

# 小学信息技术课的趣味性研究

杨 正

(张家口市崇礼区石咀子乡五十家寄宿制小学 河北 张家口 075000)

**【摘要】**现代社会,信息技术迅猛发展,信息技术课程在教育教学中的价值凸显,在教学课堂中占据着越来越重要的地位。小学阶段作为学生接受知识的起始阶段和启蒙阶段,在学生的一生中占有重要的地位,为了促进学生信息技术课程的学习,提高小学生对信息技术课程基本理论知识的了解和深入学习,需要增添小学信息技术课程的趣味性,吸引学生好奇心,激发学生的学习热情,更积极主动的投入到信息技术课堂中,从而提升课堂质量,达成更好的学习效果。

**【关键词】**小学;信息技术课;趣味性

## 前言

知之者不如好之者,好之者不乐之者。兴趣是最大的老师,也是学生学习的催化剂,在小学信息技术课堂上,老师该增加课堂的趣味性,顺应小学生心理特征和年龄特点,充分调动学生学习信息技术课程的积极性,主动性,激发学生的学习热情,让学生在快乐中学习,在学习中快乐。为了提高信息技术课堂的教学质量,需要老师们采用趣味性教学法,极大的激发学生学习信息技术课程的兴趣,把学习课程转化为一种内在的内驱力,那么,如何才能提高小学信息技术课堂的趣味性呢?本文对此进行讨论。

## 一、诙谐幽默的教学语言

语言是一门艺术。在教学课堂上巧用语言,能够提高学生的课堂参与度,提升教学质量与课堂效果,诙谐幽默的语言,更是学生学习的催化剂,能够广泛的吸引学生的注意力,提高课堂的互动性。

诙谐幽默的语言可以渲染快乐的学习气氛,让学生自愿地投入到课堂当中,在快乐中学到信息技术知识,小学计算机课程属于应用性课程,专业性比较高,应用性强,学生对于抽象难以理解,这时需要信息技术老师巧妙的用诙谐幽默的语言,便于学生的理解,变抽象的应用知识,为学生生活中随处可见的事物,培养学生对于计算机的热情,提高对信息技术学科的兴趣。营造一个充满乐趣、愉快的课堂教学氛围。

例如:在学习计算机的硬件和软件一节课当中,知识点复杂,同学们难以理解,老师可以用诙谐幽默的语言将计算机的软件当做人的内脏,计算机的硬件当做人的躯体,鼠标当做手臂,主机当做脑袋等等,培养学生的学习兴趣。

## 二、创设有趣的教学情境

信息化时代,信息技术学科作为与多媒体技术连接,与高科技接轨的应用型学科,在信息技术课堂上创设有趣的教学情景,应充分利用信息技术和网络技术,以形象生动的具体场景引起学生的兴趣,从而帮助学生学习复杂的专业理论知识。因此,教师们应该注重信息技术课程中模型、图片、幻灯片、录音和录像的运用,让学生在直观材料中获得学习兴趣。例如:在太空娃娃变形与翻转一课的学习中,应该充分利用信息技术课程中画图软件和PPT的应用,增加课堂的趣味性,变枯燥乏味的的应用理论知识为活跃有趣的动画,使得学生在图像上增加直观感受,更快理解变形与翻转的联系和定义,真正的学习到变形与翻转的具体理论知识。在有趣的教学情境中,丰富学生的直接经验和间接经验,提高学生对信息技术课程的兴趣,进而提高课堂效率。

## 三、实行有趣的教学模式

在小学信息技术课堂中,老师应该更新教学模式,实施有趣的课堂教学模式。改变填鸭式教学方式,增添有趣教学模式和内容。重知识与重能力相结合,增添课堂的实践性,提高学生的理论运用与实践能力。例如:在缤纷的色彩—喷枪与颜色填充工具一课的学习中,老师除了教授喷枪与颜色填充的理论知识还要在课

堂上增添实践活动,培养学生的知识运用与实践能力。在此活动中,老师可以设置小组竞赛活动,以小组为单位,进行填充工具的使用,最后进行比较,小组之间互相评分,提高竞争公平性与公开性,在小组竞赛中促进学习知识点的运用能力的提高与合作意识的形成。一改满堂灌的教学模式,丰富课堂教学形式,增加实践性教学模式的使用,在学生知识用于实践,在实践中巩固知识。

## 四、增添有趣的游戏

小学信息技术课堂作为应用型极高的课程,学习效果对学生以后生活和发展的影响性很大。老师们应该结合课堂知识内容,增加课堂的游戏性,在课堂中增加有趣的游戏性教学和练习,从而提高学生的课堂参与度,激发学生的学习热情。例如:在键盘的使用一课学习中,老师可以让学生通过金山打字游戏,警察抓小偷、青蛙过河等锻炼学生键盘使用能力,增强记忆键盘的能力,促进学生盲打技术的形成。在初步认识软件一课的学习中,通过游戏纸牌的玩耍,在玩中学,在学中玩。通过游戏的加入,增添信息技术课堂的趣味性,增强学生对于软件的认识,同时培养学生的动手操作能力。

## 五、联系生活增添趣味

信息技术是一门应用性极高的学科,要求学生们实现理论与实践的结合。理论来源于生活,知识应该为生活提供支持。信息技术课程的专业性很高,需要老师结合生活中的事物联系信息技术课堂专业知识,从学生的心理发展水平和特征出发,联系生活实际,增加知识的直观性,促进学生对知识的理解,使得深奥专业的信息技术理论知识具有生活气息,促进小学生对知识的理解。例如:在邮件的发送一课学习中,老师在讲授完知识之后让学生给自己的朋友、同学、老师发送邮件,促进感情的交流,让学生认识到信息技术课程对生活的重要性,从而提升学生对信息技术课堂的理解和重视。在增添课堂教学趣味的同时,使得学生全身心的投入课堂中,使学生充分发挥学习主体地位,培养学生主动学习的积极心态。

## 结束语

小学信息技术课堂是一门与时俱进的学科,为了提高课堂效率,需要不断更新自己的教育教学方法,优化课堂教学内容和形式,为课堂增添各种有趣的元素和环节,提高课堂的趣味性,激发学生的学习热情。结合信息技术课程的实践性特征和学生的心理年龄特点,面向全体学生,激发学生的学习兴趣,让信息技术课充满趣味,在快乐中教学,在快乐中学习。

## 参考文献

- [1] 柴玲.浅析如何为小学数学课堂增设趣味情节[N].发展导报.2019(018)
- [2] 黄旭.高职计算机教学中如何培养学生的创新能力[J].课程教育研究.2019(28)
- [3] 方明.内容、形式与表达——有梯度的语言教学策略研究[J].福建基础教育研究.2019(03)