

# 小学计算机教学中趣味性教学策略分析

李沥

宁夏盐池县第六小学

**[摘要]**在小学信息技术教学中，趣味性教学的重要性不言而喻，教师要根据对学生的学习能力的认识，合理地调整教学策略，采取学生喜闻乐见的形式，使他们徜徉在信息海洋中，在欢声笑语中逐渐掌握信息技术，逐渐发展起良好的信息素养，从而为成为高素质的现代化人才打下坚实的信息基础。

**[关键词]**小学；计算机教学；趣味性；教学策略

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-627X.2020.03.389

## 引言

在小学计算机教学中，教师要顺应时代潮流，结合时代中新颖的教学方式积极改善自身教学方式上的不足，并将学生从传统的学习方式中解放出来，促使学生能够敞开心扉和同学、教师进行学习上的深入沟通，让学生更为高效地进行计算机学习，计算机学习的本质就是趣味性，因此应该在小学计算机教学中推进趣味教学、增强教学时效。

### 1. 小学阶段计算机教学的特点

小学的计算机课程本身的教学难度不大，但是实用性较强，要求学生在掌握计算机基础知识的同时还要将这些理论知识应用于实践操作。从目前情况来看，大多数学生对于理论知识存在学习不足的现象，并且在实践中由于理论知识的匮乏而难以操作。小学阶段的学生由于其年龄的原因，他们对世界充满好奇心，并且动手实操能力较强，因此小学计算机教学也应该尊重小学生的固有特点，让学生在课堂中维持高度的兴趣感，同时增加计算机实践操作，这样才能促使学生更加喜欢“计算机”这门课程。计算机的理论知识相对于实践操作而言较为枯燥，学生的听课效率得不到保障，一般的计算机教师在传统教学模式的影响下，并没有针对这种现象进行良好的改进，计算机理论的教学方法过于单一，也使学生只能被动地接收计算机知识，课堂的氛围极不活跃，这种填鸭式的教学方式并不适合于当代的小学教学，更不适合于“计算机技术知识”这种较为枯燥的基础性知识。学生在这种课堂氛围中对一些计算机的理论不了解、不理解，从而导致学习兴趣低下。

### 2. 趣味教学对小学计算机教学的意义

#### 2.1 提高学生的理解能力

尽管学生的认知能力和知识储备处于低水平状态，但这并不影响学生的思维活跃，甚至小学生在想象力和创造力方面远胜于思维僵化的成年人。所以说，教师只要在教学中注意引导，学生就会走向高效学习的正途，至于引导的契机则是趣味性的教学方式。原本的课堂教学内容中有不少学生难以理解的内容，但是在幽默语言和课堂内容相结合的作用下，学生也可以听得津津有味。如此一来，学生在思维认知上就和教师保持了一致性。在教师的引导下，学生的关注点

逐渐从幽默的语言转移到功能多样的软件上，并且尝试在其中发挥自己的创造力。经过持续的学习以后，学生的理解能力也随着计算机操作能力而提高。

#### 2.2 提高学生学习的积极性

小学阶段的学生身心发育上不完善，所以在课堂上很难长时间保持注意力，尤其是在信息技术这种内容比较枯燥的课程中，学生经过一段时间的学习后就会陷入昏昏欲睡的状态。对此，教师有必要让这门“枯燥”的课程变得生动起来。借助趣味性的教学方法，原本的教学内容变得更加丰富起来，课程中出现了不少学生喜欢的元素，这就使得学生能够将攻克学习中的困难当做游戏般来完成，学生也会从被动式的学习转化为主动，从而在学习中展现出自身的创造性。在积极性显著提高的状态下，学生自然会用乐观进取的态度对待日常学习，这就使得学生的学习效率和课堂参与热情喜爱相应提高，学生对信息技术课程的认知也从以往的“玩电脑”转变成丰富多彩的课堂参与。

### 3. 当前小学计算机教学存在的弊端

#### 3.1 学生缺乏自主学习能力

一部分小学生在正式参与计算机教学活动过程中，无法保持高度集中的注意力，也无法快速培养自主学习能力，极个别小学生并没有充分意识到自身学习能力发展方面的不足之处，教师也无法快速激发学生的学习兴趣和学习的动力，导致学生在学习计算机理论知识的过程中无法自主进行深入研究与探讨，只能结合表面知识及浅层知识进行合理分析，教师也无法有意识、有目的地培养学生的自主学习能力。

#### 3.2 互联网和小学计算机教学没有完全融合

随着互联网和计算机技术的快速发展，合作已经成为各个行业发展的主旋律。教育行业作为人才的培养基地，必须时刻与世界接轨、与时俱进，充分利用信息化设备来满足小学生好奇的心理需求，提高小学计算机教学对学生的吸引力。我国当下的小学计算机教学并没有与互联网高度融合，还处于各自为营、彼此独立，表现出完全不相关的状态。计算机教学仍然停留在传统的教育模式下，课堂呈现的是一页页板书、一道道测试题和少量的图片，而多媒体也只能充当装饰品。小学计算机教师要做到物尽其用，要充分发挥多媒

体的作用，利用多媒体丰富教学手段；根据小学生的兴趣设计教学环节，提升课堂的高科技教学氛围，让小学生感受到计算机的魅力，提高计算机课堂的教学效率。例如用多媒体的趣味软件来替代计算机实践，使计算机教学更加具有趣味性，更易于小学生的吸收和理解；让互联网和计算机教学的融合成为常态化，遍布教学的每一个环节，不仅局限在课堂上，还要在教师的教研中和备课中。

