

聚焦学习力 提升信息技术课堂教学实效

冉妮

江苏省苏州科技城西渚实验小学

摘要：随着《义务教育信息技术课程标准（2022年版）》新课标的颁布，原信息技术的学科名称转变为了信息技术，独立于综合实践活动课程，且更加注重对学生信息素养的培养，教师必须适时开展教学方式方法的调整，使学生从被动接受知识转换成主动学习。因此，广大小学阶段的信息科技方面的教师必须强化对教学策略开展的研究，围绕提升学生自身的学习能力进行更加深入的探讨和分析。

关键词：学习力；信息技术；合作；评价

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2023.07.029

《义务教育信息技术课程标准（2022年版）》一经发布，就引起了中小学教师们的广泛关注，新课标提出要原来重操作、重知识点的信息技术，转变成重科学、重素养的信息科技，需要重于对学生初始信息意识、情感态度和信息技能的培养训练。信息科技相较于传统的语文、数学等课程具有一定的差异，如果仅仅是纯粹讲授一些理论知识、应用技能与操作实践，是没办法实现其教学目标的。因此教师需要及时调整教学模式，让学生从以往的被动学习基础知识逐步转变成主动塑造学习力^[1]。

一、激发学习兴趣，激发学生学习动力

兴趣是提升学生积极探索知识的驱动力。因此导入环节在课堂中是需要精心设计的一部分，对于教师而言，创设与生活实际相结合、游戏化、竞赛类等教学情境是一种非常普遍的教学方法，改进导入环节，引出新的教学内容，提高他们的求知欲望，学生在课堂上能够实际体会到学习的乐趣，就会更加积极的投入到信息科技知识的探索与分析之中，引导学生主动走进信息科技的世界。

例如，在教授网上冲浪的课程时，教师就可以创设一个“海底探险”的情境，将一些图片和音视频作为“宝藏”，让学生们去进行寻宝，当找到宝物的时候小组长能够将黑板中自己小组的“探险号”潜艇往前开一格；倘若小组中某些成员表现突出，那么这一小组的潜艇的速度也会明显加快。潜艇速度最快的小组能够得到一份神秘的大礼。教学游戏的各个关节的攻略中，学生会积极对于此类知识加以探究学习，充分应用他们掌握的知识来获得胜利。各个小组亦能够选出一位杰出的代表，对于本组获胜的经验加以分享。相较于传统的教学模式而言，此方法对于学生的实践素质提出了更高的要

求。在完成项目的过程中，他们的实践水平与理论知识掌握程度亦能够获得有效的提高。

信息科技新课标中强调要创设与学生生活密切相关情境，因此，老师要能够把现实生活里和学生的学习相关联的事件，设计成课堂中的“情境”与“任务”，从现实入手，提高他们获取知识的积极性，让学生利用获取的技术，对“素材”做出加工与处理，让其更具美观性，实用性，而且能够在课后应用到现实生活里^[2]。例如课程表的制作需要用“WPS文字”技术；学生参与演讲比赛需要用到“WPS演示文稿”制作技术；让积木搭建的小车动起来需要用到scratch等图形化编程软件。如果我们在教学中能够多利用好这些学生身边的例子，学生就会更加乐于学习，善于思考。

二、注重思维的引导，发掘学生创新力

在培养学生创新思维时，教师自己必须要有一种创新意识。笔者认为，创新可以分为两个方面。第一，教师在教学过程中积极运用教学方法和教学模式，采用多种教学法指导学生，根据学生自身的性格特征开展因人而异的教学指导，让学生自己的创新思维方面的能力得到发展。第二，教师能够利用教学所涉及的方法和内容方面的创新，在学生心中种下创新的种子，鼓励创新的种子在学生的成长过程中生根。

在小学三年级的信息科技教学中，占据很大一个模块的教学内容就是“计算机绘画”。不同的学生在美术作品内涵、色彩搭配等层面均拥有自身的想法。所以，在创作之前，老师可以让同学们开展一定的讨论，表达自身的观点和构想，积极实践研究，主动调动各个感官^[3]。联想能力本身就是创新能力的一种表现。计算机绘画需要学生的联想能力。大部分状况下，同学们创作的物体并非展现在眼前，而是学生受到情境启迪后构思

