

浅谈信息化教学背景下的小学信息技术教学策略

排热合提·加马力

新疆维吾尔自治区和田市吐沙拉机场小学

[摘要]新时期,信息化教学手段已然逐渐取代了传统教学手段,将其应用到小学信息技术教学中,不仅能够优化教学手段提高课堂效率,还能够充分吸引小学生,让其愉快学习实践和探索,扎实掌握信息技术知识并不断提高信息技术水平。教学中,教师既可以利用信息化手段制作精美的课件,辅助开展多样化的教学活动,也可以利用信息化手段开展趣味的线上评价、比拼活动等,会收获更理想的教学成果。下面就信息化教学背景下,小学信息技术教学策略进行了研究,以供参考。

[关键词]信息化教学;小学信息技术;教学策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.11.847

前言:

信息化背景下,为小学信息技术教学带来了新的生机。通过运用信息化教学手段指导小学生预习、学习及实践、探讨等,会有效提升教学的新鲜感,使小学生高效学习和实践,对信息技术知识及操作方法、技巧融会贯通。教学中,教师可以将重难点制作成精巧的微课,或是PPT、多媒体视频课件等,开展课前预习、合作探索等教学活动,会让小学生愉快的学习主动探索,并让其奠定扎实的知识基础。

一、以微课指导预习,奠定良好学习基础

课前预习能够使小学生提前了解课程内容,有效锻炼其自主学习的能力。而且,会让其提早发现对知识的质疑之处,促使其带着疑问主动探索课程内容,课堂学习质量会明显提高。但小学生的自主学习能力正处于发展阶段,独自进行课前预习经常会出现思维混乱的现象,抓不住课程的重点。在信息化教学背景下,教师可以把微课应用于课前预习指导中,引导小学生清晰预习最大限度掌握课程知识点。制作微课过程中,教师要注重将小学生不容易理解及把握的知识点讲解过程制作成微课进一步突出课程重点。在趣味视频、影像的帮助下,不仅会有效提高小学生预习质量让其更好理解重难点知识,还会让其眼前一亮提升自主学习、探索兴趣,从而做好充足的课前准备^[1]。

如,《数字照片巧获取》一课,重点的知识是让小学生学会制作简单的标题幻灯片,会保存制作好的演示文稿。教师可以将制作幻灯片的过程及保存演示文稿的过程、方法制作成微课。在将其分享到班级公众号中,让小学生结合教材进行预习。应用微课过程中,小学生可以根据其理解接受情况,反复操作微课进行深层探索,不仅会为小学生预习带来极大便捷,还会使课前预习不再枯燥乏味,使小学生的积极性明显提升。当其在课堂学习中深层学习时,也会快速突破课程的重难点,并高效参与课堂实践,促使其操作水平、动手能力等大幅提升。而且,也会在潜移默化中使课堂效率显著提升。

二、转化教学过程,提高教学品质

一般情况下,教师是在讲解全部课程内容后让小学生进行实践操作,但小学生容易出现知识点遗漏的现象不能全面扎实记忆不同操作步骤及知识点。不仅会增加小学生的学习阻力,还会降低教学品质。同步教学法是一种新兴的教学方法,相较以往的教学方法有明显不同,是将理论与实践灵活穿插的一种教学方法,能够使小学生扎实掌握操作技巧及课程中的知识点。尤其是信息技术是一门操作性较强的学科,小学生高效实践对其学习质量有直接的影响。通过边学边实践的方式,会有效减轻小学生的学习阻力并对课程知识充分消化吸收,从而灵活运用。教学中,教师要把握好课程进度,在小学生能够良好实践操作后再推进课程进度,才会使信息技术教学更高效地开展。

授课时,教师可以将教学过程提前制作成视频课件,在结合视频讲解、指导的方式,让小学生进入到实践环节帮助其消化课程知识,会使教学品质进一步提升。如,《整理图像小能手》一课,教师可以预设生活中的美丽景色的图片在小学的计算机中,再引入图像的变形功能使用。先让小学生与教师同步打开计

算机中的图片,教师再利用投影仪示范操作图像变形过程并同步讲解。此后,再让小学生进入到实践操作环节。教师可以根据操作方法的复杂程度,灵活调整演示次数,再指导小学生进行实践操作,当小学生掌握后操作方法后,教师同样应用这一方法引入下一部分知识的教学。通过同步指导小学生学习和实践,会有效帮助小学生全面学习和掌握如何整理不同图像,并整理图像的技能方法运用自如。相较教师讲解后再让小学生进入到实践中,教学成效会大幅提升。

