

# 基于情境创设的信息科技课堂连线策略探究

浙江省杭州市采荷第一小学教育集团 王露华

**【摘要】**“双减”政策下,提高课堂教学效率至关重要。如何解决“掉线”问题,成为小学信息科技教学中的一个很重要的问题。建构主义的学习理论主张在教师的引导下,以学生为主体,通过对知识的理解和意义的建构来实现问题的解决。本文对信息科技课堂中学生“掉线”的原因进行简单分析,并基于情境创设探究行之有效的“连线”策略,通过这样的研究和实践,力图与高效课堂链接。

**【关键词】**信息科技 课堂教学 情境创设 连线策略

“掉线”是一个网络术语,指网络连接时非正常数据连接终止,现在被信息科技课引用,指学生上课期间不小心走神。事实上,上课时不经意的注意力游离是一种很常见的心理现象。“双减”政策下,信息科技课堂如何巧设情境,让学生偶然掉线的思维马上像电脑网络般“连线”,这是一个重要的问题。

## 一、聚焦课堂,追溯掉线原因

通过多年的教学工作,笔者对学生在课堂上出现的掉线现象有了更深刻的认识。

### (一)层次差异难同步

小学信息科技课上,学生的差异性体现得尤为明显。有些学生从小玩电脑,思维活跃;有些学生在日常生活中无法接触电脑,接受能力较弱。

### (二)过于兴奋难静心

信息科技课堂气氛比较活跃,有的学生信马由缰般不停地交流、说话,完全不在意教师的提醒,只有教师加大音量,声色俱厉,或是强制切换屏幕才能制止。

### (三)沉迷游戏难自拔

计算机游戏形象直观、活泼生动、形式新颖、色彩丰富,符合小学生的心理需求和性格特征。小学生自控能力差、好奇心强,有时脱离电子教室控制偷偷摸摸玩游戏,有的甚至沉迷游戏难以自拔。

## 二、创设情境,探索连线策略

小学信息科技课是集知识性、趣味性、技能性为一体的课程,在提升学生信息技术能力方面发挥着特殊的作用。作为一名信息科技教师,在解决学生在课堂上掉

线的问题时,要充分考虑到学生的个人状况和具体的情境,使教学策略更具说服力。相反,一味地批评或责备,不仅达不到应有的教育效果,而且还会损害学生自尊心。针对以上现象,笔者提出如下策略,在信息科技课堂中进行实践研究。

### (一)亲近学生,与兴趣连线

《义务教育信息科技课程标准(2022年版)》明确提出:“小学低年级重在生活体验,提高学习信息技术的兴趣。”对小学生来说,他们还处在学习信息技术的初级阶段,这一时期并未涉及太多的高深知识,只是为了让学生能够更好地理解这门学科,增强学习的兴趣。

#### 1.联系生活情境,激发兴趣

各门学科的教授内容、方法不同,其授课导入法也千差万别。信息科技是具有自身特色的学科,要上好这门课必须从激发学生学习兴趣入手,巧妙设计课堂导入。当学生对所学的知识充满兴趣和积极的情感时,学习活动不再是负担,而是快乐的体验。

例如,在学习自选图形和任意多边形时,以设计“徽章”为主线,通过图案欣赏、师生谈话,激发学生的学习兴趣 and 创作欲望。这时,教师可以乘势诱导,结合生活设计名胜古迹、地方文化或亚运徽章……学生积极思考,开启创新思维,在实践操作时利用信息技术技巧,创作出别出心裁的新花样。灵感源于生活,学生间的互动互传,不仅可以拓宽思路,而且可以提升学生学习积极性,提高信息科技课堂效率。

学生的学习兴趣对其学习信息的动力具有极大的影响,教师创设具体可行的课堂教学情境,需要关注学生生活,结合热点挖掘生活素材,激发学生对课堂学习的兴趣,加深对信息技术知识的吸收和巩固。

