

浅谈信息技术课怎样提升学生信息素养

郭志友

(榆树市八号镇中心小学校 吉林 榆树)

【摘要】作为教师,课堂教学是否精彩是其课堂秩序是否井然的很关键的因素,尤其在我们信息技术课堂上,教师的魅力远不及网络、游戏带给学生的魅力,此时的教学设计更为重要一些。本文就以如何设计信息技术教学内容来谈谈若干想法。

【关键词】课堂;教学内容;课程兼容;情感教育;以评促学

信息技术课程总目标是提升学生的信息素养。学生的信息素养表现在:对信息的获取、加工、管理、表达与交流的能力;对信息及其活动的过程、方法,结果进行评价的能力;发表观点交流思想开展合作解决学习和生活中实际问题的能力;遵守相关的伦理道德与法律法规,开成与信息社会相适应的价值观和责任感。如何提升学生的信息素养是每个信息技术教师在课堂教学中都注重的问题。下面我就以下四个方面,浅谈一下,望与同行们共勉。

首先,信息意识是信息素养之基,信息意识是指个人具有信息需求的意念,对信息价值有敏感性,有寻求信息的兴趣,具有利用信息为个人和社会发展服务的愿望。信息技术课的最大特点是每节课每个学生都是在网络化的计算机前,通过计算机及互连网络,每个学生都拥有一个无限广阔的信息海洋。因此,在初次接触电脑时,教师通过电脑软件来指导学生学习的组成、操作;然后才教学生学会用电脑写自己的博客、上网浏览新闻等的应用。学生通过网络,自主浏览校园网中各学科的相关内容,进一步明白随着计算机和网络的发展,计算机的能力越来越大,能干的事也越来越多,人类也越来越依赖于计算机及网络这种工具。了解这些自然提起了学生的兴趣,兴趣是最好的老师,学生有了学习的兴趣,你的课堂才会成功。要想让学生有兴趣,必须使自己的课堂有吸引力。

从学生的信息需求出发,来设计教学内容,进而调动学生的积极性、主动性。你平铺直叙地说,学生会觉得太枯燥,没兴趣听你的课。你如果变幻角度吊他的胃口,课堂的教学效果自然事半功倍了。我采用了“诱思导学法”。我说你们想听歌吗?我在教师机里面已经保存了新的歌曲:《站着等你三千年》等。你们怎么才能把我的歌,变成你自己的来听呢?你现在就是想办法把我的资源采集到你的机器上去。有些同学说,老师我可以用MP3来拷到我机器上。我说只要老师做一个操作,你们就不用使用MP3了,我把我的歌曲文件夹设置“共享”,你们通过网上邻居,访问教师机就可以把我的歌曲保存在你的机器硬盘上。最后找同学总结一下OK了。

适当放宽政策,给学生自由时间。如果学生完成了教学任务,可以相对自由地支配时间,听歌,看电影。否则,通过教学软件控制他的机器提醒他。

其次,学生的自主,探究学习。

学生是活生生的人,有自己的思想,有个人的主张。在调动起他的热情后,如何助推一下,让他们主动学习、乐学、愿学呢?好的主题任务是第一道佐料。主题任务的确立一定是从学生的兴趣出发,在兴趣的驱使下,把他们的潜能挖掘出来,让学生才能自主学习、主动探究。

如何开发潜能,培养学生自主学习的能力呢?从人类自身进行过程可以知道,劳动是开发潜能、形成智慧的最佳途径。因此,我们提出在教育教学中,让学生多参与实践,真正做到“做中学,学中做”,实现由传统的“以教师为主体”变为“以学生为主体”的注重,“眼看、耳听、脑想、手动”的动态式教与学的教法方法。优化教学信息的获取与反馈,实现教学过程的最优化,达到开发潜能,培养学生自主学习能力的目的。在讲搜索教学过程引擎时,首先让学生搜索一个成语填空,金钟大() ()在鼓里。在提示括号的字合起来是一个历史人物,并且搜到历

