

牌”资源库中经历头脑风暴,吸取精华。

三、课堂互动,合作探究

传统教学模式是种群体化且进度划一的教学模式,小学生学习能力偏低,则很容易被落下,因此而畏学,乃至最终厌学。而混合式教学则在兼顾了全体的基础上,更注重个性化教学。基于“信息技术+”的混合式英语教学模式,小学生可在课前预习。课后通过网络教学延伸课上所学,很好地调节了学习进度。再加上智能教室的支持,师生间的课堂互动明显增加,课题体验效果更佳。加强学习资源的单元整合与利用,学生的学习成效并非取决于教师的教。教材涵盖的阅读素材非常多,文化渗透效果非常强,因此,有限课时内,为了促成小学生的海量阅读需要从小学英语单元的教学观出发,搭载教育资源公共服务平台整合各主题分层学习资源,以便学习能力不一的小学生合理筛选学习内容。合作探究是小学英语混合式教学的主要方式。学生可借 Mind mapper制作思维导图,形成抓取关键信息的阅读。小学生可在电子书包的帮助下,通过“讨论区”实现人机互动体验:一是发表留言、二是推荐分享。而线下课堂交流可彼此分享学习法。因“喜欢”而聚合学习,线上、线下合作促进主动学习英语。混合式学习有利学生突破有限课堂实现互动。小学生的混合式学习可以是面对面结合网络学习,还可以是个性化融合协作学习,其根本目的在于通过差异化教学使课堂真正“翻转”。

四、多与学生及家长进行交流

教师首先可以在网上搜集学习资料、网站、课程等通过群聊,与学生以及家长进行分享,使得英语的学习不再以老师为主。通过家长、老师、学生的共同努力,

将英语成绩提高起来,这种方式不仅能够使英语的学习不再受时空的限制,对学生独立思考的能力以及思维能力的提高,也都有很大的帮助。另外,教师可以通过各种平台与家长进行联系,交流孩子最近的学习情况。这样可以在一定程度的做到因材施教。为了提高课堂效率,我们必须适当地改善当前的教学模式。首先,要将课堂还给学生。以往的课堂是一种“老师讲,学生听”的模式,主体为教师,这会造成学生对教师的距离感,不利于教师与学生的交流。其次,我们可以通过翻转课堂的方式,将课堂真正地还给学生。比如,提出问题,学生进行当堂讨论并进行解答,或是在课后询问家长、在网上搜集资料等。提供给学生更多学习的渠道,教给学生学习的方法,而不仅仅是将知识灌输到学生的大脑中。

结论

综上所述,小学英语越来越受关注,为了有更好地提高和发展,我们必须清楚地认识到当前小学英语课堂中所存在的问题。在当前信息技术+的背景下,我们要抓住机遇,积极地实现“信息技术+小学英语教育”的融合,改变以往的教学模式。

参考文献

- [1]刘真利.信息技术对提高农村英语课堂教学效率的作用[J].基础教育研究,2020(03):74-75.
- [2]卓之秀.信息技术环境下小学英语故事教学活动优化策略[J].求知导刊,2020(06):37-38.
- [3]雷青青.寓教于乐 寓教于趣——巧用信息技术提高英语趣味性教学初探[J].求知导刊,2020(06):62-63.

如何使小学生信息技术课堂充满童趣

芮丽佳

(江苏省常州市金坛区白塔小学 江苏 常州 213200)

【摘要】让小学生信息技术课堂充满童趣,打造趣味课堂,就是为了激发学生兴趣,让课堂教学变得更有活力,也更有效率。而且,随着课程改革不断地深入,对趣味课堂构建的需求也日渐迫切。因此,如何打造一堂充满趣味的小学信息技术课堂,就成了教师必须要面对的一个重要课题。本文就是基于这一思考而展开的探究。

【关键词】小学;信息技术;童趣;导课;游戏;生活

随着信息技术不断的发展和成熟,现今的社会俨然已经进入了到了一个信息化的时代,因此,具备扎实的信息技术素养就成了当代人才必备的基本素质之一。然而,信息技术的理论知识却是相对枯燥的,如果教师不能将枯燥的知识生动化,将很难引起学生学习的兴趣。尤其对于小学生来说,兴趣是其学习的首要动力,因此,打造一堂趣味化的小学信息技术课堂,将是提升小学信息技术课堂教学效率的一把钥匙,值得教师为之不断的探索。

一、利用导课,带动课堂氛围

正所谓好的开始是成功的一半,在教学中也同样如此。的确,一个好的课堂导入可以在很大程度上带动课堂教学的氛围,进而提升整堂课的教学效果。所以,在打造小学信息技术趣味化课堂的这条路上,充分利用导课的作用,促使每节课的开始都充满趣味性,进而为课堂教学的趣味性奠定一个快乐的基调,无疑是一个不二的选择。至于如何设计导课,才能更好的带动课堂氛围,教师可以进行以下几点尝试。其一,是利用小学生喜欢听故事的心理,在课堂导入中融入一些和教学内容有关的故事。

