

代号： U3004

教 案

题 目

捏塑哆啦 A 梦的制作

日期 2020 年 1 月 5 日

参赛教案

课程名称	翻糖蛋糕	参赛作品题目	捏塑哆啦 A 梦的制作
课 时	3 课时（120 分钟）	教学对象	19 级中技烘焙 1 班 （西式面点方向）

一、选题价值

1. 选题来源

“翻糖蛋糕”一体化课程是烹饪（中西式面点）专业的核心课程之一，是在实践专家访谈会提炼典型工作任务的基础上，经教学化处理而来，本课程运用的是校本教材。通过该课程的学习，学生将具备翻糖膏的制作、基础翻糖蛋糕设计及制作等职业能力，能完成杯子蛋糕装饰、糖霜饼干及蛋糕、捏塑蛋糕等 6 类基础翻糖蛋糕 和翻糖类甜品台的制作。

“翻糖蛋糕”课程按照装饰种类分为饼干类、杯子蛋糕类、糖霜蛋糕、捏塑类蛋糕、花卉类蛋糕、造型类蛋糕等 6 大类，任务难度具有递增性。其中，哆啦 A 梦单层蛋糕的制作是“捏塑类蛋糕”的第 1 个学习活动，本次所选任务“捏塑哆啦 A 梦的制作”是该学习活动的第 3 个微任务，如图 1 所示。

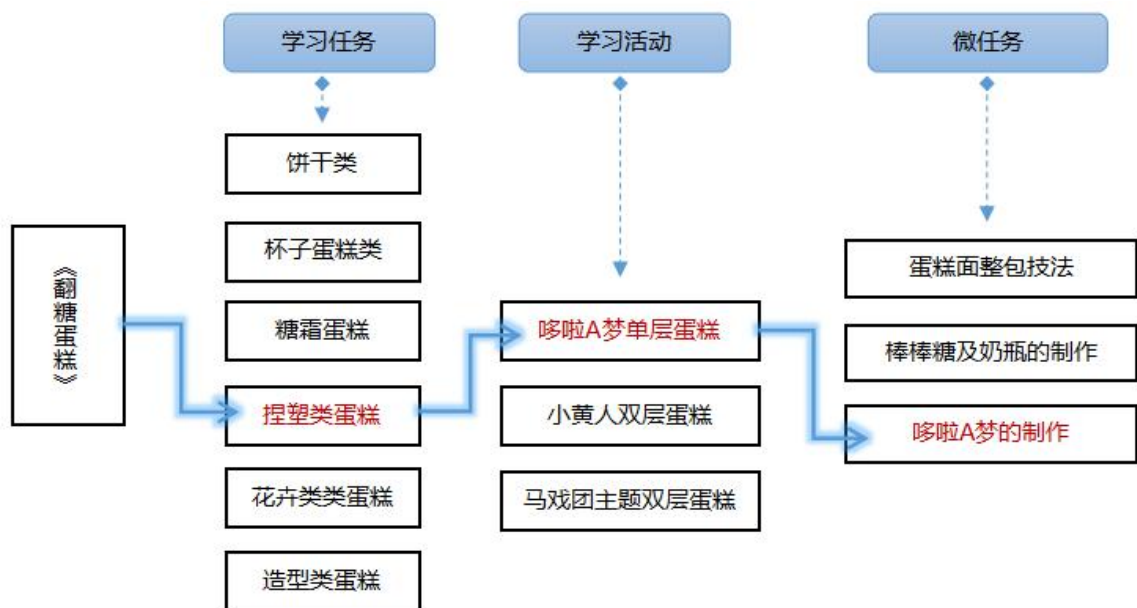


图 1 微任务的来源

2. 情境描述

学校门店接到一个订单，某私立幼儿园为庆祝六一，特为 6 月 1 日出生的小朋友举办生日派对，需要 1 款哆啦 A 梦主题的大型多层翻糖蛋糕，特别要求上面装饰有哆啦 A 梦翻糖公仔，以浅色系为主，但要活泼可爱，装饰丰富（详见表 1）。学校为给学生提供更多实践机会，计划从学生中挑选出 3 名来参与此订单的制作，由学生民主投票并综合任课老师的专业评分得出结果。选拔上来的学生将在专业教师指导下完成订单，学习真胚翻糖蛋糕的制作。

表 1 捏塑哆啦 A 梦的制作任务单

目标人群	幼儿园小朋友	用途	生日
公仔规格	$\leq 10\text{cm}$		
出品要求	1. 形态多样不重复 2. 形象生动，活泼可爱 3. 制作精细，作品完整 4. 仿真立体		

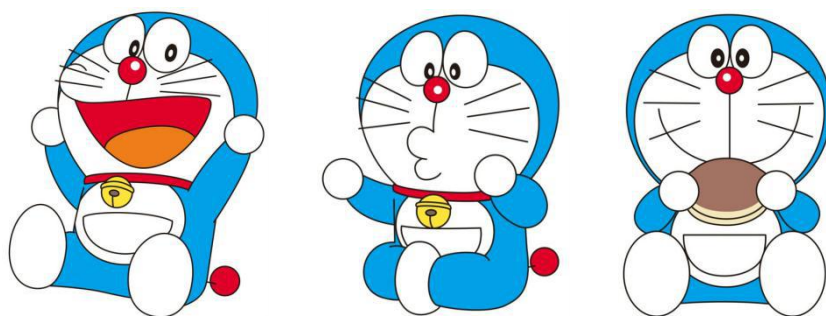


图 2 哆啦 A 梦参考图片

3. 选题价值

(1) 任务真实，学习过程完整，能触类旁通，结果开放

选题来源于门店真实的工作任务，学生在接受任务后，将经历明确任务、制定计划、计时测试、拼图游戏、教师演示、学生练习、评价总结、清洁整理 8 个环节，学习过程完整。学生最终制作的动态不一、表情各异，学习结果开放，任务有较高的学习价值。

(2) 任务富有挑战性，关键能力和职业素养渗透贯穿始终

捏塑公仔是西点翻糖师必备的专业能力之一，涉及塑形、装饰等知识与技能，捏塑哆啦 A 梦的制作任务对学生有一定的难度与挑战。通过指导学生运用揉、搓、捏、压、擀、切等技术手法制作出符合要求的卡通公仔，能提升学生的专业能力和创新意识。

在学习任务中，贯彻《GB14881-2013 食品安全国家标准 食品生产通用卫生规范》及《GB2760-2014 食品添加剂使用标准》，能帮助培养学生安全卫生意识。因此，学习任务的实施过程，能将关键能力的培养和职业素养的形成贯穿始终。

(3) 学生民主投票数作为选拔依据之一，有利于学生了解未来工作需求

一般任务都由任课教师做结果性的评价，此次任务将学生投票与教师评价综合，提升了学生对产品是否符合市场需求的认知，也促进了学生及时反思。

4. 学习任务所涉及的专业术语释义

(1) 翻糖

翻糖由多种材料做成，是用于制作翻糖蛋糕(Fondant Cakes)时使用的主要装饰材料。它源自于英国的艺术蛋糕，现在是美国人极喜爱的蛋糕装饰。延展性极佳的翻糖可以塑造出各式各样的造型，被视为体现蛋糕艺术性的衡量标准。翻糖工艺较为多样，在充分利用翻糖具有延展特性的基础上，逐渐发展了捏塑造型、英式糖花及皇室糖霜等较深的理论和实践经验。

(2) 捏塑

捏塑是一种山东省的传统民间艺术，亦称面塑。是以糯米粉为主料，加小麦粉、水，着色，蒸成熟面团后，用刀、剪、簪、花纹模等简易工具，手工捏塑成民间小件玩赏工艺品。其色彩对比鲜明，手法细腻，应用手指的捻、搓、揉，再配以刀、篦、针的搓、切、点，制成的人物形象逼真，栩栩如生。

(3) “四净”、“三关”、“二还”、“一洗”

