相关资料

- 详读比赛相关文件
- 请教有参赛经验的教师
- 参加相关培训讲座
- 登陆官网学习

<http://www.nvic.edu.cn>

### 制定相应备赛计划

- 倒推参赛材料的准备时间
- 留出充足的修改研磨时间
- 根据选题方向确定团队、分工

学习领会 文件

中华人民共和国教育部  
职业教育与成人教育司

当前位置: 首页 > 职业教育与成人教育司

全国职业院校信息化教学大赛  
NATIONAL VOCATIONAL SCHOOL INFORMATION TEACHING COMPETITION

首页 赛事公告 赛事报道 获奖信息 专家报告会 赛事接待 赛事视频

正文

### 教育部办公厅关于举办2017年全国职业院校信息化教学大赛的通知

发布日期: 2017-08-18

各省、自治区、直辖市教育厅（教委），各计划单列市教育局，新疆生产建设兵团教育局，有关单位：

为贯彻落实《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》和《教育信息化“十三五”规划》，推动信息技术与教育教学深度融合，提高职业院校教师教育技术应用能力和信息化教学水平，根据《教育部2017年工作要点》安排，定于2017年11月25日至27日在山东济南举办2017年全国职业院校信息化教学大赛。

本次大赛由教育部主办，山东省教育厅、济南市教育局、教育部职业院校信息化教学指导委员会承办，济南职业学院、济南电子机械工程学院协办，高等教育出版社参与支持。

## 赛项要求

### 信息化教学设计

适当选择教学内容  
聚焦一个问题

### 信息化课堂教学

独立完整  
应严格遵守时长要求

## 参赛材料准备和报送

教学设计可针对**一个教学任务、一个教学单元或一个任务模块**的教学内容进行设计并在实际教学中应用实施。

所选的教学内容应相对**独立、完整**，可以是一节完整的课堂教学内容，也可以是某个知识点或者技能点的教学（训练）内容，**实际**教学时长**严格**控制在35-45分钟。

# 参赛内容要求

1. 参赛内容为**中等职业学校德育课程**的，应依据教育部印发的中等职业学校德育大纲（教职成〔2014〕14号）和中等职业学校德育课课程教学大纲（教职成〔2008〕7号）的有关要求进行设计和制作。
2. 参赛内容为**中等职业学校其他公共基础课程和大类专业基础课程的**，应依据教育部印发的中等职业学校公共基础课程教学大纲（教职成〔2009〕3号）或大类专业基础课程教学大纲（教职成〔2009〕8号）的教学要求进行设计和制作。
3. 参赛内容为**中等职业学校专业课**的，应依据教育部印发的《中等职业学校**专业教学标准**（试行）》的教学要求进行设计和制作。

中职

4. 参赛内容为**高等职业学校专业课**的，应依据教育部印发的《高等职业学校**专业教学标准**（试行）》的教学要求进行设计和制作。

高职

## 参赛内容要求

5. 参赛作品**教学内容**应与相关课程实际教学中使用的职业教育**国家规划教材内容对应**。

6. **专业组别**以《中等职业学校专业目录（2010年修订）》《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录（2015年）》以及2016年增补专业为准。

所有作品

参赛教师可选用大赛组委会免费提供的**国家级职业教育专业教学资源库、国家级精品资源共享课、职业学校企业生产实际教学案例库**相关教学资源进行教学设计和实际教学。相关资源可从大赛教学资源支持平台（智慧职教[www.icve.com.cn](http://www.icve.com.cn)、爱课程网[www.icourses.cn](http://www.icourses.cn)、职业学校企业生产实际教学案例库[anli.chinazy.org](http://anli.chinazy.org)）获取，或登录大赛官方网站有关链接。

# 参赛材料准备和报送

## 提交的材料

### 教案

包括**首页、目录、教学分析策略**（教学资源，教学目标，教学重难点，教学设计等），**教学过程**（**图文并茂反映真实的上课过程**），流程图，**教学反思**及相关附件。

### 讲解视频

形式可以是 **PPT, FLASH, Web 3D**等。  
按规定展示时间

### 说课稿

**演讲式**说课稿（自看），字数**1600~1800字**左右。  
**汇报式**说课稿（评委看），呈现的较为详细，图文并茂

## 各赛项提交的材料

信息化教学设计比赛

讲解视频

教案

说课稿

初评+答辩

信息化课堂教学比赛

参赛作品视频

教案

初评+答辩

信息化实训教学比赛

讲解视频

教案

说课稿

初评+操作 答辩

### 注意事项

- 时长：教学设计比赛讲解视频不超过10分钟；  
课堂教学比赛作品视频不得超过45分钟，注意也不要少于35分钟；  
实训教学比赛讲解视频不超过**15**分钟
- 不能在视频、教案和说课稿中出现个人、学校、地域信息。如出现参赛视频或文字材料泄露相关信息的，取消其参赛资格。
- 视频按照大赛视频制作要求中的技术参数指标进行。**课堂教学视频用一个机位的方式全程连续录制，清晰反映师生课堂教学情况，不允许另行剪辑，不加片头、字幕、注解等。**

# 提交材料存在的问题

## ■上报材料遇到的问题

- 上传不完整。
  - 视频或文档放到FTP服务器上后未到系统中选择。
  - 视频在系统中未进行预览校验。
  - 当审核状态为未通过时，不去查看原因和修改。
- 材料包含选手信息
  - 打包文件夹名、文件名和文件内容中包含各类信息。
- 视频时长不符合要求。（10分钟、35-45分钟、15分钟）

**应及时与大赛官方网站技术支持人员电话确认。**

## 参赛报名规定

## 参赛材料准备和报送

### 学校层面做好同统筹安排 权衡

根据大赛要求的各分赛项专业大类，结合学院专业建设，进行**统筹部署**

- 各赛项均可以个人（在职教师）或教学团队（同一院校在职教师）的名义报名；以教学团队名义报名的，成员不超过**3**人，主讲教师为第一完成人；**同一院校在同一赛项的同一组别中限报1件参赛作品**，每位教师限报1件参赛作品。
- 各参赛队报送的信息化教学设计比赛、信息化课堂教学比赛参赛作品，每个小组不超过2件；信息化课堂教学比赛参赛作品，不得有课程（公共基础课程）或专业类（大类）的重复；信息化实训教学比赛参赛作品，每个教学内容限报1件。



# 教学设计要素

## 直击核心

# 设计要点分析

## 设计注意要点

1

- 内容选择
- 拟定题目

2

- 教学设计技巧

3

- 文本呈现
- 视频录制

4

- 技术应用
- 媒体呈现

5

- 团队组织 时间安排
- 现场表现

BAES

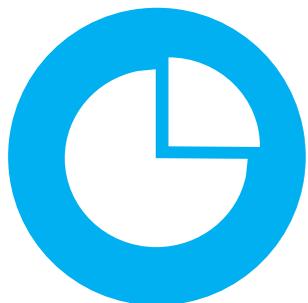
选题是成功的开始

## 参考要点

- (1) 适用：选题难易适当，教学内容不要过于抽象（**具有可操作性和表现力**）适合用信息化手段讲解
- (2) 易于开展教学活动，激发学生的学习兴趣，侧重师生的交互活动（**师生互动，生生互动**）
- (3) 信息化资源丰富，用以解决教学重难点的信息化手段**突出適切 特色鲜明**
- (4) 所选章节课时数符合比赛要求（**内容完整 可评价**）
- (5) 已经应用于实际课堂教学，效果较好（**可复制，推广性强**）

1

## 选题和拟题：选题



选题

**选题有价值**

**符合新时期技术技能人才培养要求**



涵义

**选题价值：**适应经济社会发展需求、新型产业发展（中国制造2025、一带一路、互联网+等）、反映新知识产生内容，助推技术技能积累，引领教育教学改革

**新时期技术技能人才成长的特点：**知识、技能、素养（德技并修、立德树人、诚信）



挖掘

赋予教学目标新内涵，结合教学内容，体现新时期技术技能人才培养要求，着眼于创新型人才，复合型人才培养等。教学设计理念可以反映在“片头”和“片尾”，点题。实训教学项目“命题作文”也应该进行挖掘，农林牧渔大类相关专业《果树生产技术》“嫁接技术”（“绿水青山就是金山银山”扶贫、脱贫背景）学前教育简笔画



体现

设计教学项目和任务、创设学习环境

**直叙式** 直接反映所讲的核心内容 简单明了

- 空间两条直线所成的角
- 色彩的知觉与感觉
- 面包发酵过程中酵母菌生长温度的控制
- 偏瘫恢复早期的运动康复训练
- 藏族律动训练
- 工控网络的安装与调试
- 输电线路施工常用绳结的打法及应用
- 小户型家居的概念设计
- 服饰橱窗空间布局设计

**描述式** 对题目的意义进行挖掘，做进一步的阐释 引人入胜

### 直接描述式

- 微分与工程那点事儿
- 调皮的定语从句
- 童言语技
- Tasting the World Taking Orders ( 品味世界 玩转点餐 )
- 读懂童心
- 做忠诚的爱国者
- 人人出彩梦
- 规划人生，匠心筑梦
- 天生我材必有用
- 悠悠G20，最美杭州行
- 梵宫飞天

## 描述式 主副标题式

主标题是对课程内容的描述，将其高度提炼为短小精悍的语句，容易引人入胜 副标题是核心内容

### 突出主题类

- “食”全“食”美——合理营养与平衡膳食
- 与艾同行——艾滋病病毒的致病机制及传播
- 怦然心动——心的结构
- “险”中求生——船舶遇险通信
- 别有“动”天——网页交互设计

- 奇妙的梦想之旅——幼儿舞蹈创编《猫和老鼠》
- 快乐的哆来咪——《顽童》钢琴曲

- 速度与力量——此“情”有计可消除——情绪的调节
- 捍卫舌尖安全——一径抱幽山，居然城市间——中式庭院设计
- 小院落 大窗——云锦无言自芳菲——云锦图案设计
- 小店铺 大梦想——步入画卷 梦回千年——清明上河园导游词创作及讲解
- 匠人匠心 一沙一世界——彩沙坛城美术赏析

## 描述式 主副标题式

一般主标题较为宽泛，副标题是对主标题的进一步的解释，将其进一步聚焦或者强调

### 突出主题类

- 甲烷——简单！其实不简单！
- 互联网+下的创业——微店创业
- 探索工作世界——中药之缘
- 说明文写作——特征和顺序
- 景物描写——从“荷塘月色”到“银杏落叶”的迁移写作训练
- 导数的应用——最值问题
- 导数的应用——函数的极值和最值
- 新中式家具设计创意方法——分割与重构
- 烧伤患者的护理——身体评估
- 中国古代宫殿建筑审美——故宫之美
- 探秘传统民居——北京四合院

## 描述式 主副标题式

主标题是核心知识和技能，通过具体副标题中载体来实现

### 突出载体类

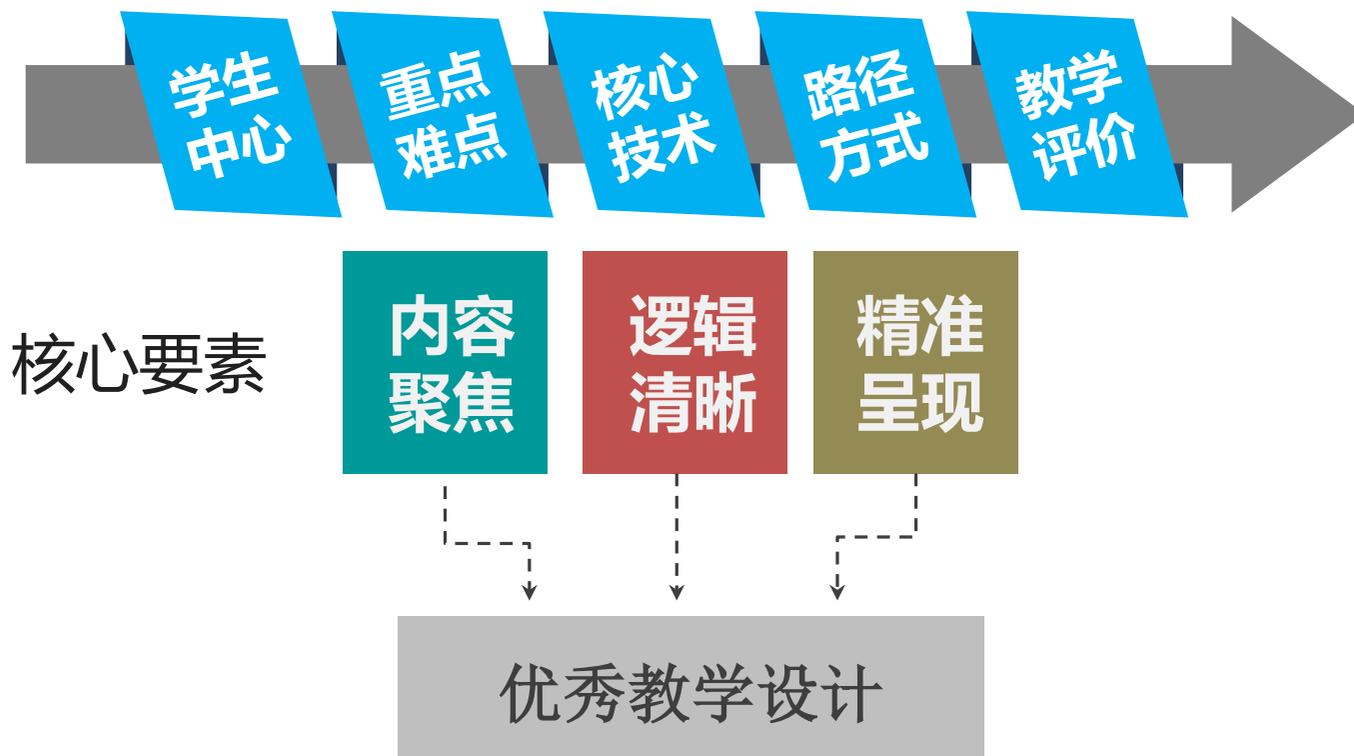
- 创意手工——牛奶袋变银饰
- 布局设计——移动终端界面重制的视觉美学法则
- 戏曲大舞台——豫剧选段《谁说女子不如男》
- 无土栽培——阳台种菜

