

# 巧用信息技术, 让科学课堂的导入更精彩

李加加<sup>1</sup> 赵小勇<sup>2</sup>

1 安徽省滁州市西涧小学 2 安徽省滁州市琅琊路小学

DOI:10.32629/jief.v2i11.2415

**[摘要]**《小学科学课程标准》要求教师要合理利用和开发能促进小学生科学学习的网络资源, 充分利用信息技术为教学服务, 优化教学过程, 提高课堂效率, 促进学生知识与能力的全面发展。将信息技术与小学科学课堂教学深度融合, 设计精彩的课堂导入环节, 可以激发学生的学习动机, 让学生兴趣盎然、专心致志地投入新课的学习, 产生良好的教学效果, 不断提升学生的科学素养。

**[关键词]** 信息技术; 科学课堂; 导入; 精彩

**中图分类号:** G623 **文献标识码:** A

课堂导入是课堂教学的首要环节, 是指在授课前运用各种手段顺利地成章地引出新课。俗话说好的开始是成功的一半, 因此在讲授新课之前, 设置生动有趣、引人入胜的课堂导入, 对创设良好的教学氛围, 激发学生的探究兴趣起到至关重要的作用。信息技术的发展和普及, 形成了种类丰富、内容生动形象的网络资源, 如果教师能巧妙利用信息技术开发课程资源, 就能很好地弥补现实教学的一些不足。如借助信息技术设计的精彩的课堂导入方式, 学生更为喜闻乐见, 也让科学课堂充满生机和活力。

## 1 利用信息技术回顾热点新闻, 实现课堂导入

2020年, 新型冠状病毒引发的疫情对全球人民的生活、工作、学习产生深刻的影响, 是所有人关注的热门话题, 同学们不能来到熟悉的校园, 不能在老师的关心、帮助下学习, 深有感触。因此, 同学们都迫切想了解病毒到底是什么, 为什么危害这么大。利用学生关注“病毒”的心理, 也就是利用学生好奇心强的特点, 我在教学《微生物的危害》一课时, 巧妙地利用信息技术手段, 选取了疫情的相关新闻, 并给同学们展示了新型冠状病毒期间学生居家上网课、医护人员奋战在疫情一线的照片。接着又用多媒体播放了科学家分离出的病毒株图片、感染症状和预防方法的视频。利用新闻导入新课, 以新闻的轰动效应来渲染课堂教学气氛, 既吸引了学生们的注意力, 又激起了同学们探究了解“病毒”的欲望, 学生就能积极主动地学习, 从新冠病毒这个点出发, 由点及面, 了解更多的致病微生物。

## 2 利用信息技术复习旧知, 实现课堂导入

心理学家认为, 学生学习的过程实际上是对新旧知识联系和同化的过程, 如果没有旧的知识做学习基础, 那么新的知识点也不会被学生理解和接受。因此, 在导入新课时一边复习旧知识, 一边将新知识有意识地渗透到导入环节内容中, 可以帮助学生做好学习新知识的准备, 快速进入到新课学习的状态中。大象版三年级下册第三单元的主题是“植物的一生”, 前几课的教学内容分别是观察种子的结构、了解根和茎可以吸收和传输营养、解剖一朵花并了解其各部分作用, 以及种子的形成和传播。本单元最后一课是《植物种植展示会》, 完成绿色开花植物的生长历程和六大器官的知识点总结。在教材编排上, 知识结构呈现循序渐进的关系, 非常适合借助信息技术复习旧知来导入新课。在之前的课程中, 为了让学生亲身体验植物的生长, 我布置他们种下了一株植物, 并用拍照片或者录视频的方式记录下来发送给我, 我将图片、视频汇总整理, 利用图片编辑工具和视频剪辑软件制作成了动画, 作为《植物种植展示

会》一课的课堂导入。对于学生来说, 这是真正的“植物种植展示会”, 因为视频里选用的就是他们亲手种下的植物, 学生的学习激情一下子被点燃了! 我趁热打铁, 接着播放了网络上一段关于植物生长的延时摄影视频, 短短几十秒, 学生仿佛亲历了一颗种子破土而出, 然后茁壮成长, 最后到开花、结出果实和种子的过程。利用信息技术制作视频, 把植物漫长的生长过程浓缩在很短的时间里, 让学生直观感受到植物生长的全过程。温故能知新, 通过这样的导入, 新课学习便易如反掌。

## 3 利用信息技术还原生活情境, 实现课堂导入

建构主义理论认为, 教学中只有创设学生感兴趣并能够激发学生求知欲的教学情境, 才能引导学生积极、主动地参与学习。借助信息技术创设妙趣横生的情境, 让学生在学习情境中思考、感悟, 就能不着痕迹地进入到新课的主题中来。小学生容易被动画、声音、形象的场面吸引, 我们可以利用信息技术音、形、画的优势, 还原生活场景, 学生已有的生活经验被唤醒, 学习兴趣也就浓厚了, 课堂探究的参与度非常高。例如我在教学《我能撬起地球》一课时, 提前录制了一段视频: 直接用手搬一块大石头, 搬不动, 这时给他一根铁棍, 很容易就能将石头搬开。这个视频还原了生活中常见的情境, 激发了学生对杠杆的好奇心, 从而积极投入到杠杆是否省力的探究活动中。生活中如果我们留心观察, 还有很多常见的可以利用信息技术还原的情境, 如无障碍卫生间里的斜面、旗杆上的滑轮等, 如果能用信息技术还原成视频、游戏等情境, 都可以引发学生对于省力的机械进行思考和探究。

形式多样的信息技术对学生具有很强的吸引力, 能使学生尽快进入到科学课堂的探究学习中。如何将信息技术与课堂导入更有效地整合, 让导入更加精彩、更加引人入胜, 需要我们科学教师不断更新教学观念, 努力提高自身的信息技术水平, 勇于创新, 不断进步, 利用信息技术手段多角度、多方位地设计小学课堂教学导入, 让学生愉快地、自主地、积极地、高效地进行课堂学习, 不断提高小学科学课堂的教学质量和效率, 促进我国科学教育事业的信息化发展。

## 【参考文献】

- [1]张红. 信息技术与游戏巧妙结合使小学数学教学流光溢彩[J]. 新课程·中旬, 2019(9):94.
- [2]杨斌. “游戏化教学”模式在小学信息技术课堂中的应用[J]. 数码设计(上), 2019(8):280-281.
- [3]杭晓峰. 例谈小学信息技术教学因材施教策略[J]. 中国信息技术教育, 2020(19):61-62.