“四净”是指桌面净、地面净、工具净、手净；“三关”是指关水、关电、关门；“二还”是指还工具、还退料；“一洗”是指洗工服。

二、学情分析

19 级中技烘焙 1 班是初中起点三年制中级技工班，处于一年级下学期。全班 20 人，其中男生 9 名，女生 11 名。

1. 专业能力

学生正在学习《捏塑基础》、《美术》等专业课程，知道捏塑工具的功能，会简单的翻糖揉圆、搓水滴等基本功，知道从绘画的角度观察事物的方法。通过前期《翻糖蛋糕》课程的学习，学生已经会擀制各种厚度的糖皮，但是在制作的熟练度、精细度以及卡通逼真度的表现方面还有待提升。

2. 学习能力

在前期各项学习中，该班学生基本能独立完成任务解读，会使用网络搜集和筛选学习素材，能按具体评价表进行自评和互评。

3. 社会能力

初步具备进行组内自主讨论、发表见解，善于听取别人意见和建议的能力，通过前期课程的学习，各组组长能合理安排分工，小组协作融洽。

4. 学习特点

学生年龄普遍较小，学习气氛活跃，相互间交流较好，喜欢动手操作，对完成真实工作任务的热情和积极性较高，但是做事不够细心，对形的掌控能力一般。通过对本课程前 4 个学习任务的完成情况分析，该班学生对图片、视频等信息的兴趣较高，也初步形成了在“烘焙研修平台”上独立学习的习惯。因翻糖课程需要一天完成一款整合蛋糕，根据任务量，更

适合分组教学。全班共分 5 大组，各组男女比例比较均衡，通过前阶段的学习，已形成关系融洽的学习伙伴。

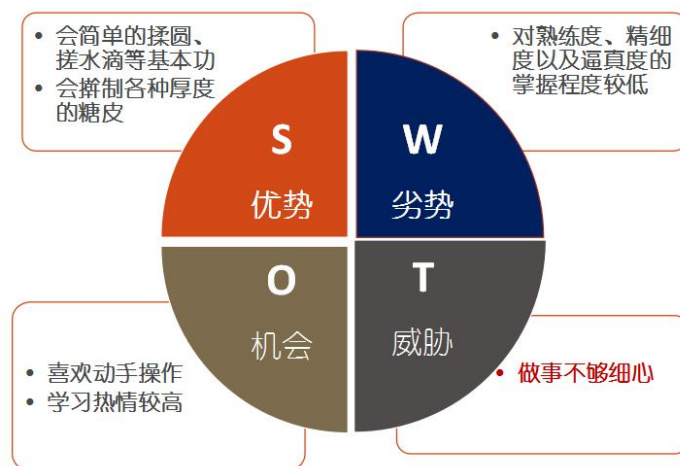


图 3 学生能力基础

综合分析，学生们具备完成本次任务的基本条件，为学习目标、策略等的确定提供了依据。

三、学习目标

1. 课前目标

通过自主学习，能根据学习资料总结哆啦 A 梦的特征，并根据作业书的要求确定制作方案。

2. 课中目标

（1）能以集体讨论和纠错的形式确定哆啦 A 梦的制作方案。

（2）能以竞赛的形式巩固并提升揉圆技法。

（3）能通过拼图的形式准确判断哆啦 A 梦的五官分布，并能按照产品标准，在教师指导下，合理使用工具，用正确的手法独立完成捏塑哆啦 A 梦的制作。

（4）能对照“捏塑哆啦 A 梦”的产品标准和要求，正确评价自己和同学的作品，并说出问题产生的原因及解决方法。

（5）能根据国标要求，规范操作，树立安全卫生意识，并按照学校要求，规范放置工器具，整理工作现场。

3. 课后目标

逐步形成良好的职业素养，并能在教师引导下养成正确的学习方法，培养举一反三的学习能力和小组协作能力。

四、学习内容及重难点分析

1. 内容分析

运用鱼骨图对“捏塑哆啦A梦制作”工作过程和工作要求的分析，梳理出完成本工作需要的理论知识和时间技能，如图4所示。

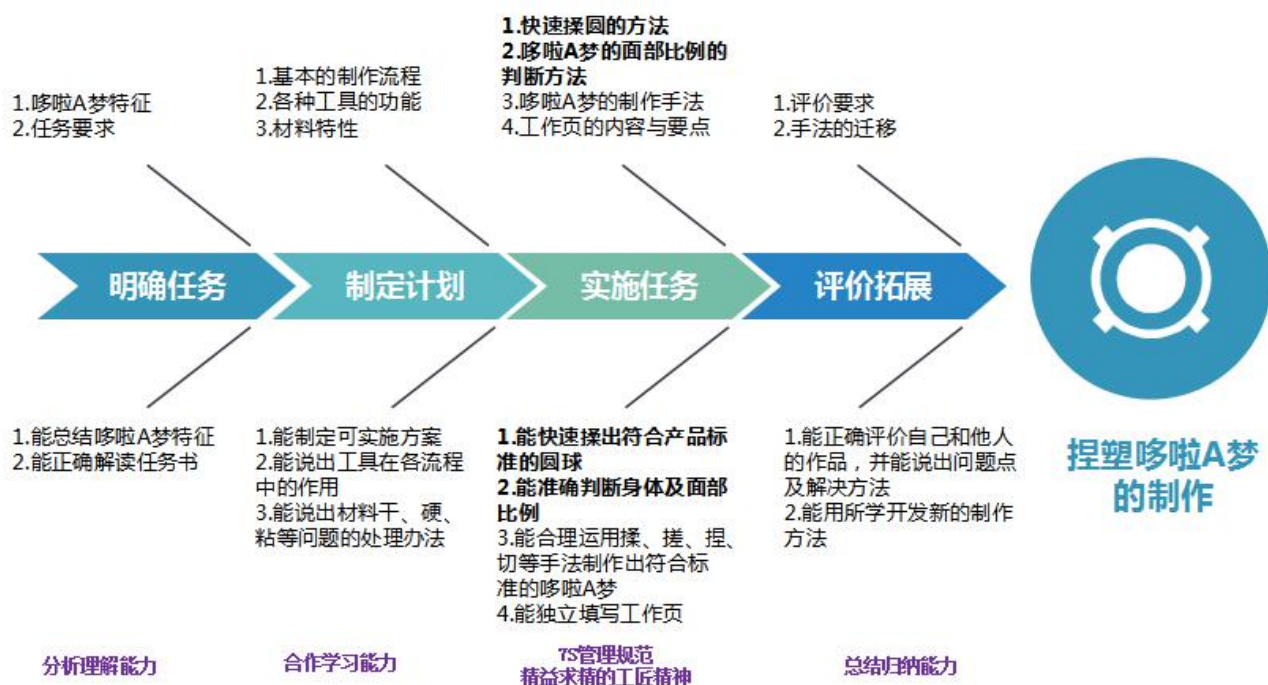


图4 学习任务分析鱼骨图

2. 具体内容

通过对捏塑哆啦A梦制作过程的分析，结合学生已有的能力基础，为确保学习目标的达成，确定如下学习内容：

- (1) 特征的归纳及比例的判断；
- (2) 揉圆技法；【**重点内容**】
- (3) 头部的制作及神态的表现；【**难点内容**】
- (4) 捏塑哆啦A梦的制作方法；
- (5) 揉、搓、捏、压、擀、切等基本功的训练；
- (6) 产品评价方法；

(7) 《GB14881-2013 食品安全国家标准 食品生产通用卫生规范》中安全和卫生的操作要求。

3. 重难点分析

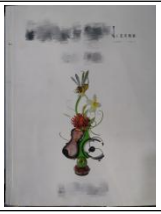
依据“捏塑哆啦A梦制作”的学习目标，通过对学习内容和学生已有能力基础的分析，确定学习的重点和难点：

