

小学三年级学生年龄尚小,依然喜欢玩闹,所以在生活化作文教学课堂之上,教师若能为学生设计出有趣的游戏活动,则能够更好地激发学生写作兴趣,让学生在游戏体验中获得生活化体验^[2]。为此,在开展写作教学实践的时候,教师可以按照写作主题为设计一些趣味性的游戏活动,先让学生在游戏体验中贯彻与感悟,然后鼓励学生将自己的游戏体验写出来,这样就能让学生在写作训练中提高自身写作能力。在这一过程中需要注意,教师在为学生设计游戏活动的时候,可以联系学生实际生活来进行设计,这能激活学生已有的知识体系和经验,从而真正有效让学生在生活化游戏活动体验中积累写作素材,为学生写作能力提升打好基础。

(二) 生活化故事演讲

小学三年级学生处在成长发展重要时期,教师在生活化语文作文教学期间,还可以积极借助于故事演讲这一方式来创新生活化教学策略,让学生在生活化故事聆听过程中积累写作素材。例如,在每节课教学活动实施之前,教师可以利用三分钟来鼓励学生讲一讲自己生活中发生的一些小故事和内容,也可以是一些时事新闻或者是热点,这样学生自然能够在生活化小故事讲解过程中产生感悟与思考,同时还能有效丰富学生写作素材,为学生写作能力提升奠定良好保障。

(三) 创设生活化情境

在小学三年级生活化作文教学实践课堂上,教师还可以为学生创设出生活化情境,借此来有效调动学生写作情绪,让学生写作能力得以有效提升。叶圣陶先生有提到过:“自身经验与体验才是写作重要素材^[3]。”为此,小学三年级语文教师在写作教学课堂之上,还可以联系学生实际生活来创设出生活化的写作情境,让学生在真实的情境体验中提炼出相应的写作元素与素材,这样就能有效调动学生写作情绪,让学生主动参与到写作训练与实践之中,长时间下去学生整个写作能力也能得到提升。例如,教师在写作教学课堂之上,可以直接带领学生进入户外生活场景中游玩,让学生在生活化情境体验中观察大自然,借此来丰富生活化语文作文教学情境,让学生在情境体验中有所感悟和获得,之后再要求学生将自己这一次所感、所想与所悟及时书写出来,从而有效提高学生写作能力。

三、联系实际生活,激发学生写作真实感

在小学三年级生活化作文教学课堂之上,教师还需要关注学生写作是否有做到真情实感,因为只有写出来的文章具备丰富的情感,才能有效吸引读者、获得高分。现如今小学生写作期间经常会出现情感生硬、胡编乱造、缺少真情实感等现象,而之所以会如此大多是因为学生写作的时候所选择的事情都是虚构的,抑或者是发生时间较为久远,学生情感无法得到有效调动,所以写出来的文章自然也就缺少情感。针对这一点,教师在生活化作文教学课堂之上,可以在作文主题之中融入一些生活化元素,要求学生结合近期发生的事件来进行思考与写作,这能有效调动学生写作真情实感,让学生在真情实感写作训练中逐渐提高自身写作能力^[4]。例如,在开学初期有些学校会组织师生一同观看《开学第一课》,教师在教学课堂之上就可以要求学生在观看完之后书写观后感,这样就能将主题作文训练与学生实际生活体验有效结合在一起,从而有效激发学生写作真情实感,让学生在写作过程中打开自身生活体验,最终有效提高学生生活化作文教学效果,让学生在生活化体验中获得写作技巧与能力提升。

四、结语

综上所述,陶行知先生提出的生活化教育理念具有较强的实践意义,将其应用于小学三年级作文教学课堂之上,能够提升作文教学实效,激活学生已知生活体验和积累,让学生在生活化作文教学课堂之上获得写作积累、掌握写作技巧,从而真正有效优化提升三年级生活化作文教学实效,让学生从小养成良好的写作习惯以及能力,为其今后语文学习打下良好基础和保障。

参考文献

- [1] 严淑珍. 浅谈小学“生活化”作文教学策略[J]. 求知导刊, 2015(05): 141.
- [2] 王亚娟. 源于生活 回归生活 热爱生活——小学生生活化作文教学策略思考[J]. 学周刊, 2015(19): 164.
- [3] 聂金凤. 小学高年级生活化作文教学策略之我见[J]. 学周刊, 2018(02): 135-136.
- [4] 许枫. 基于叶圣陶生活化作文教学理论——谈小学语文体验作文的课堂建构[J]. 华夏教师, 2019(03): 66-67.

