

浅谈小学信息技术高效课堂的构建

陈力

江西省南昌县八一乡莲溪小学

[摘要]小学阶段通过信息技术课程帮助小学生掌握计算机操作的相关知识,培养与提升小学生信息素养,为其后期学习奠定基础。信息技术课程教学中引入高效的教学模式,直接打破传统教学模式的限制,可以显著提升课堂教学质量与效率。

[关键词]小学信息技术; 高效课堂; 教学方法

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.03.391

信息技术课程不仅要让学生掌握计算机的基本技能,还要培养学生对信息技术的兴趣爱好,养成良好的行为习惯,提高获取知识、解决问题的能力,要鼓励学生在信息技术领域不断质疑、不断创新,以适应飞速发展的信息社会打下良好的基础。那么,怎样才能提高小学信息技术课程的教学成效呢?

一、任务化

在信息技术课程正式开始之前进行任务驱动,是现阶段小学信息技术课堂比较受欢迎的教学新模式之一。任务驱动顾名思义就是学生在教师的引导下,提前对教学内容和教学目的进行了解,然后以任务为中心开展学习活动,使学生在明确的学习任务和目标的驱动下进行学习,提高学习的针对性,减少学生在学习过程中的盲目性和不知所措。同时,任务驱动和学习兴趣培养是密不可分的,任务驱动要具有趣味性,从而增强学生学习的兴趣,使学生基于兴趣出发去分析问题、研究问题以及解决问题,以便进行更高效的信息技术的学习。任务驱动与兴趣培养型的教学模式要求教学内容和教学任务的安排具有一定的综合性和可操作性,要尽量避免完全理论化的教学。同时,在任务驱动与兴趣培养的教学模式中,更容易强化学生在信息技术学习中的主体地位,减少教师的干预。

比如,在学习“制作幻灯片”这一版块的教学内容时,在正式授课前可以先要求学生试着做一个好看的音乐贺卡,或者教师也可以将自己制作的精美的贺卡展示给学生,想办法打动和吸引学生,使学生产生自己动手制作贺卡的兴趣和愿望。教师趁学生跃跃欲试的时候,趁热打铁,将如何制作贺卡的步骤演示给学生,使学生学会艺术字的使用并学会区分普通字和艺术字、教会学生插入图片和剪贴画、教给学生插入和调整文本框的方法等等,然后给学生布置任务并提出一些要求,让学生自己动手去做一个音乐贺卡,在大家都制作完成以后比较看哪个同学制作的最好进而给予奖励。学生在制作音乐贺卡这个学习任务的驱动下积极地参与到信息技术学习中来,增强了学生的学习热情和学习兴趣,大大提高了学习的效率。

二、形象化

我们面对的是以具体形象思维为主的小学生,所以要注意运用形象法教学,使他们在轻松愉快的教学氛围中,主

动地学习计算机知识。如在教学“认识计算机”一课时,由于小学生初次接触计算机,大多怀有一种好奇的心理,很想知道计算机可以做什么,更想切身体会一下操作计算机的乐趣。“儿童学习任何事情的最合适的动机是当他们心里想做的时候。”教师抓住这一契机先提出这样一些问题:“你见过计算机吗?”“计算机能干什么呢?”学生纷纷举手,各抒己见。接着教师利用教学课件,向学生展示了一个色彩缤纷的电脑世界。通过观看,学生不由自主地产生了“人们可以利用计算机进行画图、编辑文件等工作,它的作用真大”的想法。这时学生学习兴趣大大提高,教学气氛活跃,从而顺利进入了本课的学习。

对于小学生来说,计算机教学中的一些概念和名词术语最难被他们接受,适当应用一些形象生动的比喻,对学生计算机知识的学习尤为重要。这样不仅有助于提高他们听课的兴趣,而且还能达到帮助理解和记忆的目的。例如,在介绍文件夹的知识时,学生往往不明白文件夹的含义,教师用了这样一个比喻:“文件夹就好像我们用的书柜一样,可以装一些书籍在里面。”这样的比喻,可以帮助学生理解本课的计算机术语,收到了理想的教学效果。

三、合作化

由于客观条件等原因限制,同学们对于电脑技术的掌握层次不同,部分同学仍然处于初级阶段,有些同学已经能自行查阅获取信息、资料。老师可以通过简单的测试,将不同阶段的学生进行分组。针对小组的整体水平提出课程要求和学习内容。同时具体问题具体分析,让组内成员互帮互助,增进彼此的沟通,强化学习效果。小学信息技术引入小组合作学习方法,需要综合考虑学生情况,包括成绩、兴趣、爱好及性格等内容,并结合这些内容将学生划分成数量相等的学习小组,保证小组学生在学习方面一致,并可以在学习过程中发挥自己的作用,逐步培养学习信心,达成提升小学生信息素养的目的。信息技术学习小组通常由4人构成,教师选择1名成绩优秀学生、2名成绩中等及1名学习差的学生,这样可以均衡各个小组之间的能力,保证小组合作方法的实施效果。这样小组之间更容易讨论交流,教师也能观察学生的表现,提升师生沟通的效率,形成良好的小组学习的氛围。

