

运用电教多媒体促进英语学习的主动性

刘小珍

(江西省赣州市宽田中心小学 江西 赣州 341000)

[摘要] 于都县推荐义务教育基本均衡发展中每个教室都安装了多媒体(希沃一体机),改变了传统的教育教学方法。在使用中我体会到多媒体对英语教学带来很大的变化,下面我结合pep三年级英语上册unit4 We love animals part B let's learn 这一课时就运用电教多媒体促进学生英语学习主动性,谈谈自己的看法。

[关键词] 多媒体; 英语学习; 学习主动性

一、情境导入,激发兴趣

“兴趣是最好的老师”,每一位老师在备课之前都想激发学生的学习兴趣,让学生主动的参与学习。多媒体是最好的工具。多媒体导入不仅给学生带来了乐趣,还把学生的耳、眼、口、脑充分调动起来,拓宽了学生的视野,调动了学生的积极性。运用多媒体热身,教师从一开讲就像磁铁般地吸引学生,一下子激发学生的兴趣,使他们很快集中注意力,产生强烈的学习动机并全身心地投入到课堂活动中来,主动积极地开展学习。在教授pep三年级上册英语unit4 We love animals part B let's learn 时,课堂伊始,大屏幕显示农场的情景:农场里的pig, duck等小动物和大家打招呼,配上音乐与动画,和学生一起唱“Hello, pig, do oh do, Hello, duck, do oh do...”,并做动作。借助多媒体让学生跟着形象生动的画面一起唱一唱,做一做,在轻松、愉快的课堂氛围中让学生主动、迅速进入课堂。

多媒体将文字、声音、图像、动画等有机地结合起来,将英语学习形象有趣化,吸引学生注意力,刺激他们动手、动口、动脑,多感官参与学习英语,提高学习效率。如本堂课在学习有关动物的5个核心词汇和功能句型“What's that? It's a...”时,我通过播放多媒体动画,创设外星人Gogo 在一只鸟的带领下来到地球游览动物园这一有效情境,学生完全被故事所吸引,激发起学生学习英语的兴趣。

二、学生多感官参与学习,获得良好的学习体会

针对小学生以形象思维为主导,且好奇心强的思维特点,我在教学设计中想方设法运用电教媒体进行直观教学,以形象、生动、有趣且色彩艳丽的有声画面抓住学生的注意力与好奇心。例如本堂课,我借助多媒体通过听动物的叫声、观察图片、猜谜语等方式引出学习内容,借助动画带领学生边参观动物园边学习。特别是引出单词elephant的教学时,我先借助多媒体呈现大象的一只耳朵,问学生“What's this? whose ear?”紧接着利用西沃里的橡皮擦擦除蒙层向学生揭示答案,学生全然被吸引和惊叹。

课堂教学中合理运用多媒体能够使课堂化静为动、动静结合。图形、文字、动画、声音等多媒体手段带给学生强烈的感官刺激,给学生创设一个设疑激趣、开阔视野、勇于创新、积极探究的空间,也给教材带来增大容量、突破难点的有利条件。利用网络资源和多媒体还可以有效拓展教材的深度和广度,让学生在课堂中享受乐趣。

三、重难点反复操练,知识记忆牢固

多媒体运用得好,还能使学生快速地学会词语,有效地巩固词语,准确地运用词语,提高课堂教学容量,培养学生用英语思考的能力。爱玩是孩子的天性,本着这一原则,在本堂课的巩固操练环节,我首先利用西沃课堂活动里的知识配对,让学生在白板上将有关动物的单词和动物的图片配对,这一活动充分体现了学生的主体性,并能巩固所学知识。学生完成后,还可以点击

检查答案。针对小学生年龄偏小,注意力集中不够持久,兴趣易失的特点,游戏活动是一种既受学生喜欢又使教学行之有效的形式。接着我借助多媒体动画,设置了有趣的“魔法帽子”。通过魔法帽子变出各种动物,然后变出的动物又马上消失,接着问学生“What's that?”这一活动极大地吸引了学生的注意力,提高了学生学习的积极性,培养学生的英语思维,同时寓学于乐,真正做到“授之以鱼,不如授之以渔;授之以渔,不如授之以愉”。

四、适当的竞赛机制,激发学生竞争学习

竞赛机制是激发学习积极性的有效手段,在竞争中学习兴趣和克服困难的能力大大增加,促进学生学习的欲望。如本堂课,我利用多媒体合理设置竞赛机制。通过西沃课堂活动里的分组竞争,让两名学生点击有关动物类的单词,其他学生只能用英语读出动物类的单词以帮助自己的队友,比比哪组得分高。同时动态的画面,游戏化的音效,自动化的评分机制,无不吸引着学生参与到活动中来。这一简单的竞赛游戏,在较短的时间内有效地让学生巩固了所学知识。并且学生的参与面广,没到台上竞争的同学可以在下面用英语读要点击的单词以帮助自己的队友,这使得每个学生都能参与到活动中来,大家都玩(学)的不亦乐乎。使学生在欢乐与充满挑战的教学环境中愉快学习英语,得到肯定,学生会变得更加自信,学习动机也越来越强烈。

五、学以致用,贴近生活

布鲁姆认为“成功的外语课堂教学应当在课内创设更多的情景,让学生有机会运用以学到的语言材料。”运用多媒体以一定的情景为切入点,为教学创设良好氛围,能激发学生的求知欲,降低对话难度。我国学生学习英语往往缺乏一定的语言环境,缺乏语言实践的机会,而实际教学中又往往只注重句型的学习,忽视它的具体应用。将这些知识迁移到实际生活情境的能力比较差,当他们遇到与之不同场合下的现实问题时就束手无策。而通过计算机,我们能在课堂上模拟现实生活的情景,不仅缩短了教学和现实的距离,给学生提供使用英语交际的机会,而且满足了他们好奇、好动的心理,学生触景生情,激发起表达的欲望。这种情境性学习无疑在一定程度上促进了学习迁移,使学生在英语交际活动中提高了交际能力。如在本堂课中,我通过播放事先录制好的、两学生做动作扮演动物,两学生运用句型“What's that? It's a...”来对话的视频,给学生布置贴近生活的小组合作任务,让学生通过视频明确任务并体会到语言的情境性,主动参与到活动中来。

参考文献

- [1]运用电教让小学生触电英语.《中国教育技术装备》.2013年34期.陆金林.
- [2]小学低段英语教学活动的探索.《读写算(教研版)》.2015年22期.郭锦梅.