

如何构建小学信息技术快乐课堂

陈志江

(河北省张家口市蔚县益海小学 河北 张家口 075700)

[摘要] 与其他学科相结合是计算机课堂教学中必须要做的一件事, 这样“学有所用”就能让学生自觉做到。

[关键词] 教学情境; 信息技术; 快乐

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2021.06.1523

一、教学情境要构建的更加和谐

在课堂教学中起着关键作用的是情境。直观形象是小学生的思维特征, 那些具体、真实的事物容易让学生接受, 会有一些的情感产生于特定的情境中, 在构建情境时, 教师一定要从教学需要出发。有很多美存在于信息技术学科教学中。在课堂上, 假如重视机会的创造, 对契机进行捕捉, 学生在带领下去欣赏、发现美, 就会在很大程度上帮助学生提高和塑造审美能力, 此外也会以美导善、以美启真。

比如学生学习“装扮桌面”时, 学生们对美都是喜爱的, 引导他们观察彼此的服装, 进而开始教授桌面的美化。

教师: 同学们的穿着都很有个性, 也很漂亮, 这几位同学所穿衣服的款式是不同的, 请他们到讲台上展示。(下面请这几位同学到讲台上来。)

教师: 大家谈一谈这几位同学的衣服有什么特征。(学生和教师共同讨论。)

教师: 大家都很喜欢有个性的服装, 那么大家是不是也很喜欢富有个性化的桌面呢, 那么怎样才能让桌面富有个性?(为了引发学生思考, 向他们分别展示没有装扮和装扮的桌面。)

教师: 大家对屏幕进行观察, 有什么发现? 有什么想法和感受?

教师: “桌布”就是对这些画面形象的称呼。

通过对学生兴趣的引发, 这节课的主题装扮桌面就导入了。

二、对教学策略进行改善

教学策略的运用和选择决定着教学的成功与否, 教学策略选择的多样、合适, 将有助于学生的学和教师的教。在使用教学方法的时候, 动与静的结合要受到重视。教师要不断的间隔变换课堂教学方式, 这对教学效率的提高, 学生注意力的保持, 疲劳的消除是很有利的。

(一) 任务驱动教学法

基于建构主义学习理论的一种教学策略就是“任务驱动”, 需要把任务或问题与学生的学习活动结合起来, 使学生在过程中带着真实的任务, 把一个开放的空间提供给每一位学生, 使他们能够更好的创新、发现、探究和思考, 能够做到真正活跃课堂氛围。比如“画龙点睛写标题”在教学中, 教师可以在教学过程中分散几个小任务, 让学生以个人承担的任务为中心在学习中开展独立探究, 配合学生分组学习, 对自己的作品进行正确评价, 成功的快乐就能体验到。如此不仅学生的创造性和主动性得到开发, 而且他们的求知欲望也得到了引发。

(二) 学科整合教学法

学生的学习方式和内容在计算机的使用中可以得到改变, 可以把更为丰富的学习资源提供给学生。所以, 与其他学科相

结合是计算机课堂教学中必须要做的一件事, 这样“学有所用”就能让学生自觉做到。例如, 在教授“动物联谊会”时, 让学生对自己的作品进行展示并介绍, 让学生把下面几个问题连起来说几句通顺连贯的话, 借机训练学生的语言: 在什么地方举行第二届联谊会? 都有谁受到了邀请? 哪个节目正在表演? 如此语文就与信息技术巧妙的结合在一起, 学生的语言表达能力和想象力得到了塑造。

(三) 设疑激趣教学法

从“疑”开始逐渐发现新事物。为了启发学生从疑难中思索问题解决的途径和方法, 需要教师在设计教学时巧妙的设疑, 把多一点的创造空间留给学生, 在解决统一问题的过程中, 让学生多使用几种方法。对学生积极思维要想办法诱发, 这样学生的创新性活动才能更好的开展。教师开展指导活动时, 要以信息技术课的特点为基础, 把现实与讲解的关系处理好。比如, 教授“动物联谊会”时, 教师可以把疑问设置在好几个地方: “有这么多风景优美的地方被大家说了出来, 可是这些就收录在金山画王里, 你能指出在哪里吗?” “呀, 还有很多按钮分存在旁边, 它们的作用有哪些?” 学生探究的欲望就被引发出来, 他们自主探究的能力和习惯也就得到了塑造。

让学生在社会生活中应用学到的知识是学习的目的, 成功的幸福感和学习的价值就能让他们体验到。

比如, 在设计“会变的孙悟空”的教学时, 可以把下面这个回归生活的教学环节设置在教学中: 首先, 对大家前面的表现用热情洋溢的话进行肯定, 如“翻转”和“旋转”, “复制/粘贴”大家这么快就学会了, 真是太棒了, 下面大家来完成一个特别的任务, 把这些本领应用到现实生活中。大家想一想自己梦想中的房间是什么样子, 这个房间可以是厨房、客厅、卧室等, 请大家利用右边的素材设计出来并放在左边空白区域, 大家的时间只有十分钟, 看看谁最先实现自己的梦想。

如此生活与设计的任务就有了密切联系。学生心目中的阳台一角、客厅、卧室、餐厅等被设计出来, 这样基于前概念, 就把一个很大的想象空间提供给了学生, 学习的快乐也让他们真正享受到了。在课堂上学生们大胆想象、独立思考, 不断暴发自主探索的高潮, 甚至到了评价交流的时候, 个人想法依然被学生们不断说出, 极大释放了学生的创造性。

在心中的房间的设计中, 学生们真正体验了实践和活动, 既得到了成功的心理体验, 又达到了学以致用目的, 使学生兴趣获得了延长和增加。

参考文献

[1] 唐颖颖. 小学信息技术快乐课堂构建策略探索[J]. 百科论坛电子杂志, 2020(13): 1134-1135.

[2] 周冠冠. 小学信息技术“快乐课堂”构建策略[J]. 新校园(上旬刊), 2014(4): 191-191.