得到的图片。在此阶段中，推动创新思维的发展有着十分关键的意义。

例如，在要求学生绘制“海底世界”的作品时，可以先让学生根据自身实际情况从不同的侧面开展联想，有一部分同学构思的主题为鱼类生活在水里的情况，就想出了很多根本不可能存在却具有超级能力的鱼类。另外一部分同学构思的是我们人类自己到海底里面生活的情况，天马行空地想象了很多人类自己在海底建房、修路、开车、修建游乐场等等一系列美好场景。有的甚至还想出了在海底举办了各种各样的活动，比如音乐会、唱歌比赛、选美比赛以及运动会等等。在对学生的想象力进行分析后可以发现。一方面是移植人类的生活场景到海底，一方面是把我们的生活场景运用到另一种生物的身上。以上两类想象都是利用情景的作用进行的想象，把自己的思维融入运用电脑绘画的过程中去，进一步激发学生的想象能力。在进行运用计算机进行绘画的环节里面，我在要求学生动手绘画、设计的基础上，还让他们自由发散思维，解释创造过程。对自己多方面的感官积极调动，也能认识到计算机基础知识应用的实践意义，学生的学习力逐步增强，对一些新的知识内容适应力也会逐步增强，能够追求教师的授课节奏顺利完成课程学习目标。

三、设计探究任务，提升学生学习毅力

学生在学习信息技术的知识时往往是需要遵循循序渐进规律的，在平时的学习的过程中，经常会遇到一些“拦路虎”，如果“知难而退”，则会在一定程度上影响到学习效率的提升与学习毅力的提高。因此，根据本节课的教学内容，教师可以设计一些层层渐进的探究性问题，以此来培养学生的问题意识，以问题为引导，能够有效提升学生的学习毅力。问题意识是指把问题作为学生感知和思维的对象，从而在学生心理造成一种悬而未决但又必须解决的心向^[4]。学生在知识迁移以及思维碰撞的过程中，在自主探究的过程中“迎难而上”，使得学习毅力得到逐步的提升。但是在教学过程中，教师一定要精心设计好抛出的问题，由易到难循序渐进，符合学生当前的认知水平。过易无法激发学生解决难题的毅力，过难则容易挫伤学生的学习信心。

例如，在苏科版小学信息技术五年级课本中有一节学习图形化编程课题——“吃豆精灵”，在这节课的教

学中，问题是贯穿课堂始终的，需要引导学生在思考中完成对学习内容的探究。教师先提供程序让学生试玩，提出本节课任务就是制作一个这样的游戏，可为学生设计“本游戏包含了哪些角色和场景，角色是怎么运动的，吃豆人在吃豆子前后的造型有哪些变化”等问题，让学生先仔细观察游戏的运行过程，并给出相关答案。根据自身的回答先搭场景，后搭程序，教师继续提问：哪些脚本能够实现“吃豆人”的左右运动效果，豆子怎么从舞台上随机位置“从天而降”？只有一颗豆子怎么办？“吃豆人”吃到的豆子会有什么动作？豆子没有被吃到落到了地上又会有什么样的效果？学生在探究这些问题的过程中，就能够掌握面向控件的含义，学会使用按键控制角色，学会切换角色的造型。此外，学生在尝试玩自己做的游戏时也会发现，很多预设之外的问题，例如“吃豆人”在向左移动时头倒过来了、当“吃豆人”接触到豆子时不张嘴没有造型的变化、复制角色达到多个豆子随机落下的效果时，下一轮游戏还是需要“点击绿旗”等，学生的认知受到了冲突，自然就会想要解决问题。问题是学生对信息技术知识进行自主探究的主要途径。在课堂教学中，教师给学生设计由易到难的问题，引导学生进行自主分析，能够有效增强学生的学习毅力，让学生坚定探索信息技术知识的信心。

四、创建合作小组，培养学生合作力

信息科技课程相较传统的语文、数学等课程具有一定的差异，如果仅仅是纯粹讲授一些理论知识、应用技能与实践，是没办法实现其教学目标的。它着重于对学生初始信息意识、情感态度和信息技能的培养训练。与此同时，信息科技是一门学生之间水平差异很大的学科，有的学生在此之前很早就接触过相关知识并且具备了一定的电脑操作水平，有的学生却是第一次了解学习的内容，平时生活中使用电脑的频率也是少之又少，学习速度较慢，如果教师没有及时的加以鼓励和帮助，学生很容易出现自暴自弃的现象。追根到底，是由于学生的学习能力不均衡而导致的结果，那么小组合作学习就成了解决这一问题的有效途径。合作学习既是小组成员之间的沟通和思想交流的过程，也是小组成员统一行动寻求共同认可的过程。

