

STEAM教育理念下的小学信息技术教学实践

龙飞霞

(江西省南昌师范附属实验小学 江西 南昌 330027)

[摘要]现在是一个科技手段不断革新、先进技术层出不穷的时代,信息技术教育也要跟上时代步伐、体现时代特色。因此,信息技术教师的教学方法需要改进。信息技术教师要把握STEAM理念的内涵和具体要求,不断探索其与日常教学整合的部分,让高屋建瓴的教育理念服务于点滴的教学实际,推动小学信息技术教学质量迈向一个新台阶。

[关键词]STEAM教育理念;小学信息技术;教学实践

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.06.2922

引言

随着时代的不断发展,对教育的要求也发生了变化,在新时代的教育中,更注重学生学习的过程以及学生在学习中的地位。而在这时,STEAM教育理念得到人们的关注,这一教育理念主张让学生在学习中能一边学会知识一边学会去运用知识,强调二者的结合,同时这一理念重视学生各个方面的发展。在小学信息技术教学中要将这一理念投入教学中,以促进学生多方面都得到发展。

一、科技人文同步学,发挥艺术熏陶作用

STEAM理念中艺术领域的渗透对于当前的小学信息技术教育也是不可或缺的,甚至可以与信息技术的学习相同步、相促进的。人文艺术的熏陶让程序化的操作变得更生动、更能够凸显信息技术教学所本应有的人文关怀。教师可以结合陶行知“动手”与“动脑”教育思想,在艺术活动中培养学生动手和动脑能力,让其感受到学习信息技术的无限魅力。

例如,三年级的画图教学目标是教会学生用简单的画图操作。以线条构建起自由创作的世界,是小学生信息技术学习所应具备的基础能力。简单的线条和图形也有自身的魅力,它所体现的不仅是艺术的美感,同时也表现出学生的个性创新能力。信息技术为教师和学生提供多种资源,教师可以从网络中获取一些由简单线条等图形构成的图片,发给学生参考。先让学生通过临摹的方式把这些图片通过调整、组合、修饰等操作路径简单地呈现出来,以小见大,突出简单的美感。信息技术不仅可以与美术、音乐等艺术学科融合,还可以与学生日常生活中所能观察到的具体事物相联系,如教材中提到的“画气球”“画小熊猫”等。教师可以从这些简单的事物中引申内容,让学生结合生活实际创作出更多具有日常特色的画作,充分锻炼学生的观察能力和动手描摹能力,将人文艺术的熏陶贯彻到日常信息技术教学中,落实STEAM的艺术教育理念。

二、基于STEM理念,设计开放课程

在小学阶段的信息技术教学当中,课程设计是其中非常关键的一项内容,也是STEM所需要的。所以,在教学开展的过程中,教师也应该不断的进行教学理念的转变,应该不断的增强课程设计的开放性,使得学生的实践应用得到不断的锻炼,使得学生的学习实现学以致用。

例如,在讲解“演示WPS”的过程之后,教师就可以不断的打破教材的局限性,应该为学生设计一个开放的活动主题——“介绍我的家”。在主题明确之后,教师可以先为学生预留适当的空间,让学生自主的进行素材的收集,可以找寻到一些有关于“家”的图片等。在素材准备完毕之后,教师就可以让学生进行“WPS”的制作,采取文字配备图片的方式制作出幻灯片,对“自己的家”进行介绍等。让学生在课程中进行

展示,由教师进行评比。在这样的教学模式下,能不断的增强教学的开放性,使得学生有自由的空间更好地展现自己的创造力和创新能力。

三、在小学信息技术课堂的讲授中需要加入生活案例

新的时代和社会背景下,小学信息技术教学更加关注在课堂上培养学生的想象并开阔他们的思维,在课堂上培养学生的思考能力,使学生增加知识的储备,学会使用所学知识解决生活和学习上的问题。所以,在小学信息技术课堂上讲授内容,要和生活中的一些实际案例相联系,让学生把对生活的一些认识,运用到信息技术当中,使得学生在解决问题的时候,能够很好地关联到课本上和生活中的一些知识,提高学生解题的能力和解决生活问题的能力。同时,在联系生活实际案例时,要注重与教材相联系,不能过分地脱离教材的内容。

例如,在信息技术教师带领学生学习“画规则图形”时,教师可以让学生去画生活中常见的东西,可以让学生画他在生活中最喜欢的图形,从而吸引学生在课堂的注意,让学生根据自己平日在生活中的观察,把自己头脑中的图形用电脑画出来。然后,教师及时做出评价和相关的鼓励。这样,不仅使得学生学会了信息技术知识,还让学生知道知识与生活相关。将信息技术知识很好地运用到生活实际中,懂得信息技术源于生活更加服务于生活,从而提高学生相关的能力。

在信息技术课堂教学中融入这一教学理念,能够使得学生对信息技术的学习产生强烈的愿望,也提高学生能够运用相关课本知识去解决生活中问题的能力,使得信息技术课堂教学的效果大大提高。

结束语

综上所述,中国经济和科学技术的发展,给中国的教育上带来很多的便捷,特别是多媒体在教育中的使用,使得学生不仅掌握了书本上的知识点,还让学生深入地理解了知识点,帮助学生解决课本上难理解的知识点以及相对重要的知识点,使得学生在课堂上的学习速度变快。在小学信息技术教学中教师融入这一教学理念,提高学生独自学习的能力,能够鼓励学生积极学习,在课程中加强与学生的沟通和协作,使信息技术课堂“活”起来。将这一教学理念融入信息技术教学中,使信息技术课堂效果提高。

参考文献

- [1]魏春子. STEAM教育理念下小学信息技术的课堂教学实践[J]. 中小学电教(教学), 2020(05): 43-44.
- [2]赵楚君. STEAM教育理念下的小学信息技术教学实践[J]. 新课程导学, 2019(13): 40+29.
- [3]禹亚萍,王海龙. 基于STEAM教育理念的小学信息技术教学实践[J]. 新课程(上), 2018(10): 112.