

提高小学信息技术教学有效性的策略研究

孙晓晓

新疆库尔勒市普惠乡中心学校

[摘要]随着时代与科技的不断发展,信息技术在各个领域都已经得到了广泛应用,在小学教学中加大对学生们信息技术培养力度不仅可以提升学生们信息技术实践技能和核心素养,同时还可以让学生们利用信息技术应用于自我学习的效率提升之中。

[关键词]小学教学;信息技术;应用策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.10.1357

掌握信息技术对于未来时代的高素质人才是一个基本要求,在小学阶段开展信息技术课程的专业教学既符合立德树人的教育理念,也符合新课程改革要求的促进学生们全面发展的要求。要有效提升小学信息技术的教学有效性,一方面学校要积极引入相应的硬件设施,提升教师的专业素质,同时还要与学生家长积极合作,建立线下线上相结合的教学模式。

一. 小学信息技术教学的现状

信息技术主要指的是人们收集信息、处理信息和归纳总结信息的各项技术,包括多媒体、互联网及大数据分析技术。然而在目前的信息技术教学过程中存在着以下问题影响了对学生们信息技术的教学实效性和学生们学习兴趣的培养。首先是受制于专业信息技术教学资源的缺乏,许多学校班级都没有开展专业信息技术的设备条件,学生们很难接受完整的信息技术实践训练,教师所开展的信息技术课程也大多是以理论知识为主。然而信息技术是一门实践类课程,要有效提升学生们信息技术实践水平,就要让学生们在反复实践信息技术的过程中激发对各类信息技术的学习兴趣和素养。另外一个问题是许多家长对学校开展的信息技术课程都没有予以相应的支持,部分家长仍然是抱有传统的教学观念,他们认为学生们的唯一任务就是认真学习文化知识并取得好的考试成绩,而忽视了对学生们综合素质的全面发展。要有效提升信息技术课程的教学实效性,教师要积极和家长沟通,互相了解学生们在学校和在家庭中的学习情况和身心状态,以进一步调整学生的信息技术学习计划。除此之外,在现在的小学信息技术课程教学过程中,许多教师仍然是采用以学生们考试成绩为导向的教学模式,对学生们信息技术学习情况的评价也多是学生们信息技术课程考试为主,这样本末倒置的信息技术教学模式一方面并不能够提升学生们对信息技术的学习兴趣,同时也不能让学生们将课堂中所学的信息技术知识技能应用于生活实践之中。信息技术是一门与学生们的生活实践关系非常密切的学科,要有效提升学生们信息技术实践水平,教师就要和学生一起改变目前的教师独自讲解、学生们被动跟随教师学习的单一教师模式,而是要让学生们以一种更加积极主动的姿态进入到信

息技术课堂中。兴趣是最好的教师,只要让学生们激发了对信息技术的兴趣,那么学生在课后也会自然地将所学的知识应用于各种生活实践如自我的其他科目学习过程中。教师一方面要向学生们展示信息技术在各种生活实践中的具体应用,让学生们通过模仿教师操作的方式掌握各种实践技能,但更重要的是要让学生们自主地应用信息技术进行实践拓展学习,让学生们从被动学习转变为积极主动地学习^[1]。

二. 开展小学信息技术教学的意义

信息技术在人类生活和生产实践中都已经得到了广泛的应用,在小学这一关键基础教育阶段开展信息技术教学一方面可以让学生们通过接触各种先进信息技术进一步提升他们的信息素养,同时还可以让学生们通过学习各种信息技术实践操作进一步提升自我学习的效率。在学校内加大对学生们信息技术教学的培养力度不仅可以促进学生们的综合素质发展,同时也可以在学校班级内树立起以学生个人发展为导向的教学模式,一方面其他科目的教师也可以在文化科目的教学过程中积极应用信息技术,将本来枯燥无味的课堂转变为师生们一起平等交流的良好平台,提升学习效率,同时还可以进一步提升学校班级管理的工作效率。小学生们正是爱玩好动的年纪,在班级内开展专业的信息技术教学一方面可以让学生们认识到信息技术对于人类生活实践的巨大促进作用,学生们可以更加积极主动地在自我的学习生活中应用信息技术,同时也可以将自我的精力放在实践技能的提升和个人发展上,同时还可以让学生们认识到技术的两面性,让学生们学会合理科学地应用先进技术以提升工作学习效率。开展信息技术教学除了可以有效培养学生们的信息技术实践技能,对于学生们正确价值观的培养也是大有裨益。

三. 提高小学信息技术教学有效性的策略研究

(一) 开展生活情境类的扮演活动

学生们对信息技术教学不感兴趣的原因之一便是觉得目前所学的信息技术知识和专业技能与自己的生活实践距离非常遥远,要有效提升小学信息技术教学的有效性,教师可以通过开展生活情境类的扮演活动,让学生们在各种模拟场景中进一步理解信息技术的生活性和专业性。学生们在课后也会自然地将自我的学习重点放在提升自我的实践技能中。

