

现代信息技术与小学四年级语文整合的研究与实践

李兰兰

(宁夏中卫市中宁县喊叫水乡下庄子完全小学, 宁夏 中卫 755100)

[摘要]随着信息化技术日新月异的发展,如今各行各业几乎都注入了现代信息技术的元素,在信息技术的推动下,各行业的发展在速度和质量上都有了稳步的提高。其中教育事业,是受到现代信息技术影响最深远的行业之一,如今的小学语文教学PPT代替了教师的传统板书,学生不需要再凭空想象一幅图片和情境,真实而富有情感的朗读,也随时随地就可以呈现给每一位学生。但是随着互联网人工智能的发展,信息技术和小学语文教学结合的也越来越紧密。本文以小学四年级语文教学为例,探索现代信息技术整合下的小学语文教学研究。

[关键词]小学;四年级语文;现代信息技术

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.07.1652

四年级语文教学,是学生在小学阶段语文学习的分水岭,四年级的学生积累了一定量的语言词汇知识,对文章的分析也有一定的基础。所以四年级的语文教学既要继续巩固语言基础知识,同时又要发挥学生的语文思维,延伸学生的文本分析和情感揣摩能力,以及课外阅读素养。但是这一切都离不开教师对教学的设计和研究,借助信息技术,可以为教师提供很多教学素材,可以打造直观化教学情境,设计趣味性教学活动,满足四年级语文课堂的需求。

一、现代信息技术下的语文导入情境设计

在小学四年级语文教学中导入是必不可少的一部分,导入环节的作用是将课文的主题呈现给学生,同时还要激发小学生所特有的好奇心,满足学生内心的需求,让学生有一种想学习的冲动和欲望。传统的小学语文课堂,部分教师在设计导入环节的过程中,显得非常的单一枯燥,要么直接将课文的题目和内容呈现出来,要么让学生复习之前的内容,很多学生一上课就丧失了学习语文的积极性,导致教学事倍功半。因此教师可以借助信息技术,把导入环节的艺术性特点呈现出来^[1]。例如在讲授部编版小学语文四年级上册:《蝙蝠和雷达》这节课时,本文是一篇科普性文章,蝙蝠在四年级学生的心目中,就是一种会飞的哺乳动物,对于这种动物有什么特点并不知道,所以单纯地靠题目无法激发学生的学习兴趣,所以教师可以设计一段导入视频,在视频中介绍蝙蝠的特点,告诉学生实际上蝙蝠是没有眼睛,但是蝙蝠在飞行的过程中也不会触碰到障碍物,这是因为蝙蝠能够发出超声波,通过超声波的反射能够准确判断是否有障碍物。那什么是超声波呢?学生对此产生了好奇,这时候教师继续展示第二段视频,这段视频中展现了核潜艇通过超声波雷达系统,发现敌舰并击退敌舰的过程。第二段视频对学生来讲非常有趣味,因此学生不知不觉地就将蝙蝠和核潜艇联系在一起,它们同样都没有眼睛,都是如何发现前方障碍物的呢?该视频有效激发了学生的好奇心,让学生有一种很强烈的求知欲,此刻正是教师把课文主题呈现给学生的最佳时刻,也是带领学生学习:《蝙蝠和雷达》这篇课文的最佳时机。把学生的学习兴趣和求知欲完美融合在一起,为学生呈现知识导入情境,培养学生的积极性和兴趣,引导学生投入到课文学习中是语文教学的关键一步。

二、现代信息技术下的小学语文文本情境呈现研究

在小学语文教学中,教师要讲透课文,把课文的每一部分内容都分析透彻,这并不是一件容易的事情,很多教师在分析文本的时候,会不自觉地进入到机械式的灌输教学中,忽视了学生的主体价值,让原本一堂生动的文学课,变成一堂枯燥的讲座。在信息化时代,教师应该要重视文本情境的创作,虽然小学四年级学生具备一定的文学基础,但是对待文字性的学习内容还是有抵触情绪。所以教师可以借助信息

技术把复杂的文字,转化为生动直观的动画或者图片,让知识更容易被理解和学习^[2]。例如在讲授部编版小学语文四年级:《观潮》这篇课文时,本文是按照时间和空间顺序,将观潮的各个阶段及其特征展现出来,情境教学是本文的主要教学策略,如何将文本情境呈现出来,需要教师思考和琢磨。上课之前教师就已经准备好了与本文相关的视频,分别是钱塘江涨潮前,涨潮过程中,以及潮落后的过程,按照观潮事件的发展顺序,有序将视频和口头讲解相结合,让学生在理解课文的过程中,在脑海中形成相应的情境,辅助学生学习并理解课文。尤其是在涨潮过程中的那种震撼的画面展现给学生,更是能够让学生为之震撼,让学生对钱塘江潮水记忆犹新,牢牢在脑海中树立对钱塘江的认知。文本情境是教学的重点,设计好文本情境有助于学生较好的理解课文,所以信息化技术必然是文本情境设计的不二之选。

三、信息技术为指导的教学游戏设计研究

游戏是小学语文教学的主要方式,设计游戏的目的是为了激发学生语文学习的动力,在学生感到枯燥无味的时候,一次有趣的教学游戏必然能够调动学生学习动力。游戏设计主要是以信息技术为工具,但是如何将游戏和知识完美融合在一起,这才是教师需要考虑的问题。例如在学习字音的时候,教师可以设计“打地鼠”的小游戏,该游戏与传统的打地鼠游戏非常相似,不同的是教师所设计的游戏中,首先给学生呈现了一个生字词,土地里钻出的每一只地鼠头上都有一个拼音,学生找出其中正确的读音,并点击相应的地鼠,如果正确那么游戏可以获得一分,如果错误将不能获得积分。本游戏充满了趣味性,教师抓住学生喜欢的游戏,把需要学习的内容和游戏相互融合,让学生在玩游戏的过程中学习知识,渐渐的学生就能够体会到语文学习的趣味性,让语文课堂学习氛围更加浓厚。但是值得注意的是,教师在设计游戏的时候,必须要牢牢把控教学的目标,要将学生语文学习的知识融入其中,这样才能够发挥游戏的价值,否则教师所设计的游戏将会出现形式化的现象。

四、结语

信息技术的飞速发展,给教育教学工作提供了很多机会,因此研究分析信息技术的功能,是当下教师教育工作的主要任务之一,学习并研究信息技术的功能,并将信息技术有效的应用在小学语文课堂上,在导入、新知识教授、教学活动创设等环节中,借助信息技术提升教学效果,是教育的重要任务。

参考文献

- [1]张亚辉.“互联网+”模式下小学四至六年级语文教学的对策[J].当代教研论丛,2019(12):12+24.
- [2]仲艳红.基于网络环境下的小学中年级语文主题阅读教学策略[J].课程教育研究,2019(29):92.