## 2.巧设游戏情境,维持兴趣

信息科技课上充满着神秘的色彩,对于大多数学生而言,他们都有着强烈的好奇心和求知欲。因此,在教学中如何保持学生的学习兴趣,是教师需要思考的问题。

Scratch程序设计是用积木的方式呈现,比较枯燥乏味。教师可以在课堂上适当增加“猫鼠大战”“双人赛车”“接鸡蛋”等游戏,维持学生的兴趣。在Scratch游戏教学中,首先,教师可让学生“玩一玩”,了解游戏的制作需求和游戏设计者的目的;然后,“演一演”,通过角色扮演,体会游戏制作的重难点;最后,“做一做”,让学生从一个普通的玩家,变成一个游戏设计师。学生从游戏心态着手,逐渐理解游戏入门、角色创作、游戏背景、声音动作等。学生自行完成游戏的设计,设计成功后,会有一种自豪感和成就感。教学过程以游戏贯穿始终,不仅激发学生学习动力,而且可以维持学生的学习兴趣。

教师精心设计教学环节,设计合理情境,营造有利于学生学习的轻松、愉悦的氛围,更有利于学生理解、接受和记忆信息技术知识,让学生的心始终紧紧跟随着课堂节奏,跟掉线说再见。

## (二)高效互动,与思维连线

课堂是师生思想碰撞、心灵交流、情感交融的一个动态过程。高效的课堂,需要教师将理论知识内化升华,善于与学生合理互动,提高教学有效性,让课堂弥漫灵动的气息。

### 1.创设问题,引导自主探究

任何学科的教学,提问都是非常关键的手段,教师可以借助提问,将学生的探索欲望调动起来,让学生形成主动质疑的精神,对知识展开高效化学习。因此在信息科技课教学中,教师要对现有的资源加强整合,为学生创设出情境,使其参与到各类教学活动中,采用多样化的方式思考和解决问题。

例如,“遨游网络世界”一课,教材中的主要内容包括导航网站的介绍、网站中的“导航栏”、将自己喜欢的网站设为主页、了解熟悉工具栏中各按钮的功能。在课堂中,教师围绕以上的问题依次提问:“导航”是什么?“导航”有何功能?怎样利用导航站点和导航条来浏览网页?怎样使用工具按钮?在浏览器里,工具按钮有什么功能?教学环节,根据以上问题的引导,层层递进,深

入分析课程的内容。学生结合问题自主探究,了解“导航栏”的作用,并将喜爱的网页作为主页,以提升学习的效率。

教师要借助问题情境,锻炼学生对信息技术的综合应用以及学习能力。在问题情境中,学生更有方向地对信息技术知识进行探索,在分析解决问题环节,启发学习自觉性,激活信息思维。

### 2.视觉具象,化解教学重点

信息科技作为实践课程,其内容多为抽象与微观,如果教师仅以口头形式向学生讲解,会引起学生的反感,进而影响其对信息技术的认识。而现代高科技的加入,让信息技术重现本质,学生可以在直观、具象化的教学模式中,不断突破知识难点,提升学习质量。

例如,在“下载和安装软件”这节课中,教师仅根据教材的内容,对软件进行简单的下载与安装,学生只在脑海中形成一套大致的下载与安装程序,印象不会深刻。借助多媒体技术,可以对教学方法进行改进,从而为教学带来更多的视觉感受。首先,教师通过微课展示怎样通过电脑进行软件的下载与安装,让学生整体感知。其次,教师运用分享的功能,通过示范的形式进行演示。最后,学生根据微课动手实践,真正体验下载和安装的方法。通过这样化抽象为具体的教学,学生从可视化的视频中掌握技巧,培养信息思维,学习效果会更好。

在学习过程中,教师利用多媒体技术实现了动态灵活的教学活动,让学生对信息技术的理解更加细致和直观,从而减少学生“掉线”的情况。

### 3.巧妙纠错,生成课堂价值

错误能够产生教学资源。学生的失误是一种真实而宝贵的课堂资源,也是一面镜子,把错误当作一面镜子,可以知道教育的得失,也可以产生意想不到的惊喜和收获。所以,在遇到“掉线”学生时,教师要及时捕捉失误,并巧妙地发掘有价值的资源,经过分析对比,错误也会开花结果。

如“复制与变换”一课,个别学生在学习翻转旋转的时候,整幅图都竖了过来,甚至发出惊讶的喊声。这时就是教师抓住错误来做文章的好时机。通过电子教室广播展示,学生间互相研究讨论,很快就找到症结所在:翻转旋转操作之前,和复制操作一样,先要用选定工具把要处理的对象框起来,否则,电脑就认为,你是要把整幅图进行翻转旋转。小错误,却促使学生探索问题、解决问题的思维碰撞,而这一过程,正是信息科技课堂上不可缺少的学生相互协作、自主探究、深入思考的过程。