史人物的典故。这样激发了学生的探究兴趣。然后我让学生去搜自己的偶像相关的内容如:搜成龙的功夫片除了喜剧,这样应用到了百度搜索。课堂上以学生的兴趣做,着眼点去设计主题是自主学习的铺垫。

在课堂教学中深入贯彻新课改的理念,强调“情景创设”“协作学习”,在课堂教学中以学生为主体,教师为主导。在学习方法上,瑞士的皮亚杰提出的建构主义,以学生为中心。学生是信息加工的主体,是意义的主动建构者,而不是外部刺激的被动接受者。因而主张,每一个学习者都不应该等待知识的传递,而应该基于自己独特经验去构建自己的知识,并赋予经验以意义。为此,特别强调学习的积极性、建构性、积累性、目标指引性、诊断性与反思性,探究性、情景性、社会性以及问题意向的学习、内在驱动的学习等。

多元化的教学方法相结合,授之以鱼不如授之以渔¹。

由于学生层次差异不同,我采用异质分组教学,课堂教学的根本是学生的个性发展及可持续发展;要使每一个存在层次差异的学生能每节课都有所收获,这才是我们教育的目标。主题任务驱动式;让学生选择一个喜欢的主题,完成对应的信息获取、存储、加工、表达与交流。诱思导学法:每节课以信息的获取——信息的存储与管理——信息的加工与表达——信息的发布与交流为主线,体现“诱发学生的学习动机”和引导学生合作学习实现教学目标。结合直观演示,点拨个别指导法,授之以鱼不如授之以渔,学会具体的基本操作技能,不如掌握一个好的学习方法,信息技术不仅是学习的对象,更是信息时代公民进行终身学习不可或缺的工具和环境。

多元化的评价的重要作用。

在每节课小结部分,不能忽略学生作品评价的重要意义和作用,当你评价了一个学生的作品后,其余的学生纷纷说,老师我也做完了!那种期待得到表扬和赞赏的情绪,正是你下堂课良好的铺垫。一定认真评价学生的作品,从创意创新、技术含量、基础知识、伦理道德、意识与情感等多方面进行了多元评价。评价不是目的,而是提高。对学生信息素养进行多元评价,是为了更好地促进学生信息素养的全面养成。

学生信息伦理道德的养成教育。

“高度发达的科学是一把双刃剑”,它可以推动人类社会的发展,也可以摧毁当前人类的文明。这充分说明了信息技术的使用关键是在人,高尚的人使用它可以造福人类,推动人类文明的发展。有些电脑病毒完全是制作者,出于一种好奇好玩,结果造成网络的瘫痪。为了避免后者的发生,我们必须全面提高学生的信息伦理道德。

学生信息素养的提升,我们要绞尽脑汁,备好每一节课,设计好主题任务来吸引学生,让学生主动地来学习,真正地体现学生是教学活动中的主体,教师主导的作用。他们主动获取、加工、管理、表达与交流信息,学生的内因起作用,才能取得好的教学效果,老师起到外因作用,在教学中设计好的教学方法,做学生的帮助者,督促者,成为开发学生潜能的催化剂,使学生成为绿色上网的合格网民。

参考文献

[1]王立娟,高中信息技术课学生素养[J],素质教育探索与研究,2009,2-33

如何在信息技术教学中培养学生发现问题意识

黄波

(新疆兵团第一师十六团中学 新疆 阿拉尔 843300)

【摘要】信息技术教学以培训学生的信息素养为主,以开学生的创新能力是信息技术教学的又一个难点教学问题。中小学信息技术教学过程中,教师应当具备创设情景问题,以“问题”为教学的突破口,统一构架贯穿整堂课的知识要点,引导学生自主学习,经历“渔”获“鱼”的整个信息获取的学习历程。

【关键词】信息技术教学;问题意识;培养策略

对于中小学信息技术课的教学,通常从创设情景以问题为导向,循序渐进地开展教学环节,“问题”是信息技术教学的“推动器”,教师要注重在课堂教学中培养学生对知识点的领悟,让学生在学的过程里发现问题,从而达到全面培养学生的意识。

