

新课改背景下小学信息技术创新教学策略探究

张雪

宁夏吴忠市利通区第十三小学

[摘要]新课程改革是教育适应社会,适应学生终身发展的重要举措,为教师树立了全新的教育教学观。小学信息技术是培养学生信息素养的重要载体,是学生时展发展必须具备的关键能力之一,但是在目前小学信息技术课堂教学中,仍存留诸多问题亟待解决,学生兴趣低下,教学效果不佳等现状屡见不鲜,为学生信息素养的有效提升带来了一定阻碍。故此,现立足新课改教育背景,就如何创新小学信息技术教学策略展开相关探究,以期打破传统课堂教学桎梏,促进学生全面发展。

[关键词]新课改;小学信息技术;教学策略;创新

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2020.02.504

随着现代化社会建设步伐的不断迈进,信息技术已变的愈发普及,为各行各业的发展提供了良好助力。抓住小学生可塑性强的关键时期,于课堂教学中渗透对学生信息素养的教育,成为当前小学信息技术课程先进教学导向。然而,在应试化教育热潮余温未退的当下,小学信息技术课程呈现一定灌输式、应试化教学弊病,重结果、轻过程,重知识、轻技能,重教授、轻创新等教育现象未能从根本改变,这与新时代所倡导的“学生全面发展”理念略相背离。如何积极迎合现代化教育趋势,深入思考小学信息技术教学变革,成为当前教师亟待研究的课题。

一、预设目标,确定教学走向

教学目标是指引教学有效、有序实施的前提。新课改背景下的小学信息技术课堂教学,要求教师需革新自我传统教学观念,打破以往单纯以知识灌输为主导的教学桎梏,立足新课标要求和学生实际学情,在课前精心备课,以核心素养为抓手,预设多样化的教学目标,再围绕各类目标思考、设计课中教学方案,以此实现学生信息素养的综合提升。例如,围绕“动画制作好帮手”一课进行教学时,通过对本节课教材内容的分析和新课标的研究,可以预设以下课堂教学目标:第一,知识与技能目标预设,引领学生认识FLASH动画文件与影片文件的播放,能够欣赏FLASH动画。初步掌握启动与退出FLASH软件的方法,简单认识FLASH软件界面,了解界面中各部分作用和常用菜单的位置。理解时间轴的概念和作用,能够简单绘制一个小球在时间轴中移动。第二,过程与方法目标预设,利用自主或是合作探究的学习方式深化掌握FLASH软件的工具应用,重视学生探索新知时的经历,重视学生实践能力和创造能力的培养。第三,情感与态度目标预设,在知识学习与探究中,促进学生的情感激发,使之收获良好的学习体验,并助力学生形成积极健康的学习态度,能够灵活进行知识于生活中的迁移。该三大教学目标的预设不仅关注的是学生获知的多少,更为关注学生知识探究过程

的体验以及其学习情感与态度的彰显,围绕预设目标设计适宜的教学模式,如直观导入教学、创设情境教学、翻转课堂教学、任务驱动教学等等,能够让教学更为有层次性和针对性,能够让课堂教学走向更为精准,从而提高课堂质量。

二、创设情境,激发学生兴趣

小学生的思维较为感性,活泼好动是其天性,依托常规的教师讲、学生听,教师做、学生看这种教学方法,很难让学生的专注力一直处于聚焦状态,无法调动学生的主观能动性。因此,教师需善于创设情境,将枯燥的知识内容置于特定的情境中让学生展开探究,其一可以有效弱化知识难度,其二可以充分激发学生兴趣,进而促成高效课堂生成。例如,教学“为动画添加字幕和声音”一课时,在教学导入阶段,教师可以借助多媒体教学设备为学生创设一个色彩斑斓的感官情境,将网上搜集到的一些趣味动画素材展示给学生观看,或是根据学生喜爱,播放一小段动画片,以此聚焦学生注意,并提出问题:这个动画内容之所以精彩是因为动画中的人物在说话,而且下面有字幕可以让我们理解人物说话的内容,那么你们想不想制作一个会说话的动画作品呢?以此引出本节课的教学重点,添加声音和字幕。然后,在教师完成知识与技能的传授后,可以立足学生兴趣,创造一个主题探究情境,比如可以设立主题名称为“个性的我”,基于学生已有认知,让其自己思考相关动画的声音与字幕文案,要求文案要与众不同,与生活相链接,看看哪位学生最后成品更具趣味,更为精彩。如此打破教学条框束缚,可以更好激发学生的创新创造力,并提高其实践兴趣。最终课堂呈现的结果是学生尝试用不同的声音为动画设计对白,有的学生用粗细音相结合的方式完成对话设计,有的学生逆转了人物性别来配音,有的学生展开男女合作来配音,还有的学生不按常理出牌,设计出了搞笑的配音文案等等,学生对信息技术知识和技能的掌握愈发熟练,玩的不亦乐乎,课堂教学呈现出了不一样的风采。

