

浅谈小学信息技术教学的有效方法

张璐

和田县朗如乡第一中心小学

摘要：当前教育改革背景下，信息技术课程是小学阶段的基本课程之一，能提高学生的信息处理能力、动手操作能力、促进学生的思维发展。针对目前小学信息技术课堂存在的问题，教师要深化落实教学改革，采取有效的教学方法，从根本上转变学生被动吸收知识的传统课堂模式，激励学生积极参与到知识的探索过程中，提升学生的信息处理能力。本文首先阐述了小学信息技术课程中有效教学的重要性，并以精心布局的悬疑环节、情境创设、微课应用以及任务导向学习等方法运用，探讨了有效教学方法在信息技术课堂中的实施。

关键词：小学；信息技术；方法

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2022.10.133

目前，小学信息技术课堂教学中存在这样的现象：尽管部分学生对于探索计算机的功能表现出浓厚的兴趣，但在学习信息技术的理论知识和提升实操技巧方面却显得不那么热衷，这种情况无疑会影响这部分学生的学习成效，不利于信息技术课堂的有效开展。因此，教师们有责任寻找并采纳有效的教学策略和教学模式，使学生们了解计算机的各类功能，并掌握必要的信息技术知识。也就是说，基于有效教学理念的小学信息技术课堂能提升教学的效率，使学生信息素养提升。教学实践中，教师需密切结合自己的教学实力与学生的具体学习状况及其年龄特征来设计课程，并且勇于尝试新的教学方法。

一、有效教学理念的意义

有效教学理念，指的是教师在课堂教学中运用适宜、高效的策略指导学生，全面提高学生的基本技能和创新能力，将这一理念付诸实践符合素质教育的要求。其一，有效教学理念在小学信息技术课堂中的应用能提升学生的学习效率及学习能力。传统的教育观念影响下，教师倾向于让学生通过死记硬背的方式来掌握知识，过度关注学生的学习成绩。相比之下，基于有效教学理念开展教学活动的信息课堂，倾向于采用科学且合理的方法促进学生的有效学习，如情境模拟、探究式学习、问题导向学习、小组讨论等多种形式激发学生的思维，促进学生思维能力的发展和合作意识的提升。

其二，将此理念应用于实际教学中可提升学生对信息技术学科的学习兴趣。传统教学模式的应用中，学生在教师的指导下被动式学习，若教师选用的教学方法缺乏吸引力时，学生对学习信息技术的热情会逐渐消退。然而，受有效教学理念的启发，教师将会认识到，自己的任务就是为学生创建一个良好的学习环境并让学生以

自我探索或协作的方式进行信息技术相关知识的学习，让学生体验到成功的喜悦，而且这种正面的情感体验可以提升学生的学习动力和学习兴趣。为了防止教学效果不佳甚至失败，教师应该基于学生的兴趣和偏好来设计有意义的提问、讲解以及讨论等教学活动，使学生在有限的课堂时间里收获颇丰。

其三，贯彻有效教学理念，也能提升教师自身的教学技能和专业素养。教师是课堂活动的主引者、设计者，而课堂效率、教学效果的有效性对教师的教学能力和专业水平提出了更高的要求。教师为了能够高效地完成课前准备、教学过程以及学生指导等任务，必须持续地进行学习和实践。通过这种不断的努力，教师的教学技能和专业素养将同步提升。

其四，有效教学理念的实施也是落实新课程改革的关键。新课程改革旨在提升教育质量，促进学生的全面发展。然而，部分教师认为课程改革应从教学形式入手，追求采用新颖的教学形式，忽视了教学活动设计的有效性，那么学生的自主学习、小组合作学习的效率将难以保证，学生的自由探索退化为盲目跟风，学生的课堂提问充斥着大量的无效问题。为了确保课程改革的有效性，教师需避免为了创新而创新，应将焦点放在有效教学上，才能真正落实推进新课程改革。

二、当前小学信息技术教学存在的问题

目前，部分学校的小学信息技术教学过程中，学生的教学主体地位尚未得到充分的重视。教师需要认识到，虽然教师应负责教学活动的设计与组织，但学生才是教学过程的中心。有效的教学不是教师的单方面努力，而是教师和学生共同参与的过程。尊重学生的中心地位对于提升教学效果至关重要。但不过教师在进行教学设计时未能充分考虑学生的实际需要，制定了不符合

学生实际情况的教学计划，或是未能与学生有效互动，导致学生在学习过程中的主体性没有体现。

其次，小学信息技术课堂教学方式较为单调。实施教学过程中，教师倾向于使用“传统模式”和“习惯方法”，这种教学风格的单一性和刻板性无法激发学生的好奇心和探索欲，影响学生的学习动力，自然也就不能保障学生的学习效率。