爱因斯坦曾经说过:兴趣是最好的老师。古往今来,许多成就辉煌的成功人士,他们的事业往往萌生于青少年时代的兴趣中,沿着兴趣开拓的道路走下去,找到了自己事业成功的路径。被誉为“科学巨人”的牛顿在苹果树下看书时,从一个苹果成熟落下而引发了联想。试想一个苹果掉下来是一件怪事吗?不,它很常见。谁也没有去注意它,因为我们觉得没有什么大惊小怪的,难道它不掉落难道飞上去吗?正是牛顿对这个我们不注意的问题有了浓厚的兴趣,既而发现了“万有引力”定律。从中可以发现有了兴趣就有了动力,孔老夫子在《论语》中曾说:“知之者不如好之者,好之者不如乐之者。”当学生有了学习的动力,加之教师的指引,著名教育家陶行知先生曾说“发明千千万,起点是一问”。信息技术教学中,

以“探究问题”为载体,以“相互合作”为主线,以“精讲点拨”为路径,通过学生自主学习的过程,经历“渔”获“鱼”的整个信息获取的学习历程。

一、创设“质疑情境”教学,激发学生思考“问学”

在信息技术教学中,教师通过对创设轻松、平等、安全和自由的学习氛围,使学生感受到“心理安全”和“心理自由”,让课堂变得鲜活起来。信息技术教学模式要从传统的“学问课堂”转向“问学课堂”,其先决条件就是要消除学生心理障碍,让学生不“怕”,轻松,这样学生才敢问,这是培养学生“问题意识”的基础,也是关键。在学生进行信息技术课堂活动时,教师应“少一些不许,多一些接纳”,“少一些制约,多一些民主”,要让学生从内心感受到课堂的自在,教师的亲和力,使学生敢想、敢说、敢做、敢问,从而达到以问促学、以问引思,层层上升的教学空间。

在进行信息技术《百变造型》教学时,为了让学生更好的学习“变脸”游戏界面的“角色1”造型的制作。在练习中,当学生一个个按照书中的图例画出了“角

色1”的图示，老师就问学生“制作的过程中还有什么问题吗？”这时有个别学生会说“老师，这个人物造型太丑了，可以进行改变吗？”一石激起千层浪，学生们开展窃窃私语，展开了热烈的争执。有学生认为，这个“角色1”应该改变脸型；有学生认为，应该改变颜色；有学生认为，应该改变这改变那，等等想法和看法。于是，老师就趁热打铁，展开对下一课《旋转色彩》画笔简单知识的介绍，引发了课后学生自主进行探究。学生学习兴趣高涨，触动了学生在“问中做”“问中学”“问中思”，进一步提升了学生实际的动手操作能力、对待问题的思考能力以及创新能力的有效培养和提高。

二、创设“冲突情境”教学，激发学生相互“问学”

信息技术学习是循序渐进的一种学习模式，学生在信息技术的学习过程中，对已有知识与未知知识之间始终都存在着必然联系，两者之间是一种促进的关系。《论语》中，子曰“温故而知新，可以为师矣。”此即所谓的“认知冲突”，比如说海水，如果不知道的人会觉得如果在海上航行缺乏水的话渴了就喝海水吧，可事实却不是这样，因为海水中的盐分使我们身体不能继续保持平衡，如果我们口渴就喝海水，我们就会越来越渴，这就是所谓的认知冲突。教学中，教师要将学生认知的不平衡导向认知平衡，在这个过程中，“认识冲突”是学生自主学习与合作探究的动力和源泉。教师需要通过以“问题”为导向，指引学生相互“问学”，通过心灵碰撞的火花，提高对知识结构的个人认知，从而达到创新能力意识的提升。

