

小学信息技术教学“四有”反馈系统的实践

朱淑静 浙江省杭州天成教育集团

摘要:本文分析了小学信息技术课堂教学中存在的问题,提出了小学信息技术教学有兴趣、有参与、有数据、有效益的“四有”反馈系统,并以问卷星作为载体,在信息技术课堂中进行了实践。

关键词:信息技术;评价;反馈;问卷星

中图分类号:G434 文献标识码:A 论文编号:1674-2117(2022)06-0053-02

笔者在多年的教学实践中发现信息技术课堂中普遍存在以下现象:①看客现象。学生不愿意参与课堂活动。②“翻墙”现象。学生总是想脱离课堂玩游戏或者浏览外部网站。③空泛现象。教师的评价空泛,导致学生对作品的要求没有系统的认识。④空心现象。一些缺乏经验的教师,在课堂上无法关注到全体学生。针对上述现象,笔者提出了小学信息技术教学“四有”反馈系统,即“有兴趣、有参与、有数据、有效益”,并以问卷星作为载体进行了课堂实践。

●提前调查学情,让学情调查有依据

教师在问卷星中编辑好网络问卷,在课前或学期前通过短信或班级QQ群向学生发放问卷链接,收集学生的情况。

例如,在五年级《信息交流方式》一课中,笔者先针对家庭网络情况做了调查。问题有:“你家有智能手机(平板)吗?”“你家有无线网络吗?”从调查结果可以看出,大部分学生已经接触过智能手机或了解智能手机,也基本知道无线网络,这就为现代信息交流方式的引入奠定了基础,学生也能很容易理解从古到今信息交流方式的变化。

提前做学情调查可以让教师更准确地了解学生情况、更精准地备课,让课堂教学有的放矢。学生也可以通过教师的调查对课堂内容提前了解,做好学习的准备。

●记录课堂活动过程,让学生乐于参与课堂

利用问卷星编辑的问卷通过网页的形式发放给学生,对于“数字原住民”来说有着天然的亲切感,能激发学生的兴趣。另外,问卷的背景可以修改,教师可针对学生的特点选择合适的问卷背景,增加课堂吸引力。后台强大的数据回收和统计功能,让教师轻松掌握学生学习及课堂参与情况。

例如,在“键盘输入”单元中,传统的检验学生打字速度的方法有两种:一种是在Word中完成一篇文章并上传,教师对其进行字数统计并检查错别字;另一种是依托金山打字通,虽然能实时算出速度和正确率,却不能将结果直接反馈给教师,难以统计。因此,笔者尝试在问卷星上编制了《词语接龙》一课的练习,即给“光标”这个词做词语接龙。

可爱的界面、具有挑战的网络题,让学生兴趣盎然。此题既考查了学生的打字速度,也促进了其对词汇量的积累。最重要的是,教师能够在终端很快知道学生的练习情况并留有记录。

例如,在同样的问卷中,笔者还设计了“请输入人接龙词语的个数”和“选择个数的区间”这两个题目。这两题是让同桌互查之后上报结果,这一来是保证数据的真实性,二来通过选择题上报可以依托统计功能即时看到学生打字速度情况,以便有针对性地调整打字练习策略。统计结果表明,在这个班级中,10分钟输入的词语在10个以内的有将近一半。那么,教师在后续的备课中就要关注出现这些情况究竟是缺乏词汇量,还是不熟悉键位,抑或是没有掌握打字技巧。

该问卷通过几道题,将一节课的课堂活动贯穿起来,学生在回答问卷的同时也完成了课

堂活动。同时，课堂活动记录在了系统中，教师可以通过收集到的问卷，分析学生课堂参与情况。

●做好评价量表，让作品评价有数据

问卷星系统支持 30 多种题型，除了有选择题、填空题等常见的题型，还有评分题型和量表题型，可以轻松实现评价量表在网络问卷上的设计与发布。在多媒体作品综合练习单元，笔者常常会使用量表组织学生对作品进行评价。

例如，在四年级的制作电子小报单元，笔者为了引导学生在制作电子小报时合理添加艺术字、图片等元素，制作了如上表评价量规。但是这样的量表在后期数据记录、保存和分析时会有很大的难度，因此，笔者将量表设计到问卷星中，用星形符号代替分数，更符合小学生的心理特点，这也是学生喜闻乐见的评价形式。

小报评价量规

给我的小报打打分	自评	互评
我在小报中加了艺术字标题，更加生动了。（5分）		
我给文章找了合适的配图。（5分）		
我使用了形状工具进行版面布局。（10分）		

●随堂检测即时反馈，让课堂有效益

信息技术课一周只有一节，一些知识点务必当堂检测是否掌握。教师可使用问卷星中的考试模板，将当堂检测的题目通过电子教室等形式在下课前发送给学生。学生完成习题即可对当堂的重点知识进行梳理，还可根据提交后自动反馈的成绩单及错题集，进行查漏补缺。

例如，在五年级上册《信息交流方式》一课的随堂检测中，笔者设计了“以下属于人类交流方式的....”这样的多选题。结果绝大多数学生没有认真审题，漏选。这说明教师在课堂上对“传统交流方式”的内容有所疏忽，后期需要及时调整与改进。通过随堂检测，学生的参与性增强了，及时巩固了当堂课的知识点。教师也能通过学生的答题情况及时调整教学进度及目标。

●实施成效

一是全员。“四有”反馈系统告别了原先的“你问我答”“你举手我点名”的个别回答的状况，让全体学生都参与到学习评价中来，提高了学生的课堂参与度，也提高了课堂教学效率。二是有趣。反馈系统使用了网络答题的方式，符合“数字原住民”的特点，让问答不再那么枯燥，让反馈不用再等，让知识的掌握也事半功倍。三是高效。实时的数据反馈，让教师能即时得到学生的答题数据及详细分析。教师可据此反思上课过程，及时调整课堂策略，从而更好地达成目标。四是大数据。反馈系统提供了报表功能，可以长期存储在数据库中，教师可以根据这些数据跟踪学生的学习情况，进而制订年级组、教研组的教学计划和研究方向。