

高阶思维培育下小学信息技术学科教学的策略分析

王韵

遂宁市船山区物流港实验小学校

摘要：随着信息技术的迅速发展和普及，其在现代社会中的重要性日益突显。信息技术作为一门综合性学科，不仅承载了大量信息传播、处理和管理的功能，也对个人的综合素养和职业发展起到了至关重要的推动作用。在这个背景下，教育界对小学信息技术学科教育的关注也日益增加，以确保学生在信息时代能够具备必要的技能和素养。

关键词：高阶思维；信息技术；教学策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2022.03.163

本文旨在探讨在小学信息技术学科教育中，如何通过培育高阶思维能力，提高学生的创造性思维、批判性思维、解决问题能力等高阶认知能力。通过对高阶思维与信息技术学科教学的关系进行深入剖析，可以为教育者提供有效的教学策略和方法，以促进学生全面发展，适应信息社会的需求。

一、小学信息技术学科教学现状分析

1. 侧重基础知识与操作技能

当前的小学信息技术学科教学往往侧重于传授基础知识和操作技能。教育者普遍注重将学生熟悉各种电脑操作、软件使用等基础技能，力求让学生熟练掌握这些基本操作，以应对日常学习和未来工作中可能会遇到的技术需求。教学过程中，更多的精力和时间被投入到了解释技术的具体应用、操作步骤、软件功能等方面。学生通过课堂教学、实验练习等方式熟悉了解这些操作技能。然而，这种教学模式容易让学生对技术的理解停留在表面。学生学会了“怎么做”，但往往不深入思考“为什么这样做”。这种情况使得学生缺乏对技术背后原理的深刻理解，无法灵活运用所学知识解决实际问题。教育者需要认识到，只侧重基础知识和操作技能的传授是不够的，学生的学习需要更加注重高阶思维能力的培养，使学生能够深入理解技术背后的原理，并具备创新和解决实际问题的能力。

2. 缺乏与时俱进的教学内容

小学信息技术学科教学普遍存在着缺乏与时俱进的教学内容的问题。随着科技的迅速发展，信息技术领域正经历着日新月异的变革，新技术、新应用层出不穷，但教材和教学内容却未能及时跟上这些最新的技术趋势。教育者往往依赖于传统的教材和教学大纲，这些教材往往编写时已经过时或者不能完整覆盖当下新兴的技术领域。教育内容的滞后导致学生学到的知识与实际需求不符，也无法很好地适应现代社会的快速变化。学生可能在课堂上学习了一些已经过时的软件或技术，这

不仅影响了学生未来的就业竞争力，也影响了学生对信息技术发展的准确理解。因此，小学信息技术学科教育需要及时更新教材内容，引入最新、最实用的技术知识，使学生能够紧跟时代的步伐，掌握与现代社会要求相适应的信息技术知识和技能。只有这样，学生才能具备更强的竞争力，为未来的发展奠定更加坚实的基础。

3. 缺乏综合素养的培养

小学信息技术学科教育往往存在着缺乏对学生综合素养的充分培养的问题。教学往往局限于技术层面，侧重于传授基本的操作技能和知识，但较少注重对学生的综合素质的培养，如创新能力、批判性思维、解决问题的能力、沟通能力和团队合作精神等。信息技术学科的特点在于其综合性，不仅需要学生具备操作技能，更需要培养学生的创造性思维和创新意识，使学生能够独立思考、勇于探索新知识、解决实际问题。此外，团队合作能力也是信息技术领域非常重要的素养，但目前教学往往忽视了这方面的培养，导致学生在团队合作中的表现欠佳。综合素养的培养不仅仅是在课堂上通过理论教学可以完成的，更需要创设多样化的教学场景，让学生参与实际项目、进行合作、解决真实问题，从而锻炼学生的创新思维和综合素质。教育者应当积极探索多种教学方法，鼓励学生参与课外活动、实践项目，提供更广泛的学习机会，以培养学生的综合素养，使其在信息技术学科学习中不仅能够掌握基本技能，更能够具备多方面的能力和素质，为未来的个人发展奠定良好基础。

二、高阶思维在小学信息技术学科教学中的作用

1. 深化理解与应用知识

高阶思维在小学信息技术学科教学中的第一重要作用是深化理解与应用知识。信息技术学科涵盖广泛而复杂的主题，包括计算机基础、网络概念、应用软件等多个方面。通过培养高阶思维，教育者能够帮助学生突破知识的表面理解，引导他们深入探究知识背后的原理、内在联系以及实际应用场景。这种深入理解不仅局限

于课堂教学，还能够激发学生主动探索、独立学习的欲望。学生将能够运用所学知识，创造性地解决现实生活中的问题，实现对信息技术的真正应用。通过高阶思维的培养，学生将超越简单的知识记忆和机械应用，而是注重知识的内涵、联系和深刻理解。教育者可以通过设计挑战性的问题、案例分析和实践项目，引导学生在多样化的情境中运用所学知识，激发他们的高阶思维能力。

