**现代信息技术激活英语课堂**

**张瑾璇**

（付家台中心小学 北京102300）

**【摘要】** 信息技术与小学英语课程整合是指在小学英语教育教学过程中把信息技术、资源与方法、人力资源和小学英语课程内容有机的结合，完成小学英语教育教学任务的一种教学方式。在整合过程中存在很多优势与不足。深思其中存在的问题，反思教学过程一定能从其中得到些启发以提高教学质量。

**【关键词】** 信息技术；小学英语；多媒体；云技术；情境

信息技术的迅速兴起与蓬勃发展，认知建构主义理论的日渐流行与传播，为我们教师探索新型教学模式提供了最佳外部环境。在信息技术环境下，学习的课堂教学模式将会使教学方式与教学过程发生重要的变化。运用现代教育技术的自主学习比传统课堂讲授更能促进学生之间的交流与合作。

何克抗教授在他的专著《创造性思维理论——DC模型的建构与论证》中指出：基于事物属性表象的形象思维离不开语言概念。因此，英语教学迫切需要借助信息技术手段把抽象的言语概念和客观形象相结合。另外，我国外语教育学者张正东强调“环境是制约外语教学的主要因素”。而信息技术为学生创设了良好的语言环境，提供了更多的语言实践和交际的机会，真正体现了英语是一种交际工具的价值。对此，我在具体的英语教学中对信息技术的应用记性了归类：

1. 激发兴趣，创设学习氛围

心理学家赤瑞特拉通过大量的实验证实了人类获取的信息83%来自视觉11%来自听觉。多媒体计算机具有大容量、多信息、趣味性强以及集文字、声音、图像为一体的特殊功能并在课前激发兴趣环节充分发挥着独特作用。在课前热身环节教师可根据各课不同的教学目的和内容设计出引人入胜的多媒体激趣活动。例如播放英文歌曲从网上调出拼词等有关英文游戏也可播放动画片片段或者自己组合知识背景介绍画面、文字等等来吸引学生的注意力。学生的兴趣有了气氛就形成了那么学生开口讲英语的愿望自然出现了。如在教PEP Book 8 Unit3 A Let’s read 时我播放英语歌曲“At the zoo ”学生通过欣赏富有童趣的画面和美妙的旋律对要学的有关 Mike’s last weekend产生了浓厚的兴趣。事实证明通过多种感官刺激所获取的信息量比单一地听老师讲要有趣得多。

二、呈现教学内容提高教学效率

现代英语教学提倡在生活中真实运用英语。而利用图文并茂的多媒体信息技术创设学习情境呈现教学内容可以刺激学生的各种感官，激发他们的学习兴趣一改过去那种呆板、单一的教学模式，使学生处于轻松、愉快的学习状态，大胆开口说英语。

1.借助信息技术手段教学英语单词多媒体技术既能看得见又能听得见还能用手操作再加上网络资源容量大，内容丰富且生动直观，为单词的呈现提供了方便。我们可以通过鲜明的图像、有趣的声音刺激学生的视觉和听觉吸引学生的注意力，创设良好的学习情景，从而提高教学效率。如在教学PEP Book 1 Unit4 B: Let’s learn 部分的elephant ,squirrel , bird , pig 等动物名称时我精心制作了课件，通过多媒体出现鸟的叫声，松鼠的尾巴, 大象的耳朵，猪的鼻子等方法来呈现单词并提供了大量动画，使学生置身在这些鲜明、生动、活泼、可爱的动物动画中并教给学生这些单词的读音鼓励学生运用身体语言模仿它们的动作、形态、叫声。在看看、说说、做做、演演中学生很快就掌握了动物单词并记住了它们的音、形、义收到了事半功倍的效果。多媒体不但能呈现形象单词如水果、动物等单词。在呈现较为抽象的单词时也发挥着不可忽视的作用。如在教学science 这个抽象单词时我通过点击课件先后给学生呈现了六张各种有关是science 的图片，避免了用中文进行解释。学生在经过六次的输入之后虽然不能立刻输出但是对science的意义有了较为全面的了解，并对其发音也大体做到了心中有数。学生在看、说、做、演中提高了运用事物表象进行分析、综合、抽象、概括、联想和想象的能力。

2.利用信息技术，创设真实情景开展对话教学

《小学英语课程教学基本要求试行》指出“小学英语教学要重视激发和培养学生学习英语的兴趣在培养一定的语感和良好的语音、语调的基础上引导学生乐于用英语进行简单的交流，从而培养学生运用语言的能力”。借助信息技术手段我们能在课堂上模拟现实生活的情景，不仅缩短了教学和现实的距离给学生提供使用英语交际的机会，而且满足了他们好奇、好动的心理学生触景生情激发起表达的欲望。这种情境性学习无疑在一定程度上促进了学习迁移使学生在英语活动交际中提高了交际能力。