最后，部分小学信息技术课的教师并不重视学生实践技能的培养。鉴于信息技术科目本身具有明显的实践特性，尽管在小学阶段学生着重学习的是信息技术的基本概念，教师依旧应引导学生进行实践操作和深入探索，使学生将所学知识转化为自身的技能。但是，因部分小学信息技术教师未能跟上教育理念革新的步伐，讲授完理论知识之后，没有给学生预留进行实际操作的时间和机会，学生对所学知识的理解仅限于表层理论，因而在信息素养方面的提升缓慢。面对上述存在的问题，教师须在小学的信息技术教学过程中设计科学的教学内容，打造更为有效的信息技术学习环境，使学生在既定的课堂时间中吸收更多知识，同时促进其多维能力的发展。

三、在小学信息技术学科中实践有效教学理念的策略

（一）巧设悬念，激发学生学习的动力

为了打造有效的小学信息技术课堂，教师应首先激发学生的学习热情。教师课堂在教学开始前，提前了解学生的兴趣与偏好，找到能引起学生好奇和兴趣的教学内容，并通过适宜的教学方式唤起学生对知识的渴望。课堂知识教学前的导入环节，是一个理想的激发学生兴趣的时机，教师可精心设计的开场白引起学生的关注，或者使用形式多样、丰富的多媒体教学材料、真实事件的案例讲述、引人入胜的故事等多种方式介绍新课内容，并巧妙布置一些悬念，使学生对即将展开的学习充满期待。

以“桌面基本操作”的课堂教学为例，本节课的教学焦点在于教授学生如何进行桌面的基础设置，包括改变背景、调整图标大小、正确设置桌面的时间和日期等操作。课前，教师可以进行一项简单的调研，分析学生们对信息技术课程的兴趣产生原因，调查后发现，学生对计算机的喜爱基本上是由于计算机本身的好奇，那么教师在进行小学信息技术教学时，就能利用该心理，在课程开始时以实际的案例来吸引学生的兴趣。课堂教

学开始时，教师展示了几种不同的桌面背景，有风景、动物、车辆、人物等，学生们很快就被吸引住了，其中有学生积极提问：“这些桌面背景真的很漂亮，要怎样才能做到这样呢？”教师认真听完学生提出的所有问题后，顺势而为说：“孩子们，计算机自有奇妙之处，有时仅需要几个简单的操作步骤，就能实现大家的想法。既然大家都想学习如何实现这样有趣、个性化的桌面设置，那就和老师来一起探索计算机的这些基本操作吧！”通过这样的方式，教师成功地把学生们的注意力由桌面背景图片集中到了教学主题上。在这个示例中，教师向学生展示主题多样、精美漂亮的桌面背景图引起了学生的好奇心，随后利用学生的问题巧妙地引导学生完成本节课的学习，激发了学生在课堂上主动思考和探索的欲望。

（二）构建情境，激发学生探究兴趣

小学学生正经历着以形象思维为主的学习阶段，喜欢更为直接、形象的学习方法，若教师仍然在教学中采用文字说明和操作演示的教学方式，则难以吸引学生们的注意力，学生在听讲的过程中也易于分心。为了打造一个高效的信息技术教学环境，教师必须依据学生的特点灵活地创建学习情境，使学生在这样的环境中主动产生探索的动力，愿意将自己的注意力聚焦于教学内容之上。

在教学“认识网络”这一节内容时，为了重新燃起学生对信息技术的学习热情，教师借助与生活紧密相关的事件来设定教学背景。在课堂上，教师先是讲述了这样一个故事：“小明想要在周末和朋友们一起观看最新的电影。在选择电影和讨论观影计划的时候，小明在网络上收集了已经看过该影片的网友的影评和讨论。”说罢，教师展示了一份包含了电影选择建议和观影注意事项的列表，引起了学生的赞叹：“哇，网友们给出的观影建议真的很有帮助！”接着，教师引导学生深入思考：“尽管小明之前没有看过这部电影，也没有向周围的朋友或家人征求意见，但却能整理出这么实用的建议，大家想知道小明是怎么做到的吗？大家来一起见证一下小明搜集信息的小帮手吧！”随后，教师分享了几个蕴含丰富电影资讯的网站链接，并鼓励学生按照教学材料上的指导访问这些网站，了解有关电影的信息。学生们很快发现，网站中有详细的电影资讯，还为网友们提供了交流看法的平台，让已经看过某部电影的网友能与想看这部电影的网友分享观影体验和建议。

