

乡村教师信息技术应用能力提升培训学习和反思

21世纪是信息的时代，教育信息化促使教育现代化，用信息技术改革传统教育模式，已成为教育发展的必然趋势。在教学中运用信息技术已是学前教育改革中的一项重要内容，是当前学前教育的发展趋势和必然方向。我尝试将信息技术运用于幼儿园科学教学活动中，力求创新，激活课堂，增强教学效果，实现幼儿个性全面和谐的发展。

1. 信息化教学资源的运用重要性

信息技术应用于幼儿园科学教育的重要性

科学教育具有一定的逻辑性、抽象性、严谨性，幼儿阶段科学教育中，主要涵盖了幼儿认知生活、感知生活特点，因此，培养幼儿良好的科学学习兴趣，是推动幼儿综合发展的有效措施。此外，幼儿年龄过低，在理解事物的过程中都是通过直观进行感受，其思维能力与逻辑推理能力较为薄弱，教师在构建科学活动的过程中，教育内容过于抽象，开展科学活动时注重理论知识的强调。

在幼儿园教育教学实践中，开展现代信息技术教育，帮助幼儿形成和发展信息素养，是全面发展教育不可缺少的重要因素，现代信息技术以其独特的生动性、直观性、趣味性、实践性很快吸引幼儿的注意力，使之进入最佳的学习与活动状态。因此信息技术在幼儿园教学活动中起着重要的作用，它在幼儿园教学活动的有效应用能更好地促进幼儿进行自主的探索式学习，能有效地转变幼儿的学习态度和学习方法，调动主体创新积极性，增强和发展幼儿的认知能力。

幼儿园教育是基础教育的重要组成部分，是我国学校教育和终身教育的奠基阶段。信息技术在幼儿园教学活动的有效应用能充分调动幼儿的多种感官共同参与活动且符合幼儿的心理特点和认知发展规律，能更好地促进幼儿进行自主的探索式学习，能有效地转变幼儿的学习态度和学习方法，调动主体创新积极性，增强和发展幼儿的认知能力。结合自己的教学实践，我从以下几方面谈一谈信息技术在幼儿园教学活动中的作用。新课改强调大力推进信息技术在教学过程中的普遍应用。逐步实现教学内容的呈现方式、学生的学习方式、教师的教学方式和师生互动方式的变革。充分发挥信息技术的优势，为学生的学习和发展提供丰富多彩的教育环境和有力的学习工具。

2. 信息技术和资源如何支持教学

现我以中班科学活动《我们的身体》为例，谈谈我在幼儿园科学教育活动中运用信息技术手段的感受

、阐述活动设计意图《幼儿园教育指导纲要》指出：幼儿园的科学教育是幼儿的科学启蒙教育重在激发幼儿认识兴趣的探究欲望，以幼儿身边的事物和现象作为幼儿科学探索活动的对象，让幼儿体验发现的乐趣，培养他们对科学的兴趣。在中班科学活动《我们的身体》中，我选取了 iPad 课件中《我的身体》《身体部位》《记忆游戏，身体部分》这三个 APP 软件，并借助会声会影和 PPT 来完成本次活动。活动中幼儿的眼球被生动、直观、有趣的情景所吸引，并能在与 iPad 互动游戏的同时探索身体的奥秘。

本次活动。活动中幼儿的眼球被生动、直观、有趣的情景所吸引，并能在与 iPad 互动游戏的同时探索身体的奥秘。

本次活动，我预设了巩固 认识 提升三个阶段。

首先，我借助幼儿耳熟能详的音乐《我的身体都会响》进行游戏互动，同时利用会声会影相册《我的身体》，调动幼儿已有的关于身体部位的知识经验，其次，借助 iPad 上的现成课件《身体部位》，采用集体游戏和独立操作 iPad 的活动模式，让幼儿通过玩玩、找找、拼

拼，熟悉自己身体的各个部位，并了解不同身体部位的特征和作用，再次，巧妙运用游戏课件《记忆游戏，身体部分》中的“翻牌游戏”，既帮助幼儿巩固身体部位，又巧妙地引导幼儿完成闯关游戏，最后，我运用生活中危害身体的行为图片，让幼儿以小组形式讨论，从而懂得在平时的生活中要学会保护我们的身体，不做危害身体的行为。

在整个活动中，信息化技术有效服务于幼儿的探究和学习，改变了传统科学活动的“教与学”的方式。信息化技术的巧妙运用将枯燥的科学探究与实验趣味化，将复杂的科学知识生动化，将平淡的教与学的过程立体化，融试听、探究、练习于一体，拓宽幼儿学习科学的路径，有效提升幼儿学习的兴趣。同时，增强幼儿学习过程的参与度和公平性，促进师幼之间、幼儿与身体部位之间的高效互动。

制订教学活动目标

本活动是基于个性化学习的环境下，充分利用平板电脑中现有的软件，变传统的“听讲式”学习为“探索式”“参与”“个性化”的学习，提高教学互动性，提高孩子自主学习的兴趣和能力。