小学信息技术课堂提升学生自主性策略研究

宋丽青

(新余市第八中学 江西 新余 338000)

摘要 21世纪是一个信息技术时代,信息技术的发展给千家万户带来了无数的便利。小学信息技术课程作为一门技术性学科,虽然未列入考试大纲,但仍需要每位教师认真研究其教学方法,让学生能学习到更多的知识。如何提高学生学习的自主性,让教师教得轻松、学生学得愉快,成为每个信息技术教师应当解决的难题。

关键词 小学; 信息技术课堂; 学生自主性; 策略

传统的教学模式下,教师站在主动的位置,因为教学而教学,想尽方法去完成教学任务,从不去关心学生学习到了什么、学到了何种程度;学生则被动地接受教师传授给自己的知识,认为“是家长和教师要我学,所以我才学习的”。学生完全失去了主导作用,失去了自我发展的机会。新课改则将自主学习放在了首要位置。和传统的教育方式不同,自主学习将学生放在学习的主体位置,让学生主动地去接受新知识,主动思考问题和解决问题。这样不仅能够发挥学生的主观能动性,激发学生的学习兴趣,让学生对学习更有动力,更有效地激发学生自身的巨大潜能,而且让教师教学更省心、学生学习更舒心,能够有效地提高课堂的教学效率,符合现代教育改革和发展的趋势。因此,小学信息技术课堂上,更需要注重提高小学生的自主学习能力,让学生学会学习,主动学习。

1 引发学生共鸣

想要学生提高对信息技术的自主学习能力,就要让学生看到信息技术的强大魅力,进而引发学生的共鸣。教师要将学生放在中心位置,用心去教学,而不是为了教学而教学。学生情感的共鸣来源于学生原有的生活经验,源于发自内心的、灵魂深处的理解。教师应当在信息技术课堂上以教材为依据,切实引发学生的共鸣。比如,在教习多媒体幻灯片技术时,教师可以以优美的风景画为主题,制作一组幻灯片,让学生享受其中动听的旋律、美丽的图案、活泼可爱的切换动画等等,这样,学生的内心就会感到触动,沉迷于幻灯片中,从而感受到信息技术的强大魅力,想去进一步了解它,学习它,学生就会迅速主动地投入到学习中来,自主性大大提高。

2 激发学生兴趣

有句话说得好,兴趣是最好的老师。确实如此,我们对自己感兴趣的事物,就会轻松愉快地全部身心投入到其中,不会感到厌烦,收到的效果也是极好的;而让自己去做不喜欢、不感兴趣的事情时,心里会一万个不愿意,被逼着勉强自己去做,收到的成效将会大打折扣。比如,一个喜欢音乐,对唱歌感兴趣的人,他会沉浸在自己的音乐世界里一整天而从不说一句厌烦,但是让他去绘画,他会感到度日如年,恨不得尽早脱离“苦海”。由此可见,想要提高学生的自主学习能力,必须激发他们的学习兴趣。

2.1 创设情境

小学生的思维有着和成年人迥然相异的独特性,他们好奇、爱玩耍、充满童心,教师可以根据小学生的这一特点,创设他们感兴趣的情境,引导学生去自主学习。比如,在教学电脑绘画时,教师先向学生一个问题:“同学们,大家知道春天

来了有什么信号吗?”学生们会七嘴八舌地给出各种答案,有的说绽放的花朵,有的说归来的燕子,有的说青翠的杨柳,还有的给出其他的答案。这时,教师说:“那现在,同学们就将自己眼中的春天画出来,好吗?”学生们就会开开心心地作画了,尽管他们的作品并不完美,但是,他们对于学习绘画作图的兴趣和主动学习的热情极大地提升了。

2.2 寓教于乐

小学生还处在爱玩耍、喜欢娱乐游戏的年纪,喜欢信息技术课程也可能只是因为信息技术课堂上可以玩电脑。但是,花费整节课时间玩电脑游戏显然是不可取的,如果可以让让学生在游戏的过程中学习到新的知识,用游戏来作为辅助学习的工具,那不失为一个好方法,其教学效果也会是显著的。比如,教师在教学生熟悉键盘时,如果干巴巴地讲理论知识,教师教得累,学生学得效果也不好,此时,教师就可以用轻松愉快的打地鼠游戏来激发学生的兴趣,这样,不仅减轻了教师的教学负担,学生也在快乐的游戏中对键盘有了进一步的熟悉。

3 组织学生竞赛

小学生除了好奇心强、爱玩耍、喜欢游戏外,胜负心也是极强的,喜欢挑战自我,以此来实现自身的价值。因此,在信息技术教学的过程中,教师也需要适当地组织一些竞赛,让学生在不断挑战自我的过程中实现自身价值。比如,教师可以组织学生展开打地鼠大赛,看哪位学生打得又多又快,正确率又高,对优胜者给予适当地奖励,并鼓励其他学生学习。再比如,教师可以举办学生电脑绘画大赛,给学生一个指定的主题,让学生围绕这个主题,各自发挥,并组织全校学生为参赛者投票,优胜者的作品可以登上校园网展览。在竞赛中,学生不仅能够熟练地运用所学到的知识,而且也能看到自己的不足之处,取长补短。

总结

在信息技术课程的学习过程中,教师应当认真钻研教学方法,不断提高小学生的自主学习能力,让学生主动去学习,爱上学习信息技术这门课程,从而进一步提高教学质量。

参考文献

- [1] 张蓓. 小学信息技术自主学习活动的创建与反思[J]. 新课程(小学), 2015(6).
- [2] 张亚. 信息技术自主学习模式的应用研究[J]. 中国培训, 2016(4).
- [3] 荆娟. 试论小学信息技术教学学生自主学习能力的培养策略[J]. 2019年中小学素质教育创新研究会论文集, 2019(10).