## 描述式 主副标题式

主标题是课程内容的呈现方式，突出特色，突出知识的传授途径

### 突出方法路径类

- 让二面角在建筑中出彩——平面与平面所成的角
- 自媒体时代经典微阅读 —— 《林黛玉进贾府》赏读
- 定积分在工程中的应用——平面不规则图形面积的计算
- 购房中的数学——等比数列前n项和与房贷计算器
- 数据无声，拟合有形——数据拟合的方法及应用
- 瘦肉精现形记——高效液相色谱仪实际应用



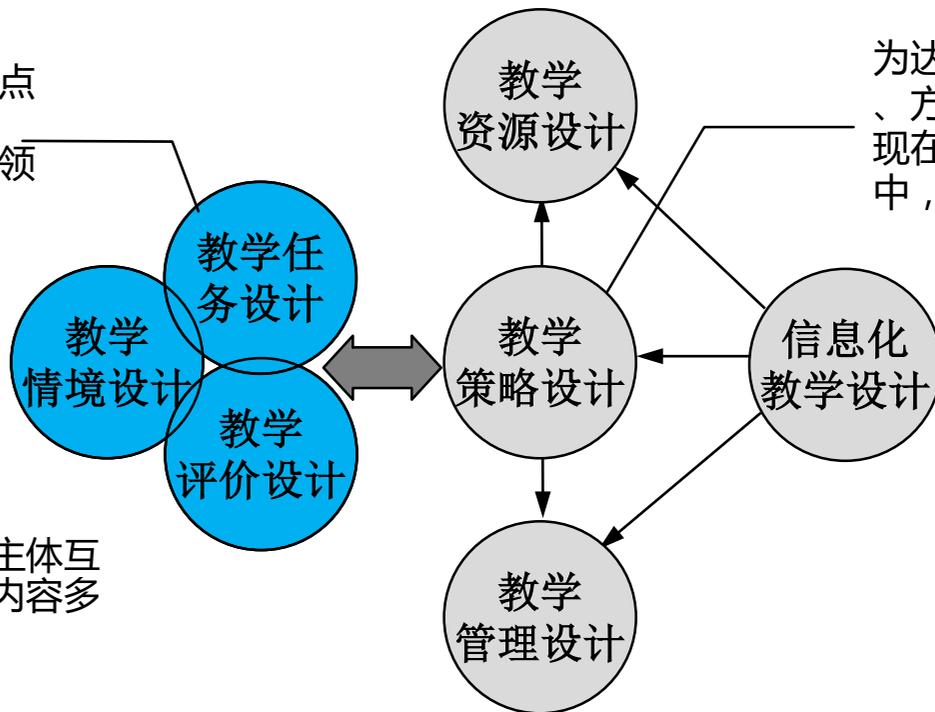
# 教学环节设计

信息化教学环境下，教学媒体与教学资源的选择和设计包括：**硬件媒体类型的选择、软件资源的选择、设计与开发以及认知工具的支持。**

确定教学内容、知识点、能力点的顺序，规范阐明教学目标。学习任务最好以问题、任务引领或情景的形式呈现

结合学生所具有的学习基础、学习特点、学习能力和学习风格等，注意知识内容的特征，信息化资源、信息技术支撑，贯穿真实的任务、项目。

突出评价的过程性，实现评价主体互动化、评价方式动态化和评价内容多元化。



为达到教学目标而采用的方式、方法、技术的总和。具体体现在教与学的相互作用的活动中，突出师生交互活动。

教师在教学活动之前对学生的学习活动进行周密的安排和规划，教师要具备随机应变的能力。

## 1 . 教学目标分析



### 教学目标分析与教学内容分析相结合

**教学目标分析**：为了确定学生学习的内容或主题，与基本概念、基本原理、基本方法或基本过程有关的知识内容，对教学活动展开后需要达到的目标作出一个整体描述。一是确定达到目标所需学习的知识、技能及应具有的态度和情感等二是根据目标分类理论为特定的内容和学习对象编写具体的目标。

## 2 . 学习者特征分析

教学设计的最终目的是为了有效促进学习者的学习

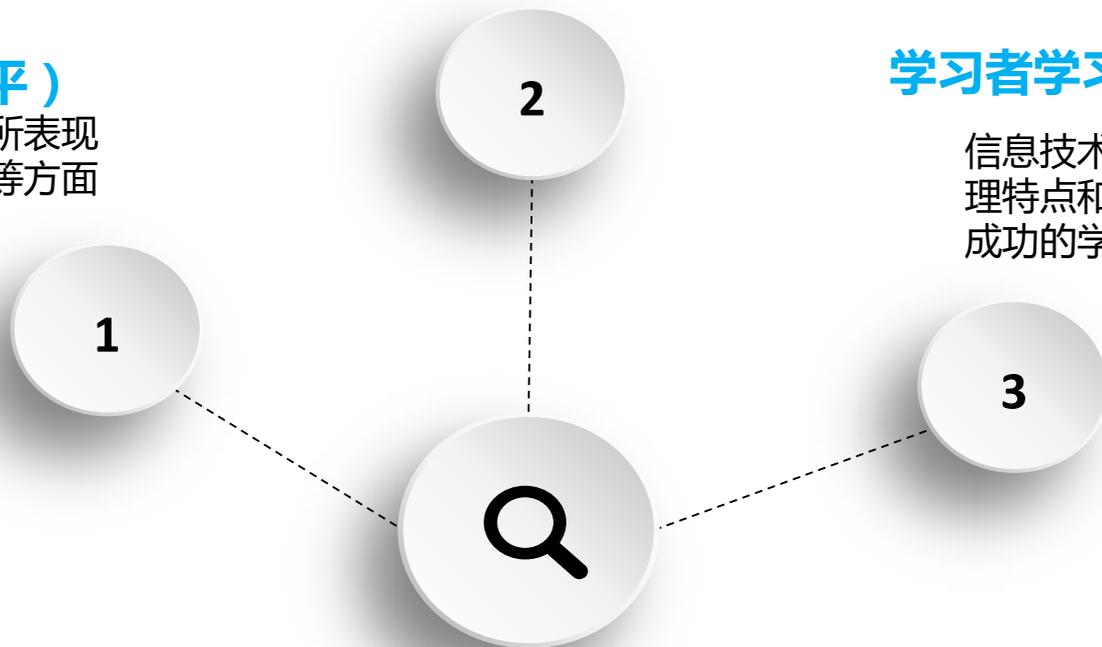
学习者会将其原有知识、技能、态度带入新任何一个的学习过程中。

**教学系统是否与学习者的特点相适或在多大程度上适应学习者的特征**，是衡量一个教学设计成功与否的重要指标。——学情分析

### 学习者特定的知识和能力基础特征分析

#### 学习者的认知能力（水平）

学习者在不同的认知发展阶段所表现出的感知、记忆、思维、想象等方面的特征



#### 学习者学习态度、动机和学习风格分析

信息技术环境下技能学习要求、认知心理特点和个性心理特征、学习者为实现成功的学习需要具备的信息素养。

## • 教学设计要素 •

### 3. 教学模式与策略的选择和设计

**教学模式:**在一定的**教育思想、教学理论**和学习理论指导下,为完成**特定的教学目标**和**内容**而围绕某一主题形成的比较稳定且简明的**教学进程结构**及其**具体可操作的教学活动方式**。

**教学策略:**有关**教学内容**应按何种方式**组织**、如何**排序**以及具体教学活动应如何**安排**的策略,理解为在不同的教学条件下,为**教学目标**所采用的方式、方法、媒体的总和。

<b>教学模式</b>	传递—接受教学模式	九段教学模式
	引导—发现教学模式	抛锚式教学模式
	支架式教学模式	随机进入教学模式.....

**教学策略** 教学组织策略、教学内容传递策略、教学资源管理策略。

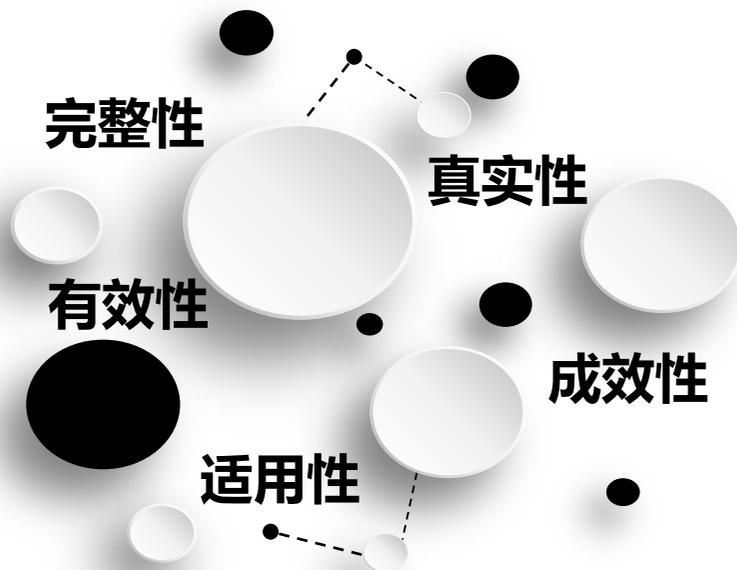
## 教学设计要素

### 学习情境设计

泛指一切作用于学习主体，并能对学生的学学习有直接刺激作用的客观环境。

### 学习情境分类

- **呈现的内容**：故事情境、问题情境、资源情境、虚拟实验情境。
- **真实性**：真实情境、模拟真实情境、虚拟现实情境。
- **支持的学习**：有自主探究情境、合作学习情境。



### 学习任务设计

- 再现真实世界中的各种挑战
- 任务一般应明确要求及结果的类型和表现形式
- 要使学习者有完成的可能性
- 注重渗透方法，培养学生能力

## 4 . 学习情境与学习任务的设计

- (1) 不同专业对情境创设的要求不同。
- (2) 把握教学内容、教学目标与情境创设的关系。
- (3) **学习情境的创设要符合学习者的特征。**
- (4) **学习任务与真实学习情境必须相融合，不能处于分离或勉强合成的状态**
- (5) 考虑教学效益，教学准备的“投入”与教学效果的“产出”之间的关系

## • 教学设计要素 •

### 5. 教学媒体与教学资源的选择和设计



**问题/任务表征工具：**帮助学习者分析问题，以一定的方式（如表格）表征出来。

**静态/动态知识建模工具：**帮助学习者对知识进行建模。

**绩效支持工具：**支持学习者提高学习绩效，如记录思路体会，设置实验情景，进行结果呈现和数据分析。

**信息搜集工具：**帮助学习者进行网上信息搜索及网内信息导航。

**协同工作工具：**便于师生、生生互动，利于协同工作开展。

**管理评价工具：**便于进行学习过程中的知识或任务的组织和管理，便于各种评价方式的实行。

## 6. 教学评价设计

### ■ 教学评价的趋势

结果性评价与过程性评价相结合，重在过程性评价；  
选拔性评价与发展性评价相结合，重在发展性评价；  
重视真实性测评和绩效评价，强调更好指导促进学习者的发展；  
采用情景化的真实任务来评价学习者的实际解决问题的能力。

