

小学信息技术课堂中学习积极性的调动

张艳

(合肥市琥珀名城小学 安徽 合肥 230011)

[摘要]在小学信息技术课堂里,很多学生爱说话,做小动作,对老师布置的任务不能按时完成,学习积极性不高。主要原因是学生对所学内容不感兴趣。教师可根据学生心理,从课堂导入、教学过程、小组活动和课堂奖励等多方面入手,调动学生的学习积极性。

[关键词]小学;信息技术;课堂教学;学习积极性;兴趣

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2021.04.1159

引言:信息技术课时少,任务重。老师们都想利用有限的课堂时间教授更多的知识给学生,但是学生往往不够配合。那么如何才能调动学生的学习积极性,使课堂成为高效课堂呢?本文就这一问题进行深入探讨。

一、现象和原因分析

在信息技术迅速发展的互联网+时代,学生对计算机并不陌生。但是他们对计算机的兴趣仅停留在玩游戏、听音乐、看视频、搜图等娱乐方面,对课堂内容并不感兴趣,学习积极性也不高。因此,在课堂上,有的学生对老师布置的任务消极以待,有的学生还会趁老师不注意,在学生机上修改桌面设置,更换主题、输入法的皮肤,甚至玩游戏等。怎样才能使学生的兴趣回归课本,回归课堂,拥有较高的学习积极性呢?要解决这一问题,首先要了解学生出现上述现象的原因。就笔者的教学经验,本人觉得有以下几点:

(一) 教学内容枯燥

课标规定的教学内容是为增长学生知识能力、培养情感态度价值观而设计,有的与学生实际生活联系不够紧密,缺乏娱乐性,导致学生学习积极性不高。例如电子工业版第8册第一单元第2课《信息技术伴我行》,在介绍“处理信息的流程”时,需要学生阅读课本,结合生活实际去理解掌握知识点。但是由于概念抽象,不易理解,有的学生就表现出不耐烦,不积极参与小组活动或回答老师问题。课堂气氛不热烈。

(二) 教师教法不当

虽然现在倡导“翻转课堂”,提倡要从“教师主体”转变为“学生主体,教师主导”,以“教”为主转为“学”为主的教学模式,但是仍然有很多老师为了更好地完成教学任务,让学生在短时间内接受教学内容而采用传统的教学方法,即教师“讲”,学生“练”的模式。这样看似“高效”,实则学生被动接受任务,被动学习,积极性并不高。

另外,教师讲的时间过长也会导致学生不耐烦,听觉疲惫,注意力下降,积极性降低。

(三) 学生自我需要

上海师范大学卢家楣教授说过:“需要是一个人对客观事物的要求在头脑中的反映,属个性倾向。它是客观事物引起一个人情绪的重要中介物,同样的客体在不同人身上会引起不同情绪反应的原因,在很大程度上与需要有关。”^[1]学生对教材内容不感兴趣,是内心没有这方面的需要。他们认为课本上的知识学来无用,自然就没有学习的积极性。

二、解决策略

爱心斯坦说:“兴趣是最好的老师。”^[2]要调动学生学习的积极性就要提高学生学习的兴趣。对此,笔者觉得可以从以下几方面采取措施。

(一) 精心设计课堂导入

导入是一节课的开始,好的开始是成功的一半,它能把学生的注意力吸引到教学中来,使学生进行愉快学习,取得良好的教学效果。因此,在小学信息技术教学过程中,教师若能抓住关键,把握好导入这一教学环节,不但能起到画龙点睛、启迪思维的作用,而且能调动学生学习积极性,激发学生强烈的学习兴趣和求知欲望,充分发挥他们的主观能动作用,使其全身心地投入探索新知识之中。小学生的心智不

够成熟,他们好奇心重,兴趣广泛,爱玩游戏,爱看动画,爱听故事。教师在设计导入的时候可以抓住学生的这些心理特点,从他们的爱好入手,选择能快速激起学习兴趣的导入方式。在信息课中,除了其他学科常用的温故知新导入法外,还可以这样导入:

1. 情境导入

情境导入是指教师通过语言描述或演示创设问题情境,以诱发学生的探究心理,引起其解决问题的欲望和兴趣,促使其思维的积极活动,或借此陶冶学生的性情。良好的情境可以极大的调动学生学习的积极性,开拓思维,为学习新内容奠定基础。如在电子工业版小学信息技术第7册第7课《彩色小树分层画》中,我创建了这样一个情境:“今天早晨小海龟不太高兴,也不想上学。原来,老师要他们每个人画一个彩色小树,可是他不知道怎么画,正发愁呢。同学们能帮帮它吗?”带着这样一个求助情境,学生很开心的接受了任务,自然的开始了新课。

