

信息技术环境下益智课堂的构建

潘红涛

(辽宁省盘锦市盘山县东郭学校 辽宁 盘锦 124112)

[摘要] 对于中小學生来说,信息技术课程是一门比较轻松的课程,通过对于计算机的基础学习来提高学生的动手能力和创新能力,为学生的未来发展方向提供更多的选择。本篇文章通过对益智课堂的概念和作用出发,论述了现阶段中小学信息技术益智课堂中的现状问题,来探讨构建益智课堂的具体措施。

[关键词] 信息技术; 中小学; 益智课堂; 构建

信息技术课程在大方向上来说通常包括计算机硬件和软件、网络的通讯技术、电脑应用软件工具等。通过对信息技术的学习来使学生可以用计算机进行生产、处理等各种方面的操作,完成信息之间的交流,可以借助网络手段实现自身的目的。对于中小学的信息技术课程来说,主要是通过简单的教学来让中小學生对于计算机网络有一个初步的认知,例如学会使用计算机进行打字、通过电脑软件工具学会画图、实现对word等办公软件的初步了解、可以独立自主的运用网络查找资料等。对于中小學生的大脑开发和实践综合能力都有着重要的作用,也是新课改的教育背景下素质教育的体现,但是现阶段,中小学信息技术课程存在着许多问题,导致学生在学习过程中不能准确的掌握相关的知识,需要教师和学校针对性解决。

一、益智课堂的概念和作用

1、什么是益智课堂

益智课堂一般是指在课堂教学中通过益智小游戏等手段来帮助学生提高课堂的学习效率,通过游戏的形式来实现大脑、眼力和动手能力之间的互相协调,使学生可以有效的提高逻辑思维能力和敏捷力,完成对于科目的学习。益智课堂中的益智小游戏都是存在着一定的逻辑或者是通过自己设定的原理来完成的小任务,一般都会比较新鲜和有趣,适合在课堂上开展。

2、中小学益智课堂的教学作用

益智课堂可以通过益智游戏提高学生在课堂上的积极性,增强与教师之间的互动,提升学生的学习兴趣,还可以增加自身的逻辑分析能力和思维敏捷能力。一般中小學生多处于好动贪玩的阶段,对于外界的新鲜事物十分好奇,喜欢模仿,而在课堂中增加一些益智小游戏,可以让学生的特点有了发挥的地方,符合他们的年龄阶段,能够满足他们的愿望和兴趣,是智力开发的一种动力,能够完全激发出学生的求知欲和创造能力,从而使学生在课堂上学到专业知识,养成他们良好的学习习惯。随着科技的发展,益智课堂也逐渐发展到信息技术课程上,通过一些电脑的益智游戏来使学生在学习的过程中锻炼平衡能力、认知能力、记忆能力和理解能力等,促进学生综合素质的发展。

二、现阶段中小学信息技术益智课堂中存在的问题

1、教师方面的问题

首先对于现阶段的中小学信息技术教育来说,部分教师在益智课堂上做的不够好,没有在课堂上进行广泛的应用,没有体会到益智课堂的重要性,对于信息技术的课程理解也不足,有的学校的信息教师甚至是其它课程的教师代班,这对于学生的计算机学习来说有着不好的影响,不能让益智课堂顺利的开展,不利于学生的全面发展。

2、学生方面的问题

在学生方面,虽然益智课堂有很多好处,但是在信息技术的上课阶段,学生总是过于关注游戏的本身,没有体会到益智游戏带来的教育意义,没有把两者结合起来,忽略了信息技术专业知识的训练。有的学生在课堂中甚至不听教师的指导,擅自运用计算机玩其他类型的游戏,没有跟上教师的教学进度,是益智课堂

没有充分发挥原本的作用,造成本末倒置的后果。

3、益智课堂游戏设计的问题

在益智课堂中最重要的便是对于益智游戏方面的设计,怎样让游戏既具有趣味性吸引学生又能做到完美融合信息技术方面的教育是一个难题。现阶段来说,课堂上许多益智游戏在开发上没有很浓的教育气息,不能满足信息技术的技能教育。同时,益智游戏内容上的不全面也导致学生没有学到想要的知识,对于信息技术所要教授的内容不能完全掌握,与课程教学大纲不能完全统一。

三、加强益智课堂在信息技术课堂构建的具体措施

1、加强教师方面的素质教育

对于中小学信息技术的教师来说,学校在用人方面要从课程的专业知识和综合素质方面进行考虑,信息技术课程要有专门的教师来对学生进行教育。改进教师的传统教育理念,为教师开展关于益智课堂的知识讲座,丰富教师对于益智课堂的理解,教师也要提高自身的素质,在教学设计中加入益智课堂的相关内容,与学生一起完成信息技术课程的教学内容。

2、加强学生在益智游戏上的管理

在学生方面,应该让学生清楚的认识到的益智课堂的具体内容,并不是仅仅让学生了解游戏的玩法,而是通过游戏的手段让学生清楚计算机的基本操作,对于计算机网络有一个全新的认知,可以独立完成电脑工具软件方面的操作。在课堂上,教师要随时与学生进行互动,防止学生在上课阶段进行计算机中与教育无关的游戏,让学生可以跟上教师的思路。

3、加强益智类游戏的应用设计

在设计和开发益智类游戏时,教师应该从学生的角度出发,在不同的学习阶段选择难以适中的电脑小游戏来完成学生的教学目标。例如,在打字初期,可以通过坦克大战等游戏来使学生清楚的认识到的键盘中不同字母的位置,进而加强盲打方面的学习。在学习电脑绘画时,可以到网上下载各种涂色小游戏来帮助学生学会鼠标方面的简单操作。这种不同类型的益智小游戏对于提高学生的课堂学习效率有着很深的影响。另外,教师在课上要注意学生的学习态度,避免学生对于游戏的过度沉迷,忽略了益智课堂的教育意义。

四、结语

总而言之,益智课堂在中小学的信息技术课程上有着重要的作用,可以帮助学生提高课堂的学习兴趣。教师要在平时认识到教学方面的不足,做出针对性的改善,充分发挥益智课堂的教学作用。

参考文献

- [1] 马跃. 关于中小学信息技术教学的几点思考[J]. 课程教育研究, 2019(50): 166.
- [2] 张海龙. “互联网+”中小学信息技术课程教学模式探析[J]. 课程教育研究, 2019(49): 230-231.
- [3] 李光月. 在中小学数学课外活动中引入益智玩具的实践与探索[D]. 四川师范大学, 2017.