

探究小学信息技术课堂有效教学

汪林焱

(贵州省毕节市七星关区小吉场镇永桥小学校 贵州 毕节 551709)

【摘要】在小学信息技术课堂教学中,不仅要营造好的课堂气氛,还要调动学生的主观能动性,让学生自主探究,使学生在快乐中活动,在活动中学习,在学习中创造,小学信息技术课堂教学是门学问,更是门艺术。

【关键词】小学信息技术;有效教学;激发

所谓“有效”,主要是指通过教师在一段时间的教学后,学生所获得的具体进步或发展。教学有没有效益,并不是指教师有没有教完内容或教得认不认真,而是指学生有没有学到什么或学生学得好不好。信息技术课作为一门新兴的基础学科,其实践性强,为此,在教学过程中,应以“提高学生的学习兴趣、发展学生的独立个性、拓展学生的创新思维、培养学生的创造能力”为宗旨,巧用任务驱动法、自主探究法、分组协作法来培养学生的个人信息素养、创新思维与动手能力,帮助其将信息技术变为一种学习的手段和工具,广泛地应用于其他学科的学习中。如何提高小学信息技术课堂的有效教学呢!

一、注重教学方法激发学生学习的动机

学生的学习动机很重要,如果教师能够想方设法激发了他们的学习动机,那么学生会兴致勃勃的去学习。学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大,则学习的动力越大,学习的效果就越好。学生对计算机早已有着浓厚的兴趣与神秘感,渴望更深层次的了解它,掌握它的使用方法,幻想自己有一天能随心所欲地操作计算机,在计算机上做题目,做课件等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。如今他们已梦想成真,终于能够直接动手操作计算机了,较多的实践机会为学生提供了大量的动手操作空间,这大大满足了学生的好奇、好动心理。但是,如果课堂采用“教师讲,学生听”的传统模式,是“学”跟着“教”走,那就会极大地影响了学生兴趣的提高,所以教师应该想方设法采用科学有效的方法激发学生的学习动机。

二、注重课堂教学的有效性

任何学科的课堂教学都要有一定的实效性,没有实效性的课堂教学是没有任何意义的。信息技术课堂教学必须有效。有效主要是指通过教师在一段时间的教学之后,学生能获得具体的进步或发展。即学生有无进步或发展是教学有没有效益的唯一指标。教学有没有效益,并不是指教师有没有教完内容或教得认不认真,而是指学生有没有学到什么或学生学得好不好。如果学生不想学或者学了没有收获,即使教师教得很辛苦也是无效教学。同样,如果学生学得很辛苦,但没有得到应有的发展,也是无效或低效教学。从这种理念出发,就对教师的教学提出了相当高的要求,要实现有效的教学,教师就必须遵循教学活动的客观规律,以尽可能少的时间让学生掌握尽可能多的知识。其次要激发学生的学习兴趣,让学生在轻松愉快的气氛中学会知识,培养学生的创造能力,快快乐乐地学习信息技术课,您能说这样的课堂教学没有生机和活力么?

三、改进教学方式,增强学生学习的乐趣

不断培养学生热爱学习和认知探索信息技术的兴趣,树立正确的信息意识和计算机使用习惯,提高信息技术环境下分析与解决问题的意识和能力,是小学阶段信息技术课程的目标。因此,教师在教学中就不能再采用传统的“师授生受”的教学方法,而应该更加注重鼓励学生积极参加信息技术活动,主动探究信息技术学科知识,提升与小组协作解决问题的能力。

四、注重让学生主动参与学习过程

学生在一节课中能否具有主动学习的意识和能力,能否真

正的进行主动学习,关系到一节课的成败。在信息技术教学过程中,老师先布置任务,学生通过完成任务来自主的参与教学,这样可以培养学生主动学习的能力,使学生真正成为教学的主人,可以使课堂充满活力,使教学质量得到提高,使学生智力得到较好的发展。例如布置任务:如何进行复制粘贴这一内容时,在大多数学生基本完成任务后,由学生自己介绍演示,然后让学生互相讨论,发表意见、看法,实现相互交流、学习的目的。教师在此过程中以实现预定的教学目标为目的,适当的引导讨论,让学生在参与中学会学习,主动研究,在参与中学会学习,学会创新,并通过师生交流的互动作用和情境探索的学习,达到自主构建知识的目的,实现学生主动发展的目标,这样的教学方法您说能不有效么?

五、取个“响当当”的课题名称,引起学生的注意,吸引学生的眼球

课题名称取的新奇,取的亲切,取的独特,会引起学生的注意,引起学生的兴趣。比如我在教学“制作环保公益广告”这节课时,课题名称就叫“生命的摇篮”,想通过这个“响当当”的名字引起学生的高度关注,进一步让学生制作环保公益广告,呼吁人类共同保护地球这个生命的摇篮。学生通过制作“制作环保公益广告”,完成了教学任务,也达到了学习目标。在学习如何在幻灯片里插入声音这一节课时,我结合学生感兴趣、乐于学的音乐电子相册内容,给本节课起了一个“爱的驿站”的题目,目的是想让学生在有爱与被爱中学习声音的插入。让学生把教学内容设计成“音乐电子相册制作”。让学生在“爱与被爱”的情境中完成学习任务,学生学得愉快,教师教得轻松。学生情绪激动,思维也异常的活跃。

六、精心设计实践活动,丰富学生的想象力

计算机是一门实践性非常强的课程,因此离不开课堂实践,如能设计出探险之类的环节,一环套一环,让学生自己找答案,揭秘底,这符合学生的好奇心理,必能引起学生的学习兴趣。设计教学实践活动时,应体现学生的个性发展和创新意识,内容巧妙设计,深入浅出,即以兴趣为起点,以活动为主线,螺旋上升地设置内容。鼓励学生大胆实践、勇敢创新。将以上五项内容叠加在一起,产生的综合效应就是动态的教学系统。根据教学的目标任务、教材内容及学生的实际情况,提炼内容的精髓,建构必要的知识背景,选择恰当的教学策略和教学媒体,使学生能以最少的时间而最大限度的掌握教材内容。

信息技术作为一门新兴学科,需要信息技术教师在教学中多摸索、探究,寻找出一条适合学生发展的教学思路,不断地激发学生的学习兴趣、保持学生的学习热情、增强学生的学习兴趣,巧妙地运用各种教学方法,让学生在开放的环境中进行自主学习、小组合作探究学习,教学中积极发挥学生主动性和主体作用,培养学习兴趣和创新能力,提高教学有效性。

参考文献

- [1]周敦 主编《中小学信息技术教材教法》(第二版)人民邮电出版社 2007.9
- [2]邵永良等.现代教育科研方法与应用.宁波:宁波出版社,1999.