表2 学习重难点分析表

学习重点	重点	揉圆技法
	确定理由	圆形是哆啦A梦身体各部位的基本形,能揉出表面光滑且无裂纹的圆形是决定制作成功与否的关键,也是保证任务顺利实施的前提和基础,是学生学习哆啦A梦制作的核心技能点。
	突出方法	1. 课前自学: 课前在工作页的引导下,观看学习平台揉圆微课,总结快速揉圆的技巧。 2. 课中竞赛: 课中采用“角色轮换”进行计时计量测试,检验练习成果,评出最优(操作员:搓圆;监督员:观察操作规范);引导学生完善分析,形成总结;通过最优学生直观展现揉圆技巧,引导学生反思自身;教师演示揉圆,巩固揉圆技法;教师巡回指导,纠正错误;评价总结正视问题。
学习难点	难点	头部的制作
	确定理由	头部制作是捏塑是否生动的关键,具有规范操作的内在需求。由学情分析可知,学生对卡通逼真度的表现还有待提升,因此,准确表现五官位置对学生来说有一定的难度。
	化解方法	1. 前置学习: 根据工作页的引导观察图片、观看微视频,总结比例关系及形状特征。 2. 课中学习: 小组讨论确定制作方法,制定“一拼图、二分析、三演示、四完成”的工作计划: (1) “一拼图”。进行平面拼图游戏,检查预习情况。 (2) “二分析”。分析面部特征,让学生在操作前对整体比例有正确的认识。 (3) “三演示”。教师演示哆啦A梦的制作,重点讲解五官的制作方法; (4) “四完成”。学生完成哆啦A梦的制作。

五、学习资源

表 3 学习资源汇总表

类型	资源名称	图例	运用环节	功能
线上学习资源	“烘焙研修平台”资源包（视频 3 个）		前置学习	帮助学生巩固揉圆技法，观察哆啦 A 梦特征，做课前安全教育。
	微信推文 如《不知道这 10 个细节，你还敢说自己喜欢<哆啦 A 梦>》等 2 篇		前置学习	推文内容全面，生动易懂，有相关拓展知识，利于学生独立学习。
	《GB14881-2013 食品安全国家标准 食品生产通用卫生规范》、《GB2760-2014 食品添加剂使用标准》		前置学习	引导学生关注职业工作标准，逐步形成查阅行业规范的习惯。
线下学习资源	教材书籍		前置学习	围绕课程目标，学习内容开展教学
	工作页		前置学习 课中学习	帮助学生有效完成学习任务
工具材料	捏塑工具		课中学习	制作捏塑哆啦 A 梦

类型	资源名称	图例	运用环节	功能																																		
	原辅材料		课中学习	制作捏塑哆啦 A 梦																																		
设备 设施	实训场地		课中学习	教师组织学生实训的区域，工作台面只放与本次课程有关的工具、材料。																																		
	移动白板		课中学习	任务实施过程中展示评分。																																		
	多媒体设备		课中学习	播放课件、展示作品等，辅助教学。																																		
	白板小磁扣		课中学习	小组加分和得分展示，实现评价可视化																																		
各类 用表	教学评价表	评价 2- “捏塑哆啦 A 梦的饰物” 相互评价表（学生互评） 小组：_____ 学生姓名：_____ 评价人：_____ <table><thead><tr><th>评价项目</th><th>评价要求</th><th>得分</th><th>得分</th></tr></thead><tbody><tr><td rowspan="4">职业素养</td><td>1. 能按时到岗，不迟到早退</td><td>2 分</td><td></td></tr><tr><td>2. 仪容仪表符合要求</td><td>2 分</td><td></td></tr><tr><td>3. 能严格按照规范操作，能够按时做到“5S”标准</td><td>3 分</td><td></td></tr><tr><td>4. 能积极参与讨论、实践以及评价</td><td>2 分</td><td></td></tr><tr><td rowspan="3">学习态度</td><td>5. 能主动参与小组学习，为组员提供帮助</td><td>2 分</td><td></td></tr><tr><td>6. 能积极、勇敢、按时完成任务</td><td>3 分</td><td></td></tr><tr><td>7. 能正确使用工具，爱护设备</td><td>2 分</td><td></td></tr><tr><td rowspan="2">规章制度</td><td>8. 能遵守课堂秩序和以岗为尊规范</td><td>4 分</td><td></td></tr><tr><td>总 分</td><td>20 分</td><td></td></tr></tbody></table> 注：如能注意安全事项或故意损坏工具等情况，本次任务记为 0 分。	评价项目	评价要求	得分	得分	职业素养	1. 能按时到岗，不迟到早退	2 分		2. 仪容仪表符合要求	2 分		3. 能严格按照规范操作，能够按时做到“5S”标准	3 分		4. 能积极参与讨论、实践以及评价	2 分		学习态度	5. 能主动参与小组学习，为组员提供帮助	2 分		6. 能积极、勇敢、按时完成任务	3 分		7. 能正确使用工具，爱护设备	2 分		规章制度	8. 能遵守课堂秩序和以岗为尊规范	4 分		总 分	20 分		课中学习	过程性评价、结果性评价
评价项目	评价要求	得分	得分																																			
职业素养	1. 能按时到岗，不迟到早退	2 分																																				
	2. 仪容仪表符合要求	2 分																																				
	3. 能严格按照规范操作，能够按时做到“5S”标准	3 分																																				
	4. 能积极参与讨论、实践以及评价	2 分																																				
学习态度	5. 能主动参与小组学习，为组员提供帮助	2 分																																				
	6. 能积极、勇敢、按时完成任务	3 分																																				
	7. 能正确使用工具，爱护设备	2 分																																				
规章制度	8. 能遵守课堂秩序和以岗为尊规范	4 分																																				
	总 分	20 分																																				

六、教学实施过程

根据“捏塑哆啦A梦制作”的工作过程，设计本次课的教学实施流程，如图5所示。为了把传统学习方式的优势和网络化学习的优势结合起来，发挥教师引导、启发、监控教学过程的主导作用，体现学生作为学习过程主体的主动性、积极性与创造性，采取了线上和线下相结合的教学方式。

