

信息化背景之下小学信息技术课堂教学策略的探究

单鹏

(东营市海河小学 山东东营 257091)

摘要:在信息化的背景之下,越来越多的学科在信息技术的引入之下创新教学方式,这也为课堂教学注入了新的活力,能够激发学生的学习兴趣并提高学习的效率和质量。但在教学实践中,教师对于信息技术的运用往往还仅停留在对多媒体运用的层面,而没有对信息技术更加深层次作用的挖掘与运用,导致学生长期在单一式的多媒体教学中逐渐地失去学习的兴趣和热情。因此,在信息化背景之下,小学信息技术课堂教学的开展要注重结合信息化背景特点去创新教学方式,让学生能够在一个更加丰富和新颖的教学方式的引导下更好地投入到信息技术知识与技能的学习当中。

关键词:小学信息技术;信息化背景;创新教学;技术融合

引言

信息技术课程不仅融入了丰富的科技知识,而且与日常生活有紧密的联系,其中很多内容具有较强的实践性。小学信息技术教师不仅要抓住学生的好奇心,以激发学生学习兴趣为突破口,进一步促进学生理解信息技术的内涵,还要引导学生主动进行学科知识探索,大力推动学生自主实践,根据学生的兴趣创新课堂教学的内容与教学方式,从而为学生全面成长奠定基础。

1、以学生为中心设计教学活动

课堂不是教师表演的平台,而是让学生表现的平台,课堂教学中,教师应该以学生为主体,开展各种教学活动。信息技术课程更强调学生的实际应用,学生如果无法科学掌握信息技术,那么学生的信息技术应用能力将会长期无法得到有效的提高。所以教师的教学设计是必须要以学生为中心,培养学生的实际应用的能力。目前部分学生对于信息技术的学习认知不够清晰,在日常生活中学生经常用电脑玩游戏,有的学生会认为信息技术课就是玩游戏,因此经常会有学生在课堂教学中偷偷玩电脑游戏的情况出现。所以教师必须突破单纯的理论知识讲解,要让学生认识到计算机技术的实际应用优势。以“画图工具”的讲解为例。教师可以首先要求学生在作业本上画一条直线,比比哪一名学生的直线画得最直、最工整。通过对比,学生们很快就会发现,无论再细心的同学画出的直线都会有一定的弯曲。随后教师就可以引导学生利用画图工具画直线,学生就会明白画图工具运用起来更加方便,有利于帮助人们完成各类工作画图。学生将会对知识的运用产生更深刻的理解,在学习过程中也将更有趣深入探究所学知识,有效激发了学生的学习兴趣。

2、将教学与生活化拓展相结合

小学信息技术教师应加强对信息技术课堂教学内容的拓展,开发更多的教学资源,帮助学生更快更好地培养信息技术学科核心素养,提高学生的分析思考能力。教师应该针对教材设计有效的教学活动,特别要根据学生的年龄特点,融入学生一些感兴趣的活动,让学生在教育活动中发现信息技术的飞速发展和各种设备功能的包罗万象。这样学生就能在内心向往的驱使下主动投入课堂学习中,围绕知识的延展进行联想。学习的信息技术目的就是应用于生活,所以教师的教学设计尽可能贴近学生的生活。教师可以利用提问引导或接近生活的教学方式,引导学生进行积极的自主思考,培养学生的实践能力,培养学生形成良好的学科核心素养,为继续学

习和运用相关科学知识打好基础。举例来说,在信息技术五年级下册中的《初识机器人》一课的教学中,这节课是机器人课的开端,也是培养学生信息技术思维的重要途径。机器人本身是小学生非常感兴趣的内容,教师可以在授课前做好充足的铺垫,融入一些生活化的提问,向学生提出引导性的问题:“机器人的用途有哪些”、“有谁知道机器人的功能是怎样实现的”或者“机器人为什么能听我们的话呢”。同时鼓励学生主动向老师提问,通过互动问题的牵引,让学生思考有关机器人的功能设计和控制原理,鼓励学生自主探索信息技术,激发学生的探索欲望,从而提高教学效率和教学质量。

