

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。教师要善于多方面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。