小学信息技术课程中引入小组合作学习方法时,要求教师设置合适的教学目标,让学生一步步向着目标前进,顺利

完成课堂教学任务。结合学生情况制定教学目标，激发学生学习的动机。如，学习时引入积分制，只有学习小组整体完成任务后才能得到学分。这对所有学生来说都是一种体验与挑战，有助于激发学生学习主动性。课堂教学时教师可以提前设置问题，并在课前将这些问题分发给学习小组，要求学生选择一个自己感兴趣的问题进行研究分析。学生们通过查询资料、交流讨论等方式，课前掌握相关知识点，并将自己不理解的地方划出来，并在课堂上向教师提问，激发学生学习主动性，提升课堂教学效率，并有效把握课堂进展，并发挥小组合作的优势，大幅度提升信息技术课程教学质量，提升小学生的信息素养。

四、游戏化

随着信息技术的发展和普及，小学生们早早地接触了计算机、手机等智能产品，并对其中各种游戏有着浓厚的兴趣。若将游戏融入课堂教学中，可以充分调动学生们的课堂学习兴趣。游戏化教学具有调动学生学习兴趣、提高学生课堂参与度等优势，是其他教学模式不可比拟的，因此有更多的小学教师将游戏化教学模式引入信息技术的课堂中。游戏化教学模式中教师所引用的教育学习软件，应具有丰富的图形图像和音乐动画，能够激发学生对知识的学习欲望，避免教师单一讲授的枯燥课堂。枯燥乏味的传统课堂教学模式逐渐被欢声笑语的游戏课堂所替代，让学生在游戏中的潜移默化地学习，提高小学教师的课堂教学效率。通过游戏化学习的模式，学生手脑并用，锻炼大脑的各方面能力，有利于增强学生的记忆力、创造力和观察力，促进头脑各项能力的均衡发展。

为了提高小学生对信息技术学习的兴趣，根据学生的实际情况，适当地采用一些游戏来激发学生的学习兴趣。例如：吃苹果、青蛙过河、打地鼠、警察抓小偷、啤酒吧、食人花、点数计算游戏、智慧拼图、金山画王等游戏，这些富有童趣的游戏，深深地吸引住了学生，在课堂中发现，学生们在忘情地玩游戏的过程中不知不觉地指法练熟了，懂得了平常课堂中很难理解的回车键、空白键、换档键、光标键、退格键、功能键的作用与使用，由于游戏中巧妙地设置一些障碍和关卡，迫使学生去理解键盘上的一些键的功能与使用，这样他们就在无形中学会了键盘的使用。如果强行让他们去学习理论知识，背熟键盘字母排列、键盘功能，学习效果不见得会很好，同时学生们也没有更大的学习兴趣。

五、生活化

对于小学生而言，要想真正激发学生的好奇心和兴趣，就要寻找到学生的兴奋点。在实际教学的过程中可以发现，学生的兴奋点通常来自于生活。所以，教师在日常教学的过程中，就要结合生活化的案例，激发学生学习的兴趣和动力，引导学生联系生活经验，深入理解和把握信息技术

的相关知识和技能。比如，在“与新朋友见面”的教学过程中，为了让学生能够了解电脑在现实生活中的运用，明确开关机的操作，熟悉电脑的桌面，教师在实际教学的过程中，首先，借助多媒体为学生展示了网上购物、查资料、聊天、玩游戏、看电影等活动。这些都是学生经常自己做或者看父母做的事情。这时，教师就根据情境提出了问题：电脑还有什么其他的用途吗？根据学生的回答，我引导学生思考了电脑到底是什么样子呢？它由哪些部分组成呢？这些问题就激发了学生深入了解的兴趣。这就实现了本节课的教学活动的导入。在本节课借助生活化的场景为学生展示了计算机在生活中的用途，有效引发了学生想要深入了解计算的兴趣和热情，这就在潜移默化中提高了学生应用计算机的意识。

在实际教学的过程中，教师可以根据讲解的内容，为学生设置比较简洁的任务，让学生可以学以致用，锻炼学生的实践能力和生活能力。为此，教师必须要加强学生对计算机使用的熟悉程度，发展学生的应用能力和综合素养。比如，在“可爱的鼠标”的教学过程中，为了让学生掌握使用鼠标的方法，培养学生的综合素养和实践能力。教师在实际教学的过程中，通过课件为学生展示了鼠标，并为学生介绍了鼠标的名称。紧接着，教师提出了问题：你们平时会使用鼠标吗？鼠标到底是用来做什么的呢？你是如何打开你的学习软件的呢？这时，学生就会回顾自己的生活经验。紧接着，教师为学生设置了学习任务：要求学生单击鼠标，学习指向的操作；双击鼠标尝试查找自己的生日；拖动鼠标，做一个排座位的游戏。在学生亲手实践自己尝试的过程中学生的实践应用能力就得到了根本上的发展和提高。本节课让学生熟悉和掌握了鼠标的用法，这就有效提高了学生学习和应用的效率和效果。

总之，小学信息技术课程是一门实践性与理论性很强的学科，信息技术课程也具有得天独厚的教学优势，能十分方便地使用多媒体，拓宽教学的渠道。在实际教学中，教师要勇于尝试，激发学生的学习动力，提升信息技术教学的课堂效率，提升小学生运用信息技术处理实际问题的能力；此外，训练学生对信息技术的学习敏感度，培养学生求真求知的科学精神也是非常有帮助的。

参考文献

- [1]姜亦峰.浅谈小学信息技术高效课堂的构建[J].新课程导学: 上旬刊, 2016.
- [2]柏林.小学信息技术高效课堂的构建[J].内蒙古教育: D, 2016(1): 1.
- [3]潘丽新.浅谈对小学信息技术高效课堂构建的认识[J].中华少年, 2017(23): 2.
- [4]邹利花.构建小学信息技术高效课堂的有效策略[J].试题与研究, 2019(35): 71.