

的培养,因此数学活动的出现则彻底改变了传统教学模式的僵局,通过数学活动的开展,学生在自由度更高的课堂中可以对自己的各种想法进行实践和探索,并在不断的试错之中找到最优解,从而获得印象更为深刻的数学体验。^[2]

二、小学数学教学中开展数学活动的策略分析

(一) 开展数学游戏将教学过程趣味化

小学阶段的学生本质上都是贪玩的孩子,因此在课堂上一点点不寻常之处都能引起他们的注意,在数学学习的效率自然大打折扣,为了解决这一问题,通过数学游戏吸引学生的注意力便成了一项切实有效的可行方法,数学游戏对数学知识的“趣味化”,可以极大程度的激发学生的好奇心,从而在自我探索中获得对数学知识更为深刻的理解,例如在多边形的面积这一章节中,多边形是从生活中常见的图形中抽离出来的一般形状,这种非生活化的图形对于学生来说十分单调无趣,学习的积极性也就大打折扣,因此教师在教学过程中可以通过游戏开展数学活动,先让学生在了解多边形的形状之后进行思考,教师所展示的这些多边形和以往学习过的规则图形之间有什么样的区别和相似点,随后教师可以让学生用七巧板尝试去拼凑多边形,并在动手使用七巧板的过程中找到思考题的答案,由于七巧板在拼接上的多种可能性和作为数学玩具的趣味性,学生在动手的过程中也能对多边形的性质有了一定的了解,进而能够发现不同多边形之间在面积上的联系,例如两个梯形按照一定规则相接便可以得到一个平行四边形,通过七巧板数学游戏的启发,学生便能在轻松愉快的氛围中对多边形面积的计算方式有了更为深刻的理解,学习效率获得显著的提升。

(二) 生活延伸提升数学应用性

很多数学知识都是从生活中提炼总结的一般规律,因此只需要一个图形或一

个式子便能精炼对数学规律进行概括,然而这种精炼的表达对于学生来说理解还是有一定难度,因此数学从生活中来,在教学过程中也要让数学回归到生活中去,教师可以通过让数学知识生活化,便能让学生更容易理解知识背后的逻辑性,学生在生活化的教学中也会觉得更为亲切,例如在低年级小学数学中关于认识图形的章节中,主要涉及长方形、正方形、三角形和圆形这四个图形,为了能够调动学生的积极性,教师可以在课前预习时让学生在生活找到符合以上四个形状的物体,并带到课堂中来,学生们可以在相互讨论的过程中便可以对抽象的图形和生活中的物体之间建立一一对应的关系,接着教师可以指导学生自己动手,通过剪纸折纸等方式加深对于图形形状的理解,从而提升数学在生活中的应用性,学生通过对生活中不同图形的总结也能锻炼自身的观察能力,培养自身的数学思维。

总结

综上所述,数学活动的宗旨在于调动学生在学习过程中的主观能动性,从而形成对数学知识更为立体化的认知,而教师在数学活动中的任务便是在适当的时候引导学生并提供帮助,只有尊重学生在学习中的主体地位,才能发挥数学活动在小学数学教学中的优势,本文就小学数学教学中开展数学活动的意义和策略进行了分析,希望能给相关从业人员一些参考。

参考文献

- [1]何静,胡开勇.引导参与 让思维在数学活动中升华——小学数学活动课“玩魔方”教学导引[J].教育科学论坛,2011(2):42-45.
- [2]林春杏.探索数学活动与小学数学教学的有效结合[J].神州(下旬刊),2020,000(013):180.

项目教学法在高中信息技术教学中的实践探索

宋洁玉

(湖南省娄底市双峰县第一中学 湖南 娄底 417000)

[摘要]随着我国科技水平的不断提升,高中信息技术教学已成为人们关注的重点。但是,从目前高中信息技术教学的实际情况来说,仍有部分因素影响着教学效果,无法满足素质教育背景下提出的教育要求。而项目教学法十分尊重学生的主体地位,将学生当作中心,以项目调动学生的学习积极性,并培养学生解决问题、分析问题的能力。因此,教师开展信息技术教学时,应将项目教学法应用其中。基于此,本文主要探索项目教学法在高中信息技术教学中的实践方法。

[关键词]项目教学法;高中;信息技术教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2020.05.536

高中信息技术教学的主要内容是:引导学生了解基础的信息技术知识,并运用所学知识探索与实践,最终提高学生的综合素质以及应用水平。但是,由于生活中信息技术内容与日俱增,逐渐使得学生跟不上时代发展的步伐,所学信息技术知识也难以满足实际需要。因此,作为一名高中信息技术教师,应从根本上提高信息技术教学的效率,将项目教学法应用其中,改善原有信息技术教学中的不足之处,以此发挥出学生的综合能力,让其成为社会需要的科技型人才。