3、注重课堂讲授,合理运用评估方法

课堂是学生的主要学习地点,但是由于课时的限制,教师必须转变传统的教学方式,并充分发挥“讲得好、练得好、学得好”的原则,使學生有更多的时间来实践。教师在课堂上所能传授的知识是有限度的,他们的学习主要依赖于自主学习,所以在教学中要注重教学方法的培养。比如,在“创作电子报刊”的过程中,教师要让学生加强练习,在给學生解释了作业内容之后,应该给學生留出时间来进行练习,这样他们就可以选择合适的模板,通过修改文档的格式,调整图片,提高他们的作业能力。同时,教学评估在教师和学生中发挥了很大的作用,教师要激发学生的学习兴趣,可以转变单一的评估模式,采取多种形式的评估,比如鼓励性评估,以增强学生的自信心,增强其信息技术素养。教师要重视的不仅是学习的结果,还有学习过程、态度和情绪。教师在把握自己的发展与学习的过程中,还应注重对教学的结果进行反思,使教学更好地实现评价与教学之间的互动。

4、创设课堂情境,助力构建概念

信息技术有强大的声音和图像展示功能,能把抽象的概念转化为具象的图形,学生在观看具象化的内容时能对所学习的知识点产生更为直观的理解。因此,教师在备课阶段要研究教材,明确授课目标,在课件中加入一些趣味性元素,将其与课程知识紧密联系在一起,这样既能提高学生的学习兴趣,又能让学生对新接触的数学概念产生高效的理解,这样在接下来的学习中才能更加省力。例如,在教材中《圆的面积》一课时,教师要提前明确本课的授课目标,即让学生了解圆的面积公式的推导过程,并能灵活地运用公式去解决一些实际问题。而这部分内容属于小学阶段的最后一个平面图形,学生在此之前已经学习了直线图形的知识,如今学习曲线图形的知识需要转换一下学习的思维。为了更加高效地开展本堂课的教

学,教师可以带领学生共同回忆以前学习过的知识。教师可以直接用多媒体信息技术来展示四边形、三角形和梯形面积计算公式的具体推导过程,并提问:“刚刚我们回忆了三种平面图形面积计算公式的推导过程,大家有什么新的发现?”在学生回答这个问题以后,教师继续追问:“那么,怎么样才能把圆转化为学过的图形来推导它的面积计算公式呢?”接下来,学生都会认真思考这个问题。教师可以直接用课件展示以下情境,把一个圆进行等分,分别将他们分成八等分、十六等分等。接着把这些等分过的图形放到一起,把它们拼接起来,让学生仔细观察这个过程。学生在认真观察的过程中会发现这个拼接而成的图形最后越来越趋近于长方形。而且,原来的圆形和最后拼成的图形的量存在一定的数量关系。接下来,教师可以这样解释:“大家可以直接把这个图形看成一个长方形,并根据长方形的面积计算公式推出圆的面积计算公式。”当学生对这部分内容形成较为清晰的认知后,教师提问:“拼成的这个长方形面积和圆的面积是相等的,那么长方形的长相当于圆的什么呢?它的宽相当于圆的什么呢?”根据多媒体展示的图像,学生可以给出以下回应:“长方形的长相当于圆的周长的一半,宽相当于半径。”接下来,教师用板书展示:“圆的面积 = 周长的一半 × 半径, $S = \pi r \times r$, $S = \pi r^2$ 。”通过以上过程,教师能利用信息技术创设一个良好的课堂情境,为数学概念的构建提供有利条件,并通过提问的方式和学生进行良好的互动,拉近师生的距离,活跃课堂氛围。学生也能在这个过程中保持高度的专注力,通过和教师的紧密互动,产生深刻的学习记忆。

