

新北区学校微型课题 结题报告

学 校：薛家实验小学

课 题 名 称：《基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究》

课题主持人：刘疏影

立 项 时 间：2023. 1

结 题 时 间：2023. 12

常州市新北区教师发展中心制

《小学数学低年段课堂关键问题设计和实施的实践研究》

课题研究结题报告

一、研究背景

随着信息技术的快速发展和普及，信息科技已经成为现代社会不可或缺的一部分。信息科技的应用已经渗透到各个领域，对人们的生活和工作方式产生了深远的影响。因此，教育部门也重视信息科技的教学，将其纳入小学教育的课程体系中。

然而，在小学阶段进行信息科技的教学存在一些问题。首先，传统的信息科技教学方法大多注重理论知识的传授，缺乏实际操作和实践的机会。这种教学方法容易导致学生对信息科技的学习兴趣不高，学习效果不佳。其次，小学生的认知能力和操作能力相对较低，难以适应复杂的信息科技教学内容和操作方式。再者，传统的信息科技教学方法缺乏足够的互动和参与，学生往往是被动接受知识，难以主动参与到课堂中。

基于体验的小学信息科技课堂教学方法备受关注。这种教学方法注重学生的实际体验和操作，通过实践活动和项目实施，让学生亲身参与到信息科技的学习中。通过实际操作和互动交流，学生能够更好地理解和掌握信息科技的知识和技能。同时，基于体验的教学方法能够激发学生的学习兴趣，增强他们的学习动力和积极性。这种教学方法也能够培养学生的创新思维和解决问题的能力，提高他们的信息素养和综合素质。

因此，研究基于体验的小学信息科技课堂教学方法具有重要的理论和实践意义。通过深入研究和探索，可以为小学信息科技教学提供有效的教学方法和策略，提高教学质量和效果，促进学生全面发展。

二、核心概念界定

1. 体验教学：指学生通过亲身参与、实践和感知，探索和发现知识的过程。在信息科技课堂教学中，体验教学可以包括实际操作计算机、编程、数字创意等活动，让学生通过实践来理解和掌握知识。

2. 教学方法：指在教学过程中，教师采用的一系列教学策略和手段，以达到教学目标并促进学生学习的过程。在体验教学中，教学方法可以包括案例教学、

实验教学、项目教学等。

三、研究目标

本研究的目标是探索基于体验的小学信息科技课堂教学方法，以提高小学生的信息科技学习效果和兴趣。具体目标包括：

1. 基于课标，以苏教版信息科技教材的教学内容为依据，分析传统小学信息科技课堂教学方法存在的问题和不足，明确基于体验的教学方法在小学信息科技教学中的重要性和必要性。
2. 研究小学生信息科技学习的特点和需求，了解小学生的认知能力和操作能力，以便为基于体验的教学方法的设计和实施提供参考。
3. 探索基于体验的小学信息科技课堂教学方法的设计原则和实施策略，包括如何选择适合小学生的实践活动和项目，如何组织学生的互动交流与合作学习。
4. 设计和实施基于体验的小学信息科技课堂教学实验，比较传统教学方法和基于体验的教学方法在学生学习成绩、学习兴趣和学习动力等方面的差异。
5. 分析实验结果，评价基于体验的小学信息科技课堂教学方法的有效性和可行性，提出改进意见和建议，为小学信息科技教学提供参考和借鉴。

通过以上研究目标的实施，可以为小学信息科技课堂教学方法的改进和优化提供理论支持和实践经验，提高小学生信息科技的学习效果和兴趣，促进其全面发展。

四、研究内容

1. 传统小学信息科技课堂教学方法的分析：通过文献研究和调查问卷等方法，分析传统小学信息科技课堂教学方法的特点、优缺点及存在的问题。
2. 小学生信息科技学习特点和需求的研究：通过观察、访谈和问卷调查等方法，了解小学生的认知能力、操作能力、学习兴趣和需求，深入了解小学生在信息科技学习中的特点和问题。
3. 基于体验的小学信息科技课堂教学方法的设计原则和实施策略：基于前两个内容的研究结果，提出基于体验的小学信息科技课堂教学方法的设计原则和实施策略，包括如何选择适合小学生的实践活动和项目，如何组织学生的互动交流与合作学习。
4. 基于体验的小学信息科技课堂教学实验：设计和实施基于体验的小学信息科技课堂教学实验，比较传统教学方法和基于体验的教学方法在学生学习成绩、学习兴趣和学习动力等方面的差异。
5. 实验结果的分析和评价：通过实验结果的统计和分析，评价基于体验的

