

动画,并鼓励学生自主思考平行四边形面积的计算方法,有利于提高学生的课堂参与度。再如,学生完成对平行四边形面积的计算方法的掌握后,教师可以鼓励学生动手制作不同大小的平行四边形,选出几个制作较好的图形,将这些图形用多媒体为所有学生展示,并在告知学生这些平行四边形底、高长度后,组织所有学生对这些不同的平行四边形的面积进行计算。展示学生制作的图形,可以强化学生的兴趣和自信心,而组织学生计算平行四边形面积可以确保全体学生参与到课堂活动中来,从而提高课堂效率。

二、动态展示,破解难题

数学是一门极具逻辑性的学科,学生在对其进行学习时,必须具备一定的逻辑整合变化能力。教师需要充分利用多媒体的动态展示功能,将原本抽象、静态的数学知识变得更为形象化、动态化,让学生通过仔细地观察动态展示,形成完整的认知链接,从而实现对逻辑能力的培养^[2]。

例如,以人教版五年级下册教材《分数的加法和减法》为例,教师向学生提出问题: $1-2/5=?$ 并利用动画,先为学生呈现一个完整的蛋糕形状,再将蛋糕切分成5份,取出其中的2份,鼓励学生将1视为被分成5份的蛋糕整体,将 $2/5$ 视为5份中的两份,从而得出答案 $3/5$ 。学生通过观察切蛋糕的动画,可以对分数加减法的实质,即对相同单位的个数相加减的计算进行准确掌握,从而破解类似 $1-2/5=?$ 这样的题目。再如,以人教版六年级下册教材《比例》为例,很多学生在学习完比例后,会无法很好地区分比例和分数的区别。为此,教师可以利用多媒体展示两个问题:问题一:一根木头长3米,锯断其中的 $1/3$,还剩多少米?问题二:一根木头长3米,锯断 $1/3$ 米,还剩多少米?在这之后,教师播放这两个问题分别对应的锯断木头的视频,引导学生理解问题一中的 $1/3$ 是一个比例,也就是锯断了1米,还剩下2米;而问题二中的 $1/3$ 米是一个确切的长度,锯断这 $1/3$ 米后,还剩下 $8/3$ 米。通过这两个动态展示,学生会数量关系进行形象地理解,完成对比例和分数之间区别的难题的破解。

三、仿真模拟,迁移过程

小学高年级数学中的重点教学内容涉及几何内容,而对几何内容进行讲解,就会涉及对大量几何图形内容的讲解。因此,数学教师就可以利用计算机中的数学软件,借助画出的仿真动态图形,完成教学^[3]。

例如,以人教版五年级下册教材《因数和倍数》为例,教师可以先利用多媒体为学生展示这样一个应用题:在长为20dm,宽为16dm的卧室内铺长方形的地砖,可以选择边长为多少分米的地砖?因为小学生既缺乏相关装修的经验,又不具备较强的形象认知能力,所以在思考这类题目时难免陷入困难。这时,教师就可以再利用多媒体模拟实际的铺设地砖情境,为学生展示卧室地面的整体平面图形的同时,为学生提供可供选择的边长的地砖图形,如长边长5dm,短边长4dm的地砖图形等,并通过将地砖图形拖拽到地面整体图形上,帮助学生完成对这道应用题的解答。教师通过模拟装修时的铺设地板情境,帮助学生实现因数知识的迁移,从而提高课堂教学效率。

总结

小学数学教师应在认识到整合信息技术与小学数学教学的重要性的基础上,参与到数学教研活动中来,充分利用信息技术,使得学生在兴趣的引导下,收获更多的数学知识,具备较强的数学应用和实践能力,更好地进行日后的数学学习。

参考文献

- [1]谢建峰.信息技术与小学数学教学深度融合研究[J].学周刊,2018,376(28):151-152.
- [2]刘雪芬,尹丽英.信息技术与小学数学教学深度融合研究——平板电脑的有效使用[C]//教师教学能力发展研究科研成果集(第十七卷).0.
- [3]吕柔旋.高端技术融合 高效教学效率——浅谈信息技术与小学数学学科深度融合的有效教学应用[J].考试周刊,2018.

情境教学在小学信息技术课堂的运用分析

龙玉林

(广西壮族自治区桂林市临桂区麓湖小学 广西 桂林 541000)

[摘要]随着信息技术的发展和素质教育的普及,小学信息技术作为学生在小学阶段的一门重要学科,不仅能培养学生对计算机技术的意识,还能使学生更好地适应信息社会。由于教师对小学信息技术课堂的有效性越来越重视,情境教学作为当下提高课堂效率的好方法,便会得到教师的广泛运用。教师在课堂上进行情境创设,不但能够满足学生的学习需求,也能为学生构建知识与现实生活的桥梁。基于此,本文通过图画情境、游戏情境、语言情境三个方面,对教师如何在课堂上有效地进行情境教学进行了分析探究。

[关键词]小学课堂;信息技术;情境教学

当今的教育越来越重视小学生的个性化发展,教师发现传统教学不再能满足小学教育的需求。因此,为了更好地激发学生的潜能,突出学生在课堂上的主体地位,教师在课堂上要学会巧妙运用情境教学,改变以往的传统课堂,让学生对信息技术课有所改观,给学生有耳目一新的感觉,来提高学生的学习热情,以达到高效教学的目的。

