

小学信息技术趣味性教学研究

张丁

德惠市教师进修学校

[摘要]想要上好一堂信息技术课程,不仅需要从学生参与度、积极性进行加强,也需要从教学教学方法进行努力,通过创设师生互动情境,趣味性课堂,充分发挥学生主体地位,动员学生积极思考、探究、实践操作,以此有效解决课堂中的生成性问题,巩固学生知识体系和实践技能。对此,本文主要浅谈小学信息技术趣味性教学探究,旨在提高小学生的信息技术素养。

[关键词]小学信息技术;趣味性教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.10.1291

随着新课程理念的深度融入,趣味性教学模式成为提高课堂教学质量和质量的主要方法,对此教师需要充分挖掘各种趣味性资源,将其和小学信息技术课程进行融合,通过游戏、互动、实践活动的途径,提高教学效率,促使学生在兴趣刺激下、快乐状态下有效学习。但是当前在具体的小学信息技术教学中还存在较大的问题,需要教师加强反思和改进,创新教学方法,打造趣味性课堂,以此促进小学生全面发展。

一、小学信息技术趣味性教学目的

(一) 优化教学模式

趣味性教学模式可以激发学生兴趣,提高学生关注度,引发学生好奇心,让学生主动学习,操作,掌握多种学习技能,有效提升学生的学科素养,且趣味性教学符合小学生身心特点、认知方式,可以以学生易于接受、乐于参与的方式进行教学。总之,在趣味性教学下可以促使师生互动、师生交流,以此打造一个积极融洽的课堂氛围,最终确保教学任务和目标的充分实现^[1]。

(二) 激发学生的课堂参与兴趣

小学信息技术课程文字性强,如果教师依然采用传统理论讲述式教学方法不会影响学生学习兴趣、效率、质量,也会导致学生课堂活动参与度不高,对此需要较强通过趣味性教学调动学生兴趣,通过各种丰富、有趣的活动传授知识,让学生在动手操作、体验、感知的过程中活动知识和技能,以此提高教学效率。

二、小学信息技术趣味性教学策略

(一) 鼓励学生创新

教师需要发挥学生的课堂主体地位,学会放权,根据学生身心特点鼓励学生创新、创造,积极思考,引导学生形成个性化的思维方式,对此教师需要根据学生的个性需求等制定教学计划、设计教学活动,为学生提供更多成长的空间。比如,在人教版小学三年级《Winhows自带画图软件》一单元的教学中,为了更好的让学生掌握计算机画图基本方法,掌握计算机系统功能,教师需要根据学生年龄、兴趣、认知基础等科学设计教学活动,通过布置任务,引导学生层层掌握。在此过程中,教师需要整合计算机教学资源,将教学内容设计成趣味性动画,并利用多媒体增强学生兴趣,且在课余时间也可以开展上机操作比赛,促使学生规范化的操作,最终组织成立计算机趣味小组。另外,在具体的教学中,教师需要及时观察,不要随意打断学生思路,以此激发学生的创造性思维,为学生提供更多创新的机会^[2]。

(二) 设计游戏活动,提高学生参与度

对于小学生而言,游戏是他们的天性,对此教师需要利用小学生的这种身心特点、信息技术教学要求设计电脑游戏,发挥电脑游戏的交互性、趣味性、竞争性特点,促使学生在兴趣下学习知识、掌握技能。且在学生们参与游戏之前,教师还需要讲解要点、重难点,促使游戏和知识充分融合,让学生们在轻松、愉悦的状态下学习。比如,在人教版小学三年级《计算机画图》一课的教学中,为了让学生有效掌握矩形、椭圆的画法,提高学生的审美能力,教师可以利用电脑软件为学生设计益智类游戏。先给予一个图-我们的学校,要求学生通过玩有效将各种椭圆和矩形物品进行归类,后要求学生参与涂鸦游戏,通过不同颜色的填充,将不

同的图形拼在一起,以此建设出自己心目中的学校。在此过程中,教师需要在游戏中设置一定的关卡、等级,促使学生熟练操作应用可以有效掌握计算机画图基本工具,让学生在兴趣下学习知识和技能。

(三) 小组合作,帮助学生养成良好的学习习惯

信息技术课程本重实践、轻理论,对于低年级小学生而言,领悟能力差、实践操作能力差,对此教师需要采用小组合作教学方法,促使学生在互动、探讨、合作、交流中感受到信息技术课程的趣味性,最终通过小组合作练习,帮助学生养成良好的学习习惯。为了在课堂中更好的打造人机交互环境,教师可以根据学生的年龄、兴趣、能力等将学生分成不同的小组,每组安排一个小组长,及时督促、检查、反馈小组成员的学习情况、操作现状等。教师也可以进行任务驱动型教学,在教学前,先提出几个问题,要求各小组学生主动探索、搜集资料,以此整理好问题答案。后在具体教学的过程中直接根据小组回答来开展教学,以此创设师生互动交流的氛围,让学生们相互促进、相互监督,最终创设趣味性的课堂氛围^[3]。

(四) 采用趣味性语言

小学信息技术课程抽象性强、知识体系复杂,对于小学生而言有较大的难度,对此在具体教学中如果教师直接将理论和实践进行结合会增加学生学习难度,对此教师需要采用趣味性语言让学生进入到深度学习状态下,更好的探究、分析,有效解决学习难题。比如,教师可以将一些概念、词汇等比作人体的器官,或者各种物品,通过肢体动作、趣味性语言让学生多方面了解相关知识,更好的理解好运用。教师也可以利用多媒体动画为学生播放相关动画,让学生通过感官体验、观察分析等重塑知识结构,激发学生兴趣,提高学生的思维和认知力,最终强化学习效果。

(五) 开展课堂竞赛活动

竞赛活动可以激发学生欲望,提高学生的参与度和专注度,让学生们在竞赛中努力、尝试、挑战,以此不断提高自己的学习能力,最终获得成功体验,比如,在人教版小学三年级《图像大变形》一课的教学中,在教授给学生基本的画图方法后教师可以将学生分层不同的小组,组织各小组之间进行竞赛练习,以此检验学生的掌握能力。

三、结束语

总之,小学教师在进行信息技术教学时,需要在教学方式和教学内容中融入趣味性元素,吸引学生关注、调动学生兴趣、激发学生欲望,让学生在快乐、积极的状态下学习知识,掌握计算机操作技能,以此感受学习的乐趣,最终自觉构建知识体系。另外,教师还需要把握信息技术和游戏之间的关系,科学创设游戏活动、实践活动等,以此创新教学方法,最终让学生获得丰富的学习体验。

参考文献

- [1] 杨淑莉. 小学信息技术教学中趣味性教学策略研究[J]. 好日子, 2021(5): 1.
- [2] 王君彩, 王永珍. 游戏在小学信息技术教学中的运用研究[J]. 国际教育论坛, 2020, 2(10): 136.
- [3] 曾旭蓉. 小学信息技术开展mind+教学的研究[J]. 科学咨询, 2020(16): 2.