

现代媒体在英语教学中的应用

刘润霞

(河北省大城县第四中学 河北 大城 065900)

随着信息技术的迅猛发展,现代媒体在英语教学中发挥着越来越大的作用,对教学方式乃至教学观念都产生了巨大的冲击。我深深地体会着,它改变了呆板的“一本书、一块黑板、一只粉笔”的传统课堂教学,大大活跃了教与学的气氛,使英语课堂教学呈现出了勃勃生机。

一、利用现代媒体,激发学习兴趣

在缺少自然语言环境的情况下学习和运用英语,是一件十分枯燥的事情。学生学习英语常常会遇到如下情况:学生学会了某种英语的基本语法和词汇,可是在实际交流中却不会使用。而近年来,计算机媒体的普及、网络技术的飞速发展以及它们在教学过程中的运用,改变了传统的英语教育方式,使用了现代媒体,使英语学习变得简单方便、灵活多样、形象直观、信息资源丰富。现代媒体奇妙地促使学生对英语学习产生了浓厚的兴趣。例如,在教学食物单词时,要是直接教学肯定很枯燥乏味,我利用动画效果,将 hamburger, bread, sandwich 等制作成会说话的人物,出场自我介绍:Hello, I'm hamburger. My name is bread 等,学生被生动有趣的画面深深的吸引了,注意力都集中到了动画片中了,学习效果非常好。

二、利用现代媒体,创设语言环境

语言是交际的工具,学习语言的最终目的是能在实际交往中灵活运用。语言的学习只有在运用中才体现出其价值。放眼我国的英语教学,不难发现,目前中国的孩子是在中文的环境中学习英语,面临的障碍就是语言环境的缺乏,语言实践机会的欠缺。常常有学生在学完一节课后,能熟练地朗读,流利地背诵,但是,步出课堂,他们能用英语进行初步的交际吗?不能!这是一个客观事实,不容忽视,这个客观事实一直困扰着我国的英语教学,学不能致用,何言教学效果的提高呢?然而,从静态画面到动态画面的计算机多媒体技术恰恰为改善这一状况,开拓了有效途径。

根据教学的实际需要,利用计算机多媒体,可以创设出集声音、图像、动画、文字于一体的仿真交际环境,使学生仿佛置身于真实的英语氛围中,从而激发起学生学习英语的兴趣和运用英语开口交际的欲望。有了兴趣,有了欲望,就必然会孕育出开口交际的实际行动,在行动中,所学的语言知识转化为了言语技能,言语技能必然发展成为运用英语进行交际的能力。

三、运用现代媒体,有利于突破教学难点

现代媒体教学重视将图表与色彩、动像与静像的有机结合,使教学过程中动中有静、静中有动。例如:动态的演示将抽象化为形象,这在学生的学习生活中,有着定向和产生动力的作用。有位教师在教“Can I help you?”这个句型时,让他们在喜闻乐见中接受知识。先用一个滑稽动画演示出有人嘴里喊着“Help”落水的情景,当学生有疑问时,教师教学这个单词并说明其有救助、拯救之义。这生动形象的画面,无疑

能吸引学生的注意力,同时激发兴趣。接着再同时出现三个画面“餐馆、商店、警察与迷路者”。然后用打字机效果显示“Can I help you?”这句话,最后用三个气泡带着三种答案出现,让学生在不同场合寻找不同的答案,并配以鼓掌及失望声,学生们争先恐后的发言。这时,学生的观察、思维的表达都进入了最佳状态,他们用眼、用耳、用心来真正理解这个句型,使原来不易掌握的内容得以突破。

四、运用现代媒体,突出主体地位

利用现代媒体,特别是计算机网络教学,有利于突出学生主体地位,因现代媒体具有很强的人机对话能力。从某种意义上来说,现代媒体是实现自学的一种有利工具,是学习者的老师。所以用多媒体特别是计算机辅助教学最有利于把学习的主动权交给学生,让学生真正成为学习的主人。把学习的主动权交给学生,就是让学生亲自动手动脑,大胆进行实践活动,亲身体验来发现问题,解决问题的过程,这才是真正成为学习的主人。在这个实践中,学生可以真正品尝到了学习的艰辛和乐趣,磨练了意志,培养兴趣和创新能力。例如:在学习完“问路”课后,我让学生在计算机上设计一条由自己家到学校的路线图,并根据所示画面内容做一段对话练习。这样我就避免了在课堂上总是让学生处于被动的听、记、答、背、做的地位现象,而把立足点放在了如何为学生在课本与实践之间“搭桥”的引导方法上。

在复习、反馈课中,我把事先制好的诊断测试题复制到硬盘上,对学生进行测试,诊断学生对学习新知识所必须具备的前提知识的掌握程度和情感特性,以发现问题和不足。测试完成后,把答案通过网络演示给每位学生,学生同桌交换阅卷,然后教师统计归类,及时掌握反馈信息,明确学生对检测内容的掌握程度,及时对自己的教学工作作出适时、必要的调整。

