

# 以核心素养为基础的小学信息技术兴趣课堂构建

李海波

江西省抚州市临川区东馆镇中心小学

**摘要：**在新课改的不断推进下，核心素养的培养成为教育部门所关注的课题，由于信息技术教学为小学教学的重要组成部分，其对于学生成为现代化人才而言有着积极意义，所以教师需基于核心素养的培养进行教学活动的设计。兴趣激发可以使学生充分参与到教学活动中，可以使课堂氛围变得异常活跃，所以，师需要进行兴趣课堂的构建，本文从认识、特点、意义、现状、策略五个方面入手，阐述了以核心素养为基础的小学信息技术兴趣课堂构建。

**关键词：**核心素养；小学教学；信息技术；兴趣课堂

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2022.02.147

教学目标需根据社会需求进行调整。目前，核心素养的培养已成为教学目标的重要组成部分，其可使学生全方面的成长与发展。因此，在实施小学信息技术教学时，教师需将核心素养的培养利用起来。由于小学阶段的学生在学习过程中的参与程度与兴趣密切相关，因此，教师需以实际情况为依据进行核心素养下的兴趣课堂的构建。因其涉及较多内容，对教师提出了较高要求，所以，下列就教学活动的开展进行了研究，以期达到理想的教学效果，提高学生的学习成绩、综合能力，使学生逐渐成长为国家所需要的社会主义接班人，更好地适应社会发展，为建设美好的祖国贡献自己的一份力量。

## 一、核心素养与信息技术的认识

核心素养的培养应当将适应社会发展、适应社会需求当作基础。其核心内容为立德树人，使学生能够得到全方面的成长与发展<sup>[1]</sup>。

在进行核心素养的培养时，教师需要遵循一定的原则。比如，时代性原则，确保学生能够在学习过程中获取知识及能力，逐渐成长为社会所需要的人才。所以，教师需要不断的更新自己的理念，对教育活动进行创新。又如，科学性原则。科学性简单来说就是坚持以人为本、立德树人，使学生得到全方面的发展。通过核心素养的有效培养可以将中华民族的传统文化、人文精神充分体现出来。

信息技术简单来说就是将计算机、通信技术利用起来开发出来的系统及软件。其可为学生的生活提供便利。信息技术教学通常分为两个部分，一为理论部分的教学，二为实践部分的教学。理论部分的教学主要是进行理论知识、概念框架的教学，实践部分的教学主要是进行操作练习。通过开展信息技术教育，可以使学生形成一定的信息素质、信息意识，从而为学生的核心素养的培养、提升打下坚实基础。但是，信息素养与核心素

养存在较大的差异，其是指能够对信息进行收集、再加工、有效利用的能力及品质的综合体现。通过信息课程的开展，需要使学生掌握相关知识、技能，并为学生的素质提升、全面发展提供保障。

## 二、小学信息技术课程的特点

首先，小学信息技术具有基础性。在21世纪，信息技术的应用已越发普遍、广泛，为确保学生适应社会发展需求，教师需尽可能为学生普及相关知识。其次，信息技术具有实用性。信息技术已经成为人们生活、生产中不可或缺的一部分，所以只有学生掌握信息技术的应用，才可以更好地参与生活中的各项活动。同时，信息技术涉及诸多领域，在应用信息技术解决问题时学生可以对其他学科的内容进行复习，可以进行相关内容的综合应用，所以教学效果能够达到有效提升。最后，信息技术具有趣味性。信息技术是一种先进技术，其可以通过图文结合的方式将学生的注意力集中起来，使其感受到一定的乐趣，从而对其产生兴趣。

## 三、小学信息技术课程的意义

### （一）使学生成为适应社会发展的人才

开展教育活动的根本目的是培养人才，为祖国的建设及发展提供保障。由于学生身处信息化时代，所以，需要的信息技术人员的需求量较大。通过信息技术课程的开展，可使学生从小便形成一定的能力、技术，从而使学生对相关内容产生一定的兴趣，进行深层次的了解，逐渐成长为国家所需要的、社会所需要的人才<sup>[2]</sup>。

### （二）具有一定的实用性

很多地方都在应用信息技术。比如，有的人会利用网络搜集学习资料，有的人会利用网络制作视频等。在信息技术课堂中，学生能够学习一定的知识、技能，可以根据自己的需要利用信息技术进行相关内容的查找、利用<sup>[3]</sup>。因此，其具有一定的实用性。

