**教学设计方案表格**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实验学校** |  | | **执教教师** | | | | 徐仁君 |
| **课程内容** | 初识人工智能 | | **课程学时** | | | | 1 |
| **所属学科** | 计算机 | | **教学对象** | | | | 高一年级 |
| **一、教学目标** | | | | | | | |
| 知识与技能 | 1. 了解什么是人工智能 2. 了解人工智能的发展过程 3. 掌握人工智能的三大流派 4. 掌握三盘对弈对人工智能的发展有哪些贡献 | | | | | | |
| 过程与方法 | 1.讲授法，通过简明生动的口头语言给学生讲授知识点，强调重难点。  2.谈论法，自问自答，设置小问题吸引听课者的兴趣  3.任务驱动法，让学习者自己去感受人工智能的一些作用，加深学习体会 | | | | | | |
| 1. 情感态度与价值观 | 1、培养学生科学理性的思维。  2、结合实际生活让学生感受到科学的力量。 | | | | | | |
| **二、学习内容** | | | | | | | |
| 初识人工智能 | | | | | | | |
| **三、学习者特征分析** | | | | | | | |
| 1、学习者特征分析 | | | | | | | |
| 1. 本课的学习者为高一年级的学生，经过一个学期的学习，学生已经基本学完了高一信息技术课的内容，本章节所涉及的知识仅仅是为了帮助学生提高兴趣，开阔视野。 2. 高中生已经基本建立起基本的抽象思维体系。 3. 学生都具有独立思考的能力 4. 人生观价值观世界观基本形成 | | | | | | | |
| **四、学习环境的设计** | | | | | | | |
| **1、问题及问题情境的设计** | | | | | | | |
| **问题描述** | **问题情境简述** | | | | | | **呈现方式** |
| 当下最热门的技术是什么？ | 在开头提出这个问题，引出本章的主题———人工智能，然后从本节知识开始切入，带领学生认识人工智能。 | | | | | | 以PPT放映的方式呈现 |
| 人工智能到底是如何发展起来的呢？ | 前面已经通过举例子让学生简单了解了人工智能。通过这个问题进行转折引出人工智能的发展简史。 | | | | | | 以PPT放映的方式呈现 |
| **2、学习资源的设计** | | | | | | | |
| **资源类型** | **资源内容简要描述** | | | | | | **资源来源** |
| 网络课件 | 以微课视频的形式呈现 | | | | | | 自行制作 |
| **3、学习工具** | | | | | | | |
| **作品创作工具** |  | | | **协作交流工具** | | | 网络讨论平台 |
| **4、教学策略** | 先行组织策略，认知发展策略，行为练习策略 | | | | | | |
| **5、教学环境** | 网络平台 | | | | | | |
| **五、基于问题解决的协作知识建构活动流程设计** | | | | | | | |
| **活动1：对象呈现** | | | | | | | |
| **教师活动** | | **学生活动** | **资源/工具** | | **活动成果** | | |
| 开门见山提问：“要问当下最热门的技术是什么？” | | 听教师讲课 | 计算机 | | 引入人工智能这个主题 | | |
| 自问自答提出人工智能，“当然非人工智能莫属了”下然后以此为切入点开始讲解人工智能。 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 开门见山，讲解知识点，结合案例把抽象化为具体。 | | |
| **活动2：详细介绍** | | | | | | | |
| **教师活动** | | **学生活动** | **资源/工具** | | **活动成果** | | |
| 举一些具体的例子：智能语音助手，人脸识别技术，智能推荐技术等 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 通过简单通俗的例子让学生理解人工智能是什么 | | |
| 以提问的方式转折：人工智能到底是如何发展的呢？ | | 听教师讲课 | 计算机 | | 成果的把内容从什么是人工智能转换到了人工智能的发展简史。 | | |
| 从图灵测试展开讲述，这是早期关于人工智能的一些探索 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 让学生简单了解人工智能的背景，理解图灵测试的原理。 | | |
| 以人工智能的发展顺序为时间线，简单介绍1956年美国达特茅斯会议，即人工智能这一术语的确立。 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 使学生进一步了解了人工智能的发展史，这是人工智能的开端。 | | |
| 介绍一下人工智能的三大流派，以及三大流派的起源 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 介绍人工智能的主要流派，并设置小问题帮助学生牢记这三大流派 | | |
| 引出三盘对弈，讲述三盘对弈的时间和影响。 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 逐步讲解人工智能是如何成为热门技术的。 | | |
| **活动3：情感活动** | | | | | | | |
| **教师活动** | | **学生活动** | **资源/工具** | | **活动成果** | | |
| 回忆人工智能给我们生活带来哪些影响 | | 听教师讲课 | 计算机 | | 带领学生感受科技的力量，帮助学生开阔思维。 | | |
| **活动4：小结** | | | | | | | |
| **教师活动** | | **学生活动** | **资源/工具** | | | **活动成果** | |
| 简单的小结，以反问的方式结束本次微课。 | | 听教师讲课 | 计算机 | | | 培养学生的学习兴趣 | |