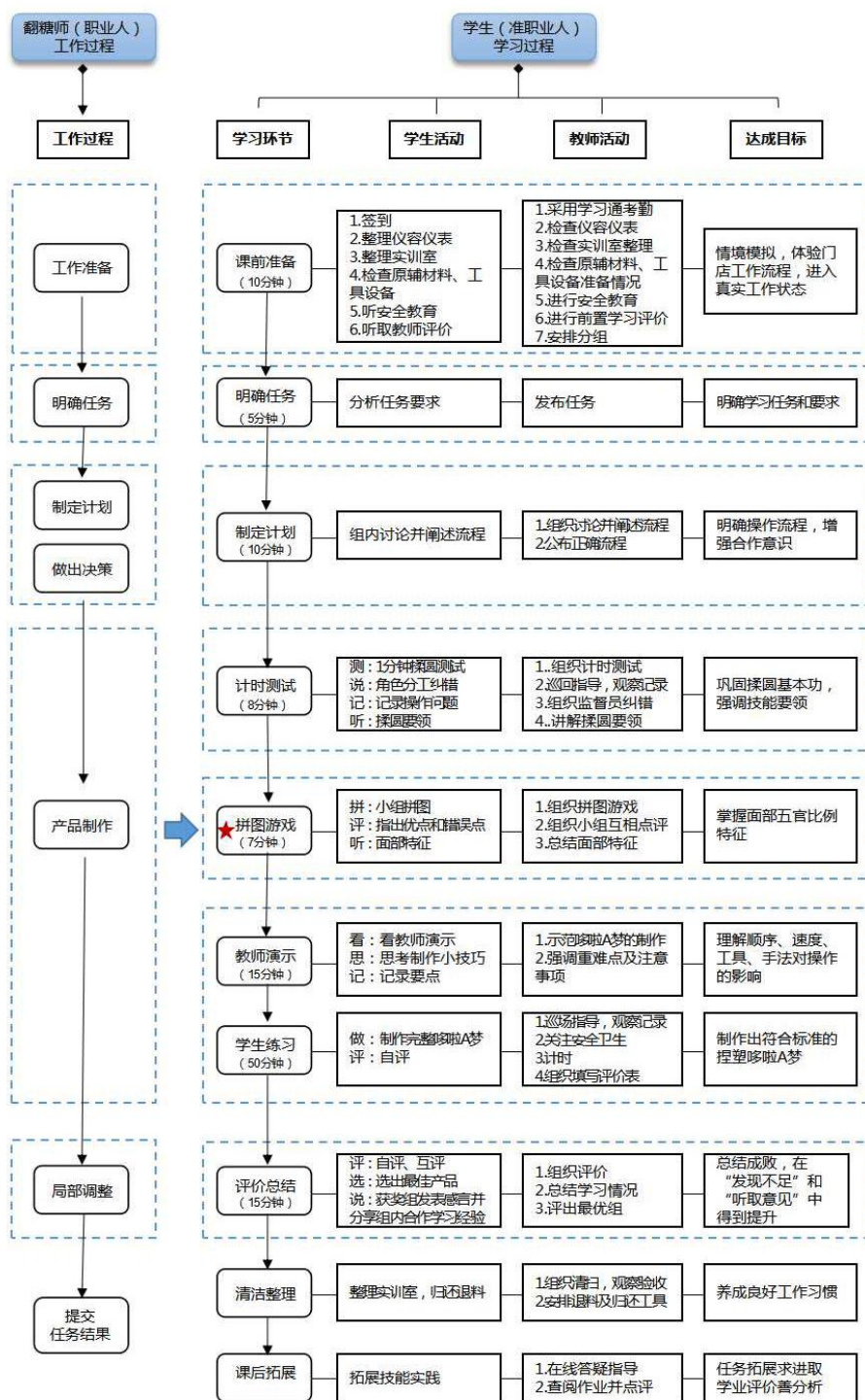


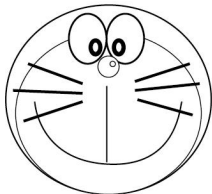
图5 教学实施过程流程图

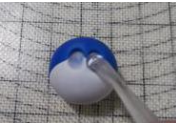
(一) 课前学习					
教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
前置学习	1. “捏塑类”翻糖蛋糕代表作品“哆啦 A 梦”的身体、面部及动态特征。 2. 归纳揉圆注意事项并练习。 3. 通过网络学习各种捏塑哆啦 A 梦的制作方法。 	1. 根据工作页引导，通过互联网，搜索哆啦 A 梦图片，并归纳其身体比例、面部及动态特征，概括出各部分基本形。 2. 在烘焙研修平台观看揉圆技法的微课，总结注意事项并练习，填写工作页，并记录单个圆的最短用时。 3. 利用各种网络资源搜索捏塑哆啦 A 梦的制作方法，小组讨论出最简捷易操作的一种方案，在讨论区发表，并给其他组的同学点赞。 4. 就疑难问题在平台内与教师交流。	1. 利用烘焙研修平台发布预习通知，上传揉圆技法、哆啦 A 梦动画及安全操作的微课视频。 2. 查阅学生的学习成果，关注回答问题有误的学生。 3. 在线回答学生提问，整理学生反馈的常见问题。	1. 工作页（用问题引导学生自主学习） 2. 微课（直观展示揉圆技巧） 3. 网络学习视频（帮助制定方案） 4. 微信文章推送	自主学习法（培养学生查阅资料、分析问题的能力，培养学生自律、自学能力） 练习法
	设计意图：通过揉圆练习视频，引导学生巩固揉圆要领，从而提升课中学习的效率与针对性；搜索网络视频教程，让学生知道自主学习的方法和途径，通过观看不同类型的视频也能激发学生的学习兴趣；小组讨论制作方案，培养学生团队协作能力和自主探究能力；互相点赞，培养学生的沟通、交流能力；教师在线答疑和查阅可及时了解学生学习情况，为课中教学实施做好准备；拓宽学生学习时间与空间，培养学生自主学习意识，实现个性化、差异化学习。 保证学生参与度的措施：自查网络学习视频可激发学生的学习兴趣，比较符合学生的年龄特征及专业特点。				

(二) 课中学习					
教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(一) 课前准备 (10 分钟)	1. 课堂卫生、纪律要求: 按照学校规定穿戴整齐, 桌面工具材料按专业课要求摆放, 不可在实训室打闹。 2. 上课材料、工具、设备准备情况, 遇到情况及时向老师反馈。 3. 实训课安全要求: 严格按照教师培训的工具使用规则来操作, 不得自行改变。 4. 分成 4 人一大组。	1. 整理着装及个人卫生。 2. 协助教师检查本组教学原辅材料、工具设备是否齐全。 3. 学生听教师提出的安全要求。 4. 按照教师安排分成 2 人一小组, 4 人一大组。 	1. 组织各组组长检查人员出勤、工服穿戴、个人卫生以及桌面摆放情况。 2. 检查教学原辅材料、工具设备是否齐全。 3. 教师按照 企业晨会 形式进行安全、卫生、纪律教育。 4. 对班级人员进行分组, 以强带弱 。 	1. 评分表 2. 情境模拟: 企业实际例会形式	情境教学法 检查法
	设计意图: 通过企业晨会的形式, 让学生体验门店的工作模式、管理办法、制度要求, 达到适应门店工作的目的。通过安全教育, 加强学生的自律意识, 规范课堂秩序。 (实现课中目标 4: 能根据国标要求, 规范操作, 树立安全卫生意识)				

教学环节	学习内容		学生活动	教师活动	教学手段	教学方法																		
(二) 明确任务 (5 分钟)	1. 学习任务描述（见任务书）。 2. 哆啦 A 梦的特征： <table><tr><td>身体颜色</td><td>深蓝色</td></tr><tr><td>身体形状</td><td>圆形</td></tr><tr><td>体型</td><td>矮胖</td></tr><tr><td>手部形状</td><td>圆形</td></tr><tr><td>脚部形状</td><td>椭圆形</td></tr><tr><td>装饰物</td><td>铃铛</td></tr><tr><td>眼睛形状</td><td>椭圆形</td></tr><tr><td>眼睛大小</td><td>头部高度 1/4</td></tr><tr><td>四肢特征</td><td>短胳膊短腿</td></tr></table>		身体颜色	深蓝色	身体形状	圆形	体型	矮胖	手部形状	圆形	脚部形状	椭圆形	装饰物	铃铛	眼睛形状	椭圆形	眼睛大小	头部高度 1/4	四肢特征	短胳膊短腿	1. 接收学习任务。 2. 精读任务单，分析任务，做好标注。 3. 在教师引导下总结其特征。 	1. 解释 学习任务单的项目。 2. 引导 学生分析学习任务要求。 3. 关注个别对任务理解上有疑问的学生，个别 说明 。 4. 播放 哆啦 A 梦各种形象的快闪视频，并提问：“哆啦 A 梦有什么特征？它的常用装备有什么？比如最爱吃、最爱玩的东西……各小组讨论后写在白纸上”，引导学生总结。 5. 总结最全的小组 加分 。	1. 工作页 2. PPT 课件 3. 白板 4. 磁扣	精读法 讲授法 讨论法
	身体颜色	深蓝色																						
	身体形状	圆形																						
	体型	矮胖																						
	手部形状	圆形																						
	脚部形状	椭圆形																						
	装饰物	铃铛																						
	眼睛形状	椭圆形																						
	眼睛大小	头部高度 1/4																						
	四肢特征	短胳膊短腿																						
设计意图：下达门店订单项目，创设真实工作情境；明确任务要求，为任务实施做准备；分析特征，有效快速抓住重点。 保证学生参与度的措施：播放快闪视频，能调动学生的学习兴趣，并与课前总结的特征对比，补充不足。																								
(三) 制定计划 (10 分钟)	统一操作流程：身体→四肢→头部→铃铛。	各组讨论后派代表阐述哆啦 A 梦的制作流程及使用工具，听教师统一操作流程。	1. 组织各组 讨论 哆啦 A 梦的制作流程及使用工具，并阐述制作方案。 2. 回答困惑点， 公布 正确流程。	1. 工作页 2. PPT 课件																				
设计意图：讨论流程，培养工作前了解材料特性的习惯。（实现课中目标 1：能以集体讨论和纠错的形式确定哆啦 A 梦的制作方案） 保证学生参与度的措施：集体讨论并阐述，培养反思及判断能力，增强学生的集体荣誉感、合作意识和凝聚力。																								