2. 激发创新与解决问题能力

高阶思维在小学信息技术学科教学中的第二重要作用是激发创新能力和解决问题能力。信息技术领域日新月异，不断涌现出新技术、新应用和新挑战。培养学生的创新思维是非常必要的，因为创新是推动发展的关键力量。高阶思维通过启发性问题、开放式讨论和实践项目等方式，鼓励学生思考、探索、提出新的观点和解决方案。创新并非仅指技术上的创新，也包括解决问题的创新。信息技术学科的教学应该培养学生解决现实问题的能力。高阶思维能够引导学生分析复杂问题，提出多元化的解决途径，评估不同方案的优劣，最终找到最适合的解决方案。这种解决问题的能力培养了学生的实践能力和创造力，使学生在面对各种挑战时能够快速、有效地应对。

3. 促进跨学科学习

高阶思维在小学信息技术学科教学中的第三重要作用是促进跨学科学习。信息技术不仅仅是一个独立的学科，它与数学、语言、科学等多个学科有着紧密的联系。高阶思维能够引导学生将信息技术知识与其他学科知识相结合，拓展学科边界，实现跨学科学习。教育者可以通过设计综合性项目或跨学科课程，将信息技术与数学、科学、艺术等学科融合起来。比如，通过编程展示数学中的几何概念，或者利用信息技术来展示科学实验的过程和结果。这种跨学科的学习方式能够丰富学生的学科知识，培养他们的综合思维能力，使学生能够在不同学科领域中灵活应用所学知识。

三、高阶思维培育下的小学信息技术学科教学策略

1. 实践与模拟演练

实践与模拟演练是小学信息技术学科教学中至关重要的教学策略。这两种方法可以帮助学生深入理解知识，加强技能掌握，提高解决实际问题的能力。实践操作是信息技术学科教学中不可或缺的一环。通过实践操作，学生能够将抽象的概念转化为具体的行动，加深对知识的理解，模拟演练起着重要的作用。模拟环境可以提供一个安全的、封闭的实践场景，使学生在不受现实世界影响的情况下，反复练习、巩固技能。

以人教版小学信息技术教学《再次认识键盘》为例，教师可以利用实际键盘进行示范。在课堂上，教师可以准备一些键盘，让学生实际操作键盘上不同键位的位置和功能。通过实践操作，学生可以亲自感受键盘上各个按键的位置，明确每个键位的功能，加深对键盘布局的理解。同时，模拟演练可以通过虚拟键盘软件实现。教师可以在电子白板或电脑上展示虚拟键盘，模拟键盘的按键操作。通过这种方式，学生可以在虚拟环境中实践键盘操作，模拟打字过程，理解键盘上按键与对应字符之间的关系。比如，教师可以请学生模拟在键盘上打出“hello”这个单词。学生可以在虚拟键盘上点击“H”、“E”、“L”、“L”、“O”这些按键，然后观察屏幕上相应字符的输出。教师通过这种模拟打字的方式，学生不仅可以理解键盘上字母的位置，还能实践正确的键盘操作方法。通过实践和模拟演练，学生能够加深对键盘的认识，掌握键盘的布局和操作方法，为未来的信息技术学习打下坚实基础。同时，教师应根据学生的学习进度和能力，灵活运用实践和模拟演练，创设多样化的教学场景，提高教学效果。

2. 项目驱动教学

项目驱动教学是一种以项目为中心的教学方法，旨在通过学生参与实践性、负责任的项目来促进深度学习。在小学信息技术学科教学中，项目驱动教学有着重要的作用。它能够激发学生的学习兴趣 and 动机。教师通过让学生参与真实、具有挑战性的项目，可以激发学生的学习兴趣，使学习不再枯燥乏味，而变得有趣、有意义。

以人教版小学信息技术教学《制作简单的幻灯片》为例，教师可以明确项目目标，即制作一个简单的幻灯片，包括几张幻灯片、主题、文字内容、图片等要素。教师可以介绍幻灯片的基本功能和布局，引导学生理解幻灯片的结构与设计理念。教师可以组织学生分组进行实践。每个小组负责制做一个简单的幻灯片，让学生自己动手尝试。在实践的过程中，教师可以引导学生运用所学知识，如插入文本、图片，设置幻灯片切换效果等。同时，鼓励学生发挥创意，设计独特的幻灯片内容和布局。在实践过程中，教师起到了引导和监督的作用。教师可以适时提供技术指导，解答学生的疑问，确保学生能够顺利完成项目。此外，教师还可以鼓励学生分享制作过程中的体验和难点，推动学生相互学习和合作，培养学生的团队合作能力。之后每个小组展示他们制作的幻灯片。教师可以对学生的制作进行评价，突出表彰优秀作品，同时也要对学生的创意和努力给予肯定和鼓励。通过展示和评价，学生能够更好地理解幻灯片

制作的技能和创意应用。通过这样的项目驱动教学，学生不仅能够掌握幻灯片制作的基本技能，更能够发展创意思维、团队合作能力和问题解决能力，为学生今后更高层次的信息技术学科学习奠定了基础。

