**2月理论学习（承叶）**

|  |  |
| --- | --- |
| **【论文题目】** | **《新课标视域下小学信息科技大单元教学策略探索》** |
| **【学习摘要】** | （一）制定合理目标，落实核心素养  对于大单元教学目标的制定，教师不仅要依据学生的真实学情，还要真正意义上指向学生学科实践能力的养成。对此，教师可通过落实学科核心素养来制定合理化的学科教学目标。在“制作多媒体幻灯片”这一单元中，教师结合信息科技学科的“信息意识”“计算思维”“数字化学习与创新”“信息社会责任”四大核心素养，制定本单元的教学目标。  例如，幻灯片信息技能的掌握是为了让学生学会采用信息科技工具正确处理信息。对此，教师期望学生在本单元的学习中，能够产生信息意识，主动运用信息科技工具处理生活中常见的信息。除此之外，对于“计算思维”素养的提升，教师期望在本堂课程中，学生学会利用信息科技手段，通过处理信息掌握抽象、分解、建模的问题处理步骤，学会以拆分问题的方式解决核心问题。与此同时，教师更加期望学生能够在本单元的学习中发展信息科技创造能力，为学生提供更多的展示平台，通过幻灯片作品的展示与创新，使其能够顺利发展数字化学习与创新的核心素养。  （二）科学规划教学，确定课时主题  合理化的目标制定完成后，教师对本单元的教学进行科学规划。为了让本次大单元教学更加有价值，教师依据单元整体主题提炼每一课时的小主题。教师围绕本地文化特色将“信息科技视角下的武夷文化”作为本次大单元教学的大主题。基于此，提炼每一课时的小主题，以确保每一课时之间形成内在关联。  例如，本单元的大主题为“信息科技视角下的武夷文化”，以大主题为引领设定小主题。第一课时主要内容为让学生初步了解幻灯片，以及菜单栏中各个选项的功能。为此教师将第一课时的主题提炼为“认识塑造文化的信息科技工具”。而在第二课时中，教师开始引导学生编辑幻灯片。为此教师将第二课时的主题提炼为“学会用信息科技工具‘说’武夷”。在第三课时中，教师引导学生学习在幻灯片中插入图片的技能。对此，第三课时的主题被设定为“学会用信息科技工具‘画’武夷”。第四课时的难度有所提升，学生要学习在幻灯片中运用智能图形。为此，教师将第四课时的主题设定为“用进阶手段展现武夷风光”。而第五节课中，学生将要学习进阶技能“超链接”的运用。为此教师将本课时的主题设定为“用更高级的方式展现家乡美”。由此让每一环节以递进的形式呈现。教师以主题来引领学生的信息科技学习思路，使主题指向本单元的核心概念，让学生抵达深度学习的状态，使学生锻炼深度思考的能力。  （三）整合单元任务，创新活动形式  在大单元教学中，教师更希望学生能够自主探索学科知识，强化自主学习意识，在教师的引领下不断探索自主学习的路径，在参与合作学习活动中提升学习效率。对此，教师基于前期的教学设计整合本单元的学习任务，并且以创新活动形式为路径，丰富大单元教学实践的内容，让学生找到更加适合自己的信息科技学习方式。  例如，教师先设定本单元的教学任务。在此过程中，教师结合每一课时的侧重点，设计不同的学习任务。学习任务与课时的主题相匹配，学生需要以不同的形式来完成任务，以达成课时的教学目标。在第三课时中，教师引导学生学习在幻灯片中插入图片的技能，课时主题“学会用信息科技工具‘画’武夷”。教师为学生设计的学习任务为“用信息科技手段画‘武夷’”，并要求学生以小组为单位共同完成学习任务。在这一过程中，教师承担技能传授的职责，而学生需要围绕主题基于所学技能知识，运用搜集来的主题资料完成任务，产出学习成果。学生以合作的方式当堂内化知识，展开课程实践，从而强化在信息科技学科中的自主学习能力。由此，教师对单元任务内容及形式进行创新，给学生提供更多的自主学习机会，让大单元教学的意义更加深刻，使学生的学科学习能力有所提升，对学科知识的应用更加熟练，从而促进学生解决问题能力的强化。  （四）组织实践活动，强化应用能力  大单元教学指向学生对核心概念的掌握与应用，以强化学生的知识实际应用能力为根本目标。因此在大单元教学中，各种各样的实践活动必不可缺。教师结合大单元中各个课时的教学内容，设计能够满足学生学习需求的实践活动，强化学生对知识的应用能力，从而进一步培养学生运用信息科技技能解决生活中实际问题的能力。  例如，教师在本单元课程教学最后阶段，组织“幻灯片制作大赛”。学生以个人名义参与比赛。教师结合本单元的大主题“信息科技视角下的武夷文化”延伸出不同的参赛题目。