5、建立学生学习兴趣点

小学生对于学习重要性认知有所不足。想要让学生跟随教师完成教学任务,那么就必须要让学生有兴趣地融入教学活动,学习兴趣点就成为深度学习教学引导中的重要内容之一。要培养学生的学习兴趣,教师可以首先从情境化教学入手,利用教学情境,可以给予学生引人入胜的感觉,这样学生就会结合个人生活经验完成学习任务。教师在教学情境的建设过程中,应当首先从学生的日常生活经验和学习储备知识寻找合适的场景建设,让学生能够在学习一开始就对知识进行深入探究,抓住学生注意力,激发学习兴趣。以《应用模板提档次》这一节课的教学为例,教师可以为学生设置以下几个教学情境:“同学们,新学期的课程表已经出来了,如果大家抄写课程表,那么会浪费较多的时间,大家是否能够利用 WPS 文字功能建设一个课程表文件,这样直接分发给每一名同学,同学们再打印出来,所有人就拥有了一份课程表,这样的计算机应用方法大家觉得好不好?”小学生对于文字抄写会有一定的逆反情绪,如果可以让学生在电脑中生成文字直接打印出来,就可以降低学生的抄写过程。学生一听,可以不用再抄写课程表,就会快速吸引学生的注意力,学生将很快意识到电脑文字的录入可以帮助自己完成大量的写作和抄写任务。这样的教学情境能够激发学生对于知识的求学欲望,让学生在将来教学中可以更加深度配合教师完成教学任务。小学生对于枯燥乏味的理论知识往往会存在一定的负面学习情绪,为了改变学生的学习认知,教师可以将游戏融入教学活动中。以《走件键盘大家庭》教学为例,这一节课的教学更加强调学生学习实践性,即便学生将键盘中的所有功能和按键排列背诵出来,也不会灵

活运用。学生只有通过不断地练习,熟练使用键盘,才达到了真正的教学目标。但是键盘打字练习是相对枯燥的,并且由于手脑共用有一定的难度,大部分学生不会直接采用标准指法,而是习惯使用“一指禅”的打字方法。这种练习错误的打字方法不利于学生打字水平的提升。此时教师就可以将一些打字游戏软件应用于教学活动中,让学生按照打字软件教程完成打字练习,这样学生的打字练习就不再是枯燥乏味的,而是变成更加生动有趣的。在教学活动中,教师还可以组织学生之间展开打字游戏比赛,看谁打得快。以“警察抓小偷”的游戏为例,可以让学生两两分组相互扮演警察和小偷进行打字游戏,看哪一名学生的打字速度更快,学生之间可以分享打字经验和打字手法,这样学生就拥有了自主实践和自主探索的机会,进一步激发了学生的学习欲望。

6、借助信息技术掌握学习新方式

在传统的小学信息技术的教学实践中,学生对于知识的学习和吸收大多数都是在课堂上完成,并且对于相关知识的学习也是实践有限,而且简短的课堂时间并不能满足学生的知识学习的需求。借助信息技术翻转课堂能有效解决这一问题,突破学生学习时间与空间的限制,让学生对于知识的学习和技能的提升更加自主与主动,并借助信息技术的平台实现学生课内课外的同步学习、共同学习,让学生掌握新的学习方式。同时,教师借助信息技术还能够及时地获得学生在课后学习中的问题和反馈,从而有针对性地制定下一节课的教学方案和内容,解决学生在自主学习和探究中的实际问题,提高小学信息技术课堂教学的效率以及质量。例如,在教学小学信息技术课《录制声音》的教学内容中,教师首先要借助信息技术的相关软件,如微课等教学的平台,将录制好的教学内容放入到微课平台软件中,让学生在课前先通过微课提前进行观看和学习,帮助学生预先掌握“录制声音”的基础知识以及基础的方法。这时学生对更加深层次的语音的编辑和拼接的部分存在较大的困惑,教师在课前通过信息技术平台对学生观看情况与问题的反馈能够对课堂教学方案进行完善,教学中也能将学生所遇到的问题进行重点教学和讲解,进而使得教师能够有针对性地去解决学生遇到的问题。教学实践中,针对于这个内容的问题,教师能够利用信息技术中“Cool Edit Pro”软件对学生进行知识学习和技能操作的引导,让学生能够加强对“声音的编辑和拼接”知识的学习和理解。

结语

小学信息技术课堂的创新需要教师转变教学观念,把握信息技术课堂教学创新的着眼点,不断思考学生学习信息技术的个性化需求,进一步构建课上、课下互动空间,激发学生的求知欲,调动学生的信息技术学习好奇心,养成学生良好学习习惯,构建实践化的信息技术课堂。

参考文献:

- [1]尚俊杰,庄绍勇,李芳乐,等.游戏化学习行为特征之个案研究及其对教育游戏设计的启示[J].中国电化教育,2008(02): 65-71.
- [2]宋其华.信息技术教学环境下教师教学行为变化的特征与策略浅析[J].电化教育研究,2006(08): 25-28.