

关于小学信息技术课堂有效性教学的策略探讨

库力扎提·海拉提

(新疆布尔津县冲乎尔镇孔吐罕村小学 836602)

[摘要]信息技术是一门集理论与实践于一体的课程,具有工具性、综合性特点,在现代化教育改革中占据重要地位,是创新教育的主要阵地,其课堂教学虽然空间范围不大,但是内容包括万象。如何在特定空间和有限时间内达到理想教学目标,让学生更好的掌握信息技术基础知识和操作技能,使课堂教学焕发活力,成为教师需要深入研究和探索的重要课题。基于此,本文将结合小学信息基教课堂教学的主要目标进行分析,并提出几点切实可行的教学策略,旨在为提高课堂教学有效性奠定基础。

[关键词]小学;信息基教;课堂教学;有效性;策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.06.480

引言

信息技术是小学课程体系中的重要组成部分,在培养学生计算机使用兴趣、提高学生创新意识和创造能力等方面发挥重要作用。尤其新时期背景下,信息技术广泛普及,信息化建设已经成为社会发展的必然趋势,小学生作为祖国的花朵、未来的希望,肩负着国家建设艰巨任务。为了确保学生更好的适应信息化环境,需要从小灌输信息技术基础知识,增强学生对信息技术的感性认知。

一、小学信息技术教学目标和重要意义

新课标对小学信息技术教学提出全新要求,强调课堂教学要以帮助学生了解计算机基本常识和使用方法为目标,使学生在潜移默化中增强对信息技术的感性认识,提高计算机使用兴趣和使用意识,同时培养创新意识和创造能力^[1]。

了解信息技术的发展及应用,对提高人们生活质量、推动科技不断创新有积极意义。开展高效化信息技术课堂,能够使学生具备收集信息、处理信息、分析信息和应用信息的能力,帮助学生正确认识信息技术与伦理、社会以及文化之间的关系,从而更加负责任的使用信息技术。一方面能够培养学生良好的信息素养,使学生将信息技术作为终身学习的关键手段;另一方面能够让学生更好的使用信息社会,从而为未来发展奠定良好基础。

二、提高小学信息技术课堂教学有效性的关键策略

(一) 开展游戏化课堂教学,调动学生学习兴趣

兴趣是调动学生内在动力的重要条件,也是引导学生探索知识、解决问题的关键手段。我国著名教育家叶圣陶先生曾说:“想要实现学生生活活泼性学习目标,应做到一使需之切,一使乐其业。”在实际教学中,如何能够做到寓教于乐成为广大教师孜孜以求的关键问题。众所周知,小学生年龄较小,思维活跃,对事物的认知往往需要依赖于生动形象。所以为了提高信息技术课堂教学有效性,教师需要基于小学生思维特点和兴趣爱好,构建游戏化课堂,将游戏活动与教学内容相融合,并以精确、巧妙的语言讲解基础知识,以此来调动学生学习积极性,激发学生求职欲望,引导学生徜徉在知识海洋中,使学生在独立思考中掌握信息技术基础知识和使用技能。

例如:在信息技术“指法教学”教学过程中,如果教师采用传统“灌输式”教学方法,直接在课堂中讲解指法要点和手指摆放要求,或者要求学生死记硬背键盘功能、字母排列,难免会使学生感到枯燥乏味,不利于集中学生注意力,长此以往必然会降低学生学习兴趣,从而影响课堂教学有效性。而引入课堂游戏,能够有效克服传统教学弊端。教师可以基于学生思维特点设计一些富有童趣的游戏活动,如拼图、计算等游戏,并引导学生自行操作,在此过程中教师要给予学生正确指导和及时纠正,这种方式不仅能够调动学生学习兴趣,还能够使学生只游戏过程中掌握指法技巧,理解光标键、回车键、功能键等功能。

结合教学实践可以看出,计算机游戏教学是帮助通往信息世界的捷径,正确引导学生玩电脑游戏利大于弊^[2]。但教师需要合理控制学生游戏时间,并严格筛选适合学生操作的游戏活动,确保游戏内容具备益智性、趣味性和学习性,让学生在信息技术保持热情的同时自觉学习相关知识,最终达到化繁为简、巩固知识的目标。

(二) 营造良好的课堂氛围,使学生时刻保持学习热情

信息技术是科技革命的助推剂,其本身具有综合性、创新性等特点,对于小学生而言学习难度较大,难免会使学生产生畏难心理。结合以往教学经验总结来看,在课堂教学中采用诱导和鼓励相结合的方式教学,能够帮助学生摆脱学习障碍、克服学习困难,使其时刻保持学习热情。这也意味着,想要提高信息技术课堂教学有效性,就要为学生营造良好的课堂氛围。

例如:在信息技术课堂教学过程中,教师可以结合新课标提出的“以学生为主体”这一教学需求,设定“今天我是老师”教学环节,让每节课表现优异的学生做“老师”,为其他学生讲解计算机操作过程中的重点和难点。这种教学方式不仅能够激发学生竞争意识,还能够培养学生团队精神。并且学生在争当“老师”过程中还能够始终保持学习热情,从而更好地掌握计算机基础知识^[3]。与此同时,通过这种教学方式还能够解决教师无法逐一辅导学生这一难题,使学生在互相帮助中共同进步。