3. 启发式学习和探究式教学

教师可以通过采用启发式的学习方法，设计具有启发性 and 引导性的问题，激发学生的思考和探究欲望。通过引导学生自主探究信息技术知识，激发其创新和解决问题的能力。

以人教版小学信息技术教学《用浏览器上网》为例，教师可以采用启发式学习方法，通过提出问题和情境，激发学生的思考。教师可以问：“你们知道网络是什么吗？它有什么作用？”接着，教师可以引导学生一起探讨，鼓励他们提出自己的理解和见解。这种启发式的提问能够引导学生主动思考，激发他们的好奇心和求知欲。同时，教师可以采用探究式教学，让学生自主探索浏览器的基本使用方法。教师可以提供简单的案例或示例，让学生在教师的引导下自己动手操作，探索浏览器中的功能和界面。比如，教师可以要求学生尝试打开浏览器，输入网址，搜索信息等。这种探究式教学能够激发学生的学习兴趣，培养学生的自主学习能力。在教学过程中，教师要起到引导和指导的作用。学生可以适时提供信息和技巧，帮助学生解决遇到的问题，确保学生能够顺利地完成任务。同时，教师也要鼓励学生分享自己的探索成果，促进学生之间的交流和合作。通过启发式学习和探究式教学，学生可以更加深入地理解浏览器的使用方法和网络知识。这种学习方式不仅培养了学生的探究精神和创新能力，也让学生在实践中逐步掌握网络技能，为将来更高层次的信息技术学习奠定了基础。

4. 讨论和合作学习

教师可以组织学生进行小组讨论、合作学习，通过交流意见、分享经验、共同解决问题，培养学生的团队合作、沟通和交流能力，同时促进他们的高阶思维能力的发展。

以人教版小学信息技术教学《认识Excel》为例，教师可以在课堂上提出问题，引导学生展开讨论。例如，可以问：“你们知道Excel软件是用来做什么的吗？你们认为它有哪些功能？”通过这样的问题，激发学生思考和讨论，让学生们分享自己的理解和看法。教师可以鼓励学生积极参与，分享自己的想法，并逐步引导他们理解Excel软件的基本用途和功能。同时，教师可以安排小组合作学习。每个小组分配一台电脑，让学生共同探索Excel软件。教师可以设计简单的任务，要求学生使用Excel创建一个简单的数据表格或图表，或

者进行简单的数据运算。通过小组合作学习，学生可以相互讨论，分享使用Excel的经验和技巧，互相帮助，共同解决问题。在教学过程中，教师要及时关注学生的讨论和合作情况，鼓励学生提出问题、解答问题，确保学生的合作学习进程顺利进行。而且，教师要及时总结和归纳学生的讨论内容，引导学生从合作学习中汲取知识和经验。通过讨论和合作学习，学生不仅能够深入理解Excel软件的基本功能，还能够培养合作意识和团队精神。这种学习方式使学生能够在分享和交流中学到更多，发挥每个人的特长，提高学习效率，为将来更深入的Excel学习奠定基础。

四、结论

在小学信息技术学科教学中，通过高阶思维的培育和运用，可以为学生提供更加丰富、深刻的学习体验，以及具有长远影响的教育成果。综合来说，高阶思维培育是小学信息技术学科教学的重要目标，多样化的教学策略、鼓励学生自主、教育者的专业素养等是实现这一目标的关键。通过这些努力，可以为小学生的信息技术学科学习提供更有深度和实质性的帮助，为他们未来的学术和职业发展打下坚实基础。

参考文献

- [1] 田陆萍. 基于高阶思维培育的信息技术学科教学策略[J]. 教育理论与实践, 2020(35): 57-59.
- [2] 吕华. 紧跟时代个性学习——“互联网+教育”视域下的小学信息技术教学改革策略分析[J]. 考试周刊, 2021, 000(0A0): 10-12.
- [3] 李艳霞. 新课标下信息技术教学的策略分析[C]//2016年课堂教学改革专题研讨会论文集. 2016.
- [4] 王艳丽. 创客思维视角下的小学信息技术教学策略分析[J]. 数码设计, 2017, 6(15): 2.
- [5] 洪渊. 基于创客思维视角下的小学信息技术教学策略研究[J]. 考试周刊, 2021, 000(055): 101-102.
- [6] 于鲁滨. 学科核心素养下小学信息技术课堂教学策略研究[J]. 新教育(海南), 2021(29): 2.
- [7] 郭瑞静. 新课程理念下小学信息技术教学策略分析[J]. 中文科技期刊数据库(引文版)教育科学, 2021(6): 2.
- [8] 李英. 信息素养视角下小学信息技术课程教学策略的分析[J]. 读天下: 综合, 2019(34): 1.
- [9] 惠保平. 以思维能力培养为导向的小学信息技术教学策略[J]. 中小学电教: 下, 2020.
- [10] 张李娜. 基于互联网教育环境下深度学习的小学信息技术教学策略研究[J]. 传奇故事, 2022(2): 111-112.