### ■ 教学评价的方法

强调可操作性、多元评价、研发评价指标体系  
档案袋评价、研讨式评定、学生表现展示型评定、概念地图、量规



教学评价  
设计



## 7. 管理与帮助设计

教师能够管理学生的行为，把控学生学习过程。

利用技术进行调控，做好课堂常规训练，提供信息技术技能指导  
加强师生之间的情感交流，引导学生专注于学习任务



+

-

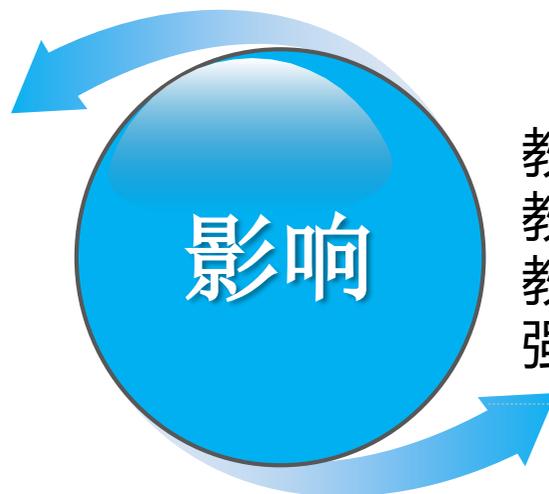
×

÷

# 信息化教学对教学设计与实施的影响

教学目标没有发生变化

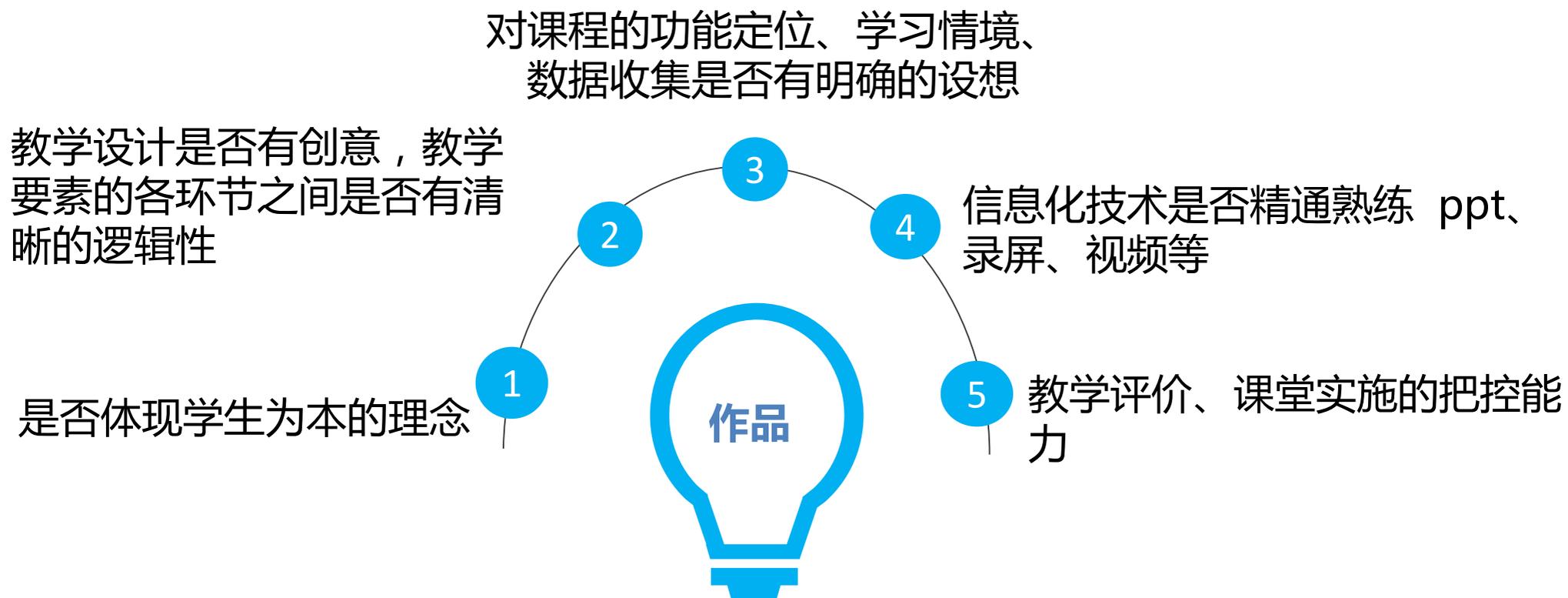
教学策略强调信息化教学理念下的教学流程设计、资源整合、教学活动设计



教学内容丰富  
教学反馈即时  
教师变为引导者，学生变为实施者  
强调师、生、信息技术的互动

## 课 堂 教 学 模 式 创 新

# 作品呈现



## 课前

**布置任务，提前预习**

准备相关材料  
问题导向学习  
调整教学方案

分析 反馈 调整

## 课中

**创设情境，解决问题**

运用技术手段辅助，教师引导学生通过各种活动，分工合作完成项目任务，解决教学重难点，并进行过程性评价。

解决 实施 评价

## 课后

**拓展交流 提高掌握**

通过课程后续任务，借助教学平台、互动软件等手段进行课后拓展、交流、反思、反馈等活动。

反馈 拓展 提高

## 课前

通过课前布置的任务，设计活动和项目，完成预习任务、准备相关材料，带着问题参与学习。教师根据学生实际学习情况调整教学策略

### 项目学案

本课要达到的学习目标（精准描述），完成的学习任务，具体的学习步骤等。

### 助学资源

辅助学生在课前学习，提高自学效果，做好课前的教学反思  
根据学情分析及课前学习情况，进行适当的调整。

### 整合素材

学生收集、撰写相关课题素材、心得体会、成果，教师应筛选整合在课中使用。

## 课中

通过信息化手段进行情境创设导入主题，解决重难点，辅助引导学生通过团队合作、小组学习等多种形式完成项目任务，并进行过程性评价。

**教学模式**

基于问题、项目、案例、资源、情境式的学习，激发学生学习兴趣。

**课题导入**

运用课前准备的相关素材，导入主题，开始项目任务的实施。

**教学活动**

针对教学设计师生和生生互动环节，引导学生完成学习任务。

**评价反馈**

实施过程性评价、根据学生学习情况的反馈，改进教学方法。自主研发评价体系将成为未来的趋势。

## 课后

通过布置任务，借助信息化手段（平台、微信等）进行课后拓展、交流、反馈等活动。

### 任务拓展

根据课程的项目获任务进行衍生拓展，并对成果进行考核。反馈至新一轮教学设计中去。

### 交流学习

利用交流平台，针对本项目中存在的部分问题，进行课后交流。

### 教学反思评价

对教学过程进行客观评价以及对评价结果给出对课程效果的认识。

2

## 设计技巧



肉中沙门氏菌的检验

任务驱动法

■ 逻辑主线  
□ 课堂教学

数据拟合  
五部曲

画点图

依据 坐标系

实现 matlab软件

选函数

依据 点的趋势

实现 函数图象

求参数

依据 最小二乘法

实现 matlab软件

依据 计算误差

b软件

背景

资料

立

## ■ 教案基本内容

1. **课程名称、授课教师**（不能透露学校及个人信息）
2. **课程题目、课时数**（建议2-8课时）
3. **授课班级、授课时间**
4. **授课地点、授课形式**（课堂教学、实训教学及网络教学）
5. **所用教材及参考教材**（严格按照参赛要求，可以有部分参考教材）
6. **教学目标**（“三维”目标，动宾结构，知识能力素质）
7. **教学重点**（信息资源和技术应针对性地解决）
8. **教学难点**（信息资源和技术应能有效化解）
9. **教学资源**（课程所使用的教学资源、平台技术等内容）
10. **教学方法**（教法、学法，突出信息化手段支撑的方法）
11. **教学评价**（包括测试形式与工具、测试内容两方面 评价体系、工具）



## ■ 教学过程呈现内容

### 1. 教学环节

各个环节的具体名称，应当明确所用时间，尽量以分钟表述，写清目的。

### 2. 教学内容

具体表述所讲的内容、所用教学资源以及具体要求，要有截图说明。

### 3. 活动

各环节中的活动要细分为教师活动、学生活动，要说明师、生分别要做什么、该怎么做，以及意图，也可以包括过程考核部分。用了什么技术、方法，要一一呈现。

### 4. 技术手段

主要是明确使用资源、后台支持等。

教学过程呈现要与教学策略一致，重点要说清楚重难点的解决。

## ■ 教学效果呈现

### 1 . 教学目标的实现

创设了怎样的环境，有效实现哪些教学目标，要做到前后一一对应

### 2 . 信息化手段的突出作用

在引导有效学习、解决重难点的效果、通过前后对比、平行对比以及调查数据进行支撑。

### 3 . 学习兴趣

学生的学习兴趣不仅表现在课中，课后拓展中学生表现也很关键。一表达？

## ■ 教学反思呈现

### 客观反映不足之处

既要有对解决问题的积极作用，还要就当前存在的问题和不足进行阐述  
例如：技术局限性、评价不及时、学生能力不够等。

### 不吝提出推广建议

在教学实施中还有哪些可以尝试的资源、技术或者方法，或者可以替代的方式和路径。

## ■ 特色创新呈现

### 1. 理念创新

体现先进性、科学性，立意独特之处

与实际教学相结合

与专业、课程特点相结合

与职业院校学生的特色及认知规律相结合

### 2. 信息化技术手段创新

适用性、可行性、领先性

### 3. 教学组织模式创新

教学内容、讲授形式、环境创设、评价方式等的变化

### 4. 教学方法创新

师生交流互动、学生中心的体现等，特别说明与传统教学方式的区别

### 5. 可推广性

是否能广泛应用于实际教学，具有普及性，推广至其他学校，非常关键，契合大赛“促进信息技术在教育教学中的广泛应用”这一主导作用。

## 讲解视频

- 1.作品题目 要与教案一致
- 2.教学内容 选题原因，在整个课程中地位、作用（自己要构建网络图）
- 3.教学目标 知识、能力、素质目标，所参照的标准及企业岗位要求等
- 4.学情教材 学情分析和教材选取，严格按照文件要求，也结合客观条件
- 5.重点难点 是作品核心关键，在教学环节中着重讲解所运用的信息化手段
- 6.教学策略 运用文字和画图相结合的方式，突出顶层设计中的逻辑性 严谨性
- 7.教学过程 用图形，文字清晰表达出教学过程中的各环节及时间分配
- 8.教学实施 重点表达教学策略的实现及信息化手段运用，抓住课前课中课后的核心问题，突出特色和亮点，体现以学生为中心的教学效果
- 9.教学评价 教学评价如何实施，要有过程和结果的展示佐证，图片视频要清晰
- 10.教学反思 结合实际教学情况总结教学效果、特色创新，要有理有据有图

## ■讲解视频

- 1.主题页面** 体现其专业特点，协调美观
- 2.讲解内容** 使用导航条，清晰流畅，逻辑严谨，贯穿整个作品且前后风格一致，各环节建议3-5个
- 3.字体** 统一风格，标题建议进行美术设计
- 4.色调** 作品背景建议用明快的色调，同一页面颜色不宜太多
- 5.素材** 图片、视频、动画等素材要清晰，音频清楚，  
图片，动画，影片，网页，平台等使用得当
- 6.作品类型** 采用ppt,flash,web等形式，不同素材间不要频繁切换，不宜太复杂

## ■ 说课稿

- 1.斟酌语句** 根据10分钟内说的字数，研磨讲稿，表达清晰
- 2.页面排版** 根据专业特点确定页面风格和色调；注意字体和行间距以及图片的摆放等
- 3.图文并茂** 使用画图和照片，尽可能完整呈现教学思路，突出信息化技术和资源的作用
- 4.适当包装** 与教案风格一致，简洁美观，体现态度和对评委的尊重

误区：“技”不惊人死不休

## ■ 信息化教学设备的配备

### 终端



### 多媒体系统



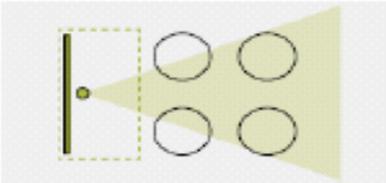
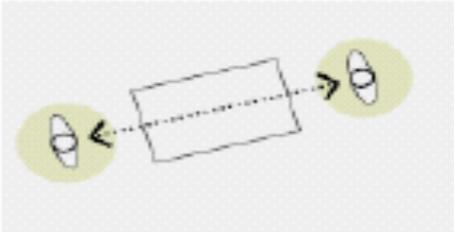
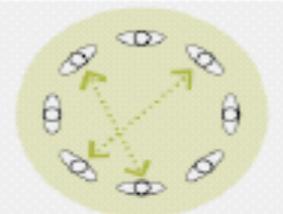
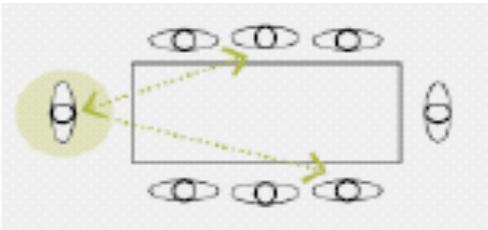
### 虚拟仿真系统