小学信息科技课堂教学方法的有效性和可行性，探讨其对学生学习成果和学习体验的影响。

6. 教学方法改进和建议：根据实验结果和研究分析，提出基于体验的小学信息科技课堂教学方法的改进意见和建议，为小学信息科技教学提供参考和借鉴。

通过以上研究内容的展开，旨在探索基于体验的小学信息科技课堂教学方法，提高小学生的信息科技学习效果和兴趣，促进其全面发展。

五、研究方法

1. 文献综述：通过查阅相关文献，了解体验教学在小学信息科技课堂中的应用情况、教学方法和效果，为研究提供理论基础和前期研究成果的参考。

2. 实地观察：到学校实际课堂中观察和记录体验教学的实施情况，包括教师的教学策略、学生的参与程度和学习效果等。

3. 教学实践：设计并实施基于体验的小学信息科技课堂教学活动，通过实践检验和评估不同教学方法的效果，并收集学生的学习反馈。

4. 案例研究：选取一些具有代表性的学校或教师，进行深入的个案研究，探讨他们在体验教学方面的成功经验和教学方法。

六、研究步骤

一是整理准备期（2023.1-2023.3）

明确研究的目的是和意义，通过基于体验的教学方法提高小学信息科技课堂教学效果。对相关领域的研究进行综述，了解已有的研究成果和方法，为后续研究提供理论基础。根据研究目标和文献综述，设计研究的框架和方法。可以考虑采用实验研究、问卷调查等方法，结合教学实践进行数据收集。

二是深入探索期（2023.3-2023.10）

根据研究框架，进行数据的收集和整理。可以通过观察教学过程、记录学生的表现、采集学生的反馈等方式收集数据。对收集到的数据进行统计分析，探索基于体验的教学方法对小学信息科技课堂教学的影响。可以使用合适的统计方法进行数据分析，比如描述统计、相关分析等。

三是梳理总结期（2023.10-2023.12）

根据研究结果，得出结论并进行讨论。可以比较研究结果与已有研究成果的差异和一致性，探讨基于体验的教学方法的优缺点，并提出改进建议。将研究过程、结果和结论整理成研究报告。

七、研究过程

第一阶段：整理准备期（2023.1-2023.3）

一、小学信息科技课堂教学中存在的问题

（一）信息科技课堂教学中存在“满堂灌”现象

受传统教学方式的影响，现代大多数的教师在对学生进行信息科技教学时依然会采用“满堂灌”的方式，对学生进行知识灌输。这种有老师操作，学生跟着学习的教学方式只是让学生在了一味的模仿老师，渐渐地学生会失去自己的思考，不利于学生更好的掌握课堂知识，也不利于培养学生的创新精神。这种繁杂枯燥的教学方式会使得学生渐渐失去对信息科技的兴趣，影响了教师的教学质量。而且按这种方式培养的学生与我们国家所需要的信息技术人才背道而驰^[1]。

（二）教师的教学理念相对落后

现阶段我国的教育体制依旧采用应试教育的方式，各科文化课的理论知识教育一直是学校教学工作的重中之重，而在小升初的考试中，由于信息科学这门学科不在考试行列中，这就导致一些学校和教师忽视了对信息科技这门学科的重视程度。因此，小学时期的信息科技教学课时设置较少，内容安排的也还很浅显，甚至信息课还经常被活动或其它课占用，使得小学的信息科技教学并不能达到应有的效果。

（三）学生操作水平两极分化

由于学生的学习兴趣、学习动机、学习态度、情绪、家庭条件等存在差异，这技术的教师在信息科技教学过程中发现学生的课堂表现良莠不齐，有的学生可以很快理解教师的意思，快速上手，而有的学生则需要更多的时间去理解，这就导致，教师在课堂中过多讲解一个问题对一些学生而言是一种浪费，不利于他们进一步学习，渐渐地也会滋长学生自以为是、不求进取的思想，养成懒懒散散的习惯。但如果教师在讲完一个知识点后就进行下一个课题，这又会导致学生操作水平两极分化越来越严重。

第二阶段：深入探索期（2023.3-2023.10）

（一）立足生本，依情设景

学生是参与信息活动的主体，他们是信息科技课堂教学中的重要组成部分。教师在小学信息科技课堂教学中可以考虑借助一些情景让学生亲身经历一些实践活动，帮助学生加深自身的体验感，进而帮助学生提高对信息科技的认识，加

