

小学信息技术教学模式构建与创新方法分析

史泽辉

(平度市古岘镇古岘小学 山东 平度 266742)

【摘要】随着新课改的不断落实, 素质教育开始逐渐成为新教育体制模式下的重中之重。为了进一步响应国家号召, 促进小学生素质教育的提升, 打造全能型人才, 必须要做到各个学科的通力配合。对于小学信息技术学科的教育教学方面, 教师要运用创新思维, 为学生们打造数字化教学模式, 同样把现代化信息技术结合到教学过程中, 提升学生们对科学的认识, 塑造正确的科学观念。为学生们未来的科学实验学习做好铺垫, 培养学生们的创新意识和对待科学严谨的学习品质, 给学生们们的整体科学观念打好基础。

【关键词】小学教育; 信息技术; 创新**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1649

引言

目前小学阶段的信息技术课, 仍处于较传统的教学方式, 教师们的工作仅仅是将理念和知识传授给学生, 学生们对原理较为深奥的信息技术课还处于一知半解的情况。而对于信息技术课, 学校方面也将其看做是学生主要学习时间的休闲, 并未真正重视信息技术学科的发展。为了打破这种传统的方式和对信息技术学科的轻视, 新一轮教育体制改革明确指出, 将信息技术纳入重点学科, 在未来有望成为参与高考的学科之一。在此大环境下, 信息科学教育工作者们开始逐渐重视信息技术的教育, 本文就信息技术教学模式的构建和创新方法进行粗略的分析。

一、小学信息技术教学模式的构建方法

对于小学信息技术教学模式的构建, 必须以引起小学生对信息科学的兴趣为主^[1]。“兴趣是最好的老师”, 引导学生们对信息技术产生浓厚的兴趣, 有利于下一步教学计划的开展。教职工应该通过实验和游戏的方法, 逐步构建信息技术教学模式, 让学生们跟随教师的脚步, 从现象到原理的反顺序, 学习其中的科学文化知识。

例如: 开源创客教材第一单元——走进开源世界, 教师带领学生来到开源创客的信息科技产品的展览馆, 通过让学生们见识一系列方便人们生活的科技产品后, 向学生们提出问题: 这些产品的工作原理是什么? 学生们对信息科技产品非常好奇, 通过学生们的好奇心, 教师对学生们心中的疑问进行逐一解答。

这种实践性兴趣培养的教学模式可以有效提升信息技术教学教学工作的执行和完成, 也有利于学生们对信息技术的好奇心进一步加深, 促使学生往更深的层次寻找答案, 激发学生们的求知心理。

二、小学信息技术教学模式的创新方法

(一) 实际生活情境带入

在开展小学信息技术教学的过程中, 教师需要根据授课内容, 结合学生们的特点和特长, 统计学生的学习情况、学习进度, 合理的设计教学方案, 把握教学难度^[2]。对于小学生来说, 信息技术过于复杂, 晦涩难懂, 如何引导学生完成信息技术课程的学习成为难题。教师可以通过实际生活情境带入的方法, 将复杂的理论体系转化为具体化、生动的实际生活。

例如: 开源创客教材第二单元第6课——向日葵声控灯——声音传感器与LED灯相结合, 教师通过用纸杯和绳制作传话筒, 让学生们互相之间进行声音传递, 教授学生声音传感器的原理, 说明声音可以在物体之间传播。然后结合向日葵声控灯, 讲述其原理是把简单的纸杯声音传感器进行功能的放大然后安装在LED灯中, 用作控制灯开关的按钮, 这样就成功的制

作出了声控灯。

通过这种结合实际生活的方式, 化繁为简, 更好的将知识用学生们可以接受的方式传输给学生们, 加快了学生们对知识的理解和消化, 构建小学信息技术教学授课的新方法。

(二) 引导学生参与实践, 获得知识

“实践是检验认识真理性的唯一标准”, 对于小学生来说, 教师是绝对的权威, 教育工作者的教学目标之一就是培养学生不迷信权威, 会独立思考的能力^[3]。对于信息技术学科, 更应该从实际操作中获得经验和知识, 敢于挑战权威, 形成自己在正确操作后的记忆, 这对学生的信息技术学业中至关重要。

