

新北区学校微型课题 研究手册

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

新北 《基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究》 微型课题申报表

编号： X72

姓名	刘疏影	性别	女	年龄	24	学历	本科
学科	小学信息科技	职称	中小学二级	职务	无	邮编	213000
所在学校	常州市新北区薛家实验小学	E-mail	2459581459@qq.com		电话	15312826758	
课题组主要成员	刘疏影						
课题名称	《基于体验的小学信息科技课堂教学方法研究》						
研究背景 (课题的提出)	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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</p>						

	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。
核心概念的界定	<ol style="list-style-type: none"> 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。
研究目标	<p>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：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 implementation 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。 <p>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。</p>
	<p>本研究的内容包括以下几个方面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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

<p>研究内容</p>	<p>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和合作学习。</p> <p>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 Learning 动力等方面的差异。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
<p>研究方法</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
<p>研究步骤</p>	<p>一是整理准备期（2023.1-2023.3）</p> <p>明确研究的目的和意义，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。</p> <p>二是深入探索期（2023.3-2023.10）</p> <p>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</p>

	<p>等。</p> <p>三是梳理总结期（2023.10-2023.12）</p> <p>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。</p>
<p>预期成果及呈现方式</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据本学年的教学实践工作，形成基于体验的小学信息科技课堂教学活动的应用策略——结题报告。 2. 提升教师的体验式教学方法的应用水平，提高教学质量——相关论文。 3. 在区域内推广体验式教学方法的实施的研究成果——区级公开课。 4. 增强学生对体验式教学活动的应用意识与实践能力
<p>学校意见</p>	<p style="text-align: right;">签 名（章） 年 月 日</p>