一、项目教学法概述

所谓项目教学法,是指教师指导学生独立完成各个教学项目的内容。从目前项目的实际应用情况来看,不仅能够展现出高中信息技术教学的水平,还能够体现出教师教学能力的高低。另外,项目教学法能够使学生体会到自主学习的乐趣,并让学生获取到一定的成就感,使学生的创新能力得到提升,发散学生的思维能力。

二、项目教学法在高中信息技术教学中的实践方法

(一) 确立项目教学内容

高中信息技术在应用项目教学法开展教学活动时,应先确定项目教学目标以及教学内容,从根本上保障教学的实际效果。信息技术项目教学内容需贴合生活实际,并从学生的日常生活出发,发掘现实生活中所存在的高中信息技术知识,打造出生活化的信息技术教学,提高学生的学习兴趣。另外,在项目教学法应用的过程中,教师需始终关注课堂教学的整体性,并引导学生系统化的应用所学知识,提高学生举一反三、判断推理的能力,最终使学生的综合能力有所提升。因此,教师实际开展教学活动时,应当最大限度地覆盖多方面的信息技术内容,从而更好地培养学生的应用能力^[1]。

(二) 制定项目教学计划

当教师完成项目教学法内容设计过后,应当完善信息技术教学的计划,进而井然有序地开展教学。教师在实施整个项目之前,需结合学生的实际学习需求以及知识掌握水平,合理制定出相应的教学计划,使项目教学具有一定的针对性。与此同时,教师要带领学生探索与研究学习内容,形成自主学习的良好习惯^[2]。通常情况下,教师实施与设计教学计划时,应考虑以下几点内容:1.在使用项目教学法开展信息技术教学时,所制定出的项目教学计划内容应全面,并且要调动所有学生的参与积极性,呈现出高效的信息技术教学课堂教学。2.所制定出的教学计划应全面落实到教学实践中,并提高项目教学法的引用效果,制定项目内容也需要满足学生的兴趣爱好,不仅要确定项目的难易程度,还需要规定出具体完成的实践内容,使整体实践过程效率得到提升。

例如,在学习高中信息技术教育科学出版社《制作演示文稿》时,教师可以采取小组学习的方式,将班级同学分为若干个小组,分别完成的项目任务,即制作演

示文稿。由于学生之间在喜好方面会存在差异,在文稿内容制定上会存在分歧。因此,教师在分组之前,让学生按照个人喜好自主形成小组,提高项目引进教学的效果^[3]。

(三) 展现项目教学成果

教师应用项目教学法开展信息技术教学时,需要注重项目教学成果的展示,项目成果展示的过程也就是检验学生学习成果的过程,不仅能够丰富信息技术教学的形式,还能提高学生的学习自信心以及学习热情。如上所述教师带领学生制作演示文稿时,学生们会按照个人喜好内容确定幻灯片制作的内容,并在其中添加自己的想法以及创新点。为了更好地展示出学生的创作意图,每一小组可以选出一名演示文稿讲解员,对设计意图、设计内容进行讲解,进而让学生们更为深入地理解项目教学成果,体会到信息技术知识的独特魅力。

当学生完成成果展示之后,教师需指出学生项目学习中的不足之处,并对整体的项目完成情况进行评估。教师可以采取小组评估、学生互评、教师点评等形式,结合项目的难易程度,给予切实的建议与评价。评估的过程也是学生认知自身能力的过程,可以达到取长补短、改善学生缺点的作用^[4]。另外,评估小组成立之后,小组成员应公平公正评估项目,并制定出项目评估报告,让学生们更为全面的了解自身的优点及缺点,以此增强学生的综合素质,让其完成学习反思,促进项目实践信息技术教学的开展。

结束语

总而言之,高中信息技术教学不仅能够培养学生的综合素质,还能够使学生的信息应用水平得到提升。项目教学法应用在信息技术教学中,能够充分满足素质教育的要求,并且丰富了教学设计、教学展示等内容,让学生拥有展现自我的平台,检验学生的学习能力。尤其是在实践教学的过程中,运用丰富的教学手段,调整优化教学内容,不仅提高学生的实践能力以及应用能力,同时也构建出一种愉快、放松的学习氛围,以此提高学生的信息技术探究热情,推动高中信息技术教学的发展。

参考文献

- [1]王志辉.项目教学法在高中信息技术教学中的开展与应用[J].电脑知识与技术,2020,16(20):111+113.
- [2]常明立.项目教学法在高中信息技术课程的实践分析[J].科技风,2020(10):55.
- [3]宋启峰.项目教学法在电子信息科学技术教学中的应用[J].无线互联科技,2019,16(22):97-98.
- [4]万菲菲.项目教学法在高中信息技术教学中的应用[J].中小学电教,2019(05):27-29.