

构建多元化导入方式的品质课堂

——提升小学生信息技术学科学业质量和信息化素养的研究

麦静娴

广东省东莞市万江第五小学

[摘要]随着社会的进步和科技的发展,各门学科的教学方法朝向多元化发展,而小学信息技术这门学科也不例外,因此,作为小学的信息技术老师,应该以提升学生信息素养为目标,跟随时代的步伐,更新自己的教育内容,创新自己的教育形式,构建由多种导入方式构成的高效课堂,通过这样的方式,去激发学生的学习兴趣,同时,促进学生的自我发展和进步。

[关键词]多元化导入方式;小学信息技术;学业质量

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.11.281

构建多元化导入方式的品质课堂,不仅可以传授给学生有用的信息技术知识,更能够利用多元化的导入方式,让学生积极主动的参与,锻炼学生运用信息技术的能力,本篇文章就是针对如何构建小学信息技术品质课堂,提出一些可行性建议,具体如下:

一、利用情景导入法,创设活泼氛围

在小学阶段,信息技术这门学科不仅应用性非常强,同时也是一门基础性非常强的学科,如果老师按照传统单一的教学方式,那么无法激起学生的学习兴趣。而这时老师就可以创新优化自己的课堂,巧妙地运用情境导入的教学方法,利用信息技术,来为学生创设出具体的学习情境,引领学生快速的进入情境中去,进而带领学生夯实信息技术知识,提升信息技术技能。具体来说,首先,老师要将课本上的重难点知识进行科学划分,并将其内化为自己头脑中的东西,而后,走近学生,了解学生的学习需求和学习能力,针对二者制定出相应的教学计划,并在实施的过程当中不断加以改正,直至充实完善。其次,根据重难点内容,创设出具体的学习情境来进行导入,引领学生积极主动地参与,为学生创建轻松愉悦的学习氛围。最后,在学生的学习热情达到高涨之后,引领学生学习基础的理论知识,相信运用情景导入的教学方法构建的课堂,一定是优质高效的课堂。

例如,老师在讲到收集多媒体素材这一课时,就可以为学生创设具体的教学情境,首先,老师在课堂开始之前,利用多媒体为学生播放一个自己提前准备好的自我介绍的动态视频,里面包含有自己的照片,以及自己语音输入的自我介绍和各种各样的文字叙述,通过这样的方式,去引导学生进入本次课堂,而在多媒体播放完毕之后,学生不仅对老师有了更加深入的了解,也能够对老师所播放的短视频有更强烈的好奇心。这时候,老师就可以为学生创设具体的情境:假设这是一个新刚刚成立的班级,老师通过这样的方式,来在全班同学面前做自我介绍,而每一个同学也要以这样的方式,去向他人介绍自己,那么应该如何去收集材料,并有效地利用信息技术去做短视频是学生应该思考的问题,这时候,学生就会跟随着老师的引导一步一步的进入本节课所要

学的重难点内容,去自主收集多媒体素材,在学生清楚相关要求之后,老师给予学生相对应的的时间,让学生能够在自己的电脑上,下载自己的静态素材,图片、文字,以及动态素材,声音、动态视频等,去进行自主创作,而在这个过程中,老师要向学生讲解相应的理论知识,告诉学生如何去寻找一些更加丰富的素材,并有效地利用素材,让自己的自我介绍更加具有吸引力。通过这样的方式,不仅可以激发学生的学习动力,更能够让学生对本节课的内容产生兴趣,而兴趣是最好的老师,相信在这样的情景导入下,一定可以有效地提升学生的信息素养,提高学生的操作技能。

二、利用游戏导入法,激发学生兴趣

处于小学阶段的孩子,他们种的天性就是活泼、好动、爱玩,那么就老师作为小学的老师,不应该压抑学生的天性,而是要根据这一特性,巧妙地运用游戏导入法,来使学生感受到学习的乐趣,从而进一步构建高效优质的信息技术课堂。具体来说,首先,老师在构建教学计划时,既要注重知识的合理性,又要注重讲授过程的趣味性。这时候,老师就可以根据教学的重难点内容,去设计科学合理的游戏,通过游戏的方式,带领学生进入到知识的世界。其次,在游戏导入过程当中,既要保证学生在学习过程当中是快乐的,为学生创建的课堂氛围是活跃的,又要保证学生在游戏当中能够学到一定的知识,能够让自己的知识和技能在原有的基础上有所提高,有所进步,最后,相信通过游戏导入的方法,不仅能够调动学生积极参与的主动性,刚能够让自己的教学取得良好的效果。

例如,老师在讲到与键盘交朋友这一课时,就可以巧妙地运用游戏导入法。在课堂开始之前,老师要明白本节课的目标,一是让学生能够认识键盘,了解键盘上的各个组成部分。二是要求学生在自己的电脑上体验用键盘输入录文字的过程,三是从各个角度来为小学生介绍使用键盘的击键要领,让学校能够快速准确地打出自己想要的文字。在老师明确了这样的教学目标之后,便可以根据教学目标,设定相应的游戏,这时候,老师可以说:同学们,今天我们来到一个全新的世界,在这个世界上有很多键盘小朋友,我们要

