生活化教学在小学信息课堂上的实际应用

摘要：生活化教学既是一种高效的教学措施，又是一种将知识与实践联系起来的教学理念。教师通过运用生活化教学，将抽象概念的计算机转化为直观易感的教学内容，使稚嫩的小学生能够较为容易的吸收知识。此外，生活化教学还具有时代必要性与培养计算机技术的必要性。生活化教学在小学信息课堂上的实际应用可分为活用生活案例、分解教学目标、建立探索氛围的具体教学策略。生活化教学还应当走入小学信息技术的课本与教学大纲之中，为小学生提供更好的教学方式。

关键词：小学信息技术；生活化教学；教学策略

一切教学内容都应当在某种程度上得到使用与验证，生活化教学便是将“学”与“实践”联系起来的教学理念。小学信息技术作为小学教学内容之一，同样应当在教学过程中对生活化教学有所利用。

1.在小学信息教学中应用生活化教学的必要性

信息技术的概念过于宽泛，小学信息技术从教学内容的角度看，便是要求小学生学会包括电脑操作系统、一些简单实用的程序等关于计算机的操作方式。计算机包含五大模块：储存器、处理器、控制器、输入设备、输出设备，是由人发布指令而处理信息的机器，信息处理的依据是数学，因此说计算机是以逻辑为依据运作的。为了让不怎么精通计算机原理的使用者也能轻松地操作计算机，许多从事计算机相关工作的人持之以恒的对计算机的操作方式进行简化，但若要实现一些较为强大的计算机功能，仍需对计算机的原理有深层的认识，因此小学信息技术的教学内容实际上是与数学、逻辑等非常抽象的知识能力联系在一起的。小学生正处于抽象思维的萌芽阶段，接受较为逻辑化的概念比较困难，因此通过生活化教学，使小学信息技术的教学内容变得直观易感、容易吸收是非常必要的。

本文所述的生活化教学并不单纯是一种具有明确指向的教学策略，更是施教者将受教者与教学内容借助实际生活中的感性经验联系在一起的教学理念。生活化教学基于作为教学理念的必要性，还具有时代必要性与计算机技术必要性。

网络已借助电子设备深入到各行各业、千家万户之中，进行信息化改革是当今商业、工业、农业、服务业的一致趋势，因此进行良好的信息技术教育，培育信息技术人才是非常必要的。生活化教学在教学实践中是一种高效的教学措施，有利于信息技术人才的培养，因而具有当前社会背景下的时代必要性。且信息化业已深入到生活之中，掌握一些信息技术知识能力对每个人而言都是必要的。

近年来涌起了少儿编程的热潮，其理论基础为：越早学习编程，便能越早掌握编程思维，相应的编程水平的上下限也有所提高。这说明了计算机技术思维的培养具有显著的时效性——在少儿时期对学生进行计算机思维的培育更加有效，因此小学信息技术教育附有培养未来人才的重大意义，小学信息课堂上的生活化教学策略在计算机技术思维的培养上也更具优势。

2.生活化教学在小学信息课堂上的应用

2.1活用生活案例

小学生对生活中的常见事例的感性经验比较充沛，教师可以通过多用活用生活案例、形象比喻的方式，使小学生将自己对于日常生活的感性经验与计算机进行类比，利用已有的生活经验理解计算机的一般规律、了解计算机的相关概念、掌握计算机的操作规律。

例如在认识计算机操作系统的桌面与窗口时，便可用茶几与窗户的概念使小学生快速理解其涵义。教师可以在一张“茶几”（桌面）上摆放玩具、玩偶、纸笔与书画，问学生：“想玩的话拿哪个”、“想写字的话拿哪个”，使学生把物件与功能联系起来。然后教师便可将茶几比作计算机桌面，使小学生了解其功能，并实操一番加深认识。

又如可以使小学生将书本中目录的作用比作电脑操作系统中不同窗口的菜单栏。目录是一本书的大纲，将一本书的内容简要地写在书的开头，便于读者翻阅查找，目录实际上起着“导航”作用。可以使小学生翻翻书，体会这种“导航”的作用。老师可以先让小学生通过检阅书籍目录，查找到老师指定的书籍内容或者页码。而后老师可以布置关于系统菜单栏的任务，让小学生执行某种操作指令或是打开某个应用程序。通过检阅书籍的相关经验，小学生可以将书籍与计算机联系起来，不仅能加快掌握实际操作功能的效率，还可以对计算机处理信息的原理有一感性认识。分解教学目标