教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(四) 计时测试 (8 分钟)	1. 揉圆要领: 【重点】 (1) 糖膏 揉均匀 , 将接口收至一处。 (2) 手掌 绷直 , 以揉压的方式消除糖体表面接口。 (3) 手掌 弓起 , 将糖体揉圆。 (4) 手掌 绷直 轻揉, 调整不圆滑处。 2. 揉圆品质要求: (1) 表面光滑、无裂纹 (2) 表面无脏污 (3) 呈圆形 3. 评价要点: 1 分钟内制作出符合品质要求的圆最多的获胜。	1. 每人准备 5 个 20g 糖膏, 并揉软。 2. 以“ 角色分工和互换 ”的形式进行 1 分钟计时测试。 3. 对自己监督的同学进行 纠错 。 4. 将出现的问题 记录 在工作页上。 5. 听教师 点评 测试结果及揉圆要领。 【解决思路】 ①操作前将糖膏揉匀、揉软, 并密封; ②用一小部分糖膏清理手部及桌面, 操作过程中不触碰带深色毛絮的物品; ③将糖膏完全揉至无裂纹后再揉圆。	1. 组织 各组以角色分工和互换的形式进行 1 分钟计时揉圆测试, 每组抽两人去其他组监督, 一人操作一人拍摄视频, 测试结束后互相纠错。 2. 对测试结果进行 评价, 总结 。 3. 对测试成绩最优的以及发现他组同学揉圆手法问题的小组进行 加分 。 【预估问题】 若出表面有裂纹、有脏污、不圆润, 可能由以下原因产生: ①未完全将糖膏揉匀; ②操作前未清理桌面及手部; ③手法不正确。	1. 工作页 2. 白板 3. 磁扣	角色扮演法 测试法 评价法
	设计意图: 通过测试的形式检验学生课前学习情况, 并巩固揉圆要领; 角色分工与互换能起到督查作用, 培养独立思考和自我反思的能力以及表达能力, 引导学生思考问题出现的原因, 并带着这些问题认真观看后面教师的演示。 (实现课中目标 2: 能以竞赛的形式巩固并提升揉圆技法) 保证学生参与度的措施: 竞赛能激发学生的挑战欲, 促进他们不断突破现有水平; 纠错比较符合该年龄段学生的心理特点。				

教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(五) 拼图游戏 (7 分钟)	1. 各组派代表，分别在软件上将哆啦 A 梦的头部及五官重新组合，评出最佳小组。 2. 面部比例特征： (1) 眼睛大小为头部高度的 1/4; (2) 面部白色区域占整体的 3/4; (3) 眼睛高度的一半位于头部蓝白交界处; (4) 鼻头紧贴下眼眶; (5) 第二根胡子位于头部 1/2 处。	1. 小组派代表进行 拼图游戏 。 2. 对拼图进行 自评和互评 。 3. 听教师总结特征。 【解决思路】 根据教师总结的特征仔细观察。 	1. 各组选一个代表进行 拼图练习 。 2. 组织学生 评价 拼图，指出问题，评出最佳小组 加分 。 3. 总结 哆啦 A 梦面部比例特征。 【预估问题】 ①面部白色区域定位不准确; ②眼睛位置不准确，两眼分开; ③鼻头位置离眼睛太远 ④胡子分布无规律，与人中的相对位置不准确。	1. 工作页 2. PPT 课件 3. 评价表 4. 拼图软件	讨论法 练习法 评价法
	设计意图：以游戏的形式调动学生学习积极性，主动发现规律和问题，并带着这些问题认真观看后面教师的演示。（实现课中目标 3：能通过拼图的形式准确判断哆啦 A 梦的五官分布） 保证学生参与度的措施：让学生在游戏中总结五官比例特征，增强学习趣味性。				

教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(六) 教师演示 (15 分钟)	1. 制作顺序：身体→四肢→头部→眼睛→鼻子→嘴巴→胡子→铃铛。 【重点】2. 揉：按照揉圆要领揉出表面光滑无裂纹的圆球，并在此基础上搓出一头略尖的水滴形。 3. 搓、捏：两腿、双臂的粗细、长短应一致，斜切一刀粘双脚。 【难点】4. 定位：参照平面图制作身体、五官定位，解决比例不协调、形状不准确等问题。 5. 擀：擀出 1mm 厚度白色糖皮做出面部及肚皮。 6. 压：以绕圈压的方式压出眼眶，填入眼睛部分。	1. 认真观察教师演示并在工作页做好记录，观察五官的定位。  2. 确定正确的制作顺序，观察工具的正确使用。 3. 回答教师提问。	1. 教师按照工作标准流程规范对哆啦 A 梦整体进行演示操作，组织学生前排坐后排站。 ①用 25g 蓝色糖膏搓出高为 6±1cm 的水滴形，用针形棒在圆头压出凹槽，捏出两条垂直于身体的腿。  ②擀白色糖皮压出圆形作为肚皮，用揉圆的手法做出椭圆形的脚。  ③用 25g 深蓝色翻糖揉出圆形作为头部，贴上白色圆形糖皮，用豆形棒在蓝白交界处压出眼眶。  ④填入眼珠，用刀形棒压出人中和胡子的位置。 	1. 实操演示 2. 工作页	讲授法 演示法 提问法

教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(六) 教师演示 (15 分钟)	7. 切：切出人中以及胡子的位置，并粘上胡子。 8. 可根据场景变化动作和装饰。	4. 记录操作要点。	⑤贴上黑眼珠、胡子、红鼻头和嘴巴后与身体拼接。  ⑥用搓条的方式做出手臂，再用揉圆的手法做出圆形手。最后用红色和黄色做出铃铛和绳子，挡住接口。  2. 在操作中针对学生工作过程中可能会出现的技术问题 重点讲解 。 3. 帮助学生解决面部比例确定问题，完成 突破 。 4. 学生可 发挥创造力 ，改变动作、眼神及表情。		
	设计意图：教师按照标准工作流程操作，强调重点及突破难点的方法；观察教师在操作上的小技巧，培养独立思考和分析总结的能力。 保证学生参与度的措施：平面图能有效帮助学生解决比例不准确的问题，降低操作难度，提升参与度；教师演示更直观，激发兴趣；留出一部分自由发挥的空间，更容易调动学习兴趣。				

教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(七) 学生练习 (50 分钟)	学生结合教师演示流程、关键点和实际产品标准进行整体实践操作，并融入竞赛机制，争取高分。 ①学生练习  ②教师巡场辅导  ③记录数据，组内自评、互评 	1. 按照教师演示标准结合工作计划，以竞赛形式，每人在 50 分钟内独立完成1 个完整的捏塑“哆啦 A 梦”的制作。 2. 比对教师操作与自己的不同，避免相同错误的发生，最终达到成品要求。 3. 以组为单位拍照上传烘焙研修平台。 4. 完成工作页的填写。 5. 完成组内自评、互评。 【解决思路】 ①比例问题：参考数据记录和平面图； ②脏污问题：操作前洗手，整理工作台； ③眼神问题：调整黑眼珠位置。	1. 指导学生以竞赛形式按照工作计划完成“哆啦 A 梦”捏塑成品的制作。 2. 巡回指导，对学生出现的问题进行观察和记录，随时纠偏，关注安全卫生情况。 3. 要求学生边制作边记录操作时间，并将作品拍照上传。 4. 计时。 5. 组织提前完成的学生填写自评表。 【预估问题】 ①比例不准确； ②表面脏污； ③眼神不灵活。	1. 情境模拟 2. 实际操作 3. 工作页 4. 评价表	任务驱动法 评价法
	设计意图：教学活动以解决问题为中心，学生在教师指导下发现问题、提出问题并通过自己的活动找到答案。（实现课中目标 3：能按照产品标准，在教师指导下，合理使用工具，用正确的手法独立完成捏塑哆啦 A 梦的制作。） 保证学生参与度的措施：巡回指导，关注“边缘化”学生；通过计时，树立时间观念。				

