

课题《小学五年级信息技术教学中提高学生课堂参与度的研究》研究报告

一、研究背景

信息技术课程标准指出“信息技术教学应鼓励学生积极参与课堂教学活动，包括情感参与、思维参与和行为参与。”强调在教学中教师应把课堂还给学生，并努力为学生提供参与学习的机会和时间，让学生在参与课堂活动中激发对信息技术学习的兴趣，获取知识、增长智慧和锻炼能力，增强信息素养。

课堂是学生智慧的发源地，让学生在课堂上充分的动脑、动手、动口、用心体验学习的过程，发挥学生的主体性。然而，纵观我校小学信息技术课堂教学，存在很大弊端：学生参与的积极性不高，滥竽充数的较多，认真思考的少；学生基本上都是被教师牵着鼻子走，课堂上留给学生思考、探究、交流、讨论的活动空间相对较少，学生被动的去完成教师指定的内容，被动地接受知识；注重知识的传授而忽视对学生个性的培养，死记硬背现象较为普遍；教学方式单一、缺乏创新性，为教教材而教，教材处理灵活性较差，不能创新性的使用教材；学生在课堂上缺少对成功的体验等等。为此我提出了本课题，旨在了解影响小学生参与信息技术课堂学

习的因素，改善我校信息技术教学现状，提升教师授课水平，为全面提升学生素养打下基础。

二、课题的设计

1. 概念界定

信息技术课：“信息技术不是一个专业，也不是一种理论课程，而是一种工具，一种技能。”就是将信息技术作为认知工具，以其他学科知识的学习过程作为载体，使学生掌握电脑的基本操作技能及一些常用软件的使用方法，同时培养学生会用计算机搜集信息、加工整理信息和处理信息的能力，从而达到培养学生综合能力的目的。

课堂参与度：是指师生在课堂教学过程中的心理活动方式和行为努力程度，包括了三个基本方面：行为参与、认知参与和情感参与。其中行为参与，指学生在课堂教学中的行为努力程度，它包括了课堂表现和时间参与；认知参与是指学生在教学过程中反映其思维水平的学习策略；情感参与是学生在课堂教学中的情感体验。我个人认为课堂参与度包括广度和深度，广度指参与的人数和时间的多少，深度指是否涉及深层次的问题，学生是否主动参与、快乐参与以及参与程度等。

2. 研究目标

(1) 探索提高小学五年级学生课堂参与度的方法和措施。

(2) 探索培养学生养成良好学习习惯的途径。

(3) 构建科学的信息技术课堂评价体系。

3. 研究内容

(1) 小学五年级信息技术课堂教学中学生参与现状调查研究

通过上课、听课，对小学五年级信息技术课堂教学中，学生参与情况进行问卷调查，并对调查结果进行分析梳理。

(2) 提高小学五年级学生课堂参与兴趣的方法和措施的研究

影响学生课堂参与的因素的研究

通过走访师生，听课了解影响学生课堂参与的因素，为课题下一步研究指明方向。

激发学生课堂参与兴趣的方法和措施研究

通过教学实践总结、提炼激发学生课堂参与兴趣的方法和措施，让学生快乐地参与到整个课堂教学中，最大限度激发学生的学习潜能，提高课堂教学效率。

培养学生养成良好的学习习惯的研究

通过课题研究，探索培养学生养成良好学习习惯的方法，营造有利于学生身心健康发展的课堂教学氛围，逐步培养小学生主动学习、主动合作、主动创新以及主动参与的意识，让每一个学生都能成为学习的主人。

(3) 构建科学的信息技术课堂评价体系的研究

通过课题研究，进一步完善和规范课堂评价体系，使每一个学生都能正确地认识自己，不断完善和提高自身素质。

4. 研究对象

本课题以小学五年级学生为研究对象，并把五（1）和五（2）作为实验班。

5. 研究方法

本课题研究主要用到了问卷调查法、访谈法、文献研究法、行动研究法、案例研究法、经验总结法等研究方法。

（1）问卷调查法。在实验的三个阶段分别用到了问卷调查法，前期的调查是为了了解学生课堂参与学习的现状，中期的调查为是了解研究的进展情况，后期的调查为了了解研究的实际效果，让课题研究来源于课堂，服务于课堂，指导课堂。