(三) 引导学生动手实践,使学生切身感受信息技术魅力

力

信息技术涉及的知识无穷无尽,对于学生而言,仅凭借课堂有限时间学习并不能达到理想教学目标,需要学生无限提升,不断在实践中获取知识。如果完全依赖教师教学,那么势必会被时代所淘汰。由此可见,想要提高信息技术教学有效性,就要强化学生实践操作。正所谓“熟能生巧”“勤能补拙”,学生只有做到勤学多练,才能够更加深刻的掌握信息技术基础知识和操作技巧,从而使学生体会到学习的乐趣,并逐渐培养自信心和成就感。因此,在小学信息技术实际教学中,教师要突出学生主体地位,尽可能为学生提供实践机会,使学生在自行操作中领悟方法,而非依靠教师的长篇阔论体学生包办一切。如此不仅能够使学生养成独立学习的良好习惯,还能够达到理想的教学目标。

例如:在文件名介绍相关知识讲解过程中,很多学生对基本名和拓展名了解不到位。教师可以通过比喻方式加深学生影响:“文件名与人名相同,大家都知道人名需要有姓氏和名字组成,文件名也是如此,基本名就是文件的名字,拓展名就是文件的姓氏。”通过比喻的方式,能够将复杂知识简单化,帮助学生更好的理解和区分,从而达到理想教学目标。在此基础上,教师还要将课堂知识融入实践活动中,使学生切身体会信息技术的乐趣和魅力,从而焕发课堂活力,培养学生操作能力。

(四) 优化课堂教学环节,增强学生信息社会责任意识

通过优化教学环节,能够调动学生参与课堂教学活动的积极性,从而提高学生学习能动性。为了满足这一需求,需要教师转变传统教学思路,探索新型教学方式和方法,在寓教于乐中完成信息技术基础知识和操作技能的讲解,以此来提高学生学习成效,加快教学变革速度,使学生更加负责任的使用信息技术。

例如:在“认识计算机”教学过程中,教师可以采用互动交流、提出问题等多样化方式优化教学环节,与学生共同感受信息技术的奇妙之处。学生在教师引导下能够深刻了解计算机中的开机键、画画、开始菜单等软件。使学生在自主学习、小组交流中增强对信息技术的感性认识,提高课堂学习综合成效,从而为学生未来发展奠定良好基础^[4]。

(五) 通过合作学习方式,增强学生信息意识

在信息技术教学中开展合作学习模式,能够培养学生团队精神,是学生切身感受到荣辱与共。另外,学生之间合作、交流的过程,也是思维碰撞的过程,有利于达到“1+1>2”的教学效果。使学生在相互启发中提高学习效果,实现共同进步、协同发展基本目标。另外,在合作学习模式中,每个学生担任的角色不尽相同,有利于调动学生责任意识,使其更加富有激情和热情的学习信息技术相关知识,这对于增强学生信息技术学习意识而言有积极作用。

例如:在“下载和安装软件”实际教学中,教师就可

以采用小组合作教学模式开展教学活动,并给予学生充分的研究、讨论时间,使学生在小组合作中完成知识的练习和探索。并在观察其他小组成员操作的同时吸取经验。与此同时,教师还可以在一定时间内让小组成员互换角色,以友好合作为基础,充分调动学生学习积极性,确保学生能够在有限的课堂时间内尽可能提高综合能力,并将理论知识内化为实践技能,这也是提高信息技术课堂教学有效性的关键举措。

(六) 合理整合学科,促进学生全面发展

信息技术的出现,在一定程度上改变了学生的学习方式和学习内容,为学生提供了更加多元化和多样化的学习资源。所以,在小学信息技术课程实际教学中,教师需要让学生树立“以信息技术作为终身学习关键手段”的意识,使学生将信息技术课堂教学中所学的知识与日常学习和实际生活相联系。为了满足这一教学目标,教师需要将信息技术知识与其他学科合理整合,让学生在潜移默化中形成活学活用、学有所用的意识。

例如:在word教学过程中,教师可以根据学生实际情况,将所学知识与其他学科进行整合。如引导学生利用word文档进行作文写作或文档修改。在画图软件教学过程中,可以与美术课程进行整合,让学生利用画图软件完成美术绘画作业。在教学上网过程中,将教学内容与语文、自然、社会等学科进行整合,引导学生利用信息技术查阅需要了解的知识。这种教学方法不仅能够帮助学生进一步掌握信息技术知识和要点,还能够使学生切身体会信息技术在学习和生活当中的实用性及重要性,以此来提高学生信息技术使用性趣,同时拓展学生视野,丰富学生学识,有利于培养学生创新意识和创造精神。

结束语

综上所述,信息技术作为小学教育体系中的新兴学科,具有教学内容丰富、任务量较大等特点,需要学生在有限的课堂时间内掌握信息技术基础知识和操作技能。为了达到这一教学目标,需要教师转变教学思维,充分调动学生学习兴趣,将学生放在课堂主体地位,引导学生在自行探索和实践掌握知识,从而提高课堂教学有效性。

参考文献

- [1] 史明会. 智慧教学理念下小学信息技术课堂教学的创新模式[J]. 中小学信息技术教育, 2021(4): 54-55.
- [2] 王威. 小学信息技术课堂教学的导入策略[J]. 西部素质教育, 2021, 7(2): 140-141.
- [3] 王莉. 有效提高小学信息技术课堂教学效果的探索[J]. 小学阅读指南(教研版), 2021(1): 30-31.
- [4] 王小燕. 基于深度学习的小学信息技术课堂教学探究[J]. 中外交流, 2021, 28(5): 1479.