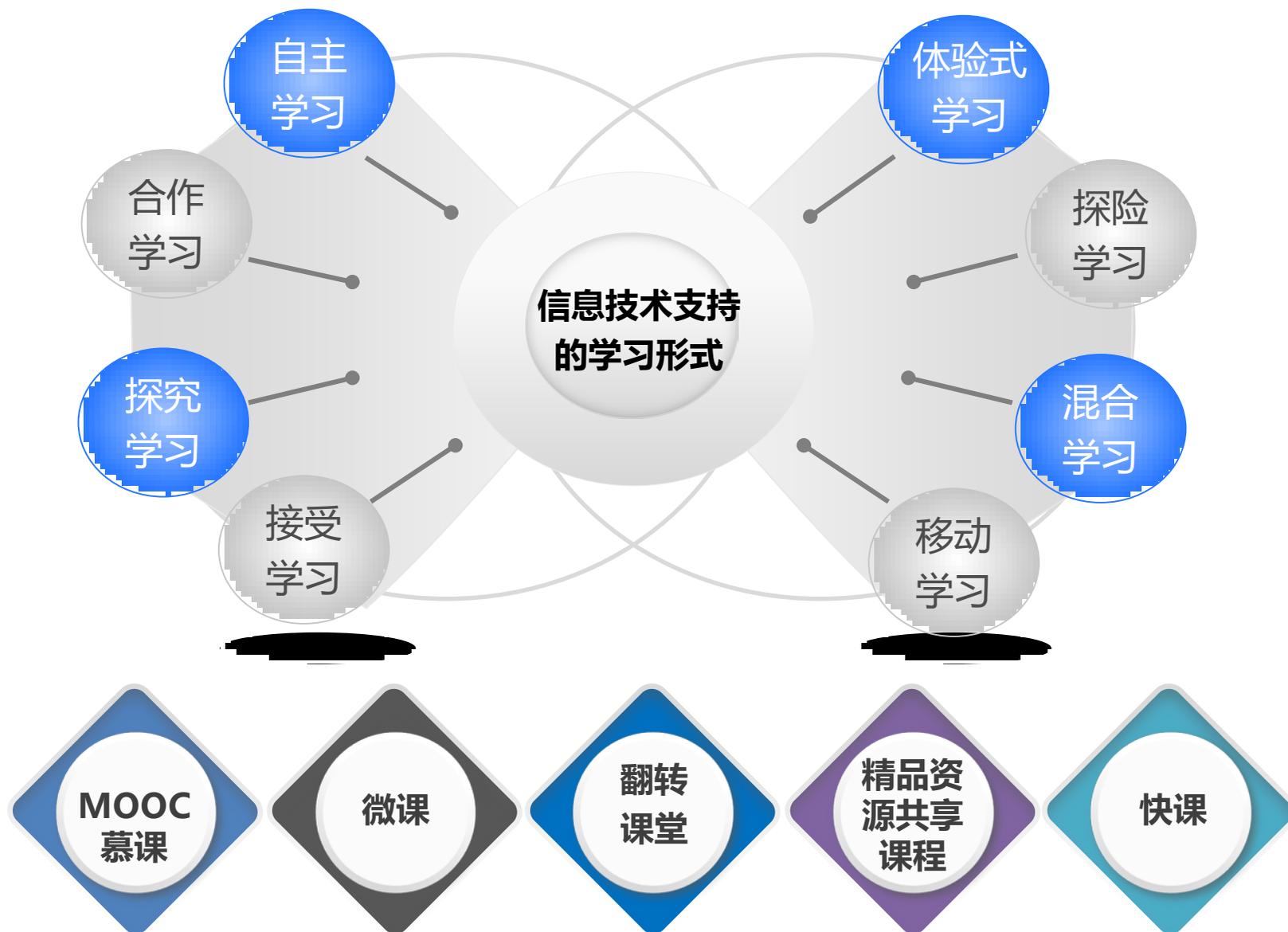


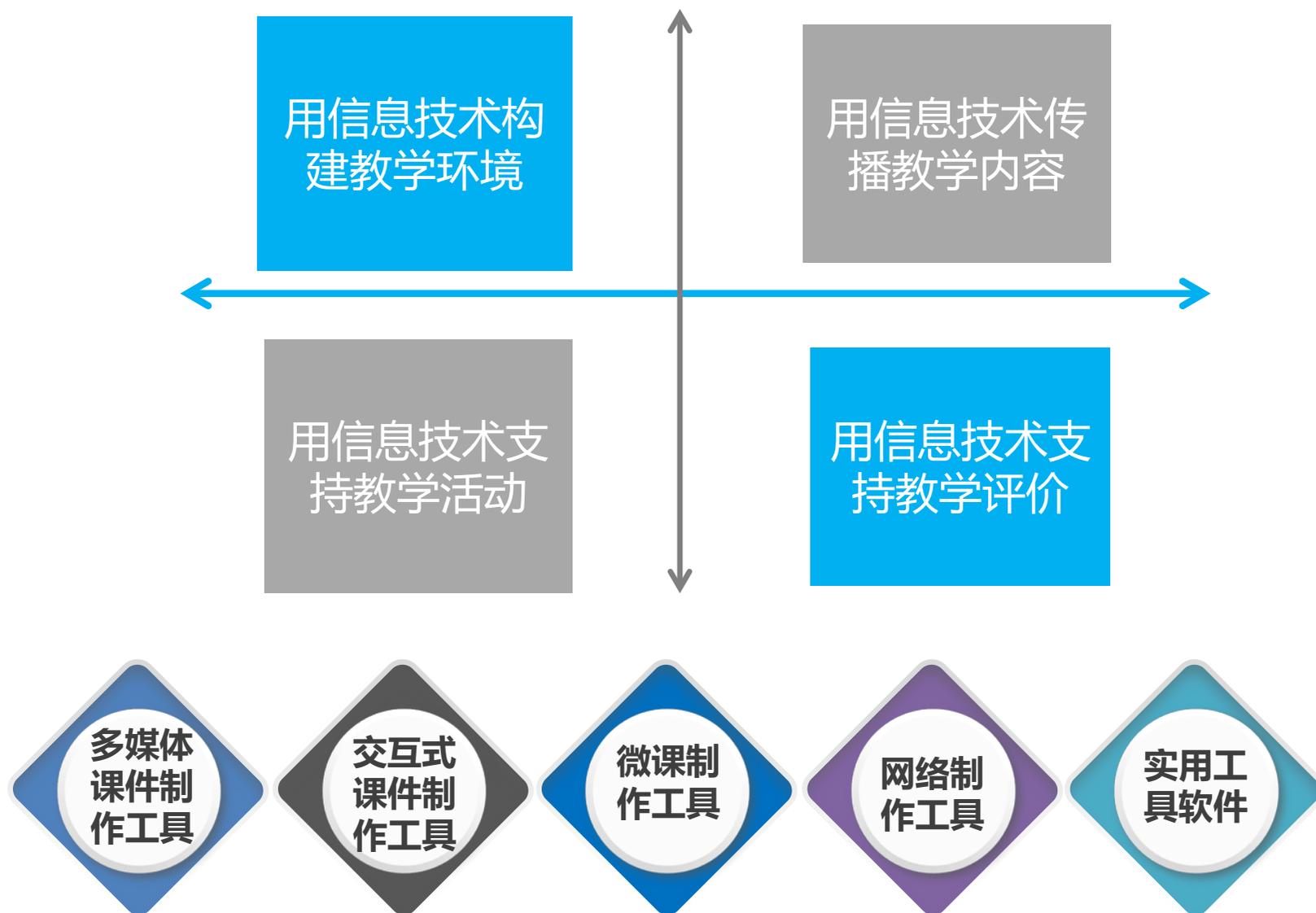
**教学资源库平台**：包括精品开放视频公开课、精品资源共享课、微课、MOOC、自主开发的移动终端的课例、课件。

国家级职业教育专业教学资源库、  
国家级精品资源共享课、  
职业学校企业生产实际教学案例库

**教育教学工具类软件系统**：利用计算机技术、网络与通信技术设计开发的，支持或辅助学生、教师和管理者完成特定教育教学任务的工具类软件系统。包括课件制作工具、学生自主学习工具软件、教学平台、教育管理平台、教育教学评价系统、教育教育资源管理系统、仿真实训软件、教育游戏等。

教授	<input type="checkbox"/> 教师控制讲解 <input type="checkbox"/> 关注讲解内容 <input type="checkbox"/> 被动学习	
应用	<input type="checkbox"/> 控制下的观察 <input type="checkbox"/> 一对一 <input type="checkbox"/> 非正式的 <input type="checkbox"/> 主动学习	
创造	<input type="checkbox"/> 多个学科 <input type="checkbox"/> 没有领导 <input type="checkbox"/> 主动学习 <input type="checkbox"/> 研究	
交流	<input type="checkbox"/> 知识是分散的 <input type="checkbox"/> 交流及时 <input type="checkbox"/> 有组织的信息	
决策	<input type="checkbox"/> 信息共享 <input type="checkbox"/> 领导设置最终方向 <input type="checkbox"/> 半正式到正式 <input type="checkbox"/> 作决策	







