

小学计算机课堂导入方法略谈

王忠强

永丰县石马镇中心完全小学

[摘要]随着我国经济的快速发展,计算机教学过程作为一门不同于以往应试教育的科目,这对提高小学生的综合素质有很大的帮助。想要让计算机课程发挥最大的作用,就必须激发出学生的学习兴趣,通过有趣的课堂导入,将学生吸引到课堂的教学活动中。本文将从“实例导入法”“情感导入法”“游戏导入法”几个方面展开论述。

[关键词]小学计算机;课堂导入;计算机教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.02.1033

计算机教学作为一门学科,不仅可以提高教师的知识、广度、教学水平,还可以弥补教师知识、教学方法的不足。学生在各方面的发展还不够成熟,对于一些抽象、模糊的讲解方式、知识材料等,都无法被他们所接受和了解,计算机正好弥补了这个缺憾,不仅如此它还对教师知识结构的优化、教师专业能力的提高、教师综合素质的提高都起着十分重要的作用。

一、实例导入法

教师在教学的时候可以运用例证、多媒体等手段,使学生的学习目标形象化,增强了他们的感性意识。教师在教学实践中,很多学生都不知道表格在版面设计中的作用,也没有很好地利用表格来制作精美的版面。这就要求教师可以进行具体实例,可以让学生更直观地看到在网页设计中表格布局的重要性。^[1]

例如,教师在讲到“表格设计”的时候,教师说:“大家在周末的时候都喜欢做什么?”小明表示自己喜欢在周末打篮球,小红表示自己喜欢在周末唱歌,小文表示自己喜欢在周末去练习舞蹈,小葛表示自己喜欢在周末学吉他,为了统计这个周末的活动计划,教师表示让大家把活动日程输入电脑,对学生说:“大家可以用表格统计出来吗?”学生说:“可以。”教师拿出自己提前收集的表格,观察它们有什么共同点?学生回答:“有横线、竖线、字。”教师说:“大家都观察得很仔细。”教师在多媒体上演示,横线叫行线,竖线叫列线,它们的小方块叫单元格。水平单元格称为行,垂直单元格称为列,之后教师又讲到,大家现在可以将这些信息填入到表格吗?教师表示大家可以看到有一个菜单,用于制作表格的功能,这个“表格”菜单包含各种关于表格操作的命令。我们可以专注于这份菜单来完成制作,教师可以打开Word,浏览表格菜单,将信息填入进去。教师通过具体例子的导入,可以让学生更好地融入本节课,激发了学生的学习兴趣

二、情感导入法

情感是培养学生认知能力的重要因素,如果一个教师在授课的时候富有情感,那么这节课的课堂教学就会不断激发学生的认知情感,可以促进学生对于本节课的内容,有着更加清楚的认知,同时教师在教学的时候,适当的课堂导入可以根据教学内容设置相应的情境,不仅丰富的课堂教学能够激发学生的情感体验,不断激发学生对知识的领悟。^[2]

例如,教师在讲授“语言程序设计”这节课的时候,教师在讲到“if...then...else if...then”的结构时,教师可以用聊天的模式展开这节课,向学生询问:“这个周末大家有什么打算?”有的学生回答:“如果天气不晴朗,就可以在家看一会书。”有些学生说,“如果天气好,就可以和同学约着一起爬山,阴天就去逛街,或者在家。”之后,教师让大家可以用这种方式,自己用这个语句进行提出问题,小明理解后提出

问题:“如果小红的年龄大于18岁,那么她成年;如果没有,那么就属于未成年。”之后小白又说:“如果妈妈明天有空的话,那就可以陪我一起去买衣服,如果妈妈明天很忙,那就没有时间去买衣服。”之后另一个学生说:“如果有一个数是正数,那么就可以输出最后的结果,如果一个数不是正数,那就不可以输出。”学生根据教师的讲授,让学生可以对本节课讲授的内容印象深刻,让学生主动加入学习的氛围,不知不觉活跃起来。

三、游戏导入法

计算机的学习的兴趣在于计算机教育所带给学生的乐趣,在计算机教学上,教师巧妙地利用了游戏,激发了学生的想象力和表达的愿望,增强了他们的创造性和能力。教师可以针对学生喜爱游戏的心理特点,在新课教学中,可以通过设置互动的、娱乐的、与教学内容相关联的教学软件来促进学生的学习,巧妙引入文献,使课堂更加有趣。

例如,在讲到“打字练习”的时候,这种练习往往是枯燥无味的,教师如果想要激发学生学习兴趣,教师就可以通过打字游戏进行导入,教师可以边讲解边用多媒体课件示范操作过程,今天我们要进行“太空大战”游戏比赛。首先,同学们打开金山打字通软件,之后进入打字游戏,选择“太空大战”。游戏规则是:当我们进入游戏后,可以看到太空中有许多敌机飞行器,上面标有一个字母,只要从键盘上击中该字母即可得分。教师先给学生示范了一次,观看教师演示游戏操作方法。学生经过一段时间练习之后,教师说:“刚才同学们进行了打字游戏的自主练习,可以看出大家都学得非常开心,那我们现在就来进行一场趣味打字比赛吧,我们一起进入“太空大战”游戏中”,进入游戏后,比赛时间为5分钟。时间到了之后,教师查看各同学得分并公布比赛结果,根据学生的不同水平,分别授予“打字高手”“弹指神枪手”和“打字小能手”等荣誉称号,并发一些小奖品以资鼓励,教师通过游戏的导入方式可以加强学生对计算机课程的学生兴趣,增强学生学习的欲望。

计算机课的导入部分非常重要,对于学生来说,精心构思设计出好的导入方式,不仅可以让学生更集中注意力,加强教师的引导作用,同时可以为课堂教学奠定一个良好的基础。对于教师来说,怎样设计课堂导入方式对于学生来说有着极其重要的作用,使计算机课程真正成为其他中职生心目中轻松愉悦的课程,使学生体会到学习的乐趣。

参考文献:

- [1] 邢萍. 小学计算机教学中趣味性教学策略分析[J]. 当代家庭教育, 2019(19): 143-145.
- [2] 刘军艳. 游戏教学法在小学计算机教学中的运用研究[J]. 学苑教育, 2019(08): 42-43+46.