

生生字词教学的教学理念,认真看待生生字词教学与学生之间的关系。为此,需要教师树立起培养学生学习主动性的理念,让生生字词教学工作更有序的进行。教师可以采用游戏教学理念,通过游戏教学的方法改变学生对于识字学习的看法,提高识字学习的兴趣,引导学生去主动学习。

二、改变单一教学方法

在当下的生生字词教学方法中,最为常见的就是在课堂上教师带领学生进行识字释义,反复阅读练习,然后通过大量的课后练习,以课后作业的方式让学生进行重复的练习,并希望借此方式来加强学生对于文字的理解。但这种方式记忆打击学生的学习兴趣和热情,对于低年级的学生来讲,他们自身的自制力尚未达到一定水平,长时间的重复一件事,会让他们对这件事变得极其反感,这样的教学方法会非常不利于学生识字的积极性的培养,而且生生字词教学也难以取得有效的成果。

对此,教师需要转变教学方法,运用情景化教学的方法,通过游戏教学,吸引学生,提高学生的学习兴趣。例如,可以通过游戏的方式,调整课堂氛围,调动学生的情绪,通过学生互动交流、深入探讨的方式,让学生进行猜字游戏。如:“火烧横山(打一)——灵”,“双手赞成——多此一举”等。老师可以先抛出这个谜语,将班里学生分成若干组,进行猜字游戏比赛,然后由学生进行分组讨论,通过抢答或提问的方式,进行分组比赛。通过竞争的方式,调动学生的好胜心,从而让学生产生动力,去积极主动地进行学习。

三、丰富课堂教学内容

对于生生字词教学来讲,学生积极主动学习是学好生生字词的基础,但要想提升学生学习生生字词的能力,增加学生的识字识词数量,需要丰富课堂生生字词教学内容,在课余之外,还要找一些相对比较“麻烦”的字和词,来供学生学习和思考,帮助学生拓宽知识和锻炼举一反三的能力。例如,比较有名的是唐朝武则天创了“曷”字。老师可以让学生们在课余时间查查这个字,关于它的历史、释义、运用等等,还可以让学生在下一堂课之前搜集类似于“曷”或其他也很有趣的字,来

分享给老师或同学们。因此,丰富课堂教学不仅是丰富学生的知识内容,还有另一侧面作用是为了调动学生的学习热情和激发学生的求知欲望。

要丰富课堂教学内容不仅是在课堂,教师还可以推荐学生观看一些类似于《汉字听写大赛》这样的电视节目。对于学生来讲,特别是还在小学期间,学生的各方面尚未发育成熟,长时间的重复练习文字,会产生疲劳感,适当的加入视频的要素,比如电视节目,能帮助学生有效的进行学习。

四、培养学生的自主学习能力

在教学过程中发现,不论是低年级还是高年级的学生在学习与其智力水平和学习能力相适应的知识内容时都具备自主学习,独立思考的能力。作为教师我们能做的就是通过合适的引导,让学生主动发挥这种自学的能力。

在教学中教师可以通过鼓励学生阅读的方式引导学生的生字词学习。对于小学生来说课余时间相对较多,所以除了日常语文学习,很多学生都会有阅读的习惯,而学生在阅读过程中很容易遇到自己不认识的生字词,尤其是课外阅读时,文章的故事性会激发学生的好奇心和求知欲,进而主动地进行生字词的学习和记忆,所以在教学过程中,一方面,我们可以利用课本内容为依托,让学生在课文学习中关注生生字词;另一方面,则是根据学生的需求给学生推荐适合的课外读物,让学生在课外阅读中因为故事探索等需要主动去学习新的生字词。

综上所述,对于小学语文课堂的生生字词教学工作,需要教师转变落后的教学理念,重新认识生生字词教学工作,由过去简单的重复式教学向有效教学转变。在教学方法上,摒弃通过大量作业强化训练的方式来帮助学生加深对文字的记忆,可采用游戏教学激发学生学习的兴趣,促进学生的交流与合作意识的培养,锻炼学生的自主学习能力。丰富教学内容,增加学生的文字储备。

参考文献

- [1]崔雨晴.小学语文情境化课堂识字教学方法[J].教育现代化,2017,4(41):383.
- [2]张永杰.浅谈小学语文识字教学[J].学周刊,2018,4(11):12.