比如,在学习“认识键盘”这一章节时,教师就可以为学生讲述一下有关键盘上字母排列的故事,即关于其字母的排列是一个绝对偶然的事情。这样,通过一些学生所不知道的故事,可以快速吸引学生的注意力,也能够带动学生的好奇心,进而促使学生带着兴趣开始后面的学习。

二、利用游戏,点燃学生热情

喜欢游戏是小学生的天性,更是其应有的权利,现代教育理念提倡的也是寓教于乐,只是由于应试教育的影响,教师为了促进学生的学习,才将游戏与学习对立起来。然而事实证明,将游戏与学习对立显然是有失偏颇的,更有舍本逐末之嫌。的确,游戏在小学生的心理占有一个绝对的比重,如果教师能够充分的利用游戏,将其和教学进行一个有机的结合,不仅不会影响学生的学习,反而会成为其学习中的催化剂。所以,在打造小学信息技术趣味课堂的选择上,游戏也是一个绝佳的选择。例如,在练习鼠标使用的时候,如果只是单纯的让学生进行单机、双击、右击的练习,就会显得十分的枯燥和乏味,这时教师就可以利用电脑自带的扫雷游戏,让学生展开鼠标的练习。其实,开发扫雷游戏的初衷就是为了培养用户鼠标移动的速度和准确性,教师可以积极利用这些小游戏,加强学生的练习。另外,教师还可以利用游戏的竞争性,开展一些竞赛活动,这同样可以点燃学生参与的热情,进而让学生在快乐中参与,在快乐中学习。

三、借助生活,激发学生兴趣

任何学科的学习都离不开与生活的联系,也离不开对生活的应用,所以从这

个层面上来说,借助学生的生活,可以促使学生认识到所学知识与其生活的紧密联系,进而能有效激活学生学习的兴趣。其实,很多时候,之所以学生觉得学习无趣,觉得知识枯燥乏味,一个重要的原因就是教师把教学和学生的生活互相孤立起来,才让学生觉得这些知识离他们的生活太过遥远,进而产生了强烈的距离感。所以,要想提升小学信息技术课堂教学的趣味性,教师在平时的教学中就要善于联系学生生活实际中的一些实例,以促使学生认识到其所知识的重要意义,也认识到学习的乐趣所在。例如,在学习Excel相关知识的时候,这是教学中的重点和难点所在,教师在讲解的时候就可以联系学生生活中常见的一些事例,比如统计班级中每一个学生的分数,并计算其成绩的平均分。这样,通过不断的将学生所学知识和学生的生活实际相联系,为学生打开一扇扇新奇的大门,从而在激活课堂教学趣味的同时,也不断的激发学生学习的兴趣。

四、借助探究,激活学生动力

任何学科的学习都离不开学生的自主探究,通过学生的自主探究,不仅可以加深学生对知识的理解,更可以让学生在自主的探究中收获学习的乐趣,而且,这也是现代教育理念极力提倡的教学模式。的确,在传统的教学模式中,教师总是忽视学生的自主探究,总是对学生进行一味的灌输,不仅导致学生学习的能力得不到培养,还逐渐的侵蚀了学生学习的兴趣。所以,要提升课堂教学的趣味性,教师就要改变传统灌输式的教学模式,给予学生更多自主探究的机会,进而重新激活学生学习的动力。当然,在开展探究教学的过程中,除了引导学生自主探究之外,还可以根据探究内容的难度,引导学生去进行合作探究,这同样是探究学习中一种行之有效的探究模式。总之,引导学生探究,是活跃课堂氛围,激活学生学习动力的有效方式,也是促使学生体会到自主学习成功乐趣的重要手段。

五、创新方式,改变学生思维

信息技术教师要转变学生的学习方式,寻找能充分调动、发挥学生主动性的多样化的学习方式,促进学生在教师指导下主动地、富有个性地学习,从而提高学生的学习兴趣,端正学生的学习态度,使学生形成正确的价值观。

现在教育领域都提倡素质教育,发展学生各方面的能力,学生能通过个人电脑使用搜索引擎搜索资料,随时获得最新资讯,把电脑作为一种学习的工具,提升自主学习的能力。其实这些都说明了信息技术教育与社会进步密切联系,信息技术教育不仅仅依赖学校课堂,还渗透到生活中的其他领域。

总之,打造一堂趣味化的小学信息技术课堂,能够有效的激发学生兴趣,提高教学效率。因此,教师要积极的展开探索,以打开一扇新的大门,从而带领学生走进一个快乐学习的王国。