例如: 开源创客教材第三单元第15课——认识、组装小跑车的课堂上, 教师不再像传统教学那样, 自己动手操作演示, 让学生们学习理论知识。而是将组装小跑车的零部件下发给学生, 再一一讲解组装步骤, 引导学生们亲自动手操作组装, 最后学生们组装完成, 教师再让学生发出疑问和在组装过程中遇到的困难, 最后对问题和疑问逐个解答和讲解。

这种亲自动手操作的过程, 就是学生们获得新知识的过程。自己动手操作, 可以让学生们加深对信息技术科学知识的理解和记忆, 从而有利于信息技术课程的进行。

(三) 结合游戏, 展开生动形象的教学方式

针对小学生的年龄, 枯燥的理论知识经常被学生们接受, 把理论结合到游戏中, 通过游戏的方式来吸引学生们的注意力和引起学生们的好奇心。通常理论知识的讲解往往以抽象的形式存在, 小学生的空间思维发育尚不健全, 很难产生知识框架与概念, 结合游戏, 在游戏中生动形象的把理论知识传递给学生们, 可以帮助学生们进行记忆和消化理解, 有利于信息技术在课堂上的开展和应用。

结束语

综上所述, 从小学信息技术教学模式来看, 教育工作者仍需要具有发散思维, 进一步创新信息技术教学理念。提升学生们对信息技术科学学习的积极性, 营造适合学生们学习的环境。在此基础上, 再展开整体的教学计划, 才能最终实现信息技术教学模式的转变。

参考文献

- [1] 刘宝银. 基于小组合作的小学信息技术教学研究与实践[D]. 沈阳大学, 2019.
- [2] 黄艺琼. 支架式教学在小学信息技术教学中的应用研究[D]. 广东技术师范学院, 2018.
- [3] 黄彩琴. 基于游戏化学习的小学信息技术教学模式及其效果研究[D]. 广东技术师范大学, 2019.

“项目式学习”在小学信息技术教学中的实践与思考

陶丽萍

(通化县大泉源满族朝鲜族乡天仁中心小学校 吉林 通化 134100)

【摘要】“项目式学习”教学法就是在老师的指导下, 将一个相对独立的项目交由学生自己处理, 信息的收集、方案的设计, 项目实施以及最终评价都由学生自己负责, 学生通过该项目的实行, 了解并把握整个过程及每一个环节的基本要求。“项目式学习”教学法最显著的特征是“以项目为主线, 教师为引导, 学生为主体”, 它以真实的或模拟的工作任务为基础, 让学生利用各种资源以及自身的体验, 采取“做学结合”的方式, 通过完成该项目来获取新知。信息技术是涉及动手技术含量较高的学科, 采用项目式教学是一项非常实际, 并且很有成效的尝试。

【关键词】信息技术; 项目式学习; 教学法; 实践与思考**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1650

一、“项目式学习”教学法

“项目式学习”教学法就是在老师的指导下, 将一个相对独立的项目交由学生自己处理, 信息的收集、方案的设计, 项目实施以及最终评价都由学生自己负责, 学生通过该项目的实行, 了解并把握整个过程及每一个环节的基本要求。“项目式学习”教学法最显著的特征是“以项目为主线, 教师为引导, 学生为主体”, 它以真实的或模拟的工作任务为基础, 让学生利用各种资源以及自身的体验, 采取“做学结合”的方式, 通过完成该项目来获取新知。具体表现在: 目标指向的多重性, 学习周期短, 见效快, 可控性好; 注重理论与实践相结合。“项目式学习”教学法是师生共同完成项目, 共同取得进步的教学方法。

二、“项目式学习”在小学信息技术教学中的尝试

信息技术项目活动教学是在具体分析信息技术的教学环境, 学习者特征和学习任务的基础上, 运用行为主义学习理论, 建构主义学习理论, 以课程整合、探究教学、任务驱动教学、协作学习、创新学习等思想为指导, 构建出一种新型活动教学。

例如, 在《制作电子小报》一课时, 我为学生设计了一个项目“走进中国传统节日”, 项目实施流程为: 确立研究主题、组建小组、制定活动方案; 实践活动(深入了解传统节日、制作电子小报); 交流展示评价。

利用信息技术课、课外实践相结合的方法完成项目要求, 整个活动预计为2个星期, 共计4课时, 其中教师组织课2课时(确立主题、成果展示), 课外收集1课时, 小报制作1课时。课内活动在计算机网络教室, 课外实践在计算机网络教室、图书室、阅览室、校外。