论如何创新开展小学信息技术教学

郭腾达

(吉林省延边州珲春市第六小学校 吉林 珲春 133300)

[摘要]信息技术在进步,教育领域随之开设相应的信息技术课程,使学生在课堂中也能与时代接轨,跟上社会前行的步伐。小学信息技术课堂中,教师站在学生的角度对以往的授课进行切实有效地创新,巧用趣味内容与各学科融合,借助小组的合作等来释放其潜能,继而展现创新的价值,使信息技术的课堂被“搞活”,故教师在传授相关的技巧时,做到切合实际的创新,满足小学生的真实需求。

[关键词]小学教学;信息技术;创新;探究

小学生面对信息技术的课程感到枯燥,加之注意力有着短暂性,故需要对授课模式做到切实有效地创新,使之饱含热情地参与其中,强化其实践能力。教师审视以往的授课成效并找到其中不足,有方向地改进,重视内容的创新,使学生从中感受到趣味性,与之喜好相契合,让其在参与中讨论,多条思路碰撞而萌生创新意识,运用所学的新旧知识去解决,继而感受到信息技术的魅力,紧跟授课节奏探究更多的内容,做到全方位的成长。

一、巧用趣味内容,燃起参与热情

信息技术这一课程中,部分内容因并非学生常见且与之生活有着一定距离,故使之燃尽当初的热情,参与度呈现出不足。面对这种情况,教师及时地反思,并对学生的身心需求做到切实有效地研究,继而巧用趣味的内容使之看到游戏与课堂间的联系,放松心情并参与其中,掌握相应的一些技术并能运用新旧知识地结合起来解决一些生活中的问题。例如,在练习输入汉字时,学生对于键位等还不能熟悉,在操作时可能会感到困难,随之产生倦怠的情绪。教师可以创新地将游戏融入其中,利用“抓小偷”的软件让学生扮演“警察”来操作,打一个正确的字便能前行一步,打得越快,警察跑得越快。学生在游戏环节来了兴致,开始参与并努力想输入更快,接着寻找技巧去满足自身的需求,提升主动性,同时给予一定的奖励,使之积极性激增,构建出高效课堂。

二、借助学科融合,强化实践能力

信息技术在各学科中都凸显出自身的价值,小学信息技术的课堂中,教师可以借助学科间的融合,使课堂的内容丰富并强化学生对于操作等诸多方面的实践能力,形成信息素养。例如,教师创新地将歌词和小故事视为打字练习的材料,使学生在新颖的内容中哼着歌,凭借对故事的喜爱而紧跟练习的节奏。这一创新,即对文学及音乐有所巩固,又使信息技术课堂的内容更为丰富,而不再是固定的练习模式。又或者在制作图形时,教师可以将其与数学内容结合,在操作中回顾相应的数学图形,可见与学科间的联系较为紧密,也是教师思路打开的体现,故需要教师对多学科内容做到大范围而又细致地了解,与信息“无缝”衔接,使学生在各学科中感受到信息技术的存在,反之在实际操作将信息技术与学科结合,综合能力得到锻炼。

三、通过小组合作,展现创新价值

新时期下,教师在讲解信息技术时关注学生的体验感,也开始重视沟通这一环节,使之在交流时进行对比,继而看到自身的不足并正视,有针对性地去补足,做

到相互的帮助,使之共同进步,感受到合作的乐趣,使之在未来不断变化的社会环境中也能更快适应。例如,小学信息技术的教学中,在讲解的月历时,需要学生去进行相应的简单设计。教师将学生分成4-6人的小组,同时增加动画人物的素材,比如喜洋洋、光头强等,让学生在动画的气息中去配合,在谈论动画时也商量并选择出月历的背景及细节等,使主题的色彩及意味更为丰富,蕴含着创新的意味学生也从中看到自身的不足,在后续的练习中开始补足并受到组员和教师的认可。与此同时,教师辅以表扬,不仅以口头的形式,还应采用实物方式的奖励,对小组间的创新表示出鼓励与尊重,燃起其激情与主动性。

四、重视创新环节,提升教学效率

小学信息技术是学生能够熟练地对计算机进行切实有效运用的关键,有着一定的理论内容,故使学生在接受时感到枯燥,加之与计算机的接触时间有限,故需对授课做到创新。教师可以借助与生活相联系的内容来燃起当初的热情,例如,解读“画笔”的使用时,可以鼓励学生去创作节日的贺卡,那么既需要文字的输出,还会涉及主题设计,同时也与语文的写作相联系,可谓有着综合性方面的创新,使之在参与中锻炼多种不同的能力。学生也在制作时相互讨论或寻求帮助,教师可以让其以自由选择搭档的方式进行配合,使每一位学生在信息技术的课堂中都能有所收获,实则锻炼了其综合的能力。教师凭借先进的理念,将信息化的电子产品与课堂结合,吸引小学生带着好奇心的眼球,继而转换为求知的欲望,通过所学的技术去解决,使教学的效率切实有效地提升。

结束语

小学信息技术教学中,创新的途径较多,教师需结合学生身心的成长特点来调整授课的方案,融入创新的意味,凸显其中趣味性,燃起参与的热情,也在操作中产生质疑,继而去探究,满足自身的求知欲望,也使之主动性提升。实践中,教师看清未来前行的趋势,不断地去寻找能够与小学生需求相契合又能将书本内容准确传递给其的创新途径,使教学凸显出高质量。

参考文献

- [1]皮秀梅.小学信息技术教学模式应用研究[J].中小学电教(教学),2020(05):71-72.
- [2]唐志平.基于核心素养的小学信息技术教学探究[J].山西青年,2020(04):179.