要体现先进的教育教学理念和专业特色

5

## 团队组建 现场表现

- 结构合理
- 分工明确

校内

团队

技术公司：

个性化技术支持  
闯关游戏 软件制作  
平台搭建 数据分析

专业教师：

教学设计组 构思设计 撰写 研磨文本

技术教师：

技术支持组 动画 影片 网页 数据库资源

美工设计组 色调 风格 设计

建设

校外

- 学校支持
- 经费投入

## 现场礼仪

- 着装得体
- 举止端庄
- 礼貌大方
- 自信从容

## 语言表达

- 富有激情
- 富有感染力
- 语气亲切
- 语态自然
- 用词准确

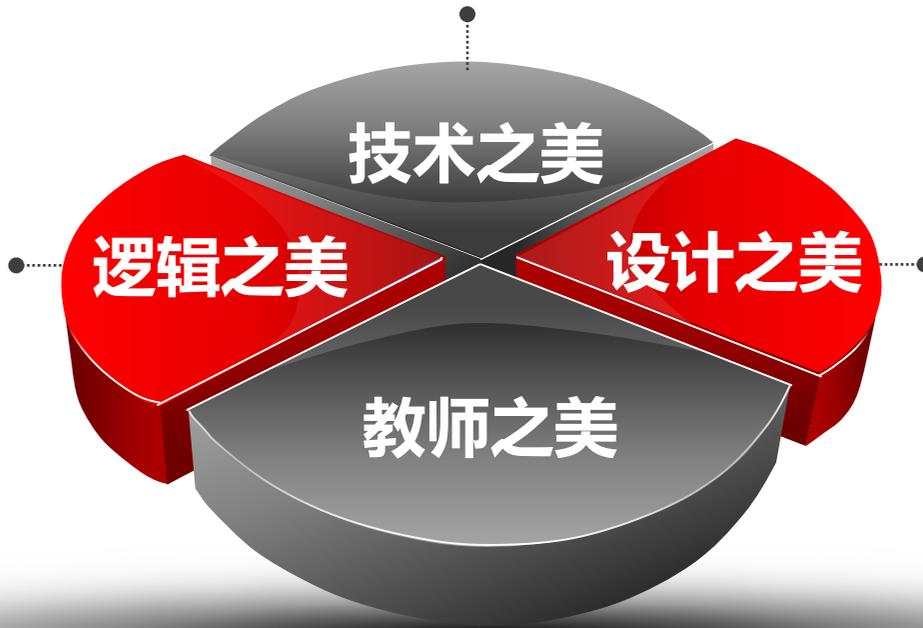
## 课堂把控

- 摆正心态
- 调节情绪
- 沉着应对
- 灵活应变



# 案例分析

## 学习研磨



## 案例解析

RESEARCH

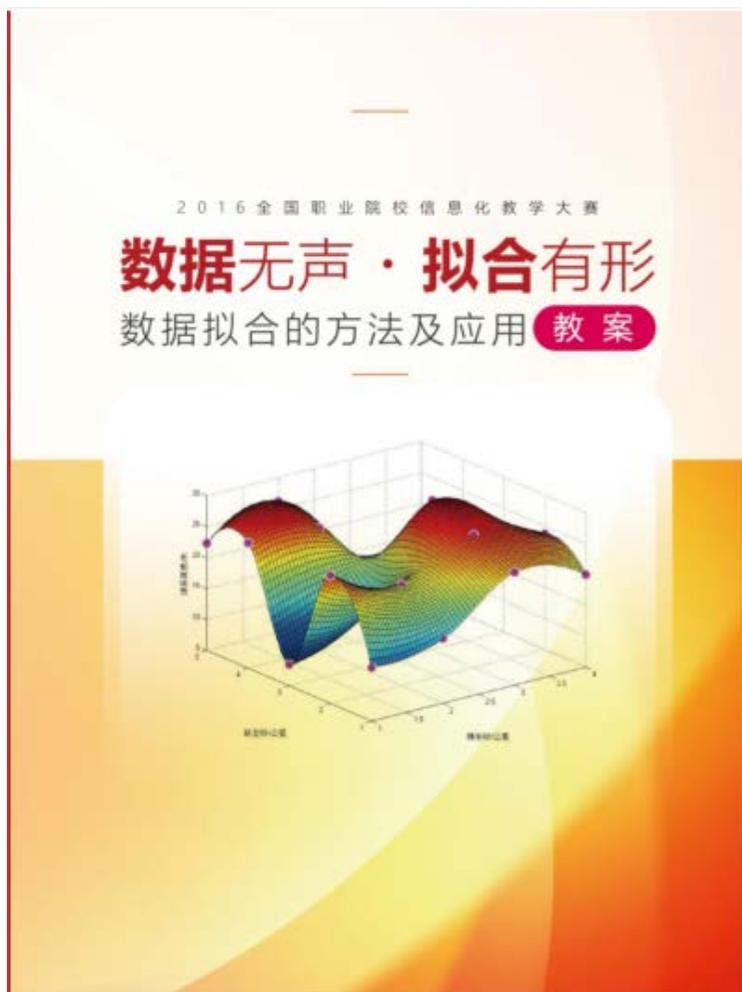
关键要素

逻辑 设计 技术 教师



# 案例分析 逻辑之美

## 案例一



# 案例分析 逻辑之美

教学课题	数据无声、拟合有形——数据拟合的方法及应用			
授课专业	工程测量 1531	教学课时	2 课时	
授课地点	多媒体教室	课程类型	理实一体课	
课程说明	本课选自国家“十二五”职业教育规划教材《简明微积分》第五章第六节“多元微积分的综合应用问题”，教师以学生专业中的问题为切入点，结合学生偏导数的学习情况，设置了偏导数的应用模块：数据拟合。			
教学内容	数据拟合的方法及应用			
教学目标	知识目标	理解数据拟合定义和最小二乘法的原理、掌握数据拟合的方法		
	能力目标	会用数据拟合知识建立模型，解决实际问题		
	素质目标	增强数据处理意识, 提高团队合作能力, 培养科学探索精神		
教学重点	理解最小二乘法的原理、掌握数据拟合的方法		教学难点	会用数据拟合知识解决实际问题

# 案例分析 逻辑之美

- 思维台阶 引导
- 探、讲、练、演

教学重点	理解最小二乘法的原理、掌握数据拟合的方法
教学重点的解决方法	<p>(1) 针对最小二乘法的原理，设计了动画“思维台阶”来展示说明，将公式和图像相结合，使抽象的理论形象化、动态化，同时教师用板书强化关键步骤，加深理解。</p> <p>(2) 针对数据拟合的方法，师生从实例出发讨论探究，教师归纳出口诀：画点图、选函数、求参数、验效果、做改进，朗朗上口便于记忆。借助几何画板软件展示过程，直观形象容易理解。为使学生熟悉函数图象，设计了“地下寻宝”游戏，学生在轻松的氛围中学会了根据数据点选择拟合函数。在实验带动环节，学生操作 Matlab 软件，只需几个命令就能完成数据拟合。通过理解原理、记忆步骤、操作软件，学生循序渐进地掌握了数据拟合的方法，</p>
教学难点	会用数据拟合知识解决实际问题
教学难点的解决方法	以人工湖的轮廓绘图引入，最后用数据拟合绘出图形，前后呼应，使学生体会数据拟合在专业中的应用。教师精选案例，或贴合专业、或关注热点、或源于企业，且多以视频或动画形式呈现，使数据拟合生活化、形象化，激发学生的探究兴趣，而小组合作的方式则会降低难度，使学生乐于展开应用。

- 问题需求
- 任务驱动

依托自主研发的学习平台“数学展览馆”展开课内外的学习，包括案例馆、原理馆、实验馆、游戏馆、资源馆、学生的个人馆和互动区。

课前，通过微课学习，使学生初步了解数据拟合。

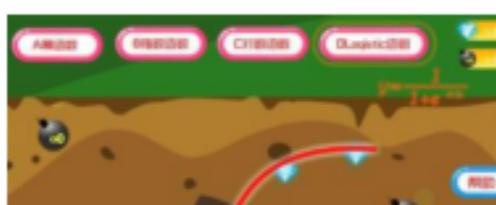
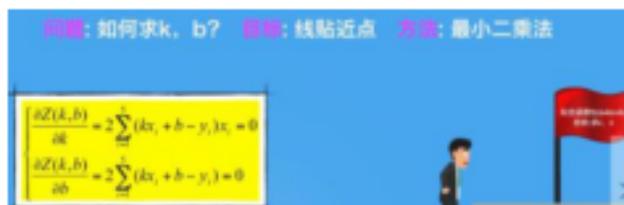
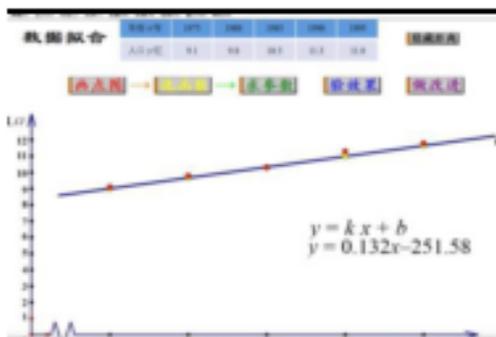
课上，采用五动教学法，即案例启动、问题调动、原理推动、实验带动、任务驱动，依托展馆，通过师生互动，落实到学生行动，引导学生逐步掌握数据拟合的方法及应用。

课后，通过测验、数学史资料、项目案例等等，巩固数据拟合的知识，提升学生的数学建模能力。

本次课运用案例教学和任务驱动法，将自主学习与合作探究相结合，思维训练与实验操作相结合，借助游戏、动画、几何画板、Matlab 软件等信息化手段，层层突破重点、化解难点。

素质目标 增强数据处理意识, 提高团队合作能力, 培养科学探索精神

## 教学策略



## 课时安排

案例启动 → 问题驱动 → 数学推动 → 实验带动 → 学生行动  
 5'                      5'                      25'                      10'                      45'

共计 2 课时

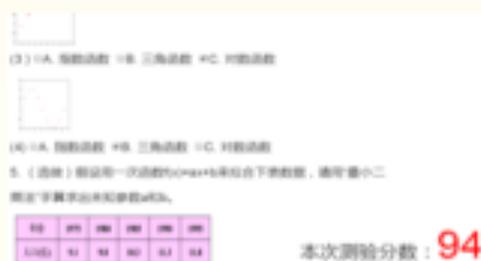
## 课后拓展

教师发布知识测验并查看测验结果。对基础薄弱的学生进行单独辅导，给兴趣小组补充数据拟合更多的知识，如拟合优度分析、拟合效果改进方法等等，指导兴趣小组进行科研活动。

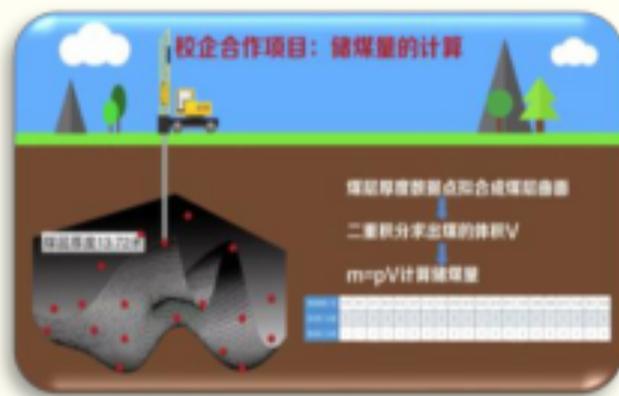
一组学生参与了教师的校级校企合作项目“储煤量的计算”。把测量到的数据点拟合成煤层曲面，再用二重积分求出煤的体积，进而计算储煤量。

另一组学生申请了校级大学生科研项目“人口峰值的预测”。基于统计局公布的人口数据，拟合出人口变化曲线，根据曲线发展规律

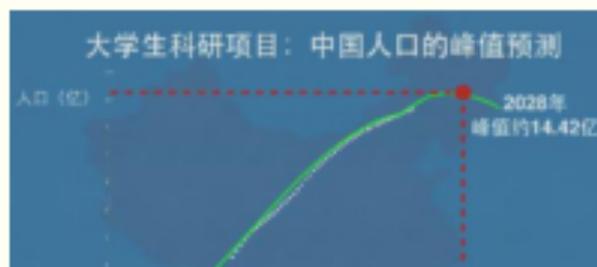
学生在平台上完成知识测验查看分数。



兴趣小组项目：储煤量的计算。



兴趣小组项目：人口峰值预测。



测验巩固所学知识，教师可根据反馈确定下次课的教学目标。

基础好的学生进行项目研究，可提高数学建模能力，体会数据拟合的应用价值。

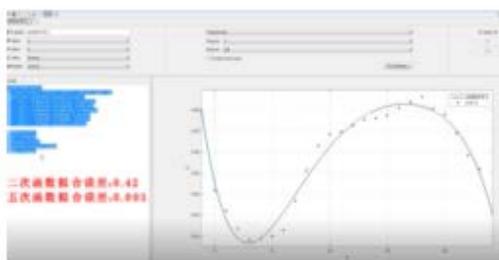
### 三、教学效果

传统的数学课，理解原理、完成计算、拓展应用，对学生而言都有困难。手段展开教学后：

1. 利用几何画板、游戏、动画等形式辅助说明，使得原理更容易理解。



2. 借助 Matlab 软件进行计算，使得计算更容易完成：



3. 视频或动画呈现案例，或贴合专业、或关注热点、或源于企业，使得应



信息化手段的合理使



#### 教学内容

#### 数据拟合的方法及应用

#### 教学目标

知识目标

理解数据拟合定义和最小二乘法的原理、掌握数据拟合的方法

能力目标

会用数据拟合知识建立模型，解决实际问题

素质目标

增强数据处理意识, 提高团队合作能力, 培养科学探索精神

应用为目的，以必需够用为度，体现基础性、工具性和服务性”的定位。

### 四、特色创新

1. 数学展览馆，资源丰富，互动便捷，有效辅助了课堂教学。



平台包含案例馆、原理馆、实验馆、游戏馆、资源馆、个人馆 和互动区。将学习资料分类汇总，方便学生移动学习，统计功能实时显示学生的学习状态，方便教师管理。

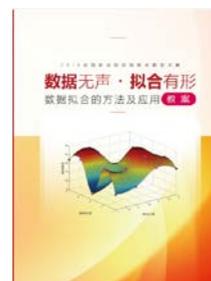
2. 五动教学，层层递进，符合学生的认知规律；



案例启动激发兴趣，问题调动学生探究答案，原理推动帮助学生掌握数据拟合方法，实验带动简化繁琐计算，任务驱动检验知识掌握情况，层层递进、学做统一、知行一体，符合认知规律。