我在课堂上利用创设情境法, 任务驱动法巧妙、合理地提出项目, 再把项目分解成具体、明确、可操作的4个子项目: 确定主题、搜集素材、合理设计、分工制作, 建立起电子小报的大体思路, 并养成“先创意, 后动手”的良好习惯。项目实施阶段, 采用小组团队的形式, 学生想到合作, 主动学习和实践, 培养了他们自主学习、合作学习能力, 发展他们的创造性思维, 提高了他们解决问题的能力。

作品产生后, 采用学生自评、互评等方法, 进一步激发学生的学习兴趣, 在评价交流中汲取他组作品的长处, 进一步完善自己小组的作品, 在不断修正中学习提升, 真正使自己成为学习的主人。

以项目“走进中国传统节日”为载体, 完成电子小报的制作, 在提高学生信息技术应用能力的过程中培养学生对传统文化的热爱之情。通过实践活动, 让孩子们了解中国的传统节日, 知道节日历史渊源、精神内涵、文化习俗等, 引导学生重视传统节日, 重视传统文化, 加深学生的文化底蕴, 提高学生的文化素养。

又如教学《在PPT中绘制图形》时, 我设计的项目是“绘制环保标志”。本课的知识内容是小学信息技术四年级下册PPT中的形状绘制。本次项目活动以垃圾分类为主线, 绘制、设计环保标志, 因为环境教育已在各中小学开展, 学科教学渗透环保知识有了很大发展。但是, 长期以来, 学校的环境教育过于注重环境知识的传授, 而忽略了参与性和责任感, 发现

问题、解决问题的能力显薄弱。本项目活动注重培养学生发现问题和解决问题的能力。

本次项目强调学有所思, 学有所用。学生在观察体验中发现和创造, 在解决现实身边环境问题的过程中发展批判反思能力与创新能力, 在参与环境保护中形成正确的环境观, 促进学生社会实践能力的发展, 形成与环境和谐相处的健康的生活习惯, 增强积极参与有关环境和可持续发展决策与行动的意识。

信息技术是涉及动手技术含量较高的学科, 采用项目式教学是一项非常实际, 并且很有成效的尝试。“项目式学习”既可以让学生了解一个作品完成的基本过程, 又可以在完成作品的过程中培养学生主动学习、解决问题、思考创新等学习品质, 体验学习的快乐。

三、“项目式学习”在小学信息技术教学中的应用思考

(一) “项目式学习”它需要老师有全新的教学理念, 教师需要充分发掘信息技术学科的教学优势, 为学生设计多样的教学内容, 让学生融入其中, 利用信息技术这个手段来处理问题。

(二) 信息技术学科的项目教学, 并不是利用某个软件完成某个任务。要想有效实施, 常常需要用到其他学科的相关知识, 再利用合适的方法和相关技能手段加以实践。

(三) 在学生实践过程中, 教师要注重引领, 提示探究方法, 学生在实践过程中慢慢成长, 他们分工明确、相互合作, 共同研究设计创造, 建立了学习的成就感和自信心, 才能感受到了学习的快乐。

(四) 在活动实践中同学们协作研究、设计创造, 提升了解决问题的能力; 汇报交流中, 学生学会了赞美, 学会了欣赏, 获得了知识技能, 更重要的是尝到了成功的快乐。活动过程中建立了学生的自信心, 潜移默化的提高了学生的人文素养。

(五) 信息技术学科提倡“项目式学习”教学法, 也不排斥其他有效的教学模式, 更不能把它视为教学改革的终点。

“项目式学习”在信息技术教学中的尝试很有效, 但需要不断探索和创新。学生是教育改革的主体, 是教育模式改革的直接目标, 一切都要以培养学生为重点。希望通过项目教学和其他有效的教学方法, 让学生能够在信息技术这门学科时培养自己的能力, 为今后的发展奠定基础。

参考文献

- [1] 吴玉磊. 如何以项目学习的方式培养学生的信息技术核心素养[J]. 名师在线, 2020(17): 4-5.
- [2] 任彭雨. 项目式学习在初中信息技术课程中的应用探究[J]. 汉字文化, 2020(11): 139-140.
- [3] 周砚芳. 项目式学习在小学信息技术教学中的应用[J]. 科技资讯, 2020, 18(13): 30-31.