信息技术Scratch教学中第三课《随机颜色》，由于前面一课《旋转色彩》中已经教学了对“绘图编辑器”关于造型、颜色的编辑加工，因此许多学生在这一课的学习过程中对在绘图编辑器中输入文字，设定字体、字号等内容都得心应手。他们会主动寻找一些操作，对“绘图编辑器”里的每个按钮进行尝试。教师引导学生对舞台中间的文字进行操作设置，有学生提出了困惑“随机数可以改变角色的颜色吗？”这时下面的学生都开始七嘴八舌，学生彼此之间展开了相互“问学”，比如“怎样把随机数函数插入到模块中”“随机数的活动区间”“随机数的排列过程可否增加一个设定角色大小功能”等等。对师生之间这时的互动，互学，培养起学生对信息技术的学习之力，积蓄起了学生对信息技术的学习之能。

三、创设“开放情境”教学，激发学生学后“问学”

曾有学者认为，学生不应当带着“句号”离开课堂、离开学校，而应始终充满着好奇心、求知欲。在信息技术教学中，一个问题的解决往往意味着另一个问题的开始，问题永远是贯穿信息技术教学始与终。如何引导学生不断进行信息技术学习的新旅程？个人认为，教师应当颠覆目前流行的“先学后教”模式，把“先学后教”再一次变成“先教后学”，通过教师留白、引导性的讲解，使学生自主学习、生生互动、形成成果。小组讨论解决低层次的问题，再由教师答疑解惑，引领着学生的不断探究，从而达到创新能力的发展。激发学生学后“问学”，不断进行模式的转变，让学生找到适合自己的学习方法，进而延展学生的学习空间。著名的教育家叶圣陶说过：教学有法，教无定法，贵在得法。教学中，教师可以创设开放情境教学，拓宽学生信息技术思维，打造出适合学生个体的信息技术学习“畅想空间”。

在信息技术《酷我剧场》一课的教学中，我在教学了“舞台背景”后，引导学生思考舞蹈演员出场之前应该等待多少秒，如何设计造型，选择音乐，怎样添加代码。由于学生已经拥有了Scratch编程初步的程序设计流程，当我提出“还有哪些方法能够快速实现这一编程？”时，学生带着问题开动思维，通过互动交流、研讨，学生课后通过多种方式完成了各式各样的舞台创作。课程得到了有机的提升，学生的各方面信息技术能力得到了升华。

学生对信息技术的学习应该是与学生的兴趣、学生的互动、生活实践活动相接轨，在学习中享受着成功与快乐。教学中，教师通过情景问题的创设激发学生积极主动的问学，从而培养学生的“问题意识”，开发学生的创新意识，激发学生畅想，让学习真正成为终身。

参考文献

- [1]张天骄.核心素养视角下信息技术教学中学生质疑能力的培养[J].山东师范大学.2018年
- [2]潘竹树.基于核心素养的中学生问题意识的现状与思考[J].《数学学习与研究:教研版》.2019年

小学数学课堂教学中多媒体应用策略

李豪杰

(江西省赣州市于都县禾丰镇中心小学 江西 赣州 342300)

【摘要】如今信息技术得到了快速发展，与此同时，多媒体技术也被广泛地应用于各学科的教学，为教师开辟了一条新的教学道路。多媒体技术问世后，改变了传统的教学模式，很大程度上提高了教学效率。随着多媒体技术的发展，这种教学手段已经日趋成熟，但如何将多媒体技术有效地融入数学课堂中仍然是一个值得探讨的话题。

【关键词】多媒体；思维；创新

相比于传统的教学模式，多媒体有很多优势，对于教学效率的提升有着重要意义。但这并不意味着应用多媒体技术就必然可以打造高效的数学课堂，教师在应用时也要有一定的技巧，要将其作为一种构建有效课堂的手段，切不可过度依赖，盲目使用从而流于形式。基于此，教师需要对多媒体技术有一个全方位的认知，力争将这种教学手段的价值发挥出来，以此来构建理想的数学教学课堂。