（2）访谈法。通过口头谈话的方式从学生、家长那里收集信息，关注学生的信息技术水平差异，以及学生的学习动态，了解学生的真实需求，争取家长的配合和支持，为课题研究提供事实依据。

（3）文献研究法。通过查阅相关著作、报刊、杂志、网络搜索等各种渠道，了解最新前沿动态以及与本课题相关的国内外研究现状，学习他人先进的理念，吸收和借鉴他人的研究经验和智慧，确保课题研究少走弯路，为课题研究提供一条捷径。

(4) 比较分析法。在课题研究中，不断地对实验班和普通班进行检测，如：当堂检测、知识竞赛、作品展示等多种方式，及时收集数据，了解学生动态，并对取得的数据进行分析，总结经验、寻找短板，及时调整完善课题研究方案。

(5) 行动研究法。用课前5分钟课前演讲，班级论坛，家长会等手段促进学生“课堂参与”的研究，探究促进学生“课堂参与”的方法、途径、措施，边学习，边实践，边探索，边总结，使理论与实践、成果与应用有机结合起来。

(6) 案例研究法。通过收看观摩课、名师课堂等，研究优秀的课堂教学案例，借鉴他人的先进经验，结合教学中的典型课例，并与同学科教师进行交流和探讨，把他人经验嫁接到自己教学中去，真正实现高效课堂。

(7) 经验总结法。在课题研究过程中，并以教学反思、教学经验的形式及时记录教学中的成败得失，积累经验，完善课题，真正做到理论与实践相结合。

三、理论依据

1. 建构主义理论认为，教学不是传递现成知识，而是创设一定环境和支持，激活学生原有的知识经验，促进学习者主动建构知识，使知识经验得到“生长”使知识经验重新组织、转换和改造。学生是信息加工的主体、是意义的主动建构者，而不是外部刺激的被动接受者和被灌输的对象。提

倡在教师指导下，以学习者为中心的学习，也就是说，既强调学习者的认知主体作用，又不忽视教师的指导作用。

2. 现代教学理论认为，学生掌握科学知识不是最终目的，最终的目的是利用自己掌握的知识为工具，主动地、更广泛地自我获取新知识和不断扩大自己的知识领域。教师要教给学生获取知识的方法，依靠自己的经验，通过亲身的观察和思考独立掌握学科的知识结构。因此，真正的高效课堂是让学生真正成为学习的主人。

3. 《信息技术课程指导纲要》中指出：义务教育阶段信息技术教育目标是，培养学生学习兴趣和特长，应用技能和信息素养，鼓励学生技术创新，倡导学生主动参与，乐于探究和交流合作的学习方式，教学中教师应尽可能地组织学生运用合作、小组学习等方式，在培养学生合作与交流的同时，鼓励学生积极有效地参与一切教学活动。

四、研究过程

本课题于 2020 年 5 月立项，历时一年，课题研究共分三个阶段：

第一阶段：准备阶段(2020 年 4 月 2020 年 6 月)

本阶段主要完成以下三方面工作：

1. 收集与本课题研究相关的资料，学习理论，确定研究目标和研究对象。

2. 对五年级学生发放“信息技术课堂教学中学生参与度”调查问卷，了解我校学生目前信息技术教学参与现状，并对调查结果进行分析梳理。

3. 通过班级会诊、听课、学生访谈了解学生参与学习情况，制定出科学、合理、可行的研究方案。

2020年4月至6月，首先充分利用互联网、报纸、报刊等进行理论学习，了解和梳理与本课题研究相关的国内外研究现状，吸取精华，借鉴他人智慧，理清自己课题研究思路。

通过每周一次的班级会诊，深入课堂观察了解学生课堂参与情况，倾听师生对课堂参与学习的心声，收集与本课题相关的资料，并对这些资料进行分析。

为了改变传统教学方式，提升学生课堂参与的积极性，培养学生参与学习的欲望，激发学生学习兴趣，提高课堂教学效率，打造高效课堂，我在查阅相关文献资料以及师生参与现状的基础上，制定了切实可行的研究方案，确定了研究目标和研究对象。