教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
(八) 评价总结 (15 分钟)	捏塑“哆啦 A 梦”的评价要素：比例、眼部、表情、动态、接口、细节处理。 	1. 按要求将成品摆放在一张桌子上。 2. 小组互评：给做得最好的组投票，记录其优缺点，总结归纳，用于优化自己的操作手法。 3. 投票：从成品的外观、比例、表情、装饰等方面进行判断，投票给觉得做得最好的 3 位同学。 3. 优秀组发表感言，分享组内合作学习经验。	1. 教师评价：从成品的造型、外观、比例、表情以及操作过程中的手法、卫生、安全、纪律、时间等方面进行评价。 2. 组织学生投票。 3. 教师总结操作过程中的问题，提出要求，选出最佳表现组，确定 3 名学生参与订单的制作。 4. 以 ORID 法引导学生分析学习收获。	评价表	评价法 归纳法
	设计意图：总结成败，明确改进方向，培养正确评价和反思能力。（实现课中目标 4：能对照产品标准和要求，正确评价作品，并说出问题产生的原因及解决方法。） 保证学生参与度的措施：在“发现不足”和“听取意见”中提升自己；学生投票作为选拔的参考依据之一，提升了参与度，让学生在比较中学会自我反思，提高对自己的标准和要求。				
(九) 清洁整理	归整退料及工具，实训室工位物品摆放要求，清洁标准（退料在课中，清洁卫生在课后）。	1. 清扫场地，物品恢复。 2. 工具清洗干净，剩余材料称取重量一并退还仓库。	重申物料退还要求，指导学生按照学校“四净”、“三关”、“二还”、“一齐”的要求完成收尾工作。		检查法
	设计意图：结合“7S”要求，做到“四净”、“三关”、“二还”、“一洗”的标准，可以帮助学生养成良好的工作习惯。（实现课中目标 4：能按照学校要求，规范放置工器具，整理工作现场。）				

(三) 课后拓展					
教学环节	学习内容	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
课后拓展	1. 在本节课所学手法的基础上做一个不同表情、不同动态或不同外形特征的哆啦 A 梦主题场景。 2. 尝试表现张嘴的表情。	1. 能按照当天所学内容尝试不同做法，独立挑战制作不同表情、动态及外形，并上传至烘焙研修平台。 2. 将产品拍照上传，并在平台上互相评价。	1. 上传 不同特征的哆啦 A 梦图片至资源库，要求学生看完图片后运用所学，开发新的制作方式， 设计并制作 一款新的哆啦 A 梦主题场景。 2. 查阅作业，记录存在的问题并在线点评。 3. 在线回答学生提问，并指导学生完成拓展任务。	烘焙研修平台	练习法 自主学习法 （培养学生举一反三的能力）
	设计意图： 协助学生掌握多种制作手法，为今后的独立制作打下基础；眼部及面部拼贴手法与张嘴表情的做法有相似之处，培养学生生活学活用的能力。（实现课后目标：逐步形成良好的职业素养，养成正确的学习方法，培养举一反三的学习能力和小组协作能力。）				

七、学业评价

1. 各小组代表作品

第一组



表情创新

第二组



表情创新

第三组



动作创新

第四组



装饰、动作创新

第五组



装饰、动作创新

图6 各组代表作品

2. 评价表的设计

评价方式以学习目标为导向，围绕学习过程设计评价要点，依据多元评价理论，从不同角度关注学生综合职业能力与职业素质的养成。据此设计了“学生自我评价表”“学生相互评价表”和“教师评价表”，对全部学习目标和环节进行监控和考核，充分发挥评价的诊断、导向和促进作用。总分 100 分，自评占比 25%，互评占比 25%，教师评价占比 50%。

(1) 学生自我评价表

本着让自评成为学生学习过程中一种自觉意识，使学生通过自我评价发现自己存在的问题和不足，进而有针对性地采取措施，设计了“学生自我评价表”。

表4 学生自我评价表

评价 1- “捏塑哆啦 A 梦的制作” 自我评价表（学生自评）

小组：_____ 学生姓名：_____ 日期：_____

评价项目	评价要求	配分	得分
课前学习	1. 能自主学习，查阅资料，按时完成任务	4 分	
课中学习	2. 能积极参与小组讨论	4 分	
	3. 小组分工明确，人人有任务，能为组员提供帮助	4 分	
	4. 指出同学操作中的问题并提出解决办法	4 分	
	5. 能遵守课堂秩序和实训课上课规范	4 分	
总体评价	能基本完成课程目标	5 分	
总结：			
总 分		25 分	

注：如发生安全事故或故意毁坏工具等情况，本次任务记为 0 分。

(2) 学生相互评价表

让学生在评价别人和接受别人评价中发现问题、解决问题。通过组内考核，促进学生按规范认真完成工作任务，也使评价者在互评中完成知识学习和素质养成。

表 5 学生相互评价表

评价 2- “捏塑哆啦 A 梦的制作” 相互评价表（学生互评）

小组：_____ 学生姓名：_____ 评价人：_____

评价项目	评价要求	配分	得分
职业素养	1. 能准时到岗，不迟到早退	3 分	
	2. 仪容仪表符合要求	3 分	
	3. 能依据国标规范操作，能随时做到“7S”标准	3 分	
学习态度	4. 能积极参与讨论、实践以及评价	3 分	
	5. 能主动参与小组学习，为组员提供帮助	3 分	
	6. 能积极、有效、按时完成学习任务	3 分	
安全操作	7. 能正确使用工具，没有受伤	3 分	
规章制度	8. 能遵守课堂秩序和实训课上课规范	4 分	
总 分		25 分	

注：如发生安全事故或故意毁坏工具等情况，本次任务记为 0 分。

(3) 教师评价表

单纯地对产品结果进行评价不能精准地揭示学习过程中出现的具体问题及其原因，不利于教学实施的改进和学习效果的提高，对此，教师评价主要是对产品、学习过程和综合素质的评价，体现对综合职业能力的培养要求。

表 6 教师评价表

评价 3- “捏塑哆啦 A 梦的制作” 综合评价表（教师评价）

小组：_____ 学生姓名：_____ 评价人：_____

评价项目	评价要求	配分	得分
职业素质 (9 分)	1. 无迟到、早退	1 分	
	2. 穿戴整齐、整洁；不佩戴饰品；不留长指甲	1 分	
	3. 能依据国标规范操作，能随时做到“7S”标准	2 分	
	4. 遵守实训课安全操作规程制度	1 分	
	5. 操作过程中无影响自身或他人安全的行为	2 分	
	6. 能遵守纪律，积极参与学习活动	2 分	
社会能力 (7 分)	7. 能积极参与小组讨论，且与他人良好合作	2 分	
	8. 在角色分工中认真负责履行角色职责，指出同学操作中的不规范	2 分	
	9. 主动帮扶能力较弱的学生，完成产品制作	1 分	
	10. 能用准确的语言阐述操作流程、制作方案等	2 分	
知识素质 (工作页) (6 分)	11. 能写出使用工具及材料	2 分	
	12. 能写出产品规格及标准	2 分	
	13. 能制定相对合理的制作方案	2 分	
专业能力 (8 分)	14. 能通过观看微课，掌握揉圆基本功	2 分	
	15. 能按照产品标准在规定时间内完成哆啦 A 梦的制作	2 分	
	16. 能发现自身存在的问题及不足并及时改正	2 分	
	17. 能准确评价他人产品	2 分	
产品制作 (20 分)	18. 比例准确，符合形象特征	4 分	
	19. 结构表现准确，表情自然	3 分	
	20. 产品表面光滑、无裂纹	3 分	
	21. 产品外观整洁无脏污、水渍	3 分	
	22. 接口处理细致，可见处无明显接口	3 分	
	23. 形象生动，动态自然，有创新点，呈现效果良好	4 分	
总 分		50 分	