深对信息科技的理解。信息技术教师应努力钻研教材，明确教材目标，从实际出发，也要从学生现有的知识经验和技能出发，善于发现学生在现实世界和真实生活中与课程内容有关的学习情境资源，巧妙创设问题情境，从而激发学生的学习兴趣，调动学生学习的积极性和主动性。例如，我们以《初识物联网》一课为例，为帮助学生更好的理解物联网的特征及应用，感悟物联网的功能，激发学生对物联网学习的兴趣，在课程开始前，教师为学生设置了这样一个情景：星期天妈妈要出门让你打扫卫生，而你想“偷懒”怎么办？这时一些学生纷纷开始想到用一些工具代替自己完成一部分工作，如：扫地机器人。这时教师就可以为学生引入我们本节课的主人公“物联网”，引导学生明白“物联网”就是基于互联网实现物与物相连的技术。

（二）教学多元，促进互动

在小学信息科技课堂教学过程中总会出现许多抽象的名词，但由于学生对信息科技的了解不多，知识积累有限，这就导致学生在课堂上很难去理解老师的话术。教师可以采用多种教学方式引导学生动眼观察、动脑思考、动口表达，激发学生的学习兴趣，让他们在讨论交流、探究体验中理解抽象的内容，从而能促进他们对知识的理解。在体验式教学中，教师要强化师生之间的互动交流，通过课堂提问、讨论交流的方式促进学习任务的完成。例如在《画方形和圆形》一课中教师向学生展示了一些图标并和学生一起分析了图标的组合方式，然后教师问学生：“同学们，你们知道如何用信息技术去绘制图标吗？”借此激发学生的好奇心，然后步步引导，最后再让学生通过小组合作的方式自主去配合设计一个班级图标。

（三）巧妙引导，自主体验

基于体验的小学信息科技课堂教学是为了让学生在体验中实现知识的转化，从而帮助学生构建知识体系，提升学生分析和解决问题的能力。教师要发挥好引导的作用，让学生去自主体验信息科技，在此过程中，教师要为学生留有充足的空间和时间让学生去自己动手动脑，从而获得亲历的体验感。例如在《初识物联网》一课中，教师就可以利用了物联网智能家居作品和生活中的智能家居（智能灯、小爱同学、小米摄像头等）给学生进行体验。

第三阶段：梳理总结期（2023.10-2023.12）

整理各类资料，做好台账；统计项目实施过程中的常见问题并形成分析报告；汇编论文及案例集；撰写工作报告和结题报告。

八、研究成果

通过此次研究，完成了 1 份研究报告，发表 1 篇研究论文，开设了 2 节区级研讨课。在一年的课题研究过程中，开展多节校级公开课，积累了学生练习表达的过程性资料，形成了个人反思集等等。具体如下表：

序号	成果类型	成果名称	效果及作用简述
1	研究报告	《基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究》课题研究结题报告 1 份。	撰写结题报告回顾整个研究历程，详述具体实践过程，实践成果，反思不足。
2	研究论文	《基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究》	发表于国家级期刊《教学与研究》2023 年第 7 期
3	研究课例	公开课 1《走进物联网》 公开课 2《我帮田忌赛马——设置动画效果》	区级（2023. 4. 4） 区级（2023. 6. 6）
4、	老师荣誉	1. 新北区薛家镇“优秀教师” 2. 常州市优秀科技辅导员 3. 新北区小学信息科技基本功比赛一等奖	镇级（2023. 9） 市级（2023. 7） 区级（2023. 4）
5、	资源库	基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究的资源库	包括教学案例范式和学生生成性资源，教师的反思集等

九、研究总结、反思不足

通过对基于体验的小学信息科技课堂教学方法的研究，得出了一些重要的结

论和发现。首先，基于体验的教学方法能够显著提高学生的学习兴趣和参与度，使他们更积极地参与到课堂活动中。其次，这种教学方法能够促进学生的实际操作能力和问题解决能力的提升，有助于他们更好地掌握信息科技知识和技能。此外，基于体验的教学方法还能够培养学生的团队合作能力和创新思维，为他们未来的学习和发展奠定基础。

尽管在研究中取得了一些有意义的结果，但也存在一些不足之处需要反思和改进。首先，由于时间和资源的限制，研究样本规模较小，可能无法完全代表整个小学信息科技课堂的情况。因此，未来的研究可以考虑扩大样本规模，增加研究的可靠性和代表性。其次，在数据收集和分析过程中可能存在一些主观性和偏差，可能对结果产生一定的影响。因此，未来的研究可以更加严谨地设计研究方法，确保数据的客观性和准确性。最后，研究主要关注了基于体验的教学方法的效果，但对于具体的教学策略和实施细节的探索还不够深入。因此，未来的研究可以进一步探索不同的教学策略和方法，以优化基于体验的教学效果。

总体而言，我们的研究为基于体验的小学信息科技课堂教学方法提供了一定的理论和实践基础，但仍有许多方面需要进一步研究和改进。希望未来的研究能够进一步推动小学信息科技课堂教学的发展和创新。