2. 游戏导入

小学生活泼好动,好奇心强,兴趣点多。游戏就是他们很喜欢的一种活动。抓住学生这一心理特点,巧妙设计游戏导入,能快速引起学生兴趣,调动学习积极性。在教学电子工业版小学信息技术第1册《单击鼠标做算术》和《双击鼠标摘果实》这些内容时,我均采用了这一导入方法。我先展示准备好的小游戏,引起他们的好奇心,再玩给学生看,进一步激发他们的兴趣。最后以“你们也想玩吗?那就赶紧来学习它的玩法吧”这样的问答,成功导入新课。

3. 悬念设置导入

根据教学内容,提出问题,设置悬念,利用学生的好奇心和求知欲,激发学习兴趣。曾经看过一个案例,一位老师在教学Flash形状渐变动画时,提出了这样一个问题:猜猜他是谁,并依次出示了如下几个提示信息:①他是我国一部章回体小说主人公。②他敢于向权利挑战,代表了我国古代人民善良、刚正不阿的情怀。③他机灵勇敢,曾拜菩提老祖为师。④他曾大闹天宫,后经观音菩萨点化,保护师傅取经,历经九九八十一难取回真经修成正果,被封为斗战胜佛。四个提示信息由模糊到清晰,紧紧抓住了学生的好奇心,引发了极大的兴趣。学生积极参与,敢于猜想。课堂气氛活跃。这位老师很好的运用了“悬念”,自然的导入了新课。

4. 故事导入

课本知识枯燥乏味,用讲故事的方法导入不失为一个有趣易接受的方式。选择合适的学生感兴趣的故事不仅可以激起学生的兴趣,调动积极性,还可以帮助学生理解学习内容,起到事半功倍的效果。

(二) 巧妙设计教学过程

一节好课,不仅要有精彩的导入,还要有环环相扣,层层深入的教学过程,能时刻抓住学生的兴趣点,让学生保持较高的学习积极性。曾经听过一位老师的课,她在教授《电脑系统勤维护》(电子工业版小学信息技术第五册第8课)时,将电脑比作病人,以电脑向学生发起“求救信”引入。对待这位特殊的“病人”,自然要用特殊的方法诊断治疗,进而引出“360安全卫士”,自然的过渡到新课。而在后面

(下转第1209页)

个学生都有一张床。营养方面,实施“免费午餐”计划。最后,精准资助贫困学生。要建立一套完备的贫困学生资助体系,让贫困人口子女都能够上得起学。第二,教育“软件”扶贫求创新。首先,加强师资力量。改善贫困地区“软件”环境,最关键的是加强贫困地区的师资力量。“教师是立教之本、兴教之源,承担着让每个孩子健康成长、办好人民满意教育的重任。杜学元对教育扶贫提出如下对策:一是注重开发性扶贫,就是要充分调动贫困群众的积极性,改变贫困群众的落后思想观念,充分发挥贫困群众脱贫致富的积极性,让他们主动学习新知识,掌握新技术。二是教育对知识、文化的传承性与创新性要求应凸显造血式扶贫。在扶贫中要针对贫困群众的具体情况,结合当地资源状况和生活环境,通过具体问题具体分析来制定脱贫方案,使教育扶贫与其他方面扶贫相结合,使贫困群众掌握产业知识、具备更高的生产能力,通过提高自身素质来实现脱贫。三是教育效果的滞后性要求应注意长远性扶贫,教育扶贫必须避免功利化和短时效倾向。四是在扶贫中要在尊重客观规律的基础上发挥自身的主体性。吴晓蓉、许见华认为教育扶贫必须以提升基础教育质量为保障。

无论是教育扶贫中的学前教育、基础教育扶贫,还是职业教育扶贫研究,所有的研究者都会提出关于教育扶贫的策略或建议,但最关键的还是落实。内因是事物发展的根据,外因是事物发展的条件,外因通过内因起作用。从哲学角度分析相关研究发现,贫困地区的人民群众是教育扶贫的内因,所以教育扶贫应该从内因方面精准发力:一是要激发贫困地区人民群众的内生动力,充分调动贫困地区人民群众

的积极性和主动性。二是“授之以鱼,不如授之以渔”,加大对农民群众的再教育和培训力度,改变贫困地区人民群众的“等、要、靠”思想,使其凭借自己的双手和智慧实现脱贫。三是激发贫困地区学龄儿童的学习积极性和学习动机。