把学习的主动权交给学生,决不意味着教师主导作用的削弱。那种“放羊式”的让学生自己看书,打开机器让学生随意练习的做法是不可取的。把学习的主动权交给学生不是削弱或失去教师的主导作用,而是对教师提出了更高的要求。具体地从学习者的角度出发对学生给予得力的指导,比教师一厢情愿地教要难得多;引导学生自己找出某些语言规律远比教师直接给出结论要难得多,这就促使我要对本学科的知识结构更加清晰明了,还要具有更宽的知识面,掌握卓有成效的多种教学方法。

总之,现代媒体所能提供的音响、图像、动画等功能,使英语学习变得方便、快捷、富有情趣,又不受时空的限制。如果充分、合理地利用现代媒体辅助英语教学,以其生动、直观、形象、新颖的特征优化英语课堂教学,激发学生对英语学习的兴趣,定能培养和发展学生的英语素质,教学成绩也能大幅度提高。

现代信息技术与小班幼儿美术教学的整合

林燕燕

(泉州市丰泽幼儿园 福建 泉州 362000)

进入 21 世纪后,随着社会和科技向信息时代的长足迈进,视觉形象和声音形象开始进入世界的各个角落,充斥于人们生活的每时每刻。感受、筛选、解读和创造这些形象的艺术能力,随之成为这个社会所看中的综合性素质的不可缺少的部分。利用现代信息技术手段,通过信息技术与小班幼儿美术教学的有效整合,实现一种理想的学习环境和全新的、能充分体现幼儿主体作用的学习方式,从而改革传统的教学结构和教育本质,让幼儿在信息技术教学情境下探索性学习、自主性学习、创造性学习,逐步培养幼儿的创新意识、创新精神和创新能力。所以,从小班开始,我就尝试运用信息技术整合小班幼儿美术内容进行教学探索。现将我的一些经验和体会与大家进行交流和探讨:

一、操作绘画练习软件,树立幼儿创作的信心。

小班美术教学中常遇到的问题就是幼儿不会画、不敢画,他们对画画充满兴趣却又害怕失败,他们总是说:“老师我不会!”为了发展幼儿的创造力及绘画创作能力,就应让幼儿有创作的信心。那么,在美术教学中,一开始我们先让幼儿接触儿童版《金山画王》、《小画板》、《小小调色版》等幼儿绘画软件。由于幼儿在平时的电教活动中已掌握了电脑及鼠标的一般使用方法,并对操作电脑十分感兴趣。所以,用电脑引人就能很容易地调动幼儿的注意力和求知欲,使幼儿兴趣盎然,感知迅速,为接下来的教学活动打下良好的基础。接着,让幼儿自己点击鼠标了解《金山画王》中的各个“菜单”的作用,并自由尝试点击不同选项进行作画。如选择“图形组合”

(下转第 121 页)

语言、有必要对其操作对象与基本操作加以研究、并将其抽象成数学符号与运算。二维表是数据子语言的操作对象,一张二维表可看成是若干 n 元组的集合,而 n 元组可视为一个 n 元有序组,因此一张二维表可看成是 n 元有序组的集合。

数据子语言的操作对象是集合,而对其对象作可视为对集合的运算,对一张二维表的检索,对它的检索不外乎选择表中满足某些条件的一些行和列,如表 1 表示的二维表 S ,要求年龄大于 21 的学生的学号与姓名,这是一种检索操作,它要求选择满足 $SA>21$ 的那些行,再由这些行中选出属性学号与学生,这种检索操作的结果还是一张二维表,这张二维表有两个属性以及一些满足 $SA>21$ 的行,可用下表表示。

S^*	SN
03	AD
07	AH
08	AI

满足 $SA>21$ 的关系

例:打印全体学生名单和所有课程号和课程名。

解: 可以将此要求写成为: $\pi_{sn}(S)$, $\pi_{c,sn}(C)$ 。

按二个例子所得的公式, 可以从表 S, C 分别得到两张新表: $\pi_{sn}(S)$, $\pi_{c,sn}(C)$ 如下图

SN	C^*	CN
AB	01	OS
AC	02	PL
AD	03	DB
AE	04	ML
AF	05	MC
AG	06	DS
AH		
AI		
AJ		
AK		

$\pi_{sn}(S)$

$\pi_{c,sn}(C)$

综上所述可以知道,在关系数据库中需要向用户提供使用数据库的数据子语言。这个数据子语言可以允许用户对数据库进行检索、插入、修改及删除操作。这种数据子语言相当于一种代数结构,而这个代数结构的研究对象是 n 元有限组的集合,对它一共有五种基本操作,其中两个是一元运算三个是二元运算,它们是:

投影运算: $\pi(R)$

选择运算: $\sigma(R)$

笛卡尔乘积: $R \times S$

并运算: $R \cup S$

差运算: $R - S$

这些运算都是封闭的。因此它们构成了一个代数,称此为关系代数。在关系数据库中,用户用数据子语言使用数据库,相同的要求有时可以有多种不同的写法,而不同的写法在计算机内执行时可得到完全不同的效率,在计算机内执行一个笛卡尔乘积是很花时间的,这个时间正比于两个关系的元组数,并且同关系的元素也有关系,因此一般希望对执行笛尔乘积的两个关系,尽量让其先投影与选择运算,这样可使其执行速度大为提高。

(上接第 119 页)

或“小蜡笔”可以画出物体形象,再选择“颜色填充”进行填色,另外还可以选择“变换”任意扩大、缩小、翻转画面内容等。熟悉绘画练习软件中各“菜单”的功能后,幼儿就可自由点击自己喜欢的“背景图”选项及各种不同的绘画工具进行创作绘画。这样幼儿创作出的一幅幅色彩鲜艳,形象直观,富有动感的画面立刻呈现于眼前,孩子们不仅喜欢这样的作画过程,而且也获得了成功的喜悦,幼儿在自主操作中,思维和学习兴趣一直处于高度的兴奋状态中。在美、声、形、动等相结合的同时,幼儿不仅欣赏到了自己的绘画作品,更对绘画创作活动产生浓厚的兴趣。

在引进儿童版《金山画王》等幼儿绘画练习软件进行创作教学中,幼儿们能根据自己的能力选择学习的难度,不断地提高,在不知不觉中提高自身的水平。如能力强的幼儿可运用鼠标选择绘画工具直接做画,而能力较差的幼儿可选择图片直接进行粘贴,不会因水平不同而欣赏不到自己的创作成果,从而树立了幼儿对绘画创作的信心。

二、制作教学幻灯片,发散幼儿创作思路。

小班幼儿经过一段时间的涂鸦及电脑绘画练习,便可开始进行简单的主题画的创作练习,而以往的教学常常是几幅简单的主题范画在局限幼儿的创作思路及创作兴趣。通过 flash 和 powerpoint 制作简单的幻灯片来改变以往单一的美术教学形式,不但可以激发幼儿的创作思路,同时又可以发散幼儿的思维。如在主题画《毛毛虫》的活动中,我利用多媒体电脑创设故事情景就取得良好的效果。一上课,就以变魔法的形式带幼儿进入教学幻灯片“昆虫世界”的情境中,我边讲故事边操作鼠标,显示屏上逐步出现不同形态的毛毛虫,并配以各种的声音、动态和动画情境,十分有趣。幼儿好象在看生动有趣的动画片,对故事的情节充满兴趣。这时我接着启

发幼儿思考:“小朋友动脑筋想一想,毛毛虫的一家后来又在草地上做了什么游戏?”幼儿在幻灯片情境的感染下思路变得更广阔了,每个孩子都能大胆地进行想象,创作出自己喜欢的主题画情节,还能根据画面讲出一个个好听的故事。

看来,制作简单的幻灯片进行教学打破了以往采用图片的沉闷,提高了教学质量,使幼儿愉快地驰骋于无穷的想象空间之中。

三、利用网络资源,丰富幼儿的创作经验。

小班幼儿刚入园,缺乏许多相关的生活经验,这样也给绘画教学带来了麻烦,幼儿在进行创作时因缺乏经验而影响作画。所以,运用网络丰富幼儿的生活经验是一个较直接又易被幼儿接受的方法。如“三八妇女节”快到了,网上有很多关于妈妈的贺卡、动画图片等,画面丰富,构图上色各具特色。利用网络资源进行欣赏活动,解决了在一节活动中作品展示不多的局限,使幼儿能自由选择欣赏对象,因此我设计了网络美术欣赏活动《好妈妈》来丰富幼儿的生活经验。

本节活动小朋友通过网络欣赏了不同形象、不同动作、不同特点的“妈妈”图画,网络中展现的图片的数量之丰富,这是使用普通教学辅助设备所难以实现的。通过大量的欣赏、感知和对比,小班幼儿自然掌握了表现“妈妈”的各种绘画手法,增加了他们的知识经验,同时也开阔了眼界,这正体现了现代信息化教育的优越性。这样,在第二次绘画活动《我的好妈妈》活动中,每个幼儿在描绘好妈妈时都得心应手,画面个性突出且富有童趣。

经过一学年的尝试,小班幼儿对美术活动产生了浓厚的兴趣,不但能熟练地操作绘画练习软件进行创作,而且能将从中学到的绘画技巧,如:画面的布局、内容的选择、色彩的搭配等技能加以运用,促进绘画技能不断地提高。现代教育信息技术与小班美术教学进行课程整合,优化了教育教学资源,让教师教得轻松,幼儿学得开心!