

小学信息技术课堂教学中的“愉快教学法”探究

杨 静

(新疆乌鲁木齐市米东区乌市第98小学, 新疆乌鲁木齐 831400)

摘要: 小学信息技术教学中如何让学生愉快地学习是值得研究的课题, 笔者结合自己的教学实践, 就如何实施愉快教学法进行了探讨。通过对愉快教学法中, 对愉快教学法应用中的“快乐教学”理念、教学内容取向、与其他科目整合、分层次化巧设弹性练习、赏识教育评价等内容进行了实践和探讨。

关键词: 愉快教学法分层次化巧设弹性练习

中国早在几千年前的《论语》, 开篇就载有孔子对愉快教学的认识, 并将“乐学”作为治学的最高境界。众所周知, 孔门弟子的乐学与其老师孔子的乐教有着直接的联系。试想先秦教育家已对愉快教学有所认识。吾辈更应当仁不让, 在自己的信息技术课堂教学中积极实施“愉快教育”。

其中运用愉快教学法, 可取得较好的教学效果。在多年的信息技术教学中以及我在2014年做的《信息技术课愉快教学方法探讨的研究》的小课题中我做了以下尝试:

一、培养兴趣实施“愉快教学法”

(一) 巧妙导课

导课是课堂教学的重要环节, 是整个课堂教学的第一步。俗话说: 良好的开端是成功的一半, 信息技术学科教学更是如此。

例如我在实验课《海洋的世界——“曲线”工具和“填充”工具》一课的教学中, 课前我循环播放了一段“海底世界”的视频, 学生一进教室, 立即就被这美妙的海洋世界给吸引住了。在这样的一种情境创设之下, 学生对于本节课的学习兴趣与积极性立时就提高到了极点。而那节课里, 很多学生都会主动提起: “老师, 我要画这条鱼。” “不, 那条好看。老师, 你教我怎么画?” ……学生的参与度达到了100%。

导课只是一节课的“引子”, 不能过分占用大量的时间, 以致影响了整节课的学习。中小学生的有效注意力集中时间大致在5分至25分钟。因此, 在进行教学导入时, 要用最有效的方式、最少的时间、最快的速度, 使学生集中注意力, 迅速进入学习情境。一般来说, 导入时间控制在3分钟左右为最好。

二、优化和运用多种愉快教学方法

(一) 分层次化巧设弹性练习, 寓教于乐

以计算机为核心的信息技术主要指多媒体计算机、教室网络、校园网和因特网(Internet)等。作为这种崭新的教学媒体, 当它们与各学科的课程加以整合, 即与各学科的教学过程密切结合时, 可为新型的教学结构创建一个理想的教学环境。

例如我在讲授《交通安全伴我行——精确设置图片尺寸》一课时, 我播放了《坐在篮球里小女孩钱红艳》的视频故事让同学们知道交通安全的重要性, 对学生进行生命教育。从而产生一种义务感、责任感; 约束自己的行为, 养成良好的公德意识。采用主题式教学模式。教学单元以交通安全为主题, 贯穿整个教学模块。贴近学生生活, 与综合实践学科的生命教育内容有效整合。

再例如我在讲授三年级的《古诗欣赏——插入文本框》这一课时我设计了一个富有诗情画意的背景下欣赏图文并茂的古诗词。首先出示了一张《饮湖上初晴后雨》的长方形文本框, 配上缓缓流淌而出的诗词朗诵, 让学生们感受到这首诗带来的意境, 诗人用这么美的语言表达了他热爱祖国的大好河山, 那你们有没有什

么方法来表达一下呢? 生: 用信息技术知识来试试看。学生的认识经历了一个“美——风景美——语言美——用信息技术知识展现美——热爱祖国”的思想迅速升华的过程, 体现了信息技术教育中知识传授与思想道德教育的和谐美, 在不知不觉将德育渗透于快乐学习中。

(二) 故事教学法

故事教学法指在教学中, 在适当的时候采用故事教学, 根据具体情况, 灵活地使用这种方法, 而且可以把有些课程内容故事化。我已在教学实际中不知不觉地使用此方法。

如我在教学四年级第7课《迷人的动画——设置幻灯片中自定义的动画效果》时, 就设计了一个《守株待兔》的故事情境, 用十张幻灯片把整个寓言故事讲完。第一张、第二张幻灯片中只插入简单的文字, 给文字设置动画效果。第三张幻灯片中出现小兔飞跑和撞树的声音用爆炸字“砰”来表示, 这是就会有图片出场的先后顺序, 将教学中的重难点一一化解到故事之中, 这张幻灯片就要重点讲解, 第四张幻灯片中出现撞到树根后躺着的小兔的图片和农夫拿撞死小兔的图片同学们就可以在这张幻灯片中练习图片的出场顺序这个重点, 以此类推。同学们你们想不想当导演自己做动画。同学们纷纷举手回应。这节课, 同学们不仅学习了知识, 掌握了操作技能, 还当起了小导演亲身体会了自己做动画的快乐。

三、分层次化巧设弹性练习

由于学生知识能力和接受能力各不相同, 学习效果也差异很大, 教师如果对他们做出同样的要求, 难免会使差异越来越大, 使得一部分学生失去学习的兴趣, 影响今后的学习, 为此, 教师要充分的备好每一节课, 明确好每一节课的教学目标, 课堂上尽量采用精讲多练的方法, 让学生有更多的上机时间, 根据各层次学生的实际水平设计练习, 让他们选择适合自己的题目, 做出能代表自己水平的答案。这样无论是学习能力差的还是学习能力强的都感到有所收获, 都能感受到成功的喜悦, 学生有了喜悦的心情, 就会越学越想学, 越学越有收获。

让快乐和欢声充满课堂, 给学生创设愉快、自由、主动的学习氛围, 使学生保持浓厚的学习兴趣, 是“愉快教学法”的真谛, 这就要求我们每一位教师都要不断提高自身素质, 努力使自己的课教的艺术、生动, 学生学得愉快、主动, 使教与学呈现书山有路“趣”为径, 学海无涯“乐”作舟的新面貌。

参考文献:

[1] 楚永涛.“任务驱动”在中小学信息技术课程中的应用[J]. 中小学电教, 2007(3).

[2] 王卫东. 信息技术课程中“任务驱动”教学法初探[J]. 承德职业学院学报, 2006.