小学阶段的同学们一般都很想赢得竞争，在此背景下，同学们改善自身存在问题的动力都会很足，就会很

快提升自己的能力。教师根据本节课的学习内容创设情境,让学生通过比赛的方式参与小组的活动,与小组成员共同完成任务,在紧张刺激的氛围中潜移默化的学习和掌握知识,同时也可以培养学生的协作精神。例如,在学习“绘制演示文稿”这节课时,教师就可以以策划六一儿童节嘉年华的活动为例,利用演示文稿制作方案。将班级的学生划分为五人一组的合作小组来规划流程,包括嘉年华的主体和内容,明确任务分工,组员到组长那领取项目单,然后填写感兴趣的项目,然后由组长进行统筹。为了激发学生们的创作热情,最后进行评比交流,选出制作的又快又好的小组,颁发奖品。

学生的个体差异是客观存在的,因此在信息科技的教学,教师就可通过创建合作学习小组得方式,让学生集思广益,发挥出各自的优势,从而有序完成学习任务,并提升合作能力。

五、搭建评价平台,促进学生反思力

教学评价可让学生认识到自己的长处,明确自己的不足,从而找到努力的方向。相对于旧版《中小学信息技术课程指导纲要(试行)》来说,新课标更为重视“创新”,明确了信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任四方面的学科核心素养^{[5][6]},而信息科技课程也应当以核心素养作为基础进行更为合理、多样的评价。在之前的课堂教学评价过程中,基本是以老师点评作为主要形式,以学生评价作为辅助形式,评价渠道就是同学们当堂完成的课堂练习,形式较为单一,导致他们仅能被动地接受老师提出的点评意见。

在聚焦学习力的信息科技课堂中,老师应该建立多样化的评价制度,充分体现学生的主体性,引导他们从各种视角做出评价,养成较好的思考习惯,提高他们的反思能力。比如,在“设置幻灯片背景”这节课中,在创作完成背景的设置后能够引导同学们展开相互点评,使他们从同龄人的视角发现自身在学习态度与实践过程中存在的问题。之后,老师进行引导分析,指出他们现有的不足,从专业视角明确改正的方向。最后,引导同学们展开自我反思与点评,让他们结合各种看法,端正自身学习态度,进一步掌握幻灯片背景设置方法。通过上述案例能够发现,多元化的评价不仅能够使学生从各种视角得到点评,让他们不断优化自身需求操作流程,了解自身的不足,也能够提高学生的评价参与度,

使他们在思考过程中认知到自身的问题,从而形成自我反省的优良习惯。

此外,在评价时也要注意引导学生由结果走向过程,实施发展性评价。从某种程度上说,“计算思维”强调的是要重视得出结论的过程,这不仅要求学生重视学习的过程,更要求具有实施过程性评价和发展性评价的意识和能力。

结语

学习力是终身学习的重要组成部分,在小学信息科技的教学,中聚焦学生学习力的培养,需要在一个个阶段性目标指导下才能实现。老师首先应该需要转变传统的教学观念,极大的发挥学生的主观能动性,让学生以主人翁的意识充分参与到知识的探索、获取与研究中^[7],找到更多的交流探索空间。在带给学生新颖学习体验之余,让学生更加主动地学习信息技术知识,稳步发展学习力。通过激发学生兴趣、注重思维引导、设计探究任务、创建合作小组、搭建评价平台等措施,来激发学生的学习动力、发掘学生创新力、提升学生学习毅力、培养学生合作力、促进学生反思力。

参考文献

- [1] 马超. 浅议小学信息技术课堂教学中学生学习力的培养策略[J]. 课程教育研究, 2020(02): 157.
 - [2] 秦晶. 对小学信息技术教学提升学生学习力的探索[J]. 中小学电教(下), 2012(10): 103.
 - [3] 彭海荣. 借助信息技术辅导学生自主学习——职业中专数学教学探析[J]. 课程教育研究, 2020(02): 156-157.
 - [4] 梁梦云. 浅谈小学信息技术课堂学习力培养策略[J]. 中小学电教(教学), 2021(07): 45-46.
 - [5] 高婷婷. 游戏化教学在初中数学教学中的应用探讨[J]. 中小学电教, 2018(22): 90-93.
 - [6] 朱晓玲. 基于Moodle平台的高中信息技术课程中“数字化学习与创新”素养培养研究[D]. 云南师范大学, 2021.
 - [7] 胡永丽. 微课在信息技术学科教学中的应用分析[J]. 中华少年, 2017(18): 2.
- 作者简介: 冉妮,女,1997年6月,江苏省淮安市,汉族,硕士研究生,二级教师。研究方向,信息技术教育,steam教育。