活泼可爱、生动有趣的卡通人物是孩子们喜欢的形象，在互联网上有大量生动、有趣的英语卡通片教师可以根据自己教学内容的需要选取相关的卡通片段，配上简短的英语对话播放给学生观看。通过声音、图文并茂等因素充分调动了学生的视觉、听觉等能力来感知新学内容加深理解以求收到较好的教学效果。在上PEP Book 4 Unit 2 A:Let’s talk部分“What time is it ? It’s ...o’clock. It’s time for... ”我让学生观看Disney English 的动画片中的一些生动、有趣的片段配上A: What time is it ? B: It’s ... o’clock. It’s time for ... 这一简短对话让学生感知了新授内容。愚笨可爱的唐老鸭和其他卡通人物的英语对话深深地吸引了学生的注意力，让他们产生了强烈的求知欲望在不知不觉中学会了简短的对话。又如在学习 PEP Book2 Part A: Let’s talk“A : I have a friend. B: Who’s she? A: She has short hair . He has big eyes and small nose „ B : She is „.” 这个对话时我通过课件创设了一个司机撞伤老人要求学生寻找肇事司机的情境，情学生仔细观察司机的外貌然后结合已学知识输出如big eyes , short hair , small ears 等短语教师加上“He has„”句型由此呈现新的对话这样大大调动了学生学习语言以解决问题的积极性，收到了良好的效果。

三、突出学生主体地位培养学习策略

建构主义学习理论和学习环境强调以学生为中心，要求学生由外部刺激的被动接受者和知识的灌输对象转变为信息加工的主体、知识意义的主动建构者建构主义的教学理论则要求教师要由知识的传授者、灌输者转变为学生主动建构意义的帮助者、促进者要求教师应当在教学过程中采用全新的教育思想与教学模式、全新的教学方法和教学设计。

1.运用多媒体设计真实任务促进学生自主学习

任务型教学是20世纪80年代兴起的一种强调“做中学”的语言教学方法。进入21世纪后这种“用语言做事”的教学理论逐渐引入我国的基础英语课堂教学，尤其是教育部制订《英语课程标准》明确倡导任务型的教学途径，这说明任务型教学是我国外语课堂教学改革的一个走向。在英语教学中采用任务型教学途径，仅能大大提高学生对英语课的兴趣，充分发挥学生的主动性和创造性，而且有利于培养学生的合作学习精神和综合运用语言的能力。在多媒体环境下，由于呈现了大量的信息，每个学生都有可能学到不同的内容，对同一个主题产生不同的理解这就为教师向学生提出任务提供了前提。即——生生之间互相交流和沟通、协商学习，共同完成一个任务。简单的任务可以设计成游戏。游戏是孩子们普遍喜爱的活动也是很好的激发学生学习兴趣的手段。采用游戏教学的方法营造轻松、活泼、愉快的课堂气氛，让学生寓学于乐，乐中去学。为巩固字母认读教师可设计“打字母气球”游戏。具体操作如下：当学生进入这一游戏时，可根据打字速度的快慢选择不同的四种水平初学者、提高者、熟练者、打字高手。当游戏开始屏幕上不断飘出附有字母的气球若干个学生若能把字母打对的话，气球就会爆炸成“happy face”的图片。这一游戏的设计符合小学低年级学生的心理特点有效地训练了学生对字母的记忆。学生在游戏中的学习不再是被动的接受知识，而是积极、主动地参与课堂活动。学生通过游戏强化了对英文字母的识别。 一个关于记忆持久性的实验表明“人们一般能记住自己阅读内容的10%，听到内容的20%，看到内容的30%，听到和看到内容的50%，在交流过程中自己所说内容的70%，这就是说如果让学生既能听到又能看到，再通过讨论、交流用自己的语言表达出来，知识的保持将大大优于传统教学的效果。因此在情景对话的操练过程中，教师可以把学生分成2至4人组成的小组，大家共同来完成一个任务。比如操练“Lets go to ... by ... ”时我给学生提供了四个场景“肚子饿了想吃快餐”“想去动物园看动物”“星期天屹山公园”。每个小组根据所提供场景经过讨论选择交通方式。然后小组成员扮演一个或两个角色，互相帮助最后通过小组的协同合作完成任务共同提高英语交际的能力。

2.利用多媒体计算机的交互性，和云技术的支持发挥学生学习自主性

多媒体计算机的另一明显特点就是交互性强。通过丰富的人机交互界面学生根据自己的能力、兴趣选择适合自己的学习内容安排学习进程，独立解决计算机提出的各种问题。计算机还能接受学习者的回答或询问并及时对之做出判断、评价或提供有针对性的反馈信息。语言的学习是一个大量练习的过程，教学中要求学生不断地听、说。在小学阶段的英语教学中学生独立学习的能力还不强，需要有外人的及时引导和帮助，同时根据学习能力的不同，在同一时段的练习中，不同的学生可能希望有分层次的练习内容。而按照传统的教学方法：一个教师是无论如何也不能满足所有学生的要求的。在信息技术与英语教学的整合下，学习的课堂教学模式将会使教学方式与教学过程发生重要的变化。运用现代教育技术的自主学习比传统课堂讲授更能促进学生之间的交流与合作。这种新的教育模式促使教师的观念和行为发生了深刻的变化，从根本上改变了传统的师生关系和交往方式。老师更多地以管理者和引导者身份出现在教学中，而不再是说教者。学生也从被动的知识接收者转变为主动的探索者和个性化的独立学习者，他们在教师的指导下和帮助下学习和研究各种知识和技能时学习的兴趣、能力和效率越来越高。

【参考文献】

[1]《现代教育技术》刘芳 高铁俊[M] 中国人民大学出版社2012-09-28

[2]《小学英语课程标准》教育部 ［S］2011年1月

[3]何抗克著 《创造性思维理论—— DC模型的建构与论证》[M] 北京师范大学出版社2000年11月