

突发事件影响下开展信息技术教学的实践浅谈

——以小学信息技术“画图”软件的教学为例

罗笑欢

(广东省广州市开发区第一小学 广东 广州 510730)

[摘要]本文以小学信息技术“画图”软件的教学为例,谈谈因突发事件影响,学生没有电脑进行上机实操的情况下,教师使用微课、情境创设和简笔画、肢体语言、韵律节奏来开展信息技术教学,能实现意想不到的教学效果。

[关键词]突发事件;学生没有电脑;信息技术;“画图”软件;实践研究

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.03.1904

有时候,学校开展各种活动占用了电脑室,需要把信息技术课安排在各自课室进行。这意味着上课时不能保证每个学生都人手一台电脑上机实操,而只能依靠课室唯一一台教师使用的多媒体计算机来让学生了解教学内容。这种情况不但给学生的学带来了极大的不便,同时也给教师的教产生了很多的困难。因此,很多老师都苦恼道:“学生无法上机操作,信息技术课怎样上呀?”

在面对突发事件的影响而不能到电脑室上课的现实,对于信息技术这样一门对实操性要求这么高的学科来说,教师该如何开展教学呢?本人在此以小学信息技术“画图”软件教学为例进行实践浅谈。

一、教师可以通过制作微课,帮助学生更好地掌握教学内容。小学生的注意力不长,而微课有“短、小、精、悍”的特点,它能精炼教学内容。教师把教学重难点通过微课的方式展示给学生,能够使学生的注意力在短时间内迅速集中起来,达到高效的理解。同时,在使用微课的过程中,教师起到的作用更多的是引导,学生成了课堂教学的主体,观看微课的过程实际上是学生自学的过程^[1]。如,在教授小学信息技术第一册《绘画中国风——认识“画图”软件》这一课时,“画图”软件的组成部分这一知识点对学生来讲是比较枯燥的,但它又是计算机软件的基础知识,对学生往后掌握软件操作技能有至关重要的作用。本人把这一知识点制作成微课,通过添加有趣的音乐、结合微课制作软件的转场效果,就能把原本硬生生的教学内容转化为学生感兴趣的东西,并帮助学生轻松地掌握和理解了。在不能保证学生人手一台电脑进行实操的情况下,教师可以有意识地把比较枯燥的知识点、以及重难点制作成生动的微课,能有效地达到教学效果。

二、教师可以通过情境创设和简笔画相结合的方式,把教学内容巧妙地贯穿起来。小学生的情绪是很容易被带动的,在教学中,创设一些跟学生生活实际比较贴切的情境,能让学生产生共鸣和学习的兴趣。而简笔画具有形象、直观、易懂、鲜明、逼真、操作简单等优点,对学生的感官细胞具有强烈的刺激作用,能迅速吸引学生的眼球,使学生更积极地融入课堂,是一种行之有效的教学手段^[2]。如,在教授小学信息技术第一册《果园丰收日——“直线”工具的使用》这一课时,本人使用了同学们熟知的漫画角色米小圈和姜小牙,让同学们去帮助他们摘水果,引导学生使用“直线”工具画梯子,以使得能够达到足够的高度去摘荔枝,同时板书用简笔画的形式呈现一棵大树,告诉学生这是一棵“魔法树”,同学们可以从这棵树摘任何新奇古怪的东西,如别墅、汽车、红包、太阳、月亮、火箭、太空船、神州十号、时光机等,从而激发学生努力爬到树上去。整节课学生在轻松的氛围下完成了“直线”工具的学习。教学内容被巧妙地融入了教学情境和简笔画里,同时,教学情境的创设和简笔画的设计又极大地调动了学生的求知欲和

学习积极性。在不能保证学生人手一台电脑进行实操的情况下,教师通过情境的创设和简笔画能够达到调控课堂,保证教学质量的积极效果。

三、教师可以变换不同的点名方式,激发学生的学习兴趣,从而增加学生上机实操的机会。电脑作为一种新科技产品,对学生本身就具有莫大的吸引力。与其说学生喜欢上信息技术课,倒不如说学生喜欢操作信息技术产品。然而,在特殊情况的影响下,学生不能到电脑室去上课,不能亲自操作电脑去体验信息技术的快乐,这将使学生在信息技术课堂上的学习士气减退。如何让学生在课室里上信息技术课时保证有最大限度的上机操作机会呢?本人在“画图”软件的教学实践中,变换不同的点名方式来激发学生使用教室唯一的一台电脑进行操作的兴趣和热情。本人尝试过使用肢体语言、韵律节奏、角色扮演、摇号器、用手指数目表示学号等方式来进行点名,使每节课学生都倍感新颖,学生越喜欢被点名,上讲台实操的机会就越多。一节课下来,学生就是在这样愉快地氛围下不知不觉掌握了教学内容。

本人使用肢体语言的具体操作如下:

- (1) 头头拍拍,肩肩拍拍、头拍肩拍、头肩拍拍;
- (2) 左脚拍拍,右脚拍拍、左脚拍右脚拍、左脚右脚拍拍。

本人使用韵律节奏的具体操作如下:

- (1) 拍手: ××—×××—××××—××
- (2) 拍手: 1—2—345—6—7—8

本人使用手指数目表示学号来点名的具体操作如下:

老师用左手的手指数表示学生学号的个位数,右手的手指数则表示学生学号的十位数,右手和左右的手指数合起来就是其中一位学生的学号。教师口里发出倒计时的咚咚声,然后分别伸出右手和左手表示学号,最后,被老师选取的学生则赢得机会上讲台进行实操。

本文所谈到的不管是使用肢体语言、韵律节奏、角色扮演、摇号器、用手指数目表示学号等方式来进行点名,还有通过制作微课来突破重难点,还是通过情境创设和简笔画相结合的方式呈现教学内容,都对小学信息技术课堂的开展有很好的推动作用。这些方式可以混合着使用,甚至可以在每一节不能保证学生人手一台电脑进行实操的信息技术课堂上使用。只要合理组织课堂,多思考、大胆尝试,即使不在电脑室上课,教师也可以达到教学目标。

参考文献

- [1]史兆琪(山东省巨野县站前小学山东菏泽274000)微课在小学信息技术教学中的应用
- [2]赵丽丽(江苏扬州市沙口小学225000)谈简笔画在小学数学教学中的有效运用 小学数学参考 2020.12