一、巧用多媒体技术，改变传统的教学模式

传统数学课堂形式单一，因而造成学生吸收知识的效率低下，教师的劳动强度大却无法达到良好的教学效果。在小学数学教学中，教师需要有一个明确的教学思路。建立明确的教学目标说起来简单，但如何才能更好地达成教学目标呢？其中，巧用多媒体技术可以有效地改变传统的教学思路，助力教师更好地实现教学目标。教师把握这一个“巧”字，只有深入理解其内涵，才能做到媒体的合理选择并进行优化，最大化地将多媒体技术融入课堂中，从而收到更好的教学效果。其次，建立明确的目标后，教师还要结合实际教学情况，针对教学内容思考采用多媒体的哪些元素才能充分调动学生积极性。只有这样，才能真正意义上改变传统的教学模式，提升教学效率。

多媒体的特征是什么？提到多媒体你又会想到什么？声情并茂、交互性、丰富多彩等，多媒体的优势数不胜数。因此，在小学数学课堂中教师要充分地挖掘多媒体的价值，并做到融会贯通，从而引领数学课堂走向高效，收到良好的教学效果。数学是一门抽象的学科，很多数学问题是用语言难以直观表现的，而一味地向学生灌输这些理念，学生理解起来比较困难。比如在讲解“观察物体”这部分的内容时，将多媒体技术有效地融入数学课堂中，就能很好地解决这些问题，不仅可以加深学生的理解，而且还能训练其空间思维能力，提高其数学素养。

二、巧用多媒体技术，促进学生的思维发展

正确合理地运用多媒体技术不仅可以丰富教师的教学手段，有效地提高教学效率，而且还能提升课堂的趣味性，有利于激发学生的学习兴趣，让他们真正地参与到课堂活动中，变被动接受为主动参与。这样一来，学生主体性就能得到体现，其思维会更活跃，思考问题的积极性也会更高。

小学生天生就具备很强的好奇心，他们对未知的事物都有一探究究竟的热情。多

媒体的特点恰好满足了小学生这样的性格特点，巧用多媒体技术，可以充分地调动小学生的视觉、听觉等，让他们以一种更好的状态参与到数学课堂中。同时，巧用多媒体技术还可以把复杂抽象的数学知识形象化，这样的教学形态更符合学生的心理需求。比如在讲解“多边形面积”这部分时，教师巧用多媒体技术为学生体验图形平移、旋转、转化的数学思想方法，将抽象的数学知识具体化，从而让学生真正获得探究的经历，加深了他们对知识的理解，提升了其数学思维能力。

三、巧用多媒体技术，促进创新教育的发展

新课标背景下，创新教育被摆在一个重要的位置上，而如何开展创新教学也成为困扰广大教师的难题。对此，教师可以利用多媒体技术来促进创新教育的发展，将这种教学手段有效地融入课堂中，以此来提高学生的创新思维。当然，创新品质的养成不是一蹴而就的，这是一个漫长的过程。教师要善于多方位地挖掘多媒体的价值，为学生构建有魅力、创新的小学数学课堂，让学生在长时间的求知过程中建立良好的创新精神。

交互性是多媒体的重要特点，而实现交互又是构建创新型课堂必不可少的条件。因此，教师要善于运用科学的教学方法，将多媒体的交互性放大，从而为学生创建一个民主和谐的课堂，引导学生自主思考、自主探究，让他们提升认知水平，构建完善的知识结构。比如在讲解“掷一掷”这部分内容时，教师可以利用多媒体为学生创设多种游戏情境，以动态的形式为学生演示实践活动的顺序和过程。演示过后，教师可以让学生参照多媒体演示的内容探究事件发生的可能性的概率大小，引导学生参与到猜想、验证的过程中，真正做到在交互中促进学生实践能力和创新思维的发展。

总之，多媒体的优势不必多说，相信每个老师都深深体会到了这种教学手段的便利性。同时，多媒体技术中很多的元素恰好是构建高效课堂必不可少的。当然，新课标背景下，多媒体教学也对教师提出了更高的要求，如果教师不能巧妙地应用，很容易让教学流于形式。以上是笔者在多年教学实践过程中总结的几点有关多媒体教学的应用经验，希望给广大教育工作者带来参考。当然，广大教师还是要与时俱进，结合实际教学情况优化教学设计，在不断的学习过程中充实自己，才能提高教育教学质量。