

浅谈如何提高小学信息技术课堂教学有效性

何晓青

(平武县豆叩镇中心小学校 四川 绵阳 622500)

[摘要] 信息技术学科是一门集知识与技能于一体的综合性学科,因此,实践性强是信息技术学科的主要特点。为此,在教学过程中,应以“提高学生的兴趣、发展学生的独立个性、拓展学生的创新思维、培养学生的创造能力”为宗旨,巧用任务驱动法、自主探究法、分组协作法来培养学生的个人信息素养、创新思维与动手能力,帮助其将信息技术变为一种学习的手段和工具,广泛地应用于其他学科的学习中。本文根据笔者自身实践与感受,研究了提高小学生信息技术课堂教学有效性的策略。

[关键词] 小学信息技术;课堂教学法;有效性;策略研究

一、采用游戏教学法,激发学生的学习兴趣

夸美纽斯说过:“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”绝大多数学生喜欢信息技术课,但这种兴趣爱好往往表现在对电脑游戏的喜爱上,而对信息技术课教学任务中要求掌握的一些基本知识、技能却不愿意认真学习。因此,在教学过程中,教师应该抓住学生喜欢玩游戏的心理,从学生的年龄阶段表现出的心理特征出发,以“诱发学生的学习动机、激发学生的学习兴趣”为起点,精心设计教学过程,从而达到提高教学效率的目的。

小学阶段的学生对信息技术课之所以感兴趣,是因为他们普遍认为信息技术课就是电脑课,而电脑课就是打游戏。因此,在小学信息技术课堂教学中,笔者依据教学内容,会在导入环节或新课教学过程中设计一个或几个游戏的情境,以此来引导学生学会独立思考与分析解决问题,同时激发学生对所学内容的强烈求知欲,以促使其在最佳的状态下愉快地学习。

在这学期的教学中,笔者印象最深的是指法教学这一单元。由于刚接触教师这一职业,教学经验不够丰富,很多时候都是照本宣科。在这一单元教学之初,笔者将教学重心放在了讲解手指的摆放要求和指法要点上,很多学生由于日常生活中接触键盘的机会比较少,无法进行随心操作,从而出现了畏难情绪,甚至对信息技术课也一度失去了兴趣。看着学生出现这样的状态,笔者也是百感交集,一边忙着向有丰富经验的教师请教,一边翻阅查询各种相关资料,最后在同事的指导下逐渐改进自己的教学方法,这才将学生的学习兴趣一点点地拾回来。具体做法是:笔者在教学导入环节中一改传统的温故知新法,而是大胆地采取游戏导入的方法,及时抓住学生的学习兴趣,从而顺水推舟地将学生带入到知识的海洋。教学过程中,笔者会采用各种学生感兴趣的,来吸引其注意力。但游戏中有意设置一些障碍和关卡,会迫使学生想方设法了解键盘上功能与使用去克服障碍过关,从而学会键盘使用,掌握了平常难以理解的各键盘的作用方法,无形中练就了指法。通过教学实践,笔者深深体会到“电脑游戏是通往电脑世界的捷径”这句话的真正含义。不过,凡事都要有个度,电脑游戏的取材和活动时间都必须有严格控制,游戏类型的选择上必须考虑是否适合学生,更要强调其游戏具有趣味、益智、学习的功能。这样,才能保持住学生学习信息技术的热情,也才能促使学生自觉地去学习信息技术知识,化难为易、加深印象,激发他们学习的兴趣。

二、营造和谐课堂氛围,保持学生的学习热情

课堂教学是一个双边过程,教师在教学中只有营造一个宽松和谐、兴趣盎然的学习氛围,才能使积极、主动地参与到教与学的活动中。教师在信息技术课堂中,主动营造和谐的课堂氛围,不但可以有效地消除学生厌学心理,还能帮助其排除畏惧情绪,更能有效提高学习热情和兴趣。小学生的年龄阶段决定了热爱新奇和有趣事物的特点,因此,教师在信息技术教学中,应主动有意识地创造一个和谐融洽有趣的课堂教学情境,然后将

学生带入到课堂环境中,使其将注意力都集中在课堂,逐渐引导进入到学习中,这样才能使学生拥有较高的学习热情和学习积极性,培养思维想象力和创造力,提升自主学习思维及记忆力。

在信息技术课堂上,笔者发现了一个奇怪的现象:一些同学或者老师口中所说的“不听话的学生”,在信息技术课上表现得非常好,更有甚者会主动地去管其他不遵守纪律的同学。因此,在信息技术课堂上,笔者特设了一个“今天我是小老师”的环节,每周挑选一些有责任心、有进步的学生担任小组长来管理本小组的课堂纪律。学生都好好表现,争着想当“小老师”,可笔者设定的规矩是只有自己做得好、有进步了才能参与到这项活动中来。因此,学生们都极力地表现自己,争相担当“小老师”。这个环节的设定,让笔者感受到同学间互帮互助的团队精神日益浮现,学生与教师的距离也越来越近,同时,也帮助笔者解决了因学生多而不能均衡管理的难题。

三、改进教学方式,增强学生学习的乐趣

在开展信息技术教学中,最为关键的就是实践操作。因此,应充分发挥学生主体作用,鼓励学生多动手、多操作,从实践中掌握技巧与方法,而不是单靠教师的讲解,让学生成为被动接受的客体。应该大胆放手,还学生主动权和主体作用,让其养成自主探索问题,解决问题的能力。通过这种讲授与自主学习相结合的方式,学生一方面真正掌握到课堂知识,另一方面还可以学习到感兴趣的课外知识。操作与动手,也会更加熟练地掌握鼠标、键盘的使用操作。另外,教学中还应该给学生创造一些发展的空间,以充分发挥学生的主体性,促使他们主动获得知识技能,达到事半功倍的效果。比如在“画图”软件中,教师讲解了矩形的画法,就不必再讲解椭圆、圆角矩形等形状工具的画法。比如,在画图程序中讲解了“复制、剪切、粘贴”的操作方法,在word文档操作中,教师只需要轻轻带过就可,不必再重复讲解。各种软件中的做法相差不多,教师只在有明显区别的地方进行重点讲解,其他地方可以让学生进行自主尝试。考虑到学生的学习情况参差不齐,有的学生可能在某一方面掌握得比较好,这时候教师就应该发挥他的优势,请他扮演“小老师”帮助有困难的同学。这样做可以给学生更多表现的机会,能帮助他们树立信心,体验到成功的喜悦,进而把学生的兴致推向高潮。

总之,要想提高小学信息技术课堂教学的有效性,就需要信息技术教师在教学中多摸索、探究,寻找出一条适合学生发展的教学思路,不断地激发学生的学习兴趣、保持学生的学习热情、增强学生的学习乐趣,巧妙地运用各种教学方法,让学生在开放的环境中进行自主学习、小组合作探究学习,教学中积极发挥学生主动性和主体作用,培养学习兴趣和创新能力,提高教学有效性。

参考文献

[1] 李涛. 小学信息技术中学生学习兴趣与解决实际问题能力的培养[J]. 新课堂学习, 2015(1): 143.