

关于农村小学信息技术教学的初探

王磊

(辽宁省盘锦市盘山县古城子学校 辽宁 盘锦 124119)

[摘要] 随着时代的迅速发展,信息技术已成为现代科学技术的基础和核心,是信息社会的主要技术,信息技术教育已成为小学教育中必不可少的科目之一。在教学中,精心的导入,可以激发学生学习兴趣,使其自主学习。教师大胆放手,让学生自主探究、合作探究来获得知识技能。同时启发想象,鼓励学生创新,对一些有创意的作品,及时评价,保持学生的积极性。在小学信息技术教学中,存在着课时紧张、师资队伍中专业人才少等问题。

[关键词] 信息技术;学习兴趣;创新;问题

在当今社会,不掌握计算机基础知识和计算机基本技能,很难在现代信息社会中有效地工作和生活。计算机的普及和高素质人才的培养,要从娃娃抓起!信息技术教育已成为小学教育中必不可少的科目之一。一方面,信息技术的教学可以培养学生使用计算机的兴趣,让学生了解和掌握信息技术的基本知识和技能,了解信息技术对我们日常生活的重要影响,使学生紧跟时代的发展步伐。另一方面,信息技术教学可以培养学生良好的信息素养,把信息技术作为支持终身学习和合作学习的工具,为适应信息社会的学习、工作和生活奠定必要的基础。

为了开展好小学信息技术教学工作,我严格按照新课标的标准备课,同时深入钻研了信息技术的教材,虚心向同行请教。从开始工作至今,也总结了一点心得体会,下面我将教学经验给大家分享一下:

一、精心导入,激发学生学习兴趣,使其自主学习

普遍地,学生喜欢上信息技术课,但这种喜欢往往表现在喜欢玩游戏、上网聊天、看动画片。而对于书本上的基础知识却不愿意认真地学习。因此,在教学过程中要精心设计课程导入环节,激发学生学习兴趣,从而达到提高学生学习效率的目的。我在教学实践中主要采用了以下几种导入方法:

1、巧用游戏,提高兴趣,自主学习。

既然学生爱玩游戏,那么就让学生“玩游戏”。通过玩游戏来激发他们学习的意愿。把课上新授的学习内容寓于游戏之中,激发学生学习的兴趣,学生在浓厚的兴趣中学习新知识,掌握新技能。学生不仅掌握的快,而且掌握的更牢固。

例如键盘指法的学习是非常枯燥的,如果一开始直接讲解手指的摆放位置和指法要点,学生很容易溜号,甚至厌学,觉得很难,根本学不会。备课时候很头疼,不知道怎样让学生记住这些指法,后来想到学生喜欢游戏,就在每台电脑中安装了《金山打字通》软件,我在教学时让学生玩《金山打字通》,并分组比赛。学生的好胜心非常强,如果想取得好成绩,必须会指法,这样我在讲解指法的时候,学生们学的非常认真。经过一段时间的练习后,学生们再玩这个游戏时就感到轻松自如了。这样,既保持了学生对学习计算机的兴趣,同时又促使学生自觉去学习计算机知识。

2、展示优秀作品,利用学生“好胜”的心态调动学习。

适当的时候,在讲新内容之前,可以展示一些优秀的作品或美好的事物来激发学生的求知欲,激发学生的探究兴趣和动手操作的欲望,使学生在学习中产生探究学习的动机,引导学生进入最佳的学习状态,既让学生明确了学习的目标,又为学生指明了学习的方向,使学生感到学习也是一种乐趣,从而更加积极主动地进行探究学习。

例如在Word软件中进行文字环绕图片时,可以设计这样一个导入的过程:首先利用电子教室的广播系统让学生欣赏一些图文并茂的优秀的作品,其中包括优美的文章、耳目一新的图片等等。学生观看以后,会有各种各样的兴趣:觉得文章好美、图片好漂亮……他们的眼中充满羡慕、心里渴望着能做到更好。这时教师可以激励学生:只要大家发挥自己的想象,你们同样可以

到,甚至还可以比他们做的更好。这样调动以后,学生们都迫不及待地开始动手操作起来。这样导入真正调动了学生的兴趣,为之后学生的自主学习、探究合作学习奠定了坚实的基础。

二、让学生自主探究,获得知识技能

新课改中要求教师“改变课程实施过于接受学习、死记硬背、机械训练的现状,倡导学生主动参与、乐于探究、勤于动手,培养学生搜集和处理信息的能力、获取新知识的能力、分析和解决问题的能力以及交流与合作的能力。”这些理念对改变小学信息技术教学现状具有非常好的指导意义。在教学中,应该给学生留有想象的空间,老师应该大胆放手,让学生自主探究、合作探究,解决日常生活中碰到的各种问题,充分发挥学生的主体性,让学生主动获得知识技能,从而达到事半功倍的效果。同时计算机的操作有许多都是相似的,明白了一个地方,类似的问题也就迎刃而解了。教师不用讲得太多,学生自己领悟的方法,印象会更深。

例如“复制、粘贴”,我们常用的这些功能。只要教过一次就可以了,各种软件中的用法都是差不多的。所以,教师大胆放手,有利于充分发挥学生的主体性,培养学生的创造性思维。

三、启发想象,鼓励创新

在课堂教学中,要努力营造宽松、积极、探索的课堂氛围,鼓励学生树立“尝试创新”的意识,强调在课堂上只要敢于参与就是成功!例如制作幻灯片时,学生面对功能复杂的PowerPoint软件,不知如何下手,制作出来的演示文稿模仿的多、创新的少,在制作过程中,同学之间也很少探究、讨论。我认真观察学生作品后,将有创新点的作品通过广播系统演示给大家看,并让原创谈谈思路想法,然后让其他同学发表意见。起初效果不是很好,但几次尝试过后,学生的思路开阔了,也愿意动手创新了。这样,学生不仅认识到了手脑结合的重要性,同时还培养了参与意识,体会到了大胆创新就会成功的道理。

四、及时评价,保持学生的积极性

教学中及时点评,能使体验到成功的喜悦。每一节课都应该安排一个固定的评价环节,对学生的作品进行展示。在作品展示时,即使是一个不理想的作品,教师也要找出其闪光点给予充分肯定,让学生体验成功,找到自信。不同层次的学生有着适合自己的一套学习标准,教师应该因材施教,充分理解课堂要求的十项标准内容。同时在点评时有意识地向学生展示一些有创意的作品,能起到示范的作用,使全体学生在评价中有所收获、有所提高。

参考文献

- [1]余胜泉.推进技术与教育的双向融合——《教育信息化十年(2011-2020年)发展规划》解读[J].山西电教,2012,(8).
- [2]成千瑛.农村小学中年级数学课堂教学中有效使用信息技术的策略[J].学周刊,2018(32):148-149.

作者简介:

王磊(1989年02月18日——),本科学历;一级教师;任教于盘山县古城子学校;研究方向:小学信息技术教学。