**运用电子白板技术促进小学课堂有效教学**

**摘要：**电子白板技术在21世纪的全球化环境中发展越来越成熟，尤其在教育行业中的应用越来越广泛。电子白板技术是教育化信息技术的首要代表，它以互动性强、便捷性高的理念得到大部分教师的欢迎。小学生们往往学习活跃性较强，教师们可以利用电子白板技术将传统的书面教材以多媒体形式展现出来，必然会有效调动学生的课堂兴趣，提高小学课堂的实用性与趣味性。

**关键词：**电子白板技术；小学课堂；有效教学

**1.交互式电子白板在课堂教学中的应用优势分析**

交互式电子白板在课堂教学中的应用优势主要体现在以下几个方面：其一，电子白板应用电子感应笔进行书写和擦拭，免去了粉笔运用中的粉尘问题，有利于教师的身体健康。其二，电子白板能够对原有的教学文档进行批注，通过展开详细的教学讲解，对教学文档的内容进行多层次的划分，有利于突出教学重点，突破教学难点，提高课堂教学效率。其三，电子白板系统还具有强大的数据库，方便日常教学的调用和教学安排，这不但大大增加了教师教学过程中的可调用信息总量，为教学带来更多的发散性试题，还能避免传统教学方式下的结构固化问题。其四，电子白板还具有强大的存储功能，通过对教师在课堂书写记录，能够将教学内容录制成相应的电子文档。这些电子文档不仅能帮助学生的课后复习，也能帮助教师进行良好的课后总结和反思，对促进教师成长也能起到积极的作用。其五，电子白板还具有网络通信功能，通过利用其内置的网络浏览器，再结合相应的会议软件，就能够实现教师与其他教师的远端交流，通过与其他教师的教学交流，促进其教学工作的完善。

**2交互式电子白板技术促进小学课堂有效教学应用**

2.1交互式电子白板促进互动

交互式电子白板自身具备极强的互动性及易操作性等特点。在教学中，教师借助电子白板能够突显以“学生为主体，教师为主导”的教学理念，增进教师与学习者之间、学习者与学习者之间的互动学习。根据教材内容，教师能基于电子白板设计相应的教学策略以及互动环节，给予学生更多的展现自我、表现自我、小组合作的机会，这可以使得交互式电子白板真正成为师生集体协作学习、互相平等对话的互动平台，这也可以突显学习者的主体地位，培养学生积极探索、合作学习的能力。例如，在执教五年级信息技术《图形图像巧变幻》一课中，我给学生们播放了一集《shaping up 变变变》的两分钟动画片，动画片演示了由三个大正方形，六个小圆形，两个梯形，一个半圆形和一个五边形拼成了一列小火车。在观看后请学生谈谈观看感受，并让学生以小组为单位进行一个小游戏《变变变！》。在这个游戏中，我为学生提供了多种线条及形状，小组成员们积极参与，使用不同的线条和形状拼出图形，并到电子白板前演示，看看哪一组的方法最多，拼出的图形最新颖。这一游戏通过在电子白板的白板页上插入相应的线条及形状，供学生上台展示，学生可以任意地在白板上调整线条及形状的位置与方向，最终拼出图形。通过这样一个简单的小游戏，教师借助电子白板引导学生了解可以使用多种线条及形状绘制图形，并将其放置在白板上进行演示，充分的让学生感受图形的变换，这样的方式不仅有效的提升学生的想象能力和小组合作意识，也让学生们充分认识到了我们生活在一个充满图形的世界里以及图形对于绘画的重要性，从而引出学习的内容：研究图形变幻的奥秘。这种课堂上及时生成的小游戏，比起PPT，使用电子白板教学直观性更强，操作更加简单并可以实现教学目标。再例如，在兼任一年级英语教学时，我利用希沃白板5作为互动式课件制作工具制作了一节复习课，使用希沃白板中的“课堂活动”中的“趣味分类”和“分组竞争”制作了《给所学英语词汇分类》和《找英语数字》的小游戏，学生参与度极高，有效激发了学生的课堂积极性，尤其在找数字这个竞争游戏中，学生们高声为自己组的参赛者加油，气氛十分热烈，呈现了一堂有趣的互动课堂，使学生们体验到了互动教学的乐趣。