注：如发生安全事故或故意毁坏工具等情况，本次任务记为 0 分。

八、教学反思

（一）教学效果

本次以真实工作任务为载体，借助丰富的教学资源，通过线上线下混合的学习方式，激发了学生的学习兴趣。学生能够按照教师布置的工作任务，在工作页的引导下进行课前预习和课后拓展，并能就疑难问题在线和教师交流，提升了学生自主学习的能力。课中学习环节，按照“工作过程教学化处理后的教学过程”组织教学，小组成员配合良好，讨论积极，课堂气氛活跃。眼部制作过程中，各小组都能做好角色分工，互相讨论找问题。在哆啦 A 梦制作过程中，学生都能在教师指导下，依据工作页的引导完成制作。“学生自我评价表”“学生相互评价表”更注重过程及职业素养的评价，“教师评价表”侧重产品品质及课堂的综合表现，体现对综合职业能力的培养要求，提升学生自我认知。

本次课较好地实现了学习目标，但是在职业素养方面还有待加强。

（二）教学特色

1. 学习内容有序充实，学习难度层层递进

学习内容源于真实的工作情境，通过工作过程对教学过程进行分析，梳理出完成本任务需要的知识点、技能点，保证学习内容的有序充实。通过逐个分析突破的方式，达成学习目标，避免重难点不突出的“无效学习”。

2. 教学手段多样

编制了“捏塑哆啦 A 梦的制作工作页”，录制并截取相关的学习视频和微课，利用网络学习平台和微信群等信息化手段把课中学习延伸到课外，实现了混合式学习，提高了课中学习的有效性和针对性，增强了学生的自主学习意识，培养自主学习、研究的方法，拓宽了学生学习时间和空间。

3. 教学方法有创新

本次课采用“角色分工、角色轮换”的互助学习法，针对重点，先在有方法有计划的前提下，以一人操作一人监督、提示方式共同参与学习，保证“操作员”操作的规范性，也促进了“监督员”对操作注意事项的认识和体验，给学生独立完成任务以及跟同学沟通交流的空间，发挥了学习能力强者的示范和引领作用，突出了学习重点，实现了知识、技能、职业素养和自主评价的有机结合。

难点部分采用了“拼图”的形式，结合了绘画的观察方法，在游戏的同时实现了对面部比例特征这一难点的突破，起到触类旁通的作用。

对阐述方案和计划采用小组计分的形式，一人参与小组得分，提升团队意识和组内通力合作的能力，自主学习意识得到充分体现。

4. 评价方式多元化

（1）评价主体多维度

本次评价改变了单一评价主体，由教师和学生共同参与，注重学生在评价过程中的参与度，使学生更容易认同评价结果，更明确工作过程中的要求。另外由学生投票作为选取的参考标准之一，让学生带着竞争意识完成课业，更明确工作要求。

（2）评价内容全面

学生自评和互评侧重职业素养和学习态度，教师评价体现综合能力，世赛教练评价侧重对技术技能的掌握，为了体现个体差异，运用 ORID 总结分析学习收获，并加入了表述能力的评价标准，体现社会能力的发展。

（三）不足与改进

1. 学生在阐述制作方案时，思路不够开阔，只局限于学习过的方法。今后增加“小文章”式的短文推送，拓宽学生知识面。

2. 表述用词口语化严重，缺少专业术语。课上需及时纠正，要求学生编写“学习心得”，通过批阅帮助学生从书面上规范专业用语。定期选取学生分享学习感悟，锻炼学生专业术语的规范表达。

3. 部分学生操作不娴熟，对产品精细度把握意识薄弱。增加课上及课后的实践时间，加强练习，提高技能熟练度。搜集关于匠人精神传承、宣传及演讲的视频和故事文章，培养精益求精的工匠精神。

工 作 页

课程：_____

班级：_____

组别：_____

姓名：_____

课时：_____

捏塑哆啦 A 梦的制作



学习目标

1. 能独立查阅资料，写出捏塑哆啦 A 梦的制作方案，并能通过小组讨论，确定出方案。
 2. 能够用专业语言表述“捏塑哆啦 A 梦”的特征。
 3. 通过竞赛的形式掌握揉圆技巧，能揉出表面光滑、无裂纹的圆球。
 4. 能准确判断五官分布，并按照产品标准，准确运用工具，在教师指导下完成捏塑哆啦 A 梦的制作，并做好相应记录。
 5. 能对照的产品标准和要求，正确评价自己和同学的作品。
 6. 能依据国标要求，规范操作，树立安全卫生意识，按照“四净”、“三关”、“二还”、“一洗”的标准整理工作现场。
 7. 能运用所学技法完成其他表情及动态的制作。
- 建议完成本学习活动 3 学时。



任务描述

学校门店接到一个订单，某私立幼儿园为庆祝六一，特为 6 月 1 日出生的小朋友举办生日派对，需要 1 款哆啦 A 梦主题的大型多层翻糖蛋糕，特别要求上面装饰有哆啦 A 梦翻糖公仔，以浅色系为主，但要活泼可爱，装饰丰富（详见表 1）。学校为给学生提供更多实践机会，计划从学生中挑选出 3 名来参与此订单的制作，由学生民主投票并综合任课老师的专业评分得出结果。选拔上来的学生将在专业教师指导下完成订单，学习真胚翻糖蛋糕的制作。

表 1 捏塑哆啦 A 梦的制作任务单

目标人群	幼儿园小朋友	用途	生日
公仔规格	$\leq 10\text{cm}$		
出品要求	1. 形态多样不重复 2. 形象生动，活泼可爱 3. 制作精细，作品完整 4. 仿真立体		



学习地点

烘焙实训室

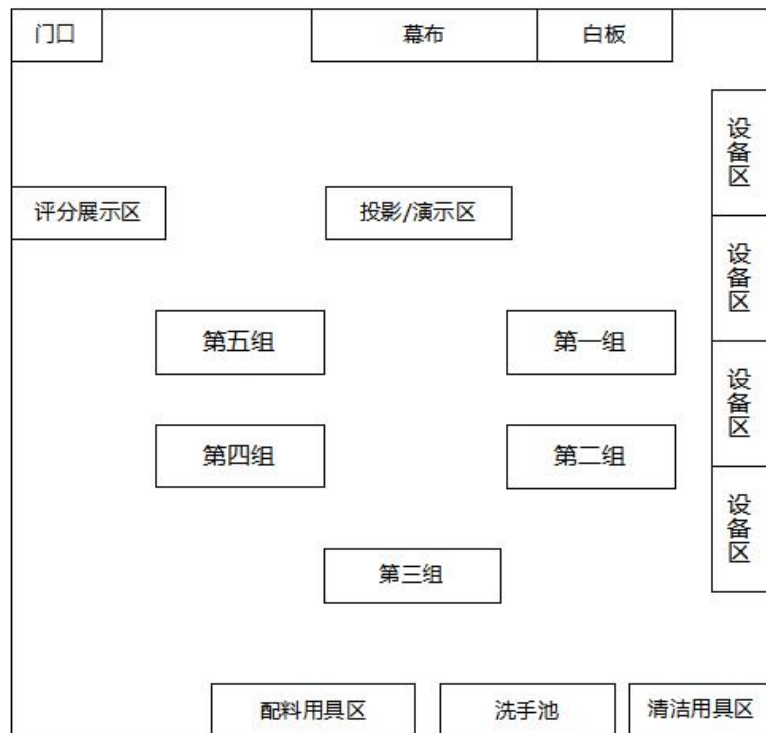


图 1 工作区分布



学习过程

一、学习准备

- (1) 学生准备学习用品；
- (2) 教学区域设施准备（教师准备）；
- (3) 检查实训室卫生，学生仪容仪表。

表 1 班前例会检查内容

工作内容	学习内容	学习标准
上班打卡	签到	采用烘焙研修平台签到
仪容仪表整理	仪容仪表规范	1. 长发盘起放入帽子； 2. 服饰整洁整齐； 3. 佩带白毛巾、口罩；