三、合作探究，凸显学生主体

新课改提倡将学生作为课堂主体，围绕学生实质发展来思考教学建构，以此激活学生于学习中的主体作用，进而提高学习效果。小组合作不失为一个有效策略，但是以往教师组织学生开展小组合作学习时，往往随意编排小组成员，或是相邻、或是前后桌，导致小组探究能力或强或弱，小组探究活动趋于低效或无效。而且在布置小组探究任务时，没有充分照顾学生情绪，趣味性和竞争性不足。因此，教师要立于凸显学生主体的基础上，创新小组合作学习模式，有效发挥其教学能效。例如，围绕“动画制作”这一主题开展教学时，教师为学生布置了一项合作探究任务：以小组合作的方式，自主思考设计一段有关动物的动画，组员协力将之制作出来。这一探究任务涉及的知识点较为多而且略微复杂，一个人的力量不易完成，所以小组合作探究是最好的方式。在任务布置完成后，教师可按照组内异质、组间同质的原则将学生划分学习小组，以此保证每个小组的探究力处于相对均衡的状态，并且可以实现组员之间的优势互补。选出信息技术能力较强的人作为小组长，统筹设计探究任务步骤，在确定动画制作主题后，将组员进行合理分工，发挥每一个组员的的优势，促成优质作品的呈现。教师在此过程中不用多加干涉，只需在小组遇到合力都无法解决的问题时再进场干预，给予学生充分的自由发挥空间，凸显出学生的主体地位。最后，在小组全部完成作品制作后，教师可以组织学生进行鉴赏与投票，评选出最佳作品，以此提高学生小组荣誉感。

四、思维导图，明晰知识逻辑

小学生理性思维发展尚不成熟，在学习过程中很容易混淆一些知识概念，对于一些信息技术的操作步骤易容易遗忘。因此，教师在课堂中可以借助思维导图这一辅助工具来落实教学设计，以清晰的教学分层来逐步引领学生思维发展，然后再将课堂教学的知识点以导图的形式罗列出来，从而利于学生记忆和巩固。在学生学习过程中，教师亦可以鼓励学生建立自我思维导图，帮助学生明晰各知识点的逻辑关系，提高学习与复习效果。例如，教学“金山演示”程序相关知识内容时，教师可以构建如下教学思维导图，利用教学导入情境引出新知→创设问题情境引发思考→绘制思维导图明确走向→呈现思维导图了解学习目标→引导学生细化主题、规划分支任务→指导学生自主学习，在清晰的导图教学模式下，学生清晰的知道自己要学什么，如何学，能够加快其学习“金山演示”程序的进度。此外，在整个教学流程完成后，教师可以和学生一起回顾本节课教学的知识重点，并将

之按照层级分明的主题关系运用思维导图的形式呈现出来，进一步让学生明晰复杂的知识逻辑，比如，金山演示程序作为导图核心，延伸出二级分支标题，程序启动、程序关闭、程序菜单、程序工具、制作文稿等等，再根据二级标题细分出三级分支，如启动的几种方法、各工具的作用、制作稿件的流程等等。这样的思维导图学习工具，不仅更利于学生学习，还方便其理解和记忆，能够有效提高学习效率。

五、微课教学，促成第二课堂

随着新课程改革的深度推进，衍生而出诸多教学模式，微课教学便是其中一种。微课是以视频作为主载体，围绕教材重点知识内容来设计的另类视频教学资源，具有时间较短、主题突出、短小精悍、针对性强等特点，而且微课资源不局限于课堂观看，能够随时随地生成第二课堂，从而为学生学习带来诸多便利，利用微课进行教学是小学信息技术的一种有效创新，具有鲜明的技术优势。例如，围绕幻灯片中插入图片相关知识设计微课时，首先可以根据教材内容将重难点知识点罗列出来，如，打开文稿插入图片的流程、插入图片的几种方法，如何改变幻灯片中图片的位置和大小等等。围绕这些学生必须掌握的重难点，教师制作长度适宜的微课件，能够起到浓缩知识精华，优化教学时间的效果。比如，教师以直奔主题的方式亲自围绕各个知识技能的操作方法来进行演示，并配上凝练的语言讲解，在关键处进行画面放大，如此可以充分突出知识难点，促进学生理解与吸收。此外，在课堂教学时，对于理解能力较差的学生而言，教师不必再反复的进行实际操作，只需利用微课件便利的复播、快进、暂停等功能便可以精准直达“病灶”，来完成对学生的指导。同时，教师还可以将这些微课件发给学生，让学生随时随地都可以观看学习，以此助力第二教学课堂的生成。

结束语

总之，小学信息技术是提高学生信息技术应用能力，培养其信息素养的重要课程。在新课改热潮的推动下，传统的教学手段已不再适用于当前课堂教学，为促进学生的全面发展，教师需积极革新自我传统教学观念，立足课堂教学的诸多问题深入思考教育教学创新路径，切实彰显信息技术课程魅力，促进小学生信息素养的有效提升。

参考文献

- [1]黄晓斌.小学信息技术课堂评价策略[J].新课程·上旬, 2019(4): 93.
- [2]周春香.关于小学阶段信息技术多元化教学评价的探讨[J].软件(教育现代化)(电子版), 2018(7): 212.