

让小学信息技术教学焕发出活力

陈小艳

(贵州省思南县凉水井镇跑木寨小学 贵州 铜仁 565101)

【摘要】“学习的最大动力乃是对所学材料的兴趣”。有了兴趣才会求知，才会对既定的目标作出不懈的努力。在小学信息教学中，首先要面对的就是激发学生学习兴趣，使他们产生强烈的求知欲，进而自觉地去学习。

【关键词】信息；兴趣；创新意识；想象力；通力合作

1 增加情境，以趣促学

美国教育家布鲁诺说：“学习的最大动力乃是对所学材料的兴趣”。有了兴趣，才会求知，才会对既定的目标作出不懈的努力。在小学信息教学中，首先要面对的就是激发学生学习兴趣，使他们产生强烈的求知欲进而自觉地去学习。

基于这个出发点，我便有意识地让学生听电脑演奏的音乐，电脑播放的电影、动画，向他们介绍各种有趣的电脑游戏，然后放手让他们自己自由地玩各种学习娱乐游戏，如小熊学英语，打靶组词，找朋友等，使他们看到五彩缤纷的动画，听到优美动听的音乐进入一个奇妙的电脑世界，充分调动学生的视觉、听觉、感觉，学生个个思维活跃，学习兴趣也油然而生。实践证明只有“热爱”才是最好的老师。当孩子忘我地投入做一件事的时候，便会达到事半功倍的效果。

2 抓住学生心理顺水推舟

小学生往往对游戏特别感兴趣，根据这一特点，可以把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生学习的兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识掌握新技能。

例如，学习指法是非常枯燥的，如果教师一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但学得很累，而且很不愿学，更加不能强迫其练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，直接使用《金山打字通》这款寓教于学的学习软件，单词练习中每一个字母软件都会提示相应的指法，而且上面有很多单词输入类游戏。在找苹果游戏中可以让学之间打擂台看看谁的成绩好，胜出的同学还可以与老师比赛。当学生在玩“青蛙过河”时就会发现，要取得好成绩就还是要先练习好指法，才能打得又快又准。

3 通过练习，加深记忆

3.1 教师不宜过多干预

布鲁纳提出：我们教某人学习一门学科，决不是要将结果记在心中，而是帮他参加到形成知识的过程中去。因此，在信息课上，培养的是其驾驭教育处机的能力，而不应是一种或几种具体的操作，应该让学生在学电脑知识的过程中逐渐掌握学电脑知识的方法。在每课时的练习中学生不一定非得按书上要求，生搬硬套地练习，可以把自己的想法，喜好加到自己的作品中去。教师在学生“练”的过程中也应充当一种“牧羊人”的角色，努力营造一种学生自己独立使用电脑的氛围，让他们在知识的海洋中汲取营养。

3.2 控制好练习的质和量

练习的质和量事先周密计划好，练习的题目应当能起举一反三，事半功倍的作用。语文、数学课常提到作业的质量问题，信息课也要注重练习的质与量，学生的操作不在于多而在于精。如兴趣班学生在学习 BASIC语言，每次布置练习时，我只要求学生完成一个程序，谁用的方法最多谁就是优胜者这是培养学生发散思维的一种行之有效的方法。它能使学生在多题多编的过程中，掌握知识之间的内在联系，深入透彻地理解教材，巩固学到的知识，并能培养学生探索能力，数发兴趣，开阔视野。

3.3 放开手脚，充分发挥学生的想象力

低年级电脑绘画课上，我没有画一个现成的房子让学生模仿进行操作，而是让学生随心所欲用喜爱的色彩，喜爱的图形去搭建自己喜爱的房子。在这里屏幕就是他们想象的空间任他们天马行空地驰骋。我坚信或许其中某一个孩子的房子将来就会出现

在我们的大街上！学期考试时以“我们的未来”为主题给大量的时间让学生自由创作，学生的作品完成之后我发现大部分学生的作品不再是简单机械的点、线、面。而是千奇百怪的太空遨游、梦幻之旅、水底世界、美丽家园，色彩缤纷，无所不有。学生升到高年级，学到更多的软件时我让学生自己为班级制作精美的课表、值日表、班级小报，一些电脑水平较好的学生常常能做出一些令人惊喜的作品来。要让学生在信息课堂感受到天高任鸟飞，海阔凭鱼跃，以此来放飞他们的心情与梦想！

4 通力合作，互帮互助

在信息技术课上，我们经常看到这样的现象：教师布置一个任务学生在完成任务的过程中，一部分同学非常忙碌，通过自主学习能够轻松地完成任务，另一部分却非常茫然，无从着手。为什么发生这种状况呢？

首先，当前信息课堂教学仍然受到传统教学模式的影响，强调“整齐划一”。传统教学模式具有一定的优点，但是也存在明显的不足，主要表现为三个方面：

(1) 教师在课堂教学中按统一的目标要求所有的学生。

(2) 大部分教师习惯把自己的教学方法界定在少数学习优良的学生水平上。

(3) 教师在教学中对成绩差的学生关注不够。

其次，在同一个班级里，由于客观条件的影响，学生信息技术水平存在差异。而且不同的学生在学习习惯、行为方式、思维品质和动手操作技能也存在差异。因此，对教师课堂目标的达成和课堂纪律的控制带来了一定的困难。

5 与其他学科整合

计算机可以改变学生的学习内容和方式，为学生提供更为丰富的学习资源。在信息技术课程的教学中就应该让学生“把所学的计算机基础知识和基本操作应用于日常学习和生活之中”。因此，在计算机的教学过程中就必须与其他学科结合起来，让学生自觉做到“学有所用”。如在教Word时，结合学生实际，让他们用计算机进行作文创作、修改等；教学画图软件时，让他们配合美术课，进行实际的绘画；在教学上网时，结合自然、语文、社会等学科，查找自己需要了解的知识。这样，使学生在学计算机过程中完成其他学习任务，让学生感到计算机知识的重要性和实用性，培养了学生学习信息技术的兴趣增长了学生的知识面，也培养了学生的创新意识与创造能力，促使学生全面发展。

结束语

“思想是导致下雨的云，情感就是使云运动的风”，作为一个教师要用自己的智慧使一些枯燥乏味的知识变得有趣、生动。同时要让把所学知识和技能运用到实践中去，让学生感受到信息课是智慧的、创造的、学识的、趣味横生的。我们应营造有趣的信息课堂，让学生沉浸在信息课堂上。

参考文献

[1] 王喜光. 小学信息技术教学方法探析[J]. 学周刊, 2019(14): 99.

[2] 张红梅. 小学信息技术有效教学策略的探索[A]. 中国教育发展战略学会教育教学创新专业委员会. 2019全国教育教学创新与发展高端论坛论文集(卷一)[C]. 中国教育发展战略学会教育教学创新专业委员会: 中国教育发展战略学会教育教学创新专业委员会, 2019: 2.