一、创设图画情境,提高学生学习效率

小学信息技术教师在对待学生时,要意识到,学生在这个阶段,心智发育还不够成熟,自制力较差。因此,教师要学会投其所好,去学创设特定情境,利用图片、挂图等比较直观的道具,引导学生进入快速学习状态,有效完善学生对知识的学习体系。这种学习方法,在激发学生的学习兴趣的同时,也为学生下一阶段的打下基础^[1]。

例如,在教学“认识机器人”这一主题时,主要的教学目标让学生了解机器人的概念以及应用,培养学生对机器人的兴趣。但由于机器人,离学生的日常生活较远,学生对机器人只有一个抽象的概念,教师可以在课堂上展示电影《变形金刚》里的机器人的图片,通过学生对变形金刚的热情,进行对机器人的学习,再对学生讲述关于机器人的知识,学生就能够很好地理解教学内容。与此同时,还能够培养学生关心科技,勇于探索的精神。再比如,在讲解《画图》一课,其教学目的是让学生掌握一些基础的电脑画图技能,教师在课堂上可以让学生自由想象,画出自己印象里的蒲公英,让学生发挥主观能动性。在同计算机画图的过程中,增强学生的实践能力,增强课堂的趣味性,使学生积极地参与课堂活动。

二、创设游戏情境,调动学生的积极性

小学信息技术教师应该清楚地认识到小学生都对游戏感兴趣这个特点。因此,在课堂上,教师可以借助游戏的方式,让学生集中注意力,不走神。另外教师要抓住学生爱表现的特点,给予学生充分的鼓励,让学生主动地参与课堂的活动。同时在游戏的展开中,强化情境的关键点在于人与人,组与组之间的竞争,利用游戏给学生带来的兴奋感^[2]。引导学生在学习知识时,学会集体合作,尊重他人,欣赏他人,促进学生的全面发展。

例如,在教学《文字输入》这一课时,教师可以组织学生进行打字游戏,将学生分为男女两组,进行一对一比赛。在比赛的过程时,对不正确的指法进行纠正,关注到每一位学生,游戏通过互评、自评的方法,选出获胜方。通过这种方式,不仅让学生学习到正确的打字指法,还增进了师生之间的感情。又比如,在讲解在《幻灯片中插入图片》这一课时,教学的目的是要让学生学会将图片插入到幻灯片中,并实现图文混排,这是PowerPoint中非常重要的知识点。因此,教师在教学中

程中,可以先在电脑上进行操作,进行示范。在学生掌握后,组织展开游戏活动,将3到5个学生分为一组,引导学生用分解的素材进行制作,最后选出最快最好的那一组,激发起学生的好胜心,让学生通过群体的智慧,深化对知识的掌握与理解。因此,教师在教学中,要灵活地开展游戏竞赛的模式,强化教学情境,促使学生积极学习信息技术知识。

三、创设语言情境,提升了学生学习兴趣

语言是创建情境教学的基础,幽默风趣的语言能够使课堂的氛围变得轻松,师生的关系变得亲近。学生在实践学习中,感受到语言的魅力,说话的艺术,让学生在课堂上有好的情绪和端正的态度,在课堂上有好的情感体验,提升学生的学习积极性,促进学生知识的吸收。

例如,在教学《画星星》这一课时,学生在学习到比较不熟悉的知识时,就会有畏难情绪,注意力不会持久和集中,这是学生的共同点。因此,教师可以通过用优美的语言吸引学生的注意力。比如运用诗句“天阶夜色凉如水,卧看牵牛织女星”引出课题,告诉学生,这节课学习的内容是画星星,抓住学生感兴趣的事物,当学生从中有美的享受时,便会积极地配合教师学习信息技术相关知识。再比如,在讲解《收发电子邮件》这一课时,学生在生活中经常打电话,却很少发电子邮件,所以对于小学生而言,理解起来比较困难。如果教师不将意思表达清楚,学生一旦无法理解,学习兴趣便会大大降低。因此,教师的语言应该通俗易懂,向学生说明填写对方邮件号码的重要性,可以举例:“同学们,当去别人家时,需要记住同伴家的门牌号,才不会走错,所以在发邮箱时,为了不错信息,更应该记住写正确的邮箱号码”。让学生在教师的语言中快速地理解教师在传授的知识,积极提出疑问,与教师沟通,师生通过良好的互动,使课堂效果更佳。

小学信息技术不仅要教会学生关于计算机的基本操作,也要让学生对计算机知识有所兴趣,教师在课堂上可以通过创设画图、游戏、语言等情境,全面提高学生的学习能力和综合素质。另外,教师在备课的同时,要吸取新鲜的教学观念,钻研教材,探索新教法,在课堂上更好地做到尊重学生的主体性,激发学生的积极性,以此构建高效课堂。

参考文献

- [1]丛连成.浅谈小学信息技术课堂教学的情境创设[J].成才之路,2010,000(003):106-107.
- [2]王飞.游戏化情境教学在小学信息技术课堂教学中的应用[J].新课程(小学),2015(8):167-167.