总结

百年大计,教育为本,贫困地区更是如此。从打赢脱贫攻坚战全局看,教育扶贫推进了脱贫的整体进程。当前在义务教育和职业教育等层面,“发展教育脱贫一批”成效稳步显著。如今,有不少益于教育扶贫走出大山的学生,回到家乡,成为了人民教师,站上讲台,帮助更多孩子努力追梦;还有很多优秀高校毕业生,不忘初心,勇担使命,积极投身于乡村振兴事业。“十四五”时期,需要在教育扶智扶志上继续发力,完善落实教育扶贫政策,利用好5G、大数据、人工智能等先进信心技术,更加高效的推进教育扶贫,守护好乡村贫困学生的求学梦,为稳定脱贫,防止返贫筑牢堤坝。

参考文献

- [1]吴春选.谈智力扶贫[J].群言,1987,25.
- [2]林秉东.教育扶贫论[J].民族研究,1997,43-52.
- [3]刘军豪.许锋华.教育扶贫:从“扶教育之贫”到“依靠教育扶贫”[J].中国人民大学教育学报,2016, No. 22, 46-55.
- [4]曾天山.中国教育科学研究院副院长研究员.教育扶贫亦需要转型升级[N].人民政协报,2019-02-13.010.
- [5]陈梦兰.习近平教育扶贫重要论述研究[C].西南大学,2020.

(上接第1207页)

的教学过程中,给电脑治病的这条主线一直贯穿其中。她先是展示了电脑病号的“病历卡”,上面记载了常见的电脑问题,针对这些问题,引导学生用360安全卫士逐一解决。最后,以电脑发来一张感谢信成功结束教学内容。整节课,环节紧凑,层层递进,前后呼应,毫无出入感。学生一直处于以“医生”的身份来给电脑“看病”的情境中,注意力集中,兴趣高涨,教学效果很好。

(三)灵活设计小组活动

研究发现,7~10岁儿童连续注意力时间约为20分钟,10~12岁儿童约为25分钟。因此,课堂上教师的讲授时间不宜过长,应多留时间给学生自己动手练习。但是,如果安排不当,那么时间就会被浪费。小学一节课为40分钟,如何才能高效的利用时间,我觉得设计好小组活动是其一。我常用的方式是小组竞赛。在规定时间内看哪个小组完成的快,即完成的人数最多,或是未完成的人数最少。也可以看哪个小组全员完成所用时间最短。通过小组竞赛的方式,培养学生的竞争意识,同时也充分调动起了学生的学习积极性。

(四)多样设计课堂奖励

奖励是一种激励手段,是焕发人们的荣誉感和进取心的措施。学生都喜欢被老师表扬和奖励,以体现自己的价值,从而获得成就感和满足感。因此,灵活运用课堂奖励不仅可以激发学生的学习兴趣,调动学习积极性,还可以有效管理课堂。课堂奖励分为情感奖励、名誉奖励和物质奖励。如口头表扬、神情动作等属情感奖励,荣誉称号等属名誉奖励,而学生最爱的奖励方式莫过于物质奖励了。我尝试过为课堂表现优秀的学生准备小礼物的奖励方法,如为他们每人发一份精美的电子卡片,小文具等。这些均起到了很好的奖励作用。

此外,我还用星星★积分来奖励学生。每次上课学生均

被分为四个小组,我会提前在黑板上写下A、B、C、D来代表四个小组。并在最下面写上“最优小组: ”。课堂上某个小组或者组代表表现出色都可以为本小组赢得一颗★并记录在积分榜上。最后,哪个小组获得的★最多,就可以荣登“最优小组: ”的“宝座”了!虽然是名誉上的奖励,但是每次学生们都会为争“最优小组”而积极努力的学习,并乐此不疲。课堂上学习气氛浓烈,学生的积极性也很高。做好的学生还会主动帮助旁边的同学。因而,这种方法还培养了学生的竞争意识和团队合作精神。

小学生思维活跃,表现欲强,好动,注意力不能长时间集中。课堂中运用多样化的奖励形式不但可以给学生带来惊喜,而且可以维持学生的注意力,提高课堂教学气氛。

教师的成就来源于学生的成长,而学生的成长更多来自课堂学习。如果每节课学生都能以较高的积极性参与的话,那么成长是显而易见的。教师是学生的引路人,学习的指导者,因此,教师要根据学生特点用心备课,认真上课,做学习的有心人,要为每一位学生负起责任。有老师的辛苦付出,相信每位学生都会对信息技术课充满兴趣,在课堂上表现出更高的学习积极性。

参考文献

- [1]周咏梅:《花香蝶自来——浅谈教学中如何激发学生情趣》,百度学术http://xueshu.baidu.com/usercenter/paper/show?paperid=7f9b8cf68850d4dd630b5e7b88f57307&site=xueshu_se
- [2]爱因斯坦:《爱因斯坦文集》,第三卷,商务印书馆1979年第1版,第144页。

作者简介:张艳(1987-6-)女,汉族,安徽合肥人,学士,合肥市琥珀名城小学,二级教师,研究方向:小学语文。