信息技术环境下转变学生学习方式的课题结题报告

新港中学 刘艳霞

众所周知，课程改革倡导自主、合作、探究的学习方式，而如何进行信息环境下的自主学习，如何在课堂教学中实施自主学习是教师困惑的问题。另外，在新课改背景下，现代信息技术教育不但是素质教育的重要内容，更是培养学生学习和应用信息技术的兴趣和意识，培养学生主动获取信息、分析信息和处理信息的能力，提高学生的创新能力、动手操作能力和思维想象能力，提高学生适应未来信息社会的一个重要途径。因此，运用信息技术，促进自主性学习，培养适应社会需要的人才，是教育发展的必然。那么，如何利用信息技术，促进学生学习方式的转变？通过日常教育教学的实践与探索，本人将其总结为以下三个方面：

1. 借助信息技术，改变教学方式。

需要是最重要的动力，当学生非常想要知道某物如何表达时，这些词汇他们记得很牢固。这就提醒了教师平时一定要多给学生创造一些语境，让他们表达时，就会积极主动地想知道那些单词的说法。

\*例如在词汇学习环节（Word study）：

1）看图让学生说出动物名称，介绍动物名称的词汇。

2）看视频片段（遮罩处理），让学生猜测动物名称和学习动物名称的词汇；通过猜测的活动方式，调动学生记忆词汇。另外，在听力环节(Listening practice): Listen and check the animals you hear—bear, elephant, giraffe, lion, monkey, panda, tiger, zebra. 通过开展此项听力训练，教师再次引领学生巩固动物名称词汇，在听力中辨别动物名称。与此同时，教师也可以教授他们一些课外的英语词汇，用这种方法扩充词汇比让他们写上五遍、十遍记忆都深刻。这对教师也提出了更高的要求，就是一定要多积累。因为有时教师的词汇量也是有限的，所以教师需要准备一本分类辞典，有的词是一类的，可以举一反三，迅速扩展。

二、通过信息技术，搭建操练平台。

课堂是英语教学的主渠道，在教学中教师必须经常要让课堂处于“动态”中，即学生动手做、动嘴说，使学生的学习积极性总是很高。

\*例如在开展小组活动(Group work)—翻牌游戏(Animal Pairs)。其游戏方法是：用鼠标点击游戏区中的牌翻转来寻找相同动物图案的方块，连续翻开的两个方块为同一个动物图案时，牌不再自动翻回去，否则牌会自动返回去。时间设定为一分钟。翻到两张钟表图案的牌时，会延时20秒（\*学生要学会充分利用这个技巧）。在开展此项小组活动前，教师要把学生分成两个或三个组，每组选出一名学生来翻牌，其他同学齐声说出翻开的动物名称。\*注意：只有当本组同学齐声说出翻开的动物名称后，才能继续点击下一张牌，否则视为违规，淘汰出局。总之，教师通过游戏的方式充分地调动了全体学生的参与积极性，进一步巩固了动物的名称，使学生达到了识记和表达这些动物名称的目的。另外，教师也要注意到“收”的重要性。如果让学生永远沉浸在手舞足蹈的玩乐之中也不好，必须及时收住。教师可以通过看图片、朗读、听录音、书写等方式，做到动、静结合，一张一弛，才能收到更好的效果。例如教师根据图片，举例做一段有关一般现在时（第三人称单数）的一般疑问句及其肯定、否定回答的问答对话。教师在黑板的左侧用“简笔画”画出两只熊猫；其右侧用“简笔画”画出肉和竹子。

T: Do pandas eat meat?

Ss: No, they don’t.

T: Do pandas eat bamboo?

Ss: Yes, they do.

（\*左侧用“简笔画”画出一只熊猫；右侧则用“简笔画”画出树叶。）

T: Does a panda eat meat?

Ss: No, it doesn’t.

T: Does a panda eat leaves?

Ss: Yes, it does.