#### 4. 在小学计算机教学中应用趣味性教学策略

##### 4.1 在教学过程中加入趣味性环节

课堂上，大部分学生因为活泼、好动、注意力不集中的性格特点，常常会出现溜号、搞小动作等情况。由于计算机理论教学大部分属于记忆内容，相对枯燥的教学模式很难激发学生的学习热情，溜号、搞小动作的情况更是时有发生。传统的教学中，教师大多数会选择临时提问、提醒等方式警示学生要集中注意力、认真学习，学生会因为一时间的害怕或愧疚暂时回到课堂听讲中，但由于内心对教学内容还是充满抵触心理，不知不觉还是会出现再次溜号的情况。课堂教学中，教师利用趣味教学模式将静态教学内容动态化，可以让学生在轻松的学习环境中更直观、具体地学习新的知识内容，不断地扩展学生思路、增强学习体验。

比如在情境教学中，学生会进行角色扮演，教师就让学生在课堂上进行相关的角色扮演，例如在计算机中“调节鼠标灵敏度”这一课，教师可以先利用多媒体演示过于灵敏或者过于迟钝的鼠标是什么样子的，然后再演示如何调节鼠标的灵敏度，使光标移动能够顺手，这就会引发学生的思考，为什么鼠标一下子就变得这么听话了呢？然后教师对学生提问和回忆所学知识，提问学生是否记得前段时间学习的鼠标和光标的相关知识，让学生进行鼠标调整的实际操作，并且利用调整好灵敏度的鼠标进行一些点击类小游戏的竞赛。这个阶段可以分组教学，看一看哪个小组进行游戏的成绩又快又准，然后给予小组学生一些小的奖励。

##### 4.2 创设趣味性教学情境

趣味性教学是大势所趋，是改变以往传统教学模式的必然选择，更是新课改的根本要求。趣味性教学不仅可以活跃课堂氛围、提升教学质量、改善师生关系，更能帮助学生养成良好的学习态度，提升学生的综合素质。有教师带领全体学生创设趣味性教学情境，需要教师结合计算机课程教学要求，合理地安排趣味性教学的具体过程，将丰富多彩的教学内容灌输于学生头脑中，充分发挥趣味教学方法的实际意义及重要价值。这就要求教师必须认真分析学生当前的具体学习情况及学习需要，合理安排各类学科知识的教学过程，创设与之相关的各类趣味性教学情境，积极鼓励学生参与其中，尊重学生教学主体地位，培养学生自主学习及自主探究

的能力与意识，不断鼓励学生深层次挖掘学科知识的本质与内涵，深入研究计算机课程具体理论知识，培养学生计算机操作能力及基础性学科素养。

利用趣味性教学方法，不仅要求教师灵活转换具体学科知识，随后融入趣味性的教学内容，还要求教师结合具体教学内容及相关专业理论知识，逐步优化课堂教学的具体流程，并在此基础之上创设趣味性教学情境，进一步激发学生强烈的学习欲望与探索欲望，带领学生全身心地投入课堂教学的具体环节中。教师需要充分了解计算机课程教学的主体要求，结合新课改的实际要求，快速分析小学计算机教学环节中的各类问题，逐步分析教学策略、方法、模式等诸多方面的主要漏洞，进一步完善小学计算机教学体系。

##### 4.3 搭建趣味分享平台，引导学生参与学习

小学信息技术课程极为关注实际操作，在学习过程中学生需要对学到的各种知识进行应用。为了让学生感受到自身的参与有价值，教师有必要为学生搭建自我展示的平台。平台的建设可以采取多种方式，比较便捷的就是将学生们的应用成果上传至家长群等线上交流平台中，让家长一起鉴赏孩子们的奇思妙想。这种展现方式很适合在幻灯片制作等环节的学习中应用。教师向学生提出要求，用“介绍美食”为题制作幻灯片，在制作的过程中，学生们的创意和思想也通过幻灯片表现出来，有些学生在制作中介绍了自己旅游时见过的美食，有些学生介绍家庭餐桌上的一道美味，在制作的同时学生们也锻炼到了信息的综合能力。家长看到这些幻灯片时，对学生的了解也会更进一步，这也有利于发挥家庭教育的积极作用。总而言之，构建展示平台就是为了让学生的努力受到肯定，让学生树立学习信心；还有，当学生经过长时间的自我展示以后，就会在他人反馈中认识到自己的不足之处，从而继续认真学习。

#### 5. 结束语

综上所述，在新课改思想的推动下，在小学计算机教学中广泛应用了多种形式的教学方法，而趣味性教学方法可以有效地解决目前的问题，促进学生在学习过程中更快地适应计算机教学，并对计算机知识产生浓厚的兴趣。开展小学计算机趣味性教学，既可以充分发挥学生的智慧，又可以加强学生的自信心，又能广泛的运用各种知识。

#### 参考文献

- [1] 邓权英. 小学计算机教学中趣味性教学策略研究[J]. 新课程(上), 2019, (12): 89.
- [2] 李春燕. 新课改环境下小学计算机教学策略研究[J]. 考试与评价, 2018, (11): 107.
- [3] 高彩艳. 中取计算机网络技术趣味教学策略探究[J]. 数码世界, 2018, (03): 88-89.