# 案例分析 逻辑之美

信息化技术

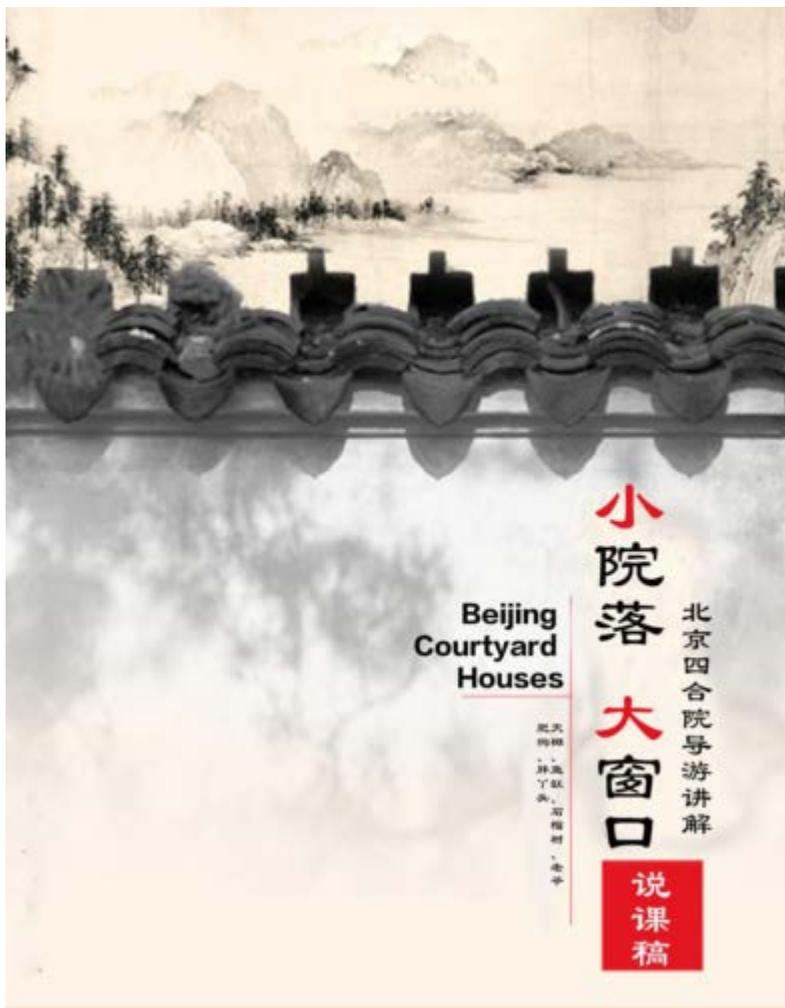
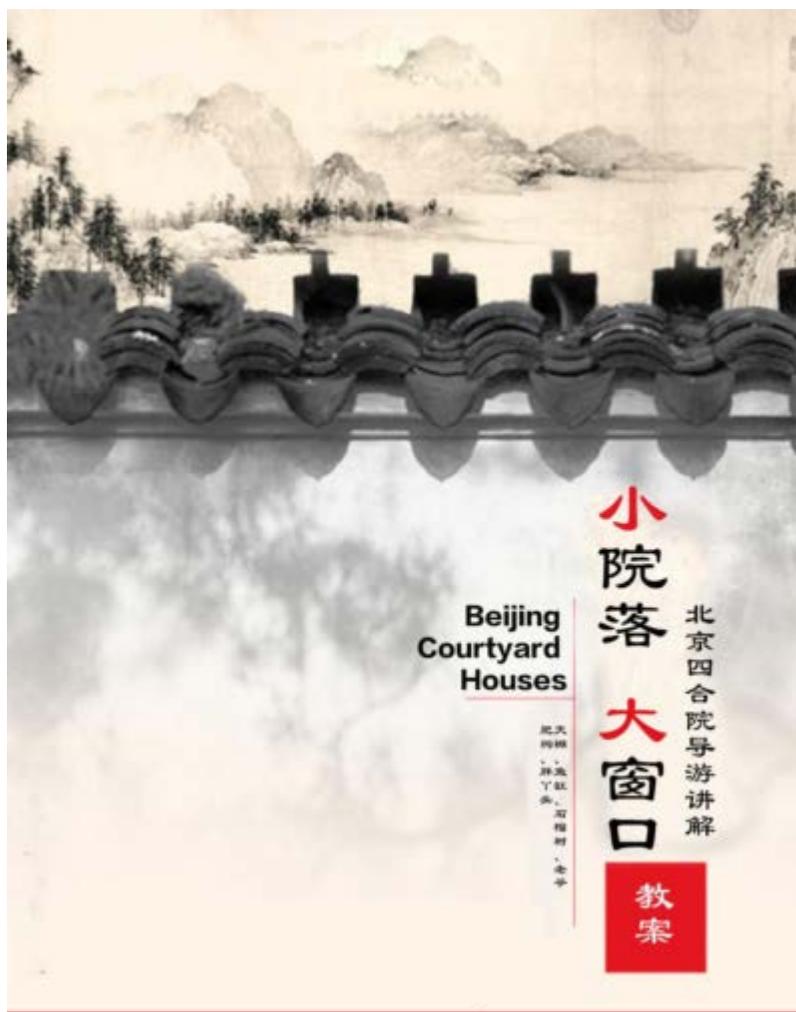


教学内容  
教与学过程

教学策略

# 案例分析 逻辑之美

## 案例二



# 案例分析 逻辑之美

## 《小院落 大窗口——北京四合院导游讲解》

课程名称	导游服务技能	教学任务	单元5 导游 任务2 导游
课程类型	理实一体		
教学班级	旅游管理 1231	学时安排	
选用教材	《导游服务技能》	授课地点	

### 教学内容

- ◆ 北京四合院的建筑格局
- ◆ 北京四合院的文化内涵
- ◆ 北京四合院导游讲解的三个方法

### 教学方法

结合教学目标，以任务驱动法为主线，学生通过自主探究、小组合作、现场体验，突破重难点，完成教学任务。

### 教学目标

#### 知识目标

- ◆ 掌握北京四合院三种讲解方法
- ◆ 掌握北京四合院的文化内涵

#### 技能目标

- ◆ 具备较高的语言表达能力
- ◆ 运用三种讲解法介绍北京四合院的能力

#### 素养目标

- ◆ 自主学习、团队合作
- ◆ 传承传统文化，彰显中华美德

### 教学重点

- ◆ 北京四合院三种讲解方法
- ◆ 北京四合院的文化内涵

### 教学难点

- ◆ 运用讲解方法介绍北京四合院

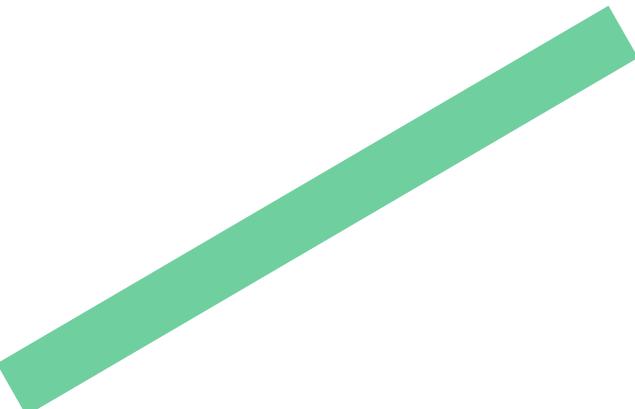
课前准备	<p><b>课前准备:</b> 学生登录教学网站领取任务书, 观看微课及视频资料, 分组前往北京四合院采风拍照、录像、撰写调研报告, 并上传教学网站, 为本节课学习做好准备。</p>	课前
任务导入	<p><b>任务导入:</b> 首先教师让学生们谈论四合院采风感想。接着从教学网站选取一段学生的调研视频, 让学生试做讲解。学生感到束手无策。由此引出本课任务。</p>	10 分钟
学习新知	<p><b>学习新知:</b> 教师综合运用多种信息化手段, 对导游讲解的三种方法即概述讲解法、虚实讲解法、对比讲解法进行介绍, 并以 flash 闯关游戏贯穿其中。对虚实讲解法中讲到的文化内涵重点讲解。</p>	45 分钟
模拟训练	<p><b>模拟训练:</b> 教师给学生布置两个课上练习任务巩固课上所学。学生小组讨论, 台前展示, 教师点评, 生生互评。</p>	35 分钟
课后拓展	<p><b>课后拓展:</b> 学生登录课程网站完成在线测试; 了解其他古建筑的格局和文化内涵; 撰写导游词, 前往课前调研的四合院进行实地讲解, 邀请四合院主人、游客、行业专家进行现场点评。</p>	课后
考核评价	<p><b>考核评价:</b> 课上——教师点评, 生生互评; 课后——行业专家远程点评; 在线测试考评; 行业专家、四合院主人、游客现场点评</p>	课上 课后

# 案例分析 逻辑之美



信息技术

教学内容  
教与学过程



教学策略



课题名称	旗袍展示步态	授课课时	2 课时（90 分钟）
课程名称	服装表演	授课对象	服装展示与礼仪专业高二年级学生
授课类型	理实一体课	使用教材	国家职业资格培训教材《服装模特》

### 教学目标

#### 知识目标:

1. 掌握旗袍展示步态的动作要领。
2. 理解旗袍展示步态中的美感三要素。

#### 能力目标:

1. 能够运用正确的步态动作要领完成旗袍展示。
2. 能够运用美感三要素,较好地呈现旗袍韵味美。

#### 情感、态度、价值观目标:

激发学生感受传统文化美、展示传统服饰美的热情,增强其提升文化素养的紧迫感;树立在职业岗位上弘扬传统文化的使命感。

#### 教学重点

掌握旗袍展示步态的动作要领。

#### 教学难点

能够运用美感三要素,较好的呈现旗袍展示的韵味美。





## 姿态相机

教学资源平台

手机视频录播

同步视频抠像



情境教学法  
对比学习法  
角色扮演法



学训  
结合  
掌握  
新知



文化  
引领  
挖掘  
美感



总结  
回顾  
全面  
感悟



### （一）以旗袍文化为引领，建构知识、强化技能、涵养气质、提升素养。

在教学理念上，营造浓郁的文化氛围，学生完成自主学习、训练技能、提升美感。情景模拟真实体验，巩固知识，提升技能，积淀文化素养、增强综合素质。行业专家在线点评，强化岗位意识，从课堂出发，向岗位提升。

### （二）以手机终端为载体，创建平台、整合资源、突破传统、优化课堂。

在教学手段上，精心打造手机教学资源平台，完成投票、观摩、游戏、录制、推送、学习、互动等内容，学生实现选择性学习，互动交流增加，提升了服装表演实训课中学生自主探究、多元评价的实效性，课堂得以优化，教学效果提升。

### （三）以“精技强能、文化润心”为理念，创设课堂、创新手段、解决难题，促进学习。

在信息化技术上，课堂设计引入课改理念，创新教学技术，开发姿态相机软件、引用视频抠像等先进的信息技术手段，解决了传统教学中瞬间动作流逝、动作检验无据、环境营造不足、美感理解模糊的难题，全面激发学习兴趣，促进学生自主学习。

- 三维图？ ？
- 省赛和国赛初赛阶段的作品 不是最终稿

# 案例分析 逻辑之美

课程题目与知识目标不符：木构特征 古建筑的主要特征  
 技能目标：具备收集中外经典建筑风格的信息收集能力  
 重难点不清晰 误区：重点不是比难点涵盖的多  
 主要讲授的内容是斗拱的组成  
 斗拱的应用 不同结构中有什么不同？设计在什么样的环境中？

## 中国古建筑的木

课程名称	
课题名称	“
教材	《中专

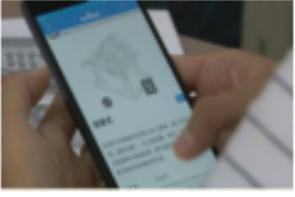
### 1 教学目标

知识目标	
<ul style="list-style-type: none"> <li>掌握中国古建筑的主要特征；</li> <li>掌握不同功能的东方古建筑的特点及差异；</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> <li>息</li> </ul>

### 3 教学重点、难点分析

本课题中，中国古建筑的三种结构区及南方地区，而井干式结构仅在中常见的均为现代建筑，古建筑离组成比较抽象而复杂，从完整的古建筑上述内容是本课例中重点需要解决的

- ★本课例重点：抬梁式结构、
- ★本课例难点：掌握斗拱的组

传授新知识	结构形式 (40分钟)	<b>教师活动：</b> 1 展示实物教学模型并介绍结构形式； 2 播放介绍常见中国古建筑结构形式的视频并介绍结构形式； 3 组织学生进行探究式学习结构形式。	<b>学生活动：</b> 1 各组分别选择感兴趣的一种结构形式； 2 各组查阅资料并讨论该结构形式的特征及代表建筑； 3 各组派一位代表对探究结果进行汇报； 4 听取老师的进一步讲解。	探究式教学法对于培养学生的学习能力有很好的促进作用。	 
	结构组成 (20分钟)	<b>教师活动：</b> 1 播放结构组成过程动画视频； 2 结合视频对组成构件逐一讲解；	<b>学生活动：</b> 1 观看结构组成过程动画视频； 2 听课，记笔记	组成过程动画视频让抽象的结构构件及组成过程变得更加形象、生动，有效激发了学生的学习兴趣。	
	斗拱组成 (50分钟)	<b>教师活动：</b> 1 播放斗拱的历史演变动画，介绍斗拱的演变过程及特点； 2 播放斗拱的组成动画，介绍斗拱的组成构件及方式； 3 指导学生玩斗拱装配游戏； 4 指导并考查学生装配实物斗拱模型。	<b>学生活动：</b> 1 观看斗拱历史演变动画，感受中国历史文化的传承与发展； 2 观看斗拱的组成动画，了解斗拱的组成构件及方式； 3 玩游戏，练习斗拱的装配； 4 亲手拆装斗拱实物模型，并回答老师提出的问题。	斗拱历史演变动画使学生感受到中国历史文化的传承与发展，激发爱国热情及民族自信心和自豪感。 斗拱的组成动画让抽象的斗拱构件及组成过程变得形象、生动。 斗拱拼装游戏让学生随时可以训练斗拱装配。	  