与这些键盘小朋友成为好朋友，并熟悉他们所在的位置和相应的功能。而后，老师在电脑上出示键盘的高清图片，让学生能够认真观察，并有效识记，在一定时间后，老师组织竞赛游戏，老师随机出示某一个键盘字母，看哪一位小朋友能够迅速准确的定位到应有的位置，通过这样的竞赛形式，激发学生的求知欲望，促进学生高效学习。其次，老师在每一个学生的电脑上安排动态归位这个小练习，让每一位学生都能够通过自主练习的方式，将电脑上弹出的键盘归到应有的位置。在这个过程中，老师要巡视教室，针对学生的优秀表现，给予及时的鼓励和表扬，建立学生学习的自信心。相信通过这样的导入方式进入的课堂一定是生动形象，并且有趣味的，也是足够吸引学生的注意力的。

三、利用比喻导入法，增强学生理解能力

在信息技术这门学科的学习过程当中，有很多知识是非常抽象的，学生在短时间内很难快速理解的。针对这种情况，老师就可以巧妙地运用比喻导入的方法，使一些抽象的知识点更加生动形象的展现给学生，帮助学生理解记忆，从而构建优质高效的品质课堂。通过这样比喻导入法引入的课堂，不仅是生动有趣的，更能够帮助学生高效的学习，进而取得良好的学习结果。

例如，老师在讲到修饰文字时，就可以巧妙地运用有比喻导入法。首先，在课堂开始之前，老师需要设定自己的目标，一是让学生能够对一段文字设置相应的字体字号，二是让学生能够掌握工具栏当中，一些修饰文字的工具，能够为自己的文字增添别样的色彩，三是能够通过使用丰富的多种工具，来设置丰富多样的文字效果，最后是要求学生能够插入一定的特殊符号，在明确这样的目标之后，老师开始设计自己的教学计划，老师所运用的比喻导入法是这样的：在课堂导入阶段，老师将文字比喻成一个生动形象的人，而要想这个人独特出众，并能够快速被人记住，就要有突出亮眼的点，而这些特点就相当于这些文字的字体、字号、颜色，同时，想要这个人能够在众人人群中一眼被发现，就要有别具一格的特色。那么这时，就可以给这个文字增加一定的效果，让其更美观、更出众，这样的比喻，不仅可以帮助学生理解字体字号、文字效果这些专业的术语，更能够让学生对本节课的知识更感兴趣，从而将更积极主动地跟着老师去对自己的文字进行相应的修饰，促进学生的思考，激活学生的思维，提高整个课堂的教学效果。

四、利用复习导入法，建立知识间联系

在信息技术的课堂当中，所学的新知识与已经学过的知识，往往都存在着各种各样的联系，所以，老师在进行课堂导入时，就可以利用几分钟的时间，去回顾已经学过的知识点。通过这样的方式，不仅可以在新旧知识之间，建立起密切的联系，也能够达到温故知新的效果，让学生能够运用头脑中的知识去解决现如今碰到的问题。具体来说，首先老师

在拿到课本时，不仅要有微观上对每一节课的教学计划，更要有宏观上的把控，站在整本书的角度上，对所有的知识点进行整合，能够建立一个竖向上的联系，同时建立一个横向上的拓展，那么这样的备课一定是优质高效的。而在这样备课的基础上，老师就可以建立起相对应的框架，如此一来，就可以在讲到某个知识点时，迅速联系到与之相关的知识点，去进行巩固回忆，巧妙地运用复习导入法，来构建优质高效的品质课堂。

例如，老师在讲到用计算机写作文这一课时，就可以巧妙地运用复习导入法。首先，在课堂开始之前，老师带领的学生回顾修饰文字当中的各个知识点，让学生能够回忆起当时所学的知识点，更能够在修饰文字与用计算机写作文二者之间建立起密切的联系，在学生的求知欲达到高潮之后，老师顺势进入本节课的学习，告诉学生如何用计算机写作文：首先在WPS中间建立一个文档，在这个文档当中输入自己所需要的文字，如同在纸张上写作文一样，最后，想要自己的作文独特出众，有别样的风采，就要增添一定的效果，对自己的文字进行修饰，这时候，学生就可以利用已有的知识去解决现有的问题。通过这样的方式，不仅可以巩固已经学过的旧知识，更能够让学生感受到信息技术这门学科的独特魅力。

五、结束语

总而言之，多元化的导入方式是促进老师教学质量，提高学生信息素养的关键途径之一，因此，作为一名小学的信息技术老师，就可以运用多种多样的导入方法，来吸引学生的注意力，将学生迅速带领到本节课的学习中去。在使用情境导入法时，要为学生构建其具体的教学情境，让学生在情境中，感受到学习的乐趣。在运用游戏导入法时，要保证学生学习过程的趣味性，以及确定最终的效果是否良好，只有学生在游戏当中获得一定的知识和技能，才能真正发挥游戏导入的作用。在进行比喻导入时，老师要将一些抽象的文字转化成学生易于接受的，帮助学生理解记忆。在进行复习导入时，老师要进行宏观上的把控，在课本上的每一课之间都建立起密切的联系，带领学生回忆旧知识，掌握新知识。总的来说，就是通过各种各样的导入方法，激发学生的学习动力，让学生乐在其中，感受到信息技术这门学科的独特魅力，最终保证学生的学习效果有所改善，让学生有更进一步的自我发展和完善。

参考文献

- [1] 杨双笋. 小学信息技术课程与教学[M]. 华东师范大学出版社, 2010-03.
- [2] 李艺. 信息技术课程与教学[M]. 中央广播电视大学出版社, 2011-06.
- [3] 王晓艳. 浅析如何搞好小学信息技术教学[J]. 现代农村科技, 2016(6): 62-62.