2.2有效的预设学习资源，营造并激发小学生感兴趣的学习氛围

对相关教学素材（图片、视频、音频、动画、文本等）的预设是教师课前准备的关键环节，在开展课堂教学前，教师往往需要做好充分的预设，如教学媒体、教学素材、教学手段等。交互式电子白板所具有的素材式、积件式的资源管理功能，可以帮助教师将教学媒体素材以积件的形式进行管理。在教学过程中，当需要呈现素材时，教师或学生可以对资源库中的内容进行任意调用、添加、删除、编辑等操作，方便教学资源的重组与加工。此外，教师还可利用交互式电子白板的资源库功能，根据学生身心发展特点和知识逻辑规律，对课堂教学进行虚拟呈现，模拟相关的教学情境，从而激发学生的学习兴趣。例如，在执教一年级英语《Unit 5 Animals：I want a puppy.》第一课时，在课堂教学的导入部分，我先谈了谈自己喜欢的小动物，然后让学生谈谈自己喜欢的小动物，逐渐导入新课，设计了“猜颜色”的游戏（颜色是三单元学习的内容，通过本游戏也是对之前所学内容的复习巩固）（本游戏我们可以利用东方中原电子白板中的“幕布”的功能或希沃白板中的“蒙层”功能，将设置好的颜色遮挡住，让学生猜是什么颜色），让学生在轻松愉悦的氛围中产生学习的兴趣。师：现在我们一起来猜颜色，请猜对的同学说说你喜欢的小动物？学生积极参与猜颜色并谈动物。教师根据学生的回答，从资源库中的英语素材中拖出相应的动物图片，并奖励猜对颜色的同学一个小动物卡片，为后面的教学环节做铺垫。本环节的设计主要是激发学生学习的兴趣，当学生提到某个小动物时，教师最好能及时地给出相应的图片或视频，以进一步激发学生的学习兴趣，加深学生的印象。如果利用以往的教学媒体（如PPT），教师一般只能设计线性结构，按事先预设的顺序依次出现小动物的图片，这显然和学生的思维反应是不匹配的，会在一定程度上影响教学效果。在本课教学环节中，教师利用交互式电子白板的遮盖功能制作了“猜颜色”游戏；利用交互式电子白板的资源库功能，预设了很多小动物的图片，在教学中当学生猜对颜色后提到某个小动物时，教师就及时地从资源库中调出该动物的图片，构建了一个动态的、可视化的教学情境提高了学生的学习热情。

2.3存储动态资源，构建促进学生生成的学习环境

课堂教学是通过师生互动、生生互动构建知识的过程，在互动过程中学生会产生很多生成性信息，这些动态生成的信息是学生思维认知的表征，是教学活动生长点的主要载体。对这些动态生成的信息资源，教师应及时捕捉，针对预定的教学目标内容进行相应的调整。交互式电子白板具有双向信息传递功能，可以通过存储、拍照等方法及时捕捉有效信息并存储，对教学过程中教师或学生在电子白板上的操作过程进行记录。在教学过程中，教师如果能及时捕捉并充分利用这些信息，就能促进学生在学习思考的过程中有新的生成，也为构建促进学生生成的课堂学习环境提供了技术支持

2.4交互式电子白板技术的回放功能，实现教学资源的保存和重现

回放功能也是交互式电子白板特有的功能之一，教师可以随时运用录制好的教学演示资料，对重点问题进行复习教学，同时可将教学资源复制给学生，从而满足不同学生的学习需求。如此一来，不仅能够利用现有的教学资源减轻教师的教学负担，同时也能够促使学生根据自身的需求选择学习资源，从而避免冗杂的教学活动。譬如在讲解完《将相和》（人教版小学语文五年级）一课后，部分学生如果对教师绘声绘色的讲解仍然意犹未尽，想再次回味的话，则可以运用交互式电子白板的回放功能及资源保存功能，进行教学资料回放和复制教学资源等操作。

**3结语**

综上所述，交互式电子白板在课堂教学中的应用具有颠覆性意义。教师要进一步提升自身信息化素养，充分掌握交互式电子白板的使用技能，利用交互式电子白板进一步优化课堂教学方法，发挥交互式电子白板的交互性强的优势推动课堂教学的多元化互动，优化课堂结构，使交互式电子白板成为提升课堂教学效率的有效工具。

**参考文献：**

[1]万华丽. 交互式电子白板支持下的课堂教学互动研究[D].沈阳师范大学,2012.

[2]张春杰. 基于交互式电子白板的生成性教学研究[D].徐州师范大学,2011.

[3]张晓星. 交互式电子白板在英语教学中的应用研究[D].河北师范大学,2013.

[4]刘晓琴. 交互式电子白板课堂教学评价指标体系的构建研究[D].浙江师范大学,2016.