

小学信息技术课程情境教学资源开发与利用

路其龙

河北省沧州市南皮县鲍官屯镇小集小学

[摘要]由于小学信息技术课程与时俱进的特性,传统的教学模式已经不适应其教学发展,情境式教学模式的引入在现阶段小学信息技术课程教学中就显得至关重要。笔者从小学信息技术的实际教学案例出发,以有趣-乐趣-志趣为原则,分别从游戏中、故事里、疑问式和任务型的方面阐述有关情境教学资源的开发和利用,以提高课程的教学效率和教学质量。

[关键词]小学信息技术;情景教学资源;开发;利用

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.12.2297

前言

与其他小学课程不同,信息技术课程是一门与时俱进、新颖独特的课程,具有较高的实用性和趣味性。如果教师在教学过程中紧紧围绕专业性、技术性展开,很容易使学生感到枯燥、乏味,影响教学效果。这时,教师就应该从学生的生理、心理特点出发,结合相关教学内容,科学、合理地创设教学情境,为学生探求知识提供力量。那么,如何深入开发与利用情境教学资源呢?

一、始终坚持“有趣-乐趣-志趣”教学原则,积极创设教学情境

教育建构主义理论认为:教师要为学生创设一定的教学情境,使其在该情境下进行学习活动,并通过其他人的从旁协助而获取知识和技能。情境的创设,对于小学信息技术课程来说,能够激发学生的学习兴趣,使其在信息技术中找到乐趣所在,进而产生对信息技术的伟大志趣^[1]。具体而言,计算机信息技术富有极强的趣味性和实用性,有一定的技术难度,通过创设一个小小的教学情境,很容易让小学生产生对新鲜事物的兴趣;在兴趣的基础之上,教师利用学生“有趣”的愉快情绪,将信息技术课程与教学情境创设有机融合,将“学习兴趣”转化为“学习乐趣”;在教学过程中教师通过创设情境引导学生形成“是什么-为什么-怎么办”意识,在无形中培养学生信息技术的“伟大志趣”。

二、深入开发与利用情境教学资源

(一) 游戏中开发与利用情境教学资源

每一个孩子都爱玩,喜欢做游戏。要想激发学生学习积极性和主动性,提升课堂教学效率和质量,就需要教师在开展小学信息技术课程的教学活动中,根据学生生理、心理特性,积极创设游戏教学情境,并且深挖游戏教学资源,利用趣味性、针对性的小游戏,将学习和游戏有机融合,引导学生迅速进入学习状态,并接受信息技术教学内容,从而使学生熟练掌握计算机知识和操作能力。

以河北大学出版社的小学六年级《信息技术》教材中的电子贺卡设计单元为例,为了使学生较为简单地掌握本节课程的基本知识和技能操作,教师可以创设国庆节的相关游戏情景,运用事先设计好的游戏《倾尽我心思的电子贺卡》,让学生自己动手,为老师或者同学制作一份专属的国庆节电子贺卡。在游戏中,每个学生都可以参与进来,先选择自己喜爱的背景图片、背景音乐、gif动画,然后根据个人喜好和兴趣,用鼠标完成字体、颜色、样式的选择,亲手设计一份国庆节的节日贺卡,并通过校园网络发送给老师或者同学。在这期间,教师要在游戏中从旁协助,维持课堂活跃的学习气氛,以使学生的思维和想象创新能力得到提升。

(二) 故事里开发与利用情境教学资源

每一位小学生都喜欢听故事,教师可以结合学生自身特点,积极创设故事的教学情景,利用故事情境教学资源协助信息技术课程教学。换句话说,就是通过讲故事的方式进行小学信息技术相关知识的教学,吸引学生注意力。全方位调动学生感官,使学生更好地在课堂教学中汲取信息技术知识。

在河北大学出版社的小学六年级《信息技术》教材中的步入网络世界单元中,教师通过播放学生耳熟能详的、有关中国传统文化或历史人物的故事,作为课程导入,以端午节为例,让学生先了解端午节的历史来源和屈原的生平事迹,教师在这时就可以讲授网络搜索的相关知识,并在接下来的课程时间里引导学生利用搜索引擎搜索相关信息。在信息技术的课堂教学中创设故事情境,将故事与教学的内容有机融合,使学生在听故事的无形之中了解了信息技术相关知识。在故事情境教学的实际运用过程中,选取的故事必须和学生现阶段阅读和认知水平相符,并结合网络多媒体技术应用,激发学生学习兴趣,使其在故事里乐于学习,爱上学习。

(三) 问题式情境教学资源的开发与利用

任何学生都要善于提出问题,始终以一种好奇心来面对新的知识和新的问题,这样才能在课堂上积极踊跃地获取知识。教师可以充分利用学生的好奇心理进行问题式的情景创设和资源利用,运用一个较为真实的教学情景,让学生在感受中获取知识,并最终建立起完整的知识结构体系。在问题式的教学情境资源开发与利用中,为了吸引学生注意力,激发学生学习动力,教师可以借助多媒体信息技术让学生去接触、感受并获取知识。

在河北大学出版社的小学六年级《信息技术》教材中的个人名片设计单元,教师提出很多问题作为情境教学资源。首先,教师将学生划分为若干小组,提出问题:“一张肥皂盒大小的名片,我们可以利用哪些东西进行设计呢?”学生回答文字、图形,这时教师继续进行提问,“将这些文字、图形怎么设计才能更加引人注目?”随后,让学生自己发挥想象力和创造力,利用所学信息技术知识,进行设计,教师注意从旁指导和协助。

(四) 任务型情境教学资源的开发与利用

任何的活动都是需要有动机的。对于小学信息技术课程来说,其知识理论性和技能实操性都较强,由于小学生生活阅历不足,在学习上会有或多或少的问题。为了激发学生对信息技术课程的学习兴趣,真正了解课程的价值所在,教师应该积极创设任务型的教学情境,充分开发和利用其资源,利用角色扮演让学生在教师创设的教学情境中真实感受信息技术相关问题,通过交流互动,提升学生解决问题的能力。

结语

综上所述,为了让小学阶段的学生掌握信息技术知识,熟练运用信息技术知识解决问题,作为信息技术教师,必须采取内容丰富、形式灵活的方式进行教学情境的创设和相关资源的开发和利用,进而促进学生综合能力的全面发展,进而保证课堂教学效率和教学质量的提升。

参考文献:

- [1] 安保老. 新课程标准下的小学信息技术教学[J]. 大众标准化, 2021(24): 125-127.
- [2] 潘国平. 小学信息技术教学中采用Scratch编程教学培养学生创造性思维的研究[J]. 中国新通信, 2021, 23(23): 91-92.