		4. 手部及指甲干净卫生； 5. 手部无佩戴首饰，勿喷香水； 6. 穿防滑胶鞋。
工作准备	工具及原辅材料准备	1. 检查工具是否齐全； 2. 检查原辅材料是否缺失； 3. 清洁工具。
	实训室整理	1. 桌椅摆放整齐，距离恰当，便于活动和操作； 2. 地面干净无水迹； 3. 多媒体、白板等教学设备检查。

【前置任务】

前置学习

1. 请同学们打开“烘焙研修”平台，扫一扫微信群中的邀请码，加入“捏塑哆啦 A 梦的制作”课程。打开“资料”选项，根据平台学习资料及微信推文，分析并归纳哆啦 A 梦的特征，填入下表。

部位	特征
身体颜色	
身体形状	
体型	
手部形状	
脚部形状	
装饰物	
眼睛形状	
眼睛大小	
四肢特征	

2. 利用各种网络资源（如哔哩哔哩、微博、堆糖、西瓜视频等）搜索捏塑哆啦 A 梦的制作方法，填入“操作流程表”。小组讨论出最简捷易操作的一种方案，在讨论区发表，并给其他组的同学点赞。

步骤	操作流程	工具	疑惑点
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

3. 根据学习平台资源包中的微课视频进行揉圆练习，总结操作要点并填入下表：

序号	要点	单个用时（秒）
1		
2		
3		
4		
5		

【课中学习】

学习活动一 明确任务，制定计划

1. 播放哆啦 A 梦动画短片以及官方图片，请同学们以小组为单位，汇总哆啦 A 梦的特征，寻找工作页中未提示出的，再上台阐述各组的讨论结果。

其他特征：_____

2. 各组讨论后派代表阐述哆啦 A 梦的制作流程及使用工具，并更正“操作流程表”。

学习活动二 计时测试

1. 两人一组进行小组之间互换，分别在他组担当“操作员”和“监督员”，操作员揉圆时，监督员拍摄其制作过程，观察其操作手法、规范及桌面卫生等情况，对出现的问题做好记录，填入下表，结束后角色互换。

姓名		数量	
出现问题：			

2. 根据计时，将合格数量最多的同学的操作视频以及各组问题点最多的图片发至平台，根据上传的图片讨论找出问题点，并做好记录。

序号	问题点	原因
1		
2		
3		
4		
5		

3. 揉圆要领为：_____

4. 品质要求为：_____

学习活动三 拼图游戏

1. 总结面部比例特征为：

(1) _____

(2) _____

(3) _____

(4) _____

(5) _____

学习活动四 教师演示，产品制作

1. 看教师演示哆啦 A 梦的制作，记录操作要点，归纳产品标准。

(1) _____

(2) _____

(3) _____

(4) _____

(5) _____

(6) _____

2. 参照平面图，制作哆啦 A 梦，确定各部分比例和定位，记录数据。

部位名称	形状	尺寸 或重量	颜色	数量	使用工具	用时 (min)

3. 完成自评和组内互评，成品拍照上传学习平台。

4. 优点与不足： _____

学习活动五 评价小结

1. 以组为单位，将产品统一摆放至展评区，互相观察其他组作品，进行小组之间的互评，记录易错点。

2. 选出制作较好的 3 名同学参与订单制作。

3. 通过互评及教师点评，发现自身的优点与不足有：

【课后拓展】

1. 在烘焙研修平台资源库查看哆啦 A 梦其他动态、表情，运用所学方法，尝试表现张嘴的表情的场景，写下操作步骤，并拍照上传至烘焙研修平台。



图2 创意作品参考图

《哆啦A梦的制作》平面图

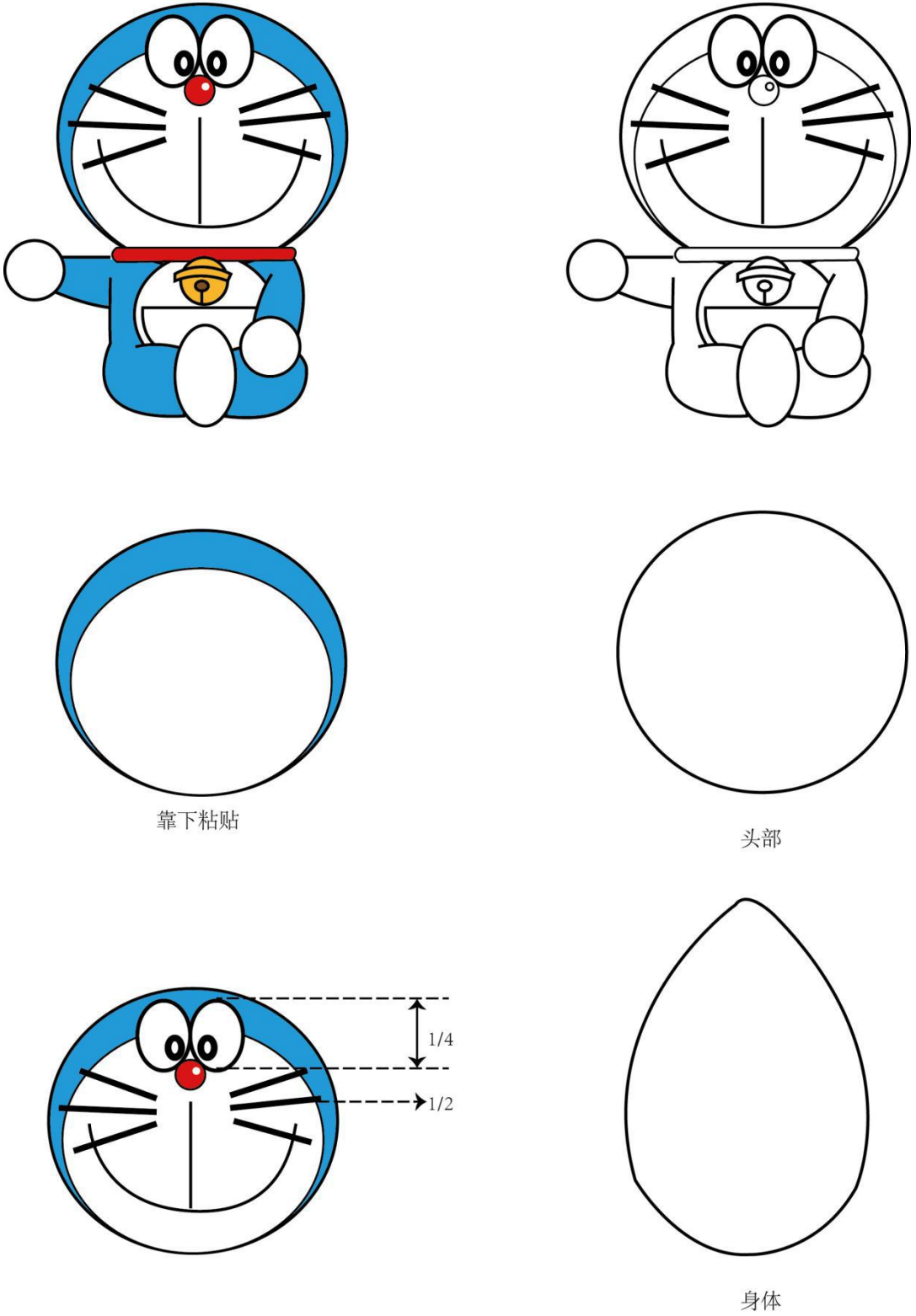


图3 平面参考图