电子白板在信息技术课中的应用研究

姓名：郭晓苓 陈振喜

单位：武清区教师进修学校

【内容摘要】随着科学技术的不断进步，信息技术与课程融合的步伐已经加快发展，教师和学生是信息技术产品的“用户”，技术辅助教学为现代教育的改革和发展提供了新的方法和技术手段，只有让技术服务并服从于教学，服务于学生的学和教师的教，才能真正发挥技术的辅助作用。本文以丰富的实例，从利用交互式电子白板大视角展示提高学生的学习兴趣、利用电子白板的特有功能激发学生的探究欲望、利用电子白板留给学生丰富的学习空间、利用电子白板鼓励学生进行资源库建设四个方面阐述了交互式电子白板在信息技术课堂中的巨大作用。

【关键词】交互式电子白板 信息技术 课堂

电子白板在信息技术课中的应用研究

电子白板作为一种新的教育技术，已走进了我们课堂，交互式电子白板提供的是协作式的、高效智能教与学的环境，让教师可以放开来上课，不受软硬件资源的束缚，教师只要恰当地选准电子白板与信息课堂教学的最佳结合点， 会使学习效益最优化。从而提高教学效率。

一、利用交互式电子白板大视角展示，提高学生的学习兴趣

信息技术课都是在计算机教室中来进行， 计算机教室是由一台教师机和多台学生机构成的局域网结构。每当信息技术教师在计算机操作台讲解或演示教学内容使时，学生的计算机都会被教师机控制，不能跟随老师一起操作，这就会出现老师讲解完成后，学生已经忘记了操作的过程，甚至由于教师讲解时间过长或演示的内容过多，学生会产生消极的情绪，使得精力不集中，这样就会是课堂的教学效率大大降低。而教师利用电子白板讲解，就可以避免这一现象，甚至可以激发学生的奇思妙想，积极投入到课堂的活动中，加强了集体共同参与的学习过程，教师也变成整个学习集体中的一员，不再是远离学生的躲在设备后的软件或设备的操作者，学生在无意识中达成了更多的与老师和同学的情感上的交流沟通，学习兴趣也随之提高。

例如，在上《组装计算机》一课时，针对初一新生对计算机构造有着浓厚兴趣的特点，我通过动画、图片、视频等学生喜闻乐见的素材来导入，让学生4-5人为一组，以小组竞赛的方式按照本组设计好的配置方案，在电子白板上参照动画和视频的讲解来尝试组装计算机硬件，用教师事先提供的诸如显示器、主机箱、电源、主板、内存、CPU、硬盘、显卡、声卡、网卡、鼠标、键盘等元器件的图片进行组合拼接，以实现组装成一台完整台式电脑的目的。整个过程中，教师从旁引导，并通过白板里设置的动画时钟进行计时，这样既增加了小组竞赛的激烈程度，也很好地锻炼了学生分工协作的能力，让学生在自己感兴趣的事物中探寻奥秘，并在探究和竞赛中实现让学生学会解决问题、总结方法步骤、改进和提高效率的三维一体目标。又如，在上《初识计算机网络》一课时，针对学生喜欢探究网络奥秘的心理特点，我让学生在白板上通过给定的图片元素进行局域网的组建。从设置家庭局域网入手，以小见大，再引到校园网或城域网的设置，让学生在兴趣的引领下，自主探究完成任务，获得成就感。

二、利用电子白板的特有功能激发学生的探究欲望

交互式电子白板较其他技术媒体有其特有的功能，如拉幕、探照灯、拍照、擦除等等。熟练的使用这些功能，教师将可以设计出丰富多彩的教学活动，不仅吸引了学生的注意力，增强了学生的学习兴趣，活跃了课堂气氛，而且还会激发学生对技术的探究欲望，学生在参与活动的过程中提高了的信息素养。

例如：例如在上《图像处理》一课时，我让学生按照课本提示的步骤进行图片羽化效果处理的演示，我则从旁引导。当学生每做一步，我都会通过聚光灯和放大镜功能将该步骤操作的重点、难点进行实时凸显，以吸引学生的注意；当该生每完成一步，我都会让其他学生对该步骤操作的正误进行批注和点评，以锻炼学生的分析、总结能力；完整的一遍过后，我用回放演示功能给学生又快速地播放一遍操作流程，这样既加深了他们的印象，又能在明晰不足的基础上让学生对每一步的含义有更深的理解。再如《Flash动画制作—人物行走》一课，我首先让两名学生在白板上绘制人物素材，然后通过聚光灯功能进行素材的展示和比对，由全班学生进行评价；接着将屏幕切换到教师课件，以展示接下来的操作流程，放大重难点部分。借助以上功能，教师的演示声色并茂、重点突出，从而优化了课堂的演示效果，激发了学生的探究欲望。

第三、利用电子白板留给学生丰富的学习空间

交互白板提供记录和保存功能，可以记录下白板上发生的教师教学和学生学习过程的所有细节。而电子白板软件提供了一个脱离白板环境可以阅读白板特殊文件格式的小程序，这一功能可以使学生随时复习课堂教学过程中的每个环节。笔记的抄写过程也发生了变化，因为在白板上发生的所有课堂教与学的过程都可以以最通用的格式被记录下来，如PPT，HTML格式，这时记笔记的时间可用来更多的参与到集体学习或交流反馈中。

四、利用电子白板，鼓励学生进行资源库建设

交互式电子白板还内置了多种资源库，以友好方便的交互界面为师生提供了丰富的资源，与白板相连的计算机中每位教师都有自己的资源库，以供教学使用；并且还可以通过互联网，或连接其他计算机共享资源以获得更多的资源，极大地满足了教学的需要，所以，利用电子白板，教师将学生自己搜寻或设计的资源充实到资源库，使学生的资源能够被大家所共享，这是对学生学习最大的鼓励。例如在上《浏览因特网》一课时，我让学生通过搜索下载、资源共享等方式，通过图片、视频等形式对因特网所提供的服务方式进行了解，并将这些素材分类整理，存入指定的位置。这样积少成多，逐渐就形成了一个种类多样、内容齐全的资源库。资源库在开阔了学生的眼界的同时，也为长期的教学活动提供了充足和便捷的资源保障。但是，网上下载的资源不一定适合，怎么办呢？又如上《Flash动画制作》一课时，我充分发挥学生的个性特长，让绘画功底突出的学生用白板提供的画笔工具来绘制诸如人物、景物、特殊物体等等，然后进行分类存放，当需要进行场景动画创作时，再作为图形元件将其导入场景中，这样既方便了教学演示，也使学生能腾出更多的时间进行动画效果的设置，从而提高学生制作Flash动画作品的效率。

总之，交互式电子白板的出现使信息技术课堂教学实现了重大的突破。丰富了教学环节，提高了学生学习兴趣，激发了学生的求知欲，联系学生生活经验，并为培养学生的思维能力、创新能力提供了更为有效的途径。使枯燥、乏味的学习变得妙趣横生。让学生在学习中体验生活，在生活中快乐的学习。

参考文献

[1]程晓樵.课程互动中的机会均等.江苏教育出版社，2012；

[2]徐斌.应用交互式电子白板促进课堂师生互动的研究，2010；

[3]吴筱萌.交互式电子自白板课堂教学应用研究，2011；

[4]路鸿敏.交互式电子白板在高效课堂中的应用，2012；

[5]陈仙红.运用交互式电子白板 构建高效课堂，2008