对此，教师将“武夷文化”划分为多个版块，以此作为本次比赛的题目元素。学生以抽签的方式确定比赛题目，在规定的时间内运用所学幻灯片制作技术完成信息科技作品创作，给学生提供短时间内内化技能的有效途径。再如，教师设计“幻灯片创意大赛”，要求学生以小组为单位参与比赛。比赛中，学生同样围绕本单元的大主题，基于幻灯片的制作，创新文化的展现方式。学生可以在幻灯片中加入动画效果，或者插入视频等，运用多种创意手法来以信息科技的视角展现武夷文化。学生以小组为单位，在讨论中集思广益。在好胜心的驱动下，学生还会主动学习本单元以外的知识、技能，作为本次参赛的信息科技支撑。由此，教师设计多种多样的大单元信息科技实践活动，让学生强化对于本单元知识的实际应用能力。  （五）强调阶段总结，注重整体总结  阶段性总结是大单元教学中必须设计的环节。大单元教学的各个版块具有内在强关联的特征。与此同时，每一版块所授知识点的难度呈逐步递增态势。教师带领学生在每一版块中做总结，才能便于学生有效学习难度更高的信息科技知识与技能，使其一环扣一环，不断提升信息科技的学习能力，发展本学科的核心素养，最终让学生强化知识的迁移能力，使学生得以运用本学科知识有效解决生活中的实际问题。对此教师采取实际行动。  例如，教师将每一课时的教学过程缩减、提炼成知识片段，以此作为材料制作微课。微课的设计是为了让各个课时的总结直观化。教师不应以简单的总结话术对课时内容一带而过，而应为学生做好总结工作，以提供学习材料的方式来帮助学生快速回顾本课时的知识点，从而让总结环节的设置更加科学、有效。除了围绕各个课时进行阶段性总结以外，教师还应在整单元教学结束后引领学生进行单元整体总结。教师运用思维导图帮助学生梳理单元中所有知识点，并且以更加清晰的方式来展现每一课时之间的内在关联，让学生再次感受单元知识之间的逻辑性。由此，在阶段性总结结合整体总结的前提下，学生能够更加扎实地学习单元知识，从而更加便于自主构建知识脉络，进而更好地应用知识解决实际问题。  （六）设计单元评价，指向优化教学  评价环节的设计旨在小学信息科技学科大单元教学的改进与发展。评价环节的效用不仅在于提升学科教学质量，还在于提升学生的学习质量，让学生更会“学习”，使师生作为一个整体共同促进学科的发展。对此，教师设计单元评价，指向优化教师的教学与学生的学习。  在设计评价环节中，教师依据新课标对学科教学评价的要求，整合多元化的评价手段。在课堂教学中，教师组织学生以小组为单位展开讨论，对本组的幻灯片设计成果进行自我评估。基于此，教师再要求组与组之间互换作品，进行互相评价。学生通过组内讨论，为他组的作品进行纠错、打分。教师根据学生各自出示的评价结果，对每一组的作品进行公开评析。除此之外，教师还会主动邀请学生对本次大单元教学过程进行评价，对教师的教学表现进行打分。在评价结束后，教师为学生提供反馈信息，帮助学生了解自己的学习情况，以及在本单元学习中自身需要改进的方向。与此同时，教师在学生对教师教学的反馈中获取改进的信息，以此为基础调整教学方案，尽力满足学生的个性化需求。在改进的过程中，教师会多次调整教学模式，将大单元教学理念与教学内容结合得更加紧密，使大单元教学策略与课程主题的适配度更高。由此，在评价环节的设计中，教师最终目标应当落在教学改进层面上，从而为教师教学能力的精进，以及学生学习质量的提升指明方向。 |
| **【学习反思】** | 小学信息科技学科大单元教学通过制定合理的目标、科学规划教学、整合单元任务、组织实践活动、强调阶段总结和设计单元评价六个方面，来提升学生的核心素养，强化学生的学科实践能力，并最终指向优化教学。通过实践活动强化学生的应用能力，以及如何通过评价环节促进教学的改进与发展。  教师应依据学生的真实学情，制定指向学科实践能力养成的教学目标。教师依据单元主题提炼每一课时的小主题，确保课时之间形成内在关联。通过不同难度的课时主题，引导学生逐步深入学习，达到深度学习状态。通过实践活动，学生在教师引领下探索学科知识，提升自主学习意识和效率。教师要在每个课时后进行总结，帮助学生回顾知识点，提升学习能力。  通过总结环节，学生能够更好地构建知识脉络，应用知识解决实际问题。  教师依据新课标要求，整合多元化评价手段，如自我评估、互评和教师评析。教师根据评价结果调整教学方案，满足学生个性化需求，提升教学质量和学生学习质量。  通过以上六个方的策略实施，旨在提升学生的信息科技学科核心素养，强化学生的学科实践能力，并通过评价环节促进教学的持续改进与发展。 |