三、布置趣味学习任务,集中小学生注意力

小学生活泼好动,容易在课堂上出走神、不注意听讲、与同桌说悄悄话等不良行为,需要教师对其加以约束才会暂时集中其注意力,但教导效果不佳也会影响其学习质量。教师要注重应用有效方法吸引小学生注意力,让其主动学习课程才会良好避免其上课走神的现象。对此,教师可以通过布置趣味学习任务的方式,使小学生在增加一定学习压力的同时拥有一定的好奇心,不仅会有效集中其注意力,认真完成任务,还会使其收获良好的学习成果。值得注意的是,教师在应用任务驱动法教学过程中,要结合课程难度及小学生思维水平确定自主学习方式,可以将课程内容的视频制作成多媒体课件后,灵活指导小学生自主学习,或是单独自学或是合作自学,才会使其自主学习成效大幅提高^[2]。

如,《图像浏览很轻松》这节课,要让小学生掌握使用图像处理软件浏览图像的方法,学会放映图像的方法,体会到使用图像处理软件浏览图像的便利。教学前,教师可以将“QQ影像”窗口中打开“素材库”中“照片”文件夹等操作过程制作成多媒体课件,再布置学习任务:“观察自己计算机素材库中的所有图像。”让小学生两人一组结合多媒体课件先进行自主学习和实践探索。然后,再让每个小组派一名代表到讲台前的计算机中进行实践操作,就会使教师全面掌握小学生的自主学习情况及问题。教师在此基础上,在对小学生存在的问题有针对性的讲解和演示操作,就会使教学品质明显提升。而且,还会让小学生充分集中注意力,扎实记忆图像浏览方法,积极与同学互动夯实知识基础。

四、借助趣味游戏,帮助巩固知识点

小学信息技术课程比较零散,而且部分课程内容中的知识点有较强的乏味感。在教师讲解过程中,小学生容易出现知识点遗漏的现象,会导致其实践环节出现较多障碍。但教师机械的指导记忆或操作会让小学生生成厌烦情绪,促使其实践学习效果不佳,难以巩固记忆不同知识点。对此,教师可以将趣味的游戏引入到实践练习环节,代替以往生硬的记忆或乏味的实践操作。不仅能够使小学生体验到学习信息技术的乐趣,还会让其灵活掌握和运用不同操作技能、理论知识等,让课堂效率明显提升。引入游戏过程中,教师可以利用信息技术巧妙剪辑、整合不同游戏中涉及的文字、图片等,在利用信息化手段将其制作成游戏课件应用于教学实践中,会快速提升教学效率并让小学生主动愉快参与课堂教学活动^[3]。

此外,教师要注重在引入游戏前为小学生提供一定的实践

练习时间,让其做好游戏准备,再进入到课堂游戏环节,会使游戏效果进一步提升。如,《美化图像我来做》一课,教师在讲解照片风格处理等操作知识后,可以引入“大家来找茬”的趣味游戏。教师可以提前将不同图片分别进行旋转、裁剪、增添文字等的处理,将其制作成闯关找茬的模式,小学生每回答一个找茬问题后就会由系统直接提示回答是否正确。游戏开始时,可以让小学生按照座位顺序参与游戏,每次正确判断图片中应用的图片美化知识就可以得到奖励,反之就要表演节目。或者,也可以通过抢答的方式引入游戏,让小学生通过举手的方式获得抢答权,准确表达图片中蕴含的图像美化知识就可以得十分,反之就要扣五分。游戏结束后,得分最多者可以获得奖励,得分最少者就要表演节目。通过引入趣味游戏,不仅会帮助小学生扎实、灵活掌握图像美化知识,激发其参与兴致,还会使教学效率及有效性显著提升。

五、应用信息化手段,创新课堂评价

评价是课堂教学的重要指导的重要环节,以往通常是由教师主导评价,小学生在此过程中只是被动接受,其自身的欠缺评价能力,会直接影响其能力提升^[4]。为此,教师要注重创新课堂评价,让小学生充分参与到课堂评价中,让其积极表达对实践创作成果的见解及观点,会进一步促进其学习水平、能力等提升。在信息化背景下,教师可以通过信息化手段创设课堂评价平台,在小学生创作实践作品后上传到评价平台中,其他同学也与教师同样具备评价权利。或者,教师也可以通过开展平台投票的方式,为小学生提供公平参与的权利。不仅能够充分调动小学生兴致,还会对信息技术知识融会贯通,愉快学习课程并喜欢上信息技术。

如,《影片剪辑添风采》一课,要让小学生掌握创建图形

元件、并导入音乐影片剪辑元件,制作出流畅的动画效果。授课时,教师可以将雪花图形元件作为实践素材,让小学生注意画好雪花瓣,并应用任意变形工具选中,把中心点下移到雪花瓣底端,然后再用变形中的复制并应用变形,制作雪花飘飘动态影片效果。此后,再以此为实践任务,让小学生计算机中实际制作作品并将其作品上传到网络课堂上参与课堂信息化评价活动。当小学生上传完成后,可以指导其欣赏其他同学的作品,并在欣赏后发表自己的评论或是对作品的表扬、意见。教师在通过信息化平台评价时,再让小学生分别投出宝贵一票竞选最佳创作奖。不仅会使课堂评价空间有效拓展,还会使小学生深层认识到自身的不足和优势,让其信息技术知识水平明显提升。