教师在开展生活化的信息技术课堂时要注重考虑学生们的实际需求,要让学生们能够将所学的知识能够又反复应用于自我的学习生活之中。例如在学习“word的设计与制作”时,教师可以让学生们以小组形式开展“杂志设计比赛”,让学生们通过多媒体和互联网技术各司其职地完成杂志封面的设计,看哪个小组的同学设计的杂志最美观大方。学生们需要根据各个杂志社的具体要求完成设计的任务,如某小组设计的古诗词杂志是以一本古色古香的典籍为蓝本,翻开这本书就好像与古人进行深入的交流对话一般,另外一个小组设计的科学类杂志则是以古今中外的科学人物肖像为封面设计,让人一看就明了这本杂志的设计特点和主要内容。在学习“动画视频的制作”时,教师可以让学生们自由地选择自己喜爱的人物形象进行动画化设计,并且应用各种电脑软件将本来平面单薄的纸质形象转化为幽默诙谐、能动会跳的动画形象,有的同学将班级中的其他同学和教师以漫画的形式进行了电子化制作,当学生们看到平时熟悉的形象在电脑屏幕前活灵活现的展现时,自然也就进一步地萌发了对信息技术的学习热情,有的同学则将在语文、历史等科目中学习的一些文字形象转变为了微课教学视频,让学生们以一种寓教于乐的方式进行信息技术与其他文化科目的渗透学习,如某同学将古诗词中的诗情画意以动画视频的形式进行展现,一方面加深了学生们对古诗词意境的理解,又可以有效提升学生的信息技术实践技能水平。通过开展生活化的信息技术课堂可以让学生们认识到信息技术的实用性,进一步激发学生们的内在学习动力。

(二) 开展信息技术游戏活动

许多家长之所以不愿意让学生们将学习精力放在信息技术课程的原因便是担心学生们会深受信息技术的负面影响,如沉迷游戏及互联网而影响正常的学习成长。一方面教师可以通过积极和家长沟通的方式让学生们理解到信息技术对学生们学习生活的巨大促进作用,同时也要通过给学生们开展讲座培训的方式让学生们了解到不合理应用信息技术的负面影响。只有让学生们认识到信息技术的两面性,才能让学生在今后的学习生活中更好地发挥信息技术的正面作用。教师可以通过将开展游戏和信息技术教学结合的方式来进一步提升学生们对课堂教学的积极性,也可以让师生之间、学生之间更加频繁地互动交流,提升学生们其他文化课程知识的学习效率。例如在学习英语时,积累单词对许多学生都是一项非常艰巨的任务,一方面教师可以通过利用信息技术帮助学生们建立电子单词积累本,学生们可以随时随地地应用便携设备查看自我的单词积累情况,当学生们在互联网搜索各种英语学习资源时也可以非常方便地积累各种优美的字句,提升自我的英语学习效率。教师还可以让学生们一起玩“单词游戏”的方式来进一步提升学生们的英语单词积累效率,学

生们可以以小组的形式展开竞赛,电脑屏幕上不断出现各种生词,学生们要正确选择代表单词的意思,如“sunny”代表着晴天,“winter”代表着冬天,最终得分最高的学习小组还可以获得相应的荣誉称号和奖励。通过这样的游戏活动不仅可以提升学生的学习效率,还可以培养他们的自信心。

(三) 开展综合实践活动

信息技术的教学目的是为了让学生们能够学以致用,将多媒体技术、互联网技术及大数据技术应用于自我的生活实践之中。要进一步提升学生们的信息技术实践水平,教师可以通过开展综合实践活动,让学生们以解决问题为导向来体验信息技术的专业性和实用性。例如在许多科目的学习过程中都需要应用幻灯片资源的制作,而学生们除了单纯地听取教师的知识讲解,教师还可以鼓励学生们以师生角色互换的方式来体验如何制作幻灯片教学资源的全过程。教师可以先向学生们展示幻灯片资源制作过程中的动画切换、排版设计和内容设计等过程,然后再让学生们选择自己感兴趣的学习内容进行幻灯片资源制作。如有的同学就以“微课视频的制作”为题制作了趣味十足的幻灯片分享,他向其他同学介绍了几种常见的视频剪辑软件和各种学习资源的搜索网站,如各种线上的图书馆可以让我们非常方便地观看各种展览和藏品;有的同学则以“英语与信息技术的渗透结合”为题向大家分享了互联网上各种丰富多样的英语学习资源,如与他人交流英语阅读和写作技巧的英语学习论坛,可以非常方便地进行中英互译的网址软件。让学生们以这样实践应用的方式来练习信息技术实践技能可以让学生们逐步认识到信息技术知识技能的实用性,在实践中进一步提升自我的学习效率^[3]。学生们在互相交流心得技巧的过程中也可以在班级内部营造出你追我赶、力争上游的信息技术学习氛围。

结束语

在小学这一基础教育阶段,教师对学生们的教学重点应当是培养学生们的学习习惯和综合素质,让学生们在校中能够逐步成长,而不是为了让学生们去追求所谓的高分考试成绩。开展信息技术教学一方面可以解放教师的教学负担,提升工作效率,同时也可以培养学生们的实践技能和信息素养。教师可以通过开展生活情景类扮演活动、开展信息技术游戏和综合实践活动等教学策略来进一步提升信息技术课堂的教学实效性。

参考文献

- [1] 梁小棠. 项目式学习在小学信息技术教学中的应用[J]. 电脑知识与技术, 2019, 15(15): 174-175.
- [2] 吴雪敏. 情境创设在小学信息技术教学中的应用案例研究[J]. 兵团教育学院学报, 2018, 28(06): 80-84.
- [3] 张晓策. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 西部素质教育, 2016, 2(07): 94-95.