# 案例分析 逻辑

授课单元	创意完善分镜头脚本及模拟拍摄	授课班级	数字传媒艺术专业 二年级学生
课程名称	《宣传片策划制作项目》	授课学时	8 学时

注重创意、数字视频制作能力和职业素养的双重联接，着眼于构建“理论加实践”、“创意加制作”、“技能加素质”的课程系统，实现学生的可持续发展。

翻转课堂

在教学活动中更新教学模式，通过模块设计、项目教学、单元设计、任务驱动等步骤、环节，强调学习中学生自我建构的行动过程为学习过程。

终文案和脚本；

## 设计思路



## 教学内容

1. 完善创意文案，用以解决教学重难点，帮助教学内容理解的信息化资源、教学方法 彼此之间是分离的
2. 制定拍摄计划；没有具体的剧本作为载体，具体是怎样进行分镜头拟定的？
3. 在演播室模拟拍摄 在什么环节、哪一步骤具体用的什么信息化手段？  
教学过程各环节之间的逻辑性没有呈现出来

## 教学重点

- 设计分镜头脚本

### 第一部分：创意完善分镜头脚本

## 教学难点

- 学生进入数字媒体演播室，采用角色扮演法：分别扮演导演、摄像、场记等；用电话、网络等信息化手段，演练如何选择场景、确定拍摄角度、与客户前期沟通等内容，最终完成分镜头脚本的拟定；基于此工作流程，提升宣传片策划技巧、强化沟通能力；

- 助理教师现场指导并使用手机或平板电脑摄像头，捕捉现场学生活动的细节。任务完成后，通过上传的图片及录像，让学生来审视自身所扮演角色的行为，从而规范专业与职业素养。

- 最后师生间对存在的问题和稿件进行交流，教师做阶段性点评和小结，至此创意完善分镜头脚本的教学结束。

## 教学方法

### 案例分析

解宣传片拍摄

准。

本项目我们拥有在线网络实施方案、微课程、课件、电子书、视频案例资源库、微信公众平台等教学资源。

微电影

示范视频

动画

# 案例分析 技术之美

6

游戏

学生玩“地下寻宝”游戏，训练如何根据数据点选择拟合函数。

轻松有趣的游戏使学生很快熟悉了函数图象。

信息技术与数字资源的运用，要切实围绕实践教学训练目标，能够解决传统教学模式中“**进不去、看不见、动不了、难再现**”的难题

7

动画“思维台阶”

学生观看动画“思维台阶”，理解最小二乘法的原理。

思维台阶层层递进，帮助学生理解了最小二乘法的原理。

教学内容：合适、适用、有成效  
 教学策略：可把控 能评价  
 学生学习：好掌握 易理解

数据无声、拟合有形-数据拟合的方法及应用

8

Matlab 软件

实验操作环节，学生利用 Matlab 软件进行数据拟合。

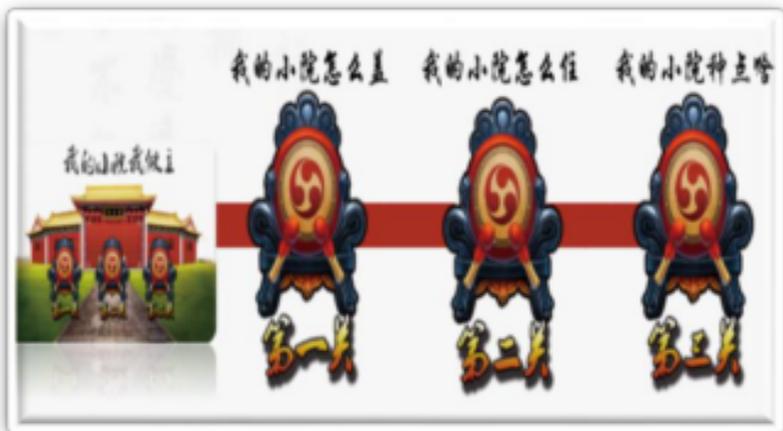
深奥的理论只需几个命令就能实现，学生很快掌握了用软件进行数据拟合的方法。

## 教师原创闯关游戏

动态三维模拟图



3D全景软件



结合课上内容,让学生在  
规定时间内完成三关的  
闯关游戏“我的小院我做  
主”。

1. 学生通过游戏巩固了课上所学的知识;
2. 激发学生兴趣,引发学生思考;
3. 学生学习效果好;
4. 解决了教学的重难点;
5. 闯关游戏作为一根主线贯穿教学全过程,引导学生的学习并激起他们竞争的欲望。

1. 置身全景软件进行模拟讲解和练习;
2. 录制音频视频成为考核依据及日后教学素材。

3D 全景软件便于学生感受真实情景,提高学生的学习兴趣。

教学实施环境

体的信息化教学环境及师生、生生高度互动的教学平台。



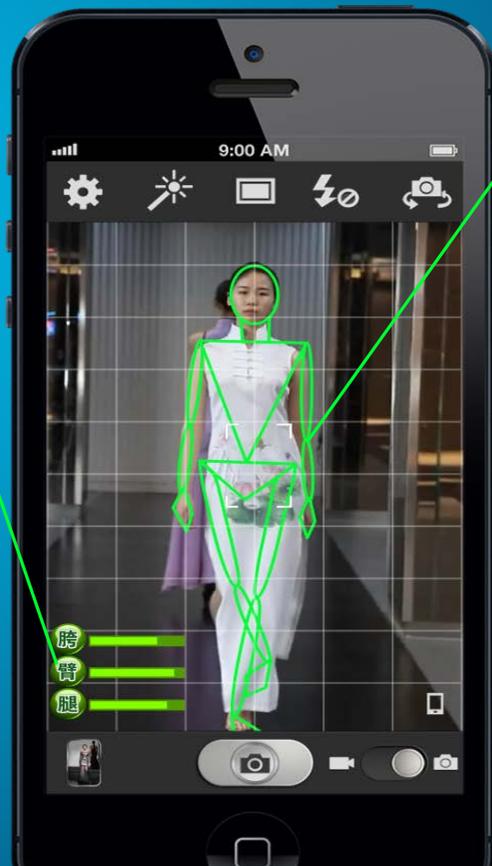
以先进教学技术手段为助手

文化引领

载体整合

技术创新

动作检验



瞬间动作

环境营造



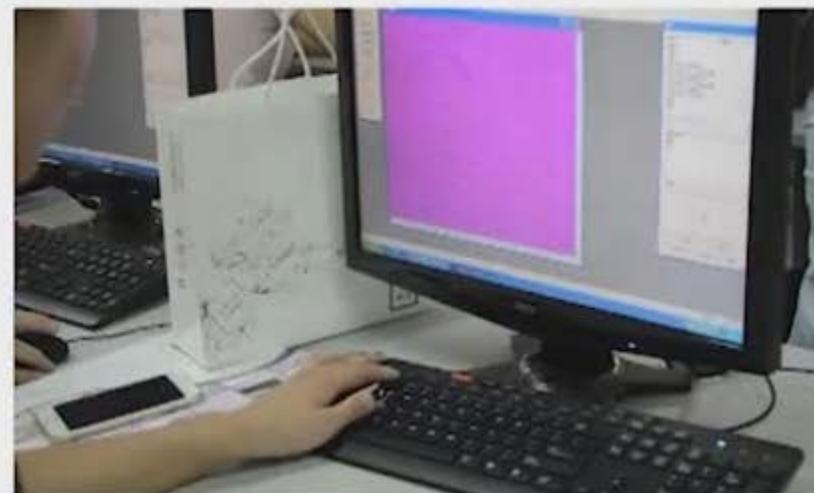
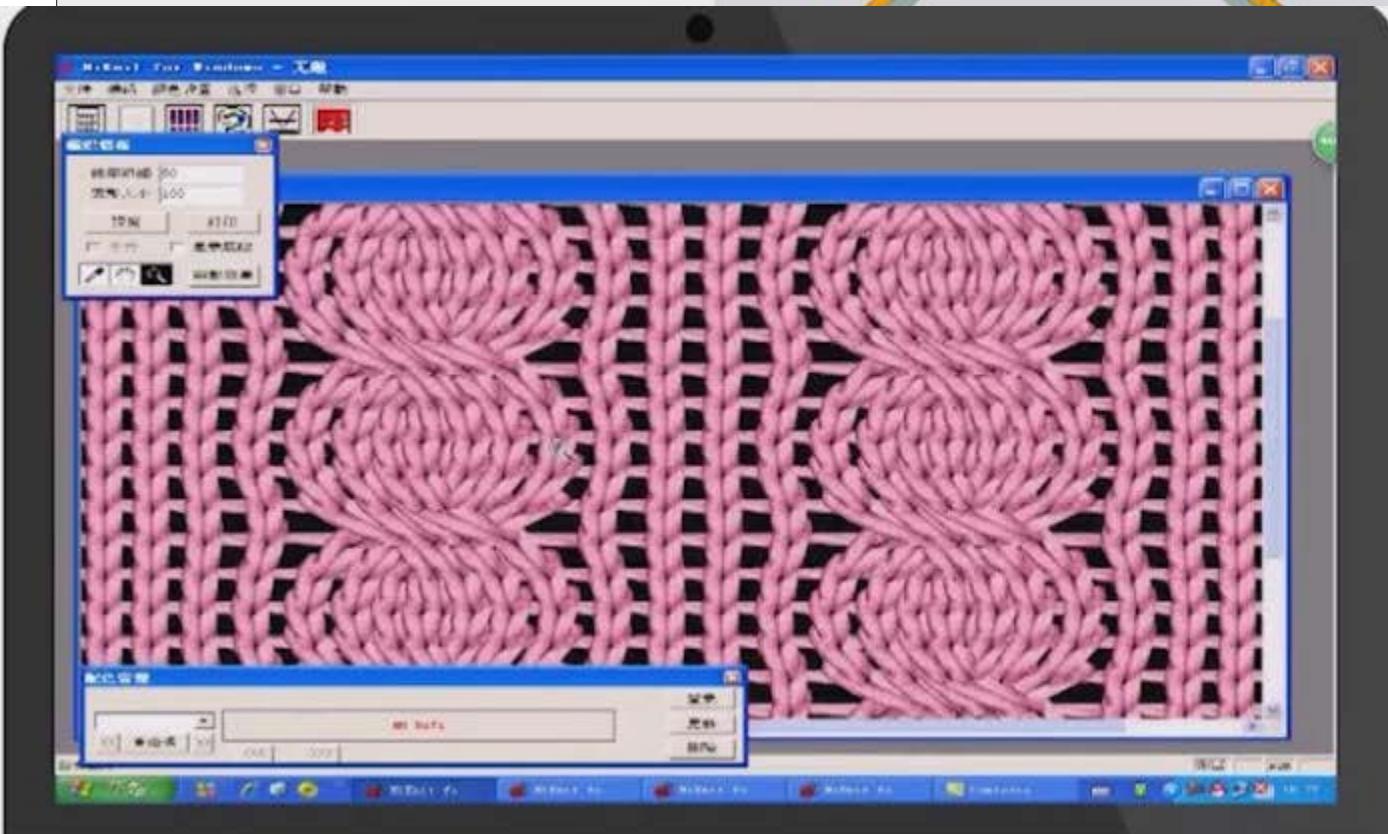
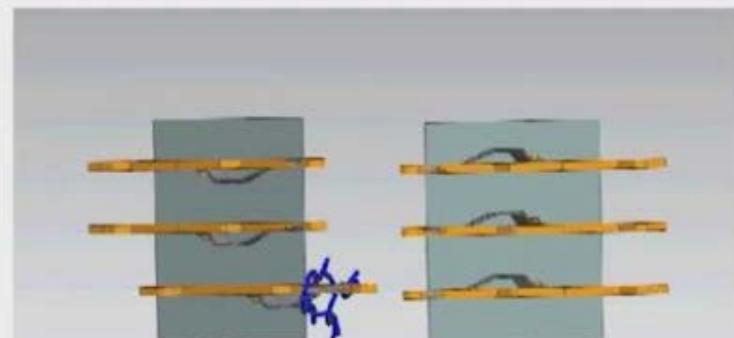
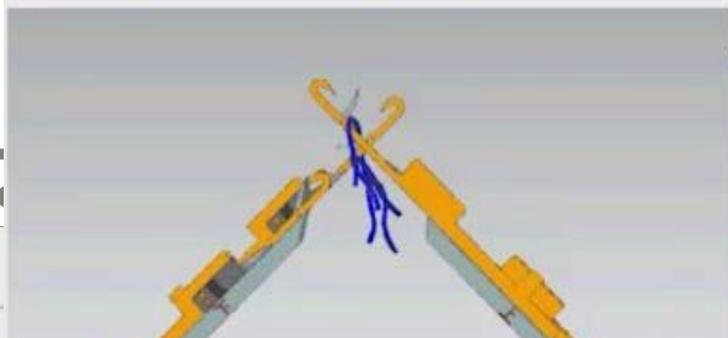
美感理解