（三）微课教学，提升学生自学能力

微课以其简洁有力、形象生动的特性，在小学信息技术课堂教学中有着重要的教学价值。因此，教师可以利用微课，设计多样化教学方式，有效提升学生的理解力和思考力。在具体的教学活动中，教师还可以依据具体的教学需求和学生的学习情况，定制化制作针对性的微课视频，使学生有效吸收并掌握教学内容。

在“图形编辑与处理”的课堂教学过程中，为了提升学生的自主学习能力，教师要上课前上传与本课程内容相关的微课视频，让学生在空余时间里观看这些微课，借此自行学习并掌握必要的知识。而在课堂进展中，教师把本节课相关的概念讲解完毕后，并未立即引导学生进行操作实践，而是鼓励学生先行进行归纳和思考，把微课中的学习与课堂所教知识相结合，温故而知新，因此学生不只是成功地掌握了课程内容，其自学能力亦显著提升。

（四）任务驱动，鼓励学生进行探索

在小学信息技术课堂教学过程中，教师还设计有效的学习活动以增强学生的操作实践技能。任务驱动式教学尊重了学生的教学主体地位，在应用该教学方法开展信息技术教学时，一般由教师设定具体的学习任务，让学生以自主探索或团队合作的方式进行学习，在实践过程中获得进步，提升各项学习技能。在信息技术的课堂教学实践中，采用任务驱动式方法能建立高效的学习环境。

小学阶段，学生应掌握简单的编程知识和原理，以“图形化编程入门”的教学活动为例，部分学生在首次接触编程的理论知识时可能认为其晦涩难懂，为了使学学生能快速掌握编程的基本技巧，循序渐进完成图形编程的学习，教师一开始便展示了课堂上所使用的编程工具的介绍视频以及使用该图形编程工具所编写的趣味游戏示例，使学生对图形化编程产生浓厚的兴趣；随后，教师详尽地解释了图形化编程平台Scratch中的各个组成部分，如命令区、代码区、角色区、舞台显示区以及互动区的功能，并鼓励学生花时间熟悉软件的各项功能；之后，教师安排了一项具体任务——利用教材提供的信息，创作一段使“小猫”移动的代码。在学生尝试编写代码的过程中，教师应巡逻来查看学生的操作状况，主动向遇到难题的学生伸出援手，同时表扬那些成功完成任务的学生，并鼓励其与同伴分享操作心得。所有学生

任务完成之后，教师可以挑选几名学生前往讲台上展示自己的作品，并解释自己的设计理念。为了培养学生规范、细致的学习态度，在学生展示完毕后，教师应提醒学生回顾自己编写代码的过程，总结在使用图形化编程工具中的学习心得。

（五）设计练习，引导学生学以致用

小学的信息技术课程教学中，教师也需要重视学生学习习惯和计算机使用习惯的培养，鼓励学生将学到的知识和技能应用于解决现实生活中的问题，使学生在过程中感受到更多的乐趣和成就感。基于此目的，教师可以构思多样化的练习和活动，诸如设置“解谜”挑战、开展小组间的知识竞赛等，使学生将课堂所学知识应用到实际操作中。

在教授学生进行PPT的制作时，学生们在之前的课程中已经学习了基本的PPT创建技巧，为了提高学生的参与热情和实际操作能力，教师可以策划一个“团队合作设计PPT”的项目。在这次课堂活动中，教师让学生按照各自的兴趣和特长分成四人一组，共同完成一个以“我爱我的城市”为主题的PPT。为了让学生能充分利用已学的知识，教师要求每个组制作的PPT至少包含五张幻灯片，其中首张幻灯片需展示项目标题，并配以动态的展示形式，而后续的幻灯片则需详细描述学生所在城市的特色景点，图文并茂，并应用超链接等功能。为了圆满完成这一任务，学生们先就“我爱我的城市”这一主题进行资料搜集，选择城市中的一个景点作为本次PPT制作的主题，随后通过小组讨论来筛选最佳素材，并共同动手制作PPT。

总之，建立有效的小学信息技术课堂，可推动“双减”政策的落实、提高学生的信息技能水平。具体教学过程中，教师需依托信息技术学科的本质及学生的具体学习情况，持续进行思考、勘探、研讨及梳理，发掘更加高效的小学信息技术策略，优化教育体系，促进学生创新能力的发展，实现全面发展。

参考文献

- [1] 罗敏. 小学信息技术教学的有效性研究[J]. 电脑迷, 2018(4): 1.
- [2] 任媛媛. 网络环境下小学信息技术课堂教学策略探究[J]. 中文科技期刊数据库(引文版)教育科学, 2021(1): 0021-0024.