另外，在朗读环节(Reading):

1. Read after the video.—全体学生跟读课文。
2. Role play (角色扮演).—让各组学生扮演Guide, Lingling和Tony三个角色朗读课文。
3. Ask the students to read the dialogue and complete the table.—各组学生先阅读对话再完成表格。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Animals | Characters (习性)&Looks (样貌) | Things they eat(食物) |
| Lions | dangerous | meat, other animals |
| Bears |  | meat, plants |
| Elephants | tall | plants |
| Pandas | cute | plants, leaves, bamboo |

1. Ask the students to answer the second question.

Q: Why do Lingling and Tony laugh?

A: Because there is a panda called Lingling. Lingling is the girl’s name too.

And Tony wants to call another animal Tony.

如果让学生参与到教学过程中来，给学生留有余地，给与学生一定的选择权，创造发现的机会，让学生感受到自己不是在外界强迫下被动地学习，而是以教师的合作者身份进行自主学习。因此，学生的个性就能充分的发展，创新精神和实践能力就能得到很好的培养。

三、操作信息技术，感受英语魅力。

如何让可爱的孩子们感受到英语的魅力？除了营造魅力课堂外，让学生自己通过操作计算机，查阅英语资料、阅读英语历史、认识英语名家、感受英语精神等等，都是使学生爱上英语的重要手段。在信息技术环境下的英语课堂，教师应该更加注重调动学生们学习、探讨的兴趣。兴趣是最好的老师，爱好是成功之母。[心理](http://www.liuxue86.com/xinli/)学家认为：“所有智力方面的工作都依赖于兴趣。”而快乐的课堂，和谐的教学气氛最能吸引学生的注意力。特别是英语教学，上课时，基础不好的学生看不懂，听不懂，无心学习，如果教师不及时设法激发学生的兴趣，课堂上的一切活动都无效。因此，教师需要经常与学生们进行心灵沟通，鼓励他们在小组内积极探讨并听取他人的意见，及时发现他们身上的闪光点，及时表扬鼓励。只有这样，我们才能构建快乐和谐的课堂，真正促进每一位学生的身心发展。另外，这种信息技术环境下的英语课堂教学模式克服了以前教学效率不高，学生实践机会不够多，训练不够充分的缺点，逐步改变了学生懒于开口，懒于思考，过分依赖教师的被动学习方式。

综上所述，如果这种教学模式运用恰当，不仅可以发挥教学民主，而且还能活跃课堂气氛，为学生的自主合作探究创造机会。另外，还可以增加课堂教学的容量和密度，对培养学生的健全人格起着关键的作用；要充分利用这种教学模式，使教师教得轻松，学生学得愉快，从而达到教与学的最佳组合。因此，在信息技术环境下，有效转变学生学习方式，将会使师生双方都能共同分享教与学的乐趣。

参考文献：

1.程晓堂，刘兆义.2008.初中英语[M].上海：华东师范大学出

版社.

2.王存智.2005.合作学习理论与策略[D].山东师范大学.

3.王坦.2002.合作学习的理论及实施.[M].北京：中国人事出

版社.

4.周春华.浅谈初中英语的小组合作学习.现代阅读：教育版

2011(16).

5.王黎.浅谈英语教学中小组合作学习的运用[J].课程教材教学

研究:中教研究，2006(Z6).

6.葛炳芳.2015.构建中学英语课堂教学观察与评价体系[J].中

7.王蔷“促进英语教学方式转变的三个关键词：‘情境’‘问题

与‘活动’”，《中学外语教与学》2016年第6期.

8.李福庆“英语思维模式指导下的阅读理解信息定位策略”，《中小学外语教学》2017年第1期.

9.高洪德“英语学习活动观的理念与实践探讨”，《中小学外语

教学》2018年第4期.

10.严婉华“多媒体情境递进式创设在听说教学中的应用”，《广东教育（综合）》2018年第7期.

11.刘桂章“培养学生问题意识，指导中学生有效提问”，《英语学习》2018年第9期.