3.应用中存在的问题和学习应用要点

科学活动大多数内容比较抽象，对于抽象的知识概念，幼儿就不容易理解，而信息技术利用其自身的优势把一些科学现象融入到幼儿的生活中去，把认识的对象由抽象变为具体，把原来较为生疏、难以理解的教学内容变为图文并茂、生动形象的具体事物，从而使幼儿得到较多的感性知识。信息技术具有集信息于图、文、音、视、动、色为一体综合表现力强的特性，转变了传统的信息单一的表现形式，化繁为简、形象生动。根据幼儿的年龄特征和能力水平，我制订了三个目标。

1.通过玩玩、找找、拼拼，熟悉、了解身体的各个部位，对自己的身体感兴趣。

2.通过 iPad 巩固游戏，玩一玩、说一说我们的身体。

3.在游戏中体验快乐，并知道要保护好我们的身体，分析教学活动过程

我将本次活动分为三个部分。

第一部分:集体认知，了解身体部位

活动分析:运用多媒体课件中原有的幼儿熟悉的能猫奇奇，以能猫奇奇和大家做游戏为开场导入，带领幼儿一起复习音乐游戏《我的身体都会响》，有效激发幼儿参与活动的积极性。

第二部分:尝试操作，巩固身体部位

这是整个活动的重点部分，共分三个环节开展。

环节一:玩一玩，多通道感知身体部位。

(1)点一点，说一说身体部位。借助游戏课件《身体部位》，界面中会出现爸爸、妈妈、哥哥和妹妹四个不同的人物，幼儿可以自由选择点击进入。进入后会出现自己选择的人物放大版，幼儿可随意点击身体任何部位，然后会朗读出所点击身体部位的名称，幼儿在游戏中便能进一步熟悉这些身体部位，并为后面的活动奠定坚实的基础。

(2)拼一拼，组合身体部位。课件自动将所选人物的身体部位进行拆分，由幼儿根据先前已有的知识经验进行拼

接，进一步考验了他们的记忆力和判断力。

(3)选一选，搭配身体五官。在让幼儿操作练习的同时，课件也为幼儿提供了趣味小游戏，幼儿可以从不同的脸蛋、发型、眉头、眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵中选出自己喜欢的进行自由搭配，从而组合出属于自己的独一无二的身体五官

环节二:说一说，多角度分享操作经验。

活动分析:这部分我运用iPad的推送功能，分别请幼儿上前交流他是如何操作的，在交流的同时分享操作经验。同时，就个别幼儿的问题提出来，大家一起分析，共同解决。

环节三:动一动,多形式体验游戏乐趣。活动分析:这部分运用了现成课件《记忆游戏一身体部分》,课件分为五轮闯关游戏,难度由易到难,种类由少到多,要求幼儿通过点一点、翻一翻,将每个牌背后的身体部位记住,同时翻出两张相同的身体部位则为胜利。课件将简单的翻牌游戏多样呈现在幼儿面前,减少了教师课前准备“多种实物”身体部位的工作量,同时这种具有挑战性质的闯关游戏也纷纷激发了幼儿探索的欲望,并为自己顺利闯关成功赢得最后胜利而鼓掌欢呼,也将本次活动推向高潮。

第三部分:拓展经验,保护身体部位活动分析:这部分也可以作为本次活动的延伸。首先,我一一出示图片,这些图片都是我在平常的一日生活中用相机记录下来的,让小朋友一起来看一看这些图片,互相讨论一下,这些图片上的行为对吗?并要求他们说出自己的理由。然后我将小朋友的回答进行总结,以此得出结论,告诉大家平时的生活中要学会保护自己的身体,不要做危害身体的行为。

信息技术手段是激发幼儿兴趣,促进幼儿主动学习,帮助幼儿释疑,解决科学活动中重难点的有效教育手段。运用信息技术开展科学活动教学,是改革传统活动手段的必然趋势,更是幼儿自身发展的内在需求。信息技术辅助教学优势诸多:它能使抽象的概念形象化,枯燥的问题趣味化、静止的问题动态化、复杂的问题简单化,从而激发幼儿的学习兴趣提高幼儿自觉学习的积极性,增强求知欲望,发展幼儿的探索精神和动手能力,既提高了幼儿的智力水平,又提高了幼儿的非智力水平。信息技术在教学中的运用拓宽了教学空间,丰富了孩子的认知。不同设备和方式的资源利用生动了课堂丰富了内容,为幼儿教学活动打开了新通道。同时,它也对教师提出了更高的要求,只有充分掌握了这一现代教育手段合理发挥其作用,才能更好地完成教学任务,让幼儿园科学课堂焕发新的生机。

总之,信息技术作为一种现代教学手段,具有形象、直观、生动的特点,能更快速、更准确地传递教学信息,与幼儿的认识水平和思维方式相适应。可以使幼儿开阔眼界,丰富知识,激发创造欲望。