### （三）提高学生的综合素质

综合素质的培养、提升有利于学生的全面发展。通过学习信息技术的相关知识，可以使學生获得一定的能力、形成一定的技能，从而提高学生的综合素质。

### 四、小学信息技术教学现状

#### （一）教学方式单一、内容枯燥

信息技术教学是具有一定的趣味性及实用性的，如果教师可将科学合理的方法利用起来，可以使学生对相关内容进行有效学习、深入探讨，可以提高教学效果<sup>[4]</sup>。但是，部分教师认为书本上的知识的教授是重点，会采用口述的方式进行讲解。在这种情况下，学生会认为课堂枯燥乏味，并无法将自己的注意力全部集中起来，导致教学效果并不是很理想。

#### （二）教师专业素质有待提升

信息技术课程是近几年出现的，想要确保课程教学效果与理想相符，就需培养专业的人才，由其通过科学合理方法进行知识教授、技能培养。但是，因为部分学校找到的教师都是非专业的，所以经验不足、认知不够深刻，使得教学效果并不是很理想。

#### （三）重视程度较低

部分学校是为了应付新课程改革设置信息技术课程的，所以其在实施过程中存在形式性问题。由于教师及学生对本课程的重视程度不够，所以，学生若掌握的知识及技能较少。此外，部分学校未准备相关设备、机器，导致学生在课堂教学中的实操时间有限、实操机会较少<sup>[5]</sup>。

#### （四）操作时间较短

在实施信息技术教学时，教师会采用先讲解理论知识、再进行操作练习的方法。由于课堂教学只有40分钟左右的时间，所以，留给學生实操的时间是有限的。导致学生的操作能力相对较弱。

### 五、以核心素养为基础的小学信息技术兴趣课堂构建

#### （一）增加课堂的趣味性

趣味性的课堂可以充分激发学生的学习兴趣，可以使学生在娱乐的过程中，强化对知识的认知、形成较强的学习能力、核心素养，从而推动学生的成长与发展。因此，在实施教学活动时，教师可以进行趣味性的课堂的构建。

由于大多数学生喜欢玩游戏，而游戏在课堂教学中的应用可以增强课堂教学的趣味性，所以，教师可以结合实际情况进行游戏活动的应用，以激发学生的学习兴趣、培养学生的核心素养。例如在教学《计算机部件我爱护》的相关内容时，教师就需要明确，本课内容的

根本目的是使学生对计算机部件进行深入了解，从而使學生构建科学完善的知识体系、形成相应的学习能力。目前，计算机部件可分为两个部分，一为软件，二为硬件。硬件还可以划分为输入设备和输出设备两个部分。为了确保学生能够对相关内容进行有效学习，教师可以在上课时引入游戏活动。具体操作为：上课前先不进行相关知识的讲解，而是告知学生接下来要玩一个小游戏，并对游戏规则进行详细阐述。在学生明确的游戏规则后，教师就可以给学生一定的时间使其进行相关游戏活动。具体操作为：利用多媒体技术将提前准备好的、各种各样的计算机部件的图片呈现在学生面前，要求学生举手抢答，看看谁回答的最快、这个部件属于哪一类。为了增强学生在课堂教学中的体验、感悟，在产生兴趣的同时，形成一定的核心素养，教师可给予学生适当的鼓励、肯定。在这种情况下，学生可以对相关知识进行认真听讲、灵活运用，从而主动积极地参与到学习过程中、得到进一步的成长与发展。

也就是说，通过在教学活动中增加课堂的趣味性，能够使学生对相关内容进行有效学习，在强化对知识的认知的同时形成一定的核心素养，从而提高学生的学习效率。

#### （二）开展竞赛活动

学生的胜负欲较强，竞赛活动可以将学生的胜负欲调动起来，使学生对相关内容产生一定的兴趣，在潜移默化中形成一定的核心素养，从而得到更好的成长与发展。因此，教师需以实际情况为依据进行竞赛活动的开展。

例如在教学《打字小能手》时，教师就可以将引导作用发挥出来，通过打字比赛活动的开展，使學生能够集中注意力，在学习知识的同时，产生一定的学习兴趣。具体而言，教师可以讲解比赛活动的规则：每个人都在一分钟内进行打字，看看谁打的字又多、又准。如果谁能够在该次比赛中获得前三名，便可以获得教师提前准备好的小礼物一份。虽然大多数学生想赢，但是因其对键位的布局了解不深，所以在打字的时候出现了一个指头一个指头戳的情况，打出来的字数并不是很多。此时，学生会想要快速掌握打字的技巧、方法。此时，教师对打字技巧、键位布局、键位作用进行详细讲解，就可以快速集中学生的注意力，使學生全身心地投入到相关内容的学习中，从而为教学效果提供保障。在学生对相关内容有了一定的了解后，教师可以再次开展比赛活动，规则同上。在这种情况下，每个学生都可以将自己学习到的知识运用于比赛过程中，课堂氛围会变

得异常活跃，学生也可以强化对相关知识的认知，核心素养的培养也能够落到实处。

也就是说，竞赛活动的有效开展能够将学生的学习兴趣调动起来，在增强课堂氛围的趣味性的同时使学生获得学习的动力，从而提高教学效果，达到培养人才的目的，进而为祖国的建设打下坚实基础。