2020年5月，为了精准把握课题研究方向，改善小学生课堂参与现状，帮助自己了解五年级学生在课堂参与学习方面存在的问题，了解教师在教学过程中组织教学方面的有哪些困惑，以及在教师在学生课堂参与学习评价方面还存在哪些问题，为课题研究提供重要依据，我对五（1）班和五（2）

班共 100 名学生进行了问卷调查，内容如下：经过以上问卷调查，我发现：

在小学阶段男生相对于女生较喜欢信息技术课，动手能力要优越于女生，男生比女生更喜欢新鲜或富有挑战性的新知识；五年级学生更喜欢趣味性或交流型的上课方式；80%的同学不能做到主动提前预习，上课能积极回答问题的学生少之又少，在小组活动中能参与讨论的不到 50%，遇到不懂的问题不敢向老师和同学请教而是置之不理；总体来看，在信息技术课堂教学中学生参与性极差，基本上是教师示范，学生练习，始终延续填鸭式教学方法，不能很好的激发学习的学习兴趣，这与信息技术新课程标准要求背道而驰，相差甚远，而造成这种教学局面的原因大致有以下几种情况：

1. 影响学生课堂参与度的积极性的原因，学生年龄太小，缺乏主观判断能力，常常会根据自己对教师的喜欢程度决定上课态度；

2. 教师的授课方式、古板无趣，跟不上时代的步伐，不能巧妙激发学生的学习兴趣。教学方法陈旧落后，教师个人知识储备匮乏，授课艺术性较差，缺乏吸引力。

3. 教师的教学态度过于严厉，或过于溺爱，或过于开放，使学生难以适应。

4. 教师对学生关心不够，缺少沟通，不能及时精准把握每一个学生的心理特征及家庭背景、信息技术水平等，教

师的备课只是停留在完成教学任务层面上，而不是建立在因人而易、因材施教的基础上，教学中只是一味的向学生不停的灌输，不停的压榨，丝毫不考虑学生的接受程度，久而久之使学生丧失了对学习的兴趣，对教师的态度是害怕而不是心悦诚服。

5. 互动式教学比较少见，教师对学生关注程度不够，课堂调整能力不强，教学不能面向全体学生，长此以往造成学生两极分化现象较为严重。

6. 课堂评价机制不够健全，作为教师完成教学任务就算，作为学生完成老师布置的作业就算，做的好的教师得不到学校的肯定和认可，不管学生课堂表现如何都是好孩子，学生得不到正确的引领，潜能无法得到激发。

在对以上情况分析的基础上，为了改善学生课堂参与的现状，激发学生参与的积极性，改变传统的教学方法，提升教师授课水平，我制定了本课题的研究方案，内容摘要如下：

1. 邀请名师到我校上示范课，并对我校目前信息技术课堂教学中存在的问题进行专业指导。

2. 加强理论学习，从业务上提高教师自身素质。

3. 加大对教师的培训力度，快速提升教师的信息化应用能力。

通过开展技能培训、教师技能大赛、信息化教学经验交流，结对帮扶、网络教研、盟校交流等多种形式，快速提升教师信息化授课水平。

5. 完善课堂评价机制，确保教师和学生都能得到公正的评价，树立正确的人生观、价值观。

6. 开展丰富多彩的活动，增强班集体的凝聚力，健全学生人格，在全校范围内营造轻松快乐的学习氛围，培养学生的兴趣，促进全面发展。

第二阶段：实施阶段(2020年7月 2020年3月)

2020年9月，在教研室各位领导以及我校课题组的关怀和指导下，我根据申报和论证内容，认真研读了相关文献资料，并对我校五年级学生课堂参与现状认真分析的基础上，制定了研究计划，撰写了开题报告，明确研究方向，为下一步开展课题研究奠定了基础。

2020年7月 2020年3月，通过一个个教学案例，完成了公开课2个，并向年级组展示了观摩课，撰写了教学反思、教学总结和教学论文，完善个人博客等各项工作，具体工作如下：

2020年6月和7月，根据学生信息技术水平，在班级内化分若干小组，确定实验班级和重点研究对象，优化组合，为学生搭建良好的学习平台，增进学生之间的情感，为课题研究奠定基础。