总结:

在信息化背景下,小学信息技术教师要将信息化教学手段灵活应用教学的各个环节,灵活整合教学资源,使其以多样化的形式呈现在小学生面前,才会更助于激发小学生浓厚的学习探索兴趣并让其扎实掌握课程知识。除了在课堂学习环节,灵活应用不同多媒体、微课件,教师还可以应用信息化手段创设学习平台或课堂评价平台,使信息化全面覆盖小学信息技术教学过程,才会使信息化教学手段发挥更大的作用。

参考文献:

- [1]戴礼奎,刘革清.浅析小学信息技术教学中微课的应用策略[J].中小学电教(教学),2021(02):25-26.
- [2]杜连珍.信息化背景下小学信息技术学科有效教学策略[J].名师在线,2021(01):73-74.
- [3]汪月敏.改进小学信息技术教学途径初探[J].家长,2020(36):45-46.

(上接第1611页)

生的体育成绩及体育水平^[3]。介于体育训练的枯燥感,教师可以将体育游戏应用到训练中,会有效提高训练有效性及小学生的参与热情。此外,体育游戏众多,应用体育游戏教师一方面筛选与运动符的体育游戏,一方面要注重游戏的趣味性。体育游戏的趣味性越强,训练效果就会越好。现今,多媒体技术已经不单一应用于文理科的教学当中,在体育课中也得到了广泛的应用,教师可以利用多媒体技术提高游戏的趣味性,会使小学生的训练热情明显升温从而踊跃参与到训练中。

如,开展“中长跑”训练时,许多小学生会对这项目有恐惧感参与热情也低。对此,教师可以在课前搜集“随风奔跑”的音乐,在利用信息技术设计体育答题的游戏画面,将其投射到大屏幕上。然后,再将小学生分成四个小组并说明游戏规则:“当游戏开始时,每个小组先派一名代表参与比赛,在参与跑步比赛过程中,每隔一定距离就会有答题环节,只有准确应答才可以继续游戏。假如答题失败,就需要换其他组员重新开始游戏。哪个小组成员到达终点的数量最多,且速度最快就可以取胜。”。然后,教师再播放音乐并开始游戏,不仅会让小学生跑出激情,还会让其高质量参与中长跑训练并取得喜人的成绩。

(四)结合训练项目设计体育游戏

现今,应用体育游戏开展训练已经被众多体育教师及学生所认可。但如何应用体育游戏也成为体育教师共同关注的问题。应用体育游戏,教师不仅要注重体育游戏的趣味性,还要注重体育游戏的针对性。但一些体育并不能完全符合教学要求,这就需要教师结合体育教学项目对一些体育游戏加重重新设计,才会使其符合教学要求。此外,为了进一步提高游戏的趣味性,教师可以在应用游戏过程中适当应用一些道具,增加游戏新鲜感,会使体育游戏在体育教学中发挥更大的作用^[4]。

如,在开展“短跑”训练时,教师可以设计“喊数追人”的

体育游戏。教师需要按照小学生的人数提前准备数字粘贴,在游戏开始时将不同数字粘贴发给每名小学生让其贴在校服背面,教师再说明游戏玩法及注意事项:“游戏分两组进行,每个小组站在一个圆圈内。通过石头剪刀布的方式先决定喊号人选,其他同学同时围绕圆圈慢跑运动。当听到所喊的数字后,此数字前后两名同学就要追赶这名同学。假如被追上,这名同学就需要去替换喊号角色,继续进行游戏。游戏中,同学们不可以的奔跑范围不可以超过圆圈,否则就会视为犯规取消游戏参与资格。”。以此,不仅会有效锻炼小学生短跑速度,还会让其积极主动参与训练,使体育训练的趣味性明显提升,从而达到理想的训练效果。

总结:

在小学体育田径教学中,教师应用体育游戏开展教学和训练,相较传统教学有极大的优势,不能够使小学生参与各种体育锻炼的兴趣明显提升,还会使教学质量明显改善。教学中,教师要在分析小学生在每个教学环节的心理状态,以及传统教学中不同环节的弊端,再合理引入多样化的游戏,使小学生在娱乐中积极热身、学习体育知识运动技巧,以及愉快的参与不同体育训练,才会使体育游戏在体育教学中发挥更大的作用。

参考文献:

- [1]李维刚.小学体育田径教学中如何有效应用体育游戏[J].当代体育科技,2021,01(01):116-117+120.
- [2]圣文凤.小学体育田径教学中如何有效应用体育游戏研究[J].冰雪体育创新研究,2021(03):93-94.
- [3]林嘉祥.浅析小学田径教学中体育游戏的有效运用[J].当代家庭教育,2020(01):150-151.
- [4]侯坤.小学体育田径教学中有效应用体育游戏的途径探索[J].新课程,2020(35):88.