课堂中从不缺少创造,同样也蕴藏着宝贵的创造资源。教师要尊重学生,利用敏锐的眼睛,巧妙地捕捉教育情境,使之变成有效的教学契机,从发现问题到解决问题的循环中提升教学效果。

(三)因材施教,与成功连线

“水激石则鸣,人激志则宏”,表扬和鼓励是一种有效的教育方法。教师可根据不同层次学生将任务进行分解,创设激励情境,让学生在作品上有成果、在情感上有升华,体验到成功的双重乐趣。

1.实施分层教学,各取所需

马斯洛需求层次理论认为,学生的学习应该是有等级的,而知识的掌握也要分层次。教师不能让那些优等生在前头徘徊、白白浪费时间,更不能让那些后进生望而却步,从而丧失自信,放弃努力。

在信息科技教学中,因材施教的一种方式就是为学生设计开放式作业,让每个学生都能完成,让每个人都能自由发挥。实施因材施教的第二种方式,就是在同一情境下,设定不同的教学任务。一个全新的任务,要比原来的任务更全面、更有创意,这样才能激发学生的竞争意识,使其以更积极的态度投入对新任务的探究中。

例如,在使用PowerPoint制作幻灯片时,实施的教学分层任务如下:

表1 基础层

项目	要求
幻灯片数目	四张
幻灯片	具有背景色、文本
自定义动画	制作简单的动画效果
超级链接	在目录页面和其他页面上的超级链接

表2 进阶层

项目	要求
幻灯片数目	五张
幻灯片	个性化幻灯片背景设置,文字字体艺术化
自定义动画	每张幻灯片元素添加动画效果
超级链接	(1)在目录页面和其他页面上的超级链接; (2)每个幻灯片都有一个超级链接; (3)设置按键

表3 高阶层

项目	要求
幻灯片数目	六张
幻灯片	幻灯片背景设置个性化,风格统一;字体艺术化,清晰独特
自定义动画	每张幻灯片元素添加动画效果且顺序得当
超级链接	(1)目录页面的幻灯片与其他页面的幻灯片; (2)每张幻灯片间的超级链接; (3)个性设置按键; (4)优美和谐的音乐背景

这样的任务层次分明,既能满足不同层次学生的需要,又能让不同层次的学生享受到成功的喜悦,还能充分调动所有学生的学习热情,符合教育的总体发展规律。同时,任务又是灵活、可自由选择的,最大限度地减少掉线现象的发生。

2.评价方式多样,体验收获

信息科技课堂中的表扬激励,既要注重教学效果,又要体现出发展学生个性和创新的特点,应充分尊重学生的不同见解,尊重个体差异。

比如,在教学“交流分享晒作品”一课时,教师会准备一份小小的奖品,适当地给予优秀的学生以鼓励。在赏析环节,小组里首先评选最优设计作品奖。然后是班级之间的交流,选出最优秀的设计师,教师只负责引导,让学生尽情地表达自己的想法。如此,学生的热情空前高涨,想法也天马行空。

表扬和激励是激发学生进行创作型学习的基础,在学生的眼里,每件作品都是自己努力创造的成果。不论是操作娴熟的优等生,还是反应稍慢的后进生,教师都要一视同仁地给予肯定和鼓励,让学生切身体会到信息科技课所带来的成就感。如此一来,学生就会聚精会神地完成每项教学任务,想掉线也难。

总之,在信息科技课堂中创设情境,不仅可以营造良好的学习氛围,促进三维目标的落实,还可以提高学生主动参与课堂的积极性,提高课堂效率。未来的信息科技课堂,教师应当创设多样化情境,让学生在优质的学习环境中远离掉线,与高效课堂超链接。🎵

【参考文献】

[1]陈志勇.浅谈小学信息技术教学中的问题与对策探究[J].课程教育研究,2018(20).  
[2]杨雪梅.小学信息技术教学之兴趣培养刍议[J].计算机产品与流通,2020(7).