所谓“望而生畏”，有时指人看到陌生的事物便产生了恐惧。一件事物如果使人产生恐惧感，则导致恐惧的不是事物本身，而是对事物的功能、形态、运作原理、特性等各个方面的不熟悉。

教师可以将一个大的教学目标分解为许多细小具体的教学目标，小学生通过对一个又一个细小的教学目标的实践，一点一点接近计算机，从而对其产生亲近感、熟悉感，将计算机变成日常生活的一部分，为小学信息教育打下一个良好的基础。例如将Excel表格文档的指定信息键入分解为新建文档、打开文档、输入不同类别的信息、调整高度与宽度等几项具体措施。

分解教学目标实际上是对知识点的明晰，因为教学目标是一项“作业”，完成这项作业需要许多个步骤，每个步骤都涉及到对其的理解，因此每个步骤实际上都是一个知识点。分解目标除了能让小学生亲近计算机之外，还可以将小学生学习电脑操作的过程细化，对不会的地方采取有针对性的教学。这样一来就节省了小学计算机教学的时间与人力成本，对小学生学习程度的掌握也更加细微具体。

2.2建立探索氛围

在小学生的日常生活之中存在着许多触手可及的电子设备，但此类电子设备往往都是以娱乐为主要目的的消费产品，缺少对于创造的导向。教育体系欲培养新型创新人才，小学信息教育也同样应该强化小学生对于主动探索的尝试。

以“画图”为例，教师可以通过使学生自行尝试用画图绘画的方式探索画图软件的功能。在实际教学之中，教师应当有意识的建立探索氛围，使每一个学生都具有想要进行创造、创新的意愿。这种自由生发的教学，如同学生在生活中对崭新事物的尝试，是生活化教学的典型教学策略。

促发小学生主动探索的教学方式要有计划，否则小学生就会盲目地进行探索，实际上停滞不前。计划的重点之一是拟定适当的探索对象，如画图、幼儿编程、excel等。重点之二是要根据指定的探索对象拟定探索路径。比如以excel为探索对象时，应当预先设想excel的探索方向的范围，而后规定出一些大的方向，再对探索路径上的难点进行具体地指导。重点之三是因材施教。小学生虽然稚嫩，但已有自己独特的思维与行为方式，对于每个小学生而言，探索过程中遇到的困难都是不同的。应当根据小学生们不同的性格特征，帮助他们解决探索过程中的问题，从而取得更好的教学效果。

3.生活化教学应用展望

在小学信息技术的课本中，“画图”软件的教学内容集中在五年级上学期、“表格”集中在五年级下学期、“演示文稿”集中在六年级上学期，这是不符合小学生在生活中认识事物的一般规律的。因为小学生往往在同一时间之内认识着许多事物，当认识有所进展时，还能把不同的事物联系在一起，加深自己的认识。同时这也不符合学习计算机的一般规律。因为不同应用的有些操作与功能较为便宜，而另一些则稍显艰深，分成模块对小学生进行信息教育，只能将难易操作混在一个时间段，并且教学内容的难度始终存在较大波动，难以有长足进步。

小学信息技术的教学内容虽然并没有很多的内容，但仍然可以对这些教学内容进行难度曲线耦合的精细的教学设计，使小学生的学习能够齐头并进，相互促进。笔者提倡将生活化教学的理念内化到小学信息技术课本与教育大纲里，尊重小学生的心智发展规律与计算机技术的特征，设计生活化的教学课程，将内容与内容联系起来发挥更大的功效。

参考文献：

[1]陈志学,陈斯雅,李岩,孙雯,陈晓明.计算机信息化在企业管理中的实际应用[J/OL].电子技术与软件工程,2018(22):122[2018-12-05].http://kns.cnki.net/kcms/detail/10.1108.TP.20181204.1334.194.html.

[2]胡强.小学信息技术生活化教学策略研究[J].中国教育技术装备,2017(15):74-75.

[3]张舒驰.小学信息技术教学中生活化教学模式初探[J].信息与电脑(理论版),2015(21):199-200.

[4]沈栋红.生活化教学在小学信息技术课堂上的应用[J].中国信息技术教育,2014(16):81-82.