年9月，我根据申报和论证内容，首先对本课题写出开题报告，实施方案，查阅大量相关文献资料，对五年级学生完成部分问卷调查，了解学生的学业水平、家庭背景和学习环境，为进一步开展自主、合作、探究学习奠定了基础，在此基础上写出调查报告，整理文献资料，制定课题研究逐月活动计划。

2020年10月，按照计划选取五年级的学生作为实验班，借鉴他人成功的经验并在课堂上进行验证，结合信息技术课堂教学特点逐步形成自己的教学模式。设计课例《转动的风车》和《孙悟空变变变》，并在实验班和普通班中进行对比教学，反复修改和完善，最终完成优秀课例：《转动的风车》和《孙悟空变变变》。

2020年9月和10月，针对几个月以来的研究，分析总结前阶段课题开展情况，完成课题研究《阶段性总结》材料。反思教学中存在的问题，调整下一步工作计划，对预设方法进行进一步修改、完善，对下一阶段工作进行部署。制作学生学习评价表，制定活动实施方案，形成了一系列过程性资料。

2020年11月，完成课例《神奇的遮罩动画》，把课题研究的结论在实践中加以验证，撰写教学反思，并上传至博客，给大家分享交流教学经验。

年 12 月，完成课例《月球围绕地球转》，撰写教学反思，总结在信息技术课堂教学中提高学生参与度的方法和措施，为撰写研究报告收集图文资料。

第三阶段：课题研究总结阶段(2020 年 4 月 2020 年 5 月)

本阶段主要做了以下几方面工作：

2021 年 4 月，对课题研究资料进行整理、分类，撰写课题研究报告。参加课题研讨课比赛，完成研讨课《神奇的动画》信息技术公开课教学。

2021 年 5 月，完成课题研究报告，同时编订《课题成果鉴定材料汇编》，准备结题，向涉县教研室申请结题。

五、研究成果

经过一年的课题研究，实地调研，请教专家，与同行交流，走访学生，课题研究成果显著。

第一、了解了五年级学生在信息技术课堂教学中参与状况方面存在的问题及产生的原因。

2020 年 5 月对实验班 100 名学生，进行了走访和问卷调查，内容涉及学生参与兴趣、方式、效果、现状、问题等几个方面，并对调查结果进行全面分析，情况如下：

(一) 参与的兴趣

教学兴趣	喜欢	一般	不喜欢
人数	20	40	60



通过调查发现，大部分学生因为没有计算机基础，学习信息技术比较吃力，再加上信息技术目前不参加统考，不被广大学生和家重视，其次学生家用电脑不够普及，60%的学生不具备在家自学的条件，缺少家长指导；学校教师担任班级较多，（人均学生数达 500-600 之多）无暇顾及全体学生，导致信息技术不受学生青睐。

（二）参与的方式

参与方式	教师指定	主动参与	偶尔参与	从不参与
人数	40	10	20	30
百分比	40%	10%	20%	30%

调查发现，有极少数的同学课堂上能积极回答老师的问题，40%的同学都是在教师的强迫下去学习或思考，还有的同学偶尔也参与课堂活动，就像天上的流星一样，稍纵即逝，不能保持激情，30%的同学对教师的提问无动于衷，由此看来信息技术教师为了完成教学任务，满堂灌是必然趋势。

（三）参与的现状

参与现状	小组合作	从不参与	课堂讨论	课前预习

人数	10	75	13	2
百分比	10%	75%	13%	2%

通过调查发现，75%的学生从不参与课堂学习活动，小组合作、课堂讨论更是少之又少，课前预习基本上为零，在信息技术教学中，学生基本上是被教师牵着鼻子走，学生只是按部就班完成教师布置的作业，毫无主动性而言。

（四）参与的效果

参与效果	极差	比较差	良好	优秀
人数	50	20	20	10
百分比	50%	20%	20%	10%

调查发现，目前我校信息技术课堂教学中学生参与情况不容乐观，学生没有主动学习的习惯，缺乏与人沟通的技巧，班里同学各自为政，闭门造车，教学效果不容乐观。

（五）存在问题

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/775022331201011332>