姿态相机软件可以解决传统教学中无法准确表述和规范标准的难题

引用视频抠像，解决环境营造不足、美感理解模糊的难题，全面激发学习兴趣，促进学生自主学习。

# 案例分析 技术

## 02 教学策略 Teaching methods



突破了设计类学生机械运转过程理解的局限，多角度立体展示，实现学生与视频的互动，提高了学生学习的兴趣和热情

根据针法排布全真模拟面料效果，打破了“设计-编织”的传统设计流程，缩短了设计周期，提高了学生的设计能力。

# 案例分析 设计之美



2015 年全国中等职业学校信息化教学大赛

教学设计

参赛名称： 教学设计

专业类别： 文化艺术类

课程名称： 服装表演

课题名称： 旗袍展示步态

《旗袍展示步态》  
课程名称——服装表演  
课题名称——《旗袍展示步态》  
授课地点——服装表演实训基地



下面我将从教学分析、教学策略、教学过程、教学创新四个方面进行说明。

教学分析 教学策略 教学过程 教学创新

## 教学分析



### 教材分析

根据《中等职业学校教学标准》(第二版)中对“服装展示与礼仪专业”第二部分的相关要求,本课选自中国劳动社会保障出版社出版的国家职业资格培训教程《服装模特》第一章第二节“女模特的展示技巧”。



教材

本节教学在学生已具备的休闲装展示步态技巧基础上,开展旗袍展示步态的专题实训,为下阶段礼服展示的学习奠定基础。

### 中职专业教学标准 文化艺术类(第二辑)



### 国家职业资格培训教程







# 旗袍

QI PAO

## 展示步态

ZHAN SHI BU TAI



### 基本情况:

任务名称	商业海报制作	所属项目	项目三、职业素养——课程提升	
教学方式	情景法、项目式课程教学、项目实践	教学学时	8	适用对象 广告设计与管理专业二年级学生
教学目标	知识目标 掌握海报设计流程	能力目标 熟练操作软件技能	职业目标 完成海报全案设计	情感目标 提升职业素养能力
	海报的概念 海报的发展 海报设计流程 图形处理、色彩搭配、文字处理	Photoshop cs6 Illustrator cs6 	创意——设计——制作——发布	职业素养 合作能力 沟通能力 实践能力 创新能力
学习者对象分析:				
<ul style="list-style-type: none"> <li>他们了解平面设计相关知识</li> <li>对设计流程要素有基本认识</li> <li>熟练使用操作 (Photo shop 和 Illustrator) 软件</li> </ul>				
存在问题分析		解决方法		
没有目标, 缺乏积极性	明确目标	目标牵引, 激发学习兴趣。		
对问题的敏感性不够	提出问题	用问题探究的方式来教会学生学习方法。		
知识面窄	拓展知识面	案例的方式教会已有知识, 拓展建立更广泛		



### PART

#### 模块教学目标



## 一.课时安排

45

45

45

45

我们教学设计内容共4课时 180分钟

教学对象：15级艺术设计班

授课地点：艺术设计工作室

授课类型：一体化课程

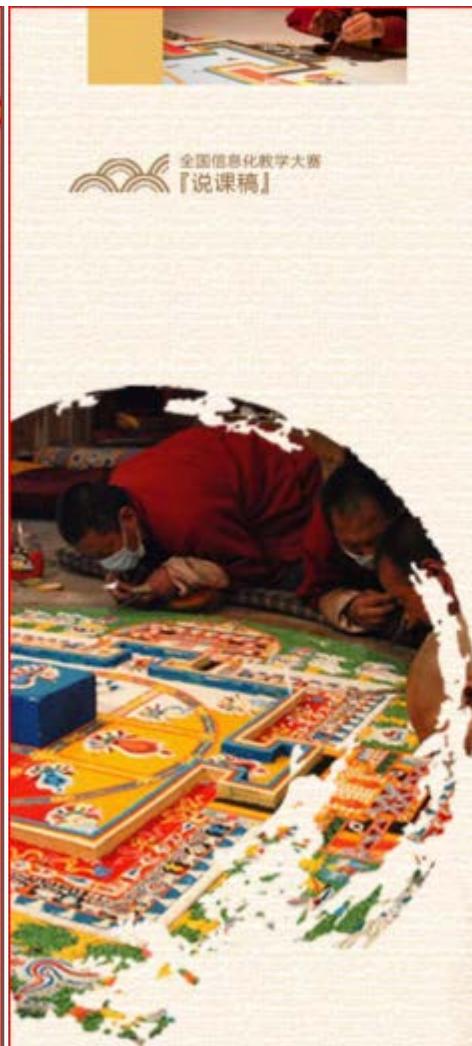
教材选用：本课程选用四川民族出版社《藏族美术史》教材。

## 二.教学目标

1. 知识能力目标：了解彩沙坛城的基本构成、绘制流程、艺术表现形式以及精神启示。
2. 职业技能目标：训练学生的对于民族美术的审美能力。
3. 职业素质目标：培养学生的工匠精神；培养学生沟通协调能力以及团队协作能力。

## 三.教学策略

在学情分析的基础上，采用“技术性”和“艺术性”双线并行的教学方法。在教学中，以“匠人匠心”为主线，借助认识坛城、了解坛城、体味坛城三个任务，依托网络平台，实现教学内容模块化，远程



# 青色瓷韵

## 软陶浮雕创作

### 肆 教学方法

学生：自主探究

课前

线上自学  
练习技法  
提交作品

课中

分组讨论  
自主探究  
主题创作

课后

工学结合  
学以致用  
完成任务

### 伍 教学过程

#### 课程设计

壹

教材分析

贰

学情分析

叁

教学目标

肆

教学方法

课前教师准备

课前学生准备

课程具体实施



# 目录



教材分析 学情分析 教学过程 教学反思



舞出新“丝”  
——维族民间舞



教学分析



教学策略

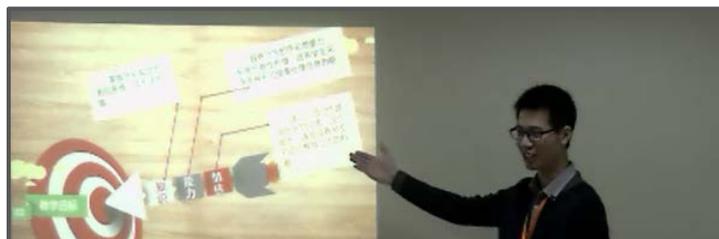


教学过程



教学效果

# 案例分析 教师之美



课堂把控能力  
教学设计能力  
语言表达能力



从容 端庄大方  
应变 语言流畅



研双师化设计制作

BAES

# 答辩环节 沉着准备

- 决赛

各赛项均采用初评和现场决赛的方式进行，经初评入围的作品，参赛教师（团队所有成员）按现场抽签顺序参加决赛。

## 1. 信息化教学设计比赛

现场决赛时，评委根据初评提交的讲解视频和相关材料进行评审、提问，参赛教师回答问题并阐述个人观点，答辩时间不超过10分钟，换场3分钟。

## 2. 信息化课堂教学比赛

## 3. 信息化实训教学比赛

现场决赛时，主讲人利用自行携带的工具、材料（现场仅为备用）完成实践操作（与初评视频的操作内容一致），时间不超过8分钟，评委根据初评提交的视频和相关材料进行评审、提问，参赛教师回答问题并阐述个人观点，答辩时间不超过10分钟，换场5分钟。

# 答辩环节 沉着准备



## 需求分析阶段

- 学习者分析
- 教学内容分析

教材分析  
教学目标重难点

- 教学方法手段分析



## 设计阶段

- 教学目标设计
- 教学策略设计
- 教学过程设计
- 信息化技术设计

传递-接受  
引导-发现  
示范-模仿  
情境-陶冶  
理实一体式



## 评价阶段

- 教学评价
  - 形成性评价
  - 总结性评价
- 评价过程及结论

设计理念思路分工实施推广

# 网评推荐作品的要求

## 先进理念

简要说明在以学习者为中心、立德树人、人人成才等方面的亮点和特色

## 先进技术

将要说明解决传统教学存在困难的亮点和特色

## 教学策略

简要说明帮助学生克服困难、提高学习成效的亮点、特色等

## 教学内容

在选题、整合、契合新时期人才需求等方面的亮点、特色等

技术领先 理念先进  
立意新颖 构思独特

## 答辩的关注点

### 设计理念

教学模式**先进性**、合理性、针对性  
教学组织形式有效性、科学性

### 教学内容

教学内容的完整性、呈现的是否详细  
教材选取、专业教学标准以及相关行业标准呈现  
教学目标、教学重难点的科学性

### 技术实现

技术的適切性以及在课堂上带来的变化  
技术的可实现性、可操作性  
学生的学习兴趣及效果

### 教学方法手段

具体方法的运用和组织  
推广的建议

### 教学成效

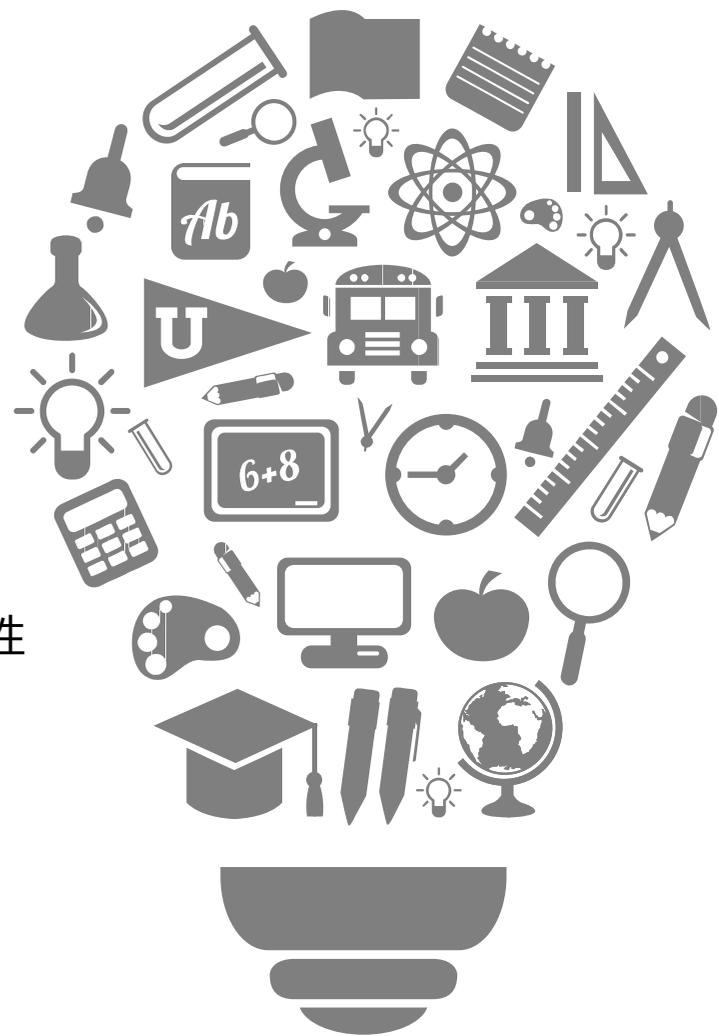
评价的有效性、可操作性  
学习效果、教学效果  
技术实现效果

### 团队分工

设计中各自的任务实现  
资源的整合和利用

### 可推广性

实际上课中遇到哪些问题  
推广的建议



# 关注要点

关注选题的时代性

关注学生的差异性

关注技术的选进性

关注课堂的真实性

关注教案的完备性

在本次课教学前后，学生学习内容主要有哪些？

教学任务确定安排的依据是什么？

本课内容对达成教学目标有哪些作用？

请谈谈对本次课所用教学方法的理解。

技术手段是否可行？有哪些问题？是如何解决的？

数字资源的有效性。

针对学生的学情，如何调整策略？如何消除对教学成效的影响？

本次教学还有哪些需要改进的地方？

本次课的教学效果体现在哪些方面？

请谈谈对任务驱动、翻转课堂、自主探究的认识？

请谈谈本次课的可推广性。

.....



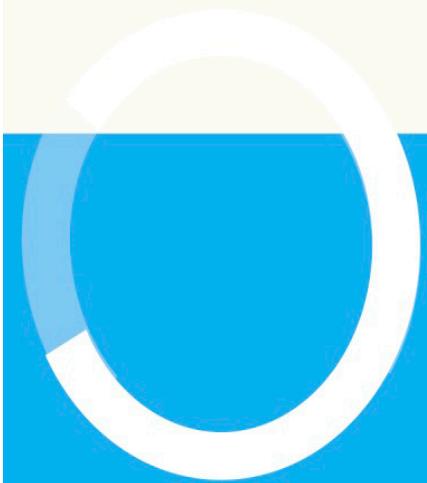
信息化教学大赛引领

立足于学校实际

把问题变课题

逐一攻坚克难

为学校的长远发展、教师专业成长导航



谢谢聆听