### （三）鼓励学生自主学习

在实施教学活动时，教师需要对学生的自主学习能力进行培养，确保学生能够离开教师之后也可以进行相关内容的学习，不断地丰富自己的知识面，提升自己的技能。所以在小学信息技术教学中，教师需要给予学生一定的鼓励，使学生能够将自己的主观能动性发挥出来，通过自主学习对相关内容产生一定的兴趣、形成相应的学习能力。

例如在教学《我是计算机小画家》时，教师就可以根据教学目标是让学生将绘图软件利用起来进行绘画，从而了解画图工具及其操作而进行教学活动的设计。考虑到当下的教学主体是学生，且在实施教学活动时需要对学生的自主学习意识及能力进行培养，所以，教师需要尽可能避免一步一步的进行演示，并要求学生模仿，而是要尽可能给予学生时间与机会，使学生能够在了解每个工具的基本功能后进行自主绘制图画。在该过程中，学生能够拥有自我摸索的机会，可以凭借自己的能力了解每一个工具是干什么用的、可以发挥怎样的效用，从而提高课堂教学的效果。之所以会出现这样的情况，是因为学生在摸索的过程中是凭借自己的想法进行思考的，而且所有的技能都是自己主动探究出来的，所以其可以形成更加深刻的认知。此外，学生可以在该过程中构建属于自己的知识框架，从而为学生灵活运用相关内容打下坚实基础，为学生的探究能力、创新能力的培养提供保障。

也就是说，鼓励学生进行自主学习，可使学生在教学活动中表现及表达的机会，从而激发学生的学习兴趣、培养学生的学习能力。

### （四）适当的留有悬念

留下悬念可以将学生的好奇心、求知欲调动起来，从而激发学生的学习兴趣、取得理想的教学效果。因此，在开展小学信息技术教学时，教师需根据教材内容、学生情况留下一定的悬念，使学生愿意参与到教学活动中，并为课堂教学的效果提供保障。

在进行课前导入的设置时，教师需要考虑到学生的实际情况，通过多媒体技术展示相关问题，使学生对本课内容的学习产生探索意愿，形成相应的学习兴趣，从

而取得理想的教学效果。例如在教学《编辑音频出效果》时，教师就可以将相关软件利用起来，对学生说话的视频进行录制、剪辑、播放。在看到这些视频时，学生的脑海中会产生一定的疑问，如：为什么会这样？此时学生就对相关内容产生了一定的好奇，就形成了较强的求知欲，教师对相关内容进行教授，学生就可以充分参与到教学活动中，在强化对知识的认知的同时，形成相应的核心素养。此外，教师可以从学生的实际情况入手进行问题的设计，基于此调动学生的学习热情、学习兴趣，从而在强化对知识的认知的同时，形成一定的核心素养。

也就是说，教师在教学活动中适当的留下一些悬念，可以使学生对相关内容产生一定的兴趣，从而使学生对相关知识进行深层次的学习、研究，在提高小学信息技术教学的有效性的同时，激发学生的兴趣、培养学生的核心素养，进而使学生逐渐成长为国家所需要的社会主义接班人。

综上所述，核心素养是教学目标之一，兴趣课堂的构建有利于学生进行相关内容的主动学习。所以，教师需将核心素养下的兴趣课堂的构建重视起来。那么怎样才能达到这一目的呢？本文从增加课堂的趣味性、开展竞赛活动、鼓励学生自主学习、适当的留有悬念四个方面入手进行了探索，提出了针对性的教学方法，教师可结合实际情况进行运用。如此一来，学生的主观能动性就能够被在课堂教学中充分体现出来，学生就可以在学习知识的同时形成一定的学习能力，从而在原有的基础上得到成长与发展。但是核心素养下的兴趣课堂的构建方法还有很多，教师可以结合实际情况进行进一步的研究，以确保教学效果与理想相符，学生能够在原有的基础上得到提升。

### 参考文献

- [1] 于伟玲. 信息技术在小学课堂中的应用[J]. 教育, 2019, No. 578 (52): 62-63.
- [2] 胡红梅. 信息技术课堂中小组合作学习的有效性研究[J]. 教师博览(科研版), 2019, No. 108 (12): 75-76.
- [3] 寇秀. 小学信息技术有效教学探究[J]. 新课程(中), 2019, No. 503 (12): 117-118.
- [4] 刘楠. 如何打造小学信息技术高效课堂[J]. 读写算, 2019, No. 1146 (35): 147-148.
- [5] 邹翊迪. 小学信息技术课堂培养学生良好行为习惯的尝试[J]. 科学咨询(教育科研), 2019, No. 662 (12): 161-162.