

# 浅谈小学信息技术的课堂教学

吴勇

(新民市大喇嘛学校 辽宁 沈阳 110317)

**【摘要】** 课堂教学是一种目的性和意识性都很强的师生双边活动,教师的主导作用和学生的主体作用只有紧密结合,才能在课堂上取得良好的教学效果。在信息技术课堂中运用灵活多样的教学方法,可以切实提高其课堂教学的有效性,提高学生多方面的素质。本文从教学实践出发,对信息技术课堂中一些比较有效的教学方法作了粗浅的阐述。

**【关键词】** 信息技术课堂教学;学习兴趣

近年来,在新课程改革的洪潮中,各学校充分认识到信息技术的巨大力量,大力普及信息技术教育,把信息技术教育作为深化教育改革,全面推进素质教育和提高教育质量的一次重大举措,如今的信息技术课程已逐步列入中小学生的必修课程,并在基础教育中占有重要地位。

信息技术课集知识性和技能性于一体,具有工具性、综合性和实践性等学科特点,它作为当前基础教育改革链条中的一个重要环节,是实现创新教育的一块坚实阵地。其课堂是一个奇特的空间,范围并不大,可它却能包容下知识的海洋。信息技术课堂中运用灵活多样的教学方法,培养学生对信息技术的兴趣和意识,让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能,培养和提高学生的动手能力、自学能力、分析问题、解决问题的能力,培养学生的协作、创新能力。孩子们求知的欲望在这里生成,智慧的浪花在这里激荡,真可以说是“朝晖夕阴,气象万千”,如何在这个特定的空间,有限的时间里让孩子们学得更多,更好,达到高质、高效,这应该是每一位教师、每一名教育研究人员孜孜以求的崇高目标。可是目前我们信息技术课“耗时多,效率低”的状况在教学中普遍存在。而如何上好这门课就成为众多教师努力探索的方向。那么如何提高小学信息技术课堂教学的有效性,让信息技术课堂焕发出强大的生命活力呢?下面是我们对小学信息技术课堂教学有效性的一些探索和思考。

## 一、游戏教学,激发学习兴趣

兴趣是直接推动学生主动学习的内在动力,它促使学生追求知识,探索科学的奥妙。对于小学生来说,学习的积极性首先来源于兴趣,叶圣陶先生认为,要促进学生生动活泼地学习,就要“一使需之切”“一使乐其业”。教师能“寓教于乐”,善于运用生动形象、具体鲜明,准确精练、妙趣典雅的语言进行教学,从而引起学生强烈的学习兴趣。学生的求知欲望被激发起来了,作为教师当然就可以顺水推舟,将学生带入知识的海洋了。因此在小学信息技术课堂教学中,我依据教学内容,设计一个或几个游戏的情境,以此引导学生独立思考,激发学生对所学内容的强烈求知欲望,让学生在最佳的状态下进行学习。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,学生不但学的很累,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,例如:计算游戏、拼图、赛车等游戏,这些富有童趣的游戏,深深地吸引着学生,学生在忘情地玩游戏的过程中不知不觉地把指法练熟了,懂得了平常课堂中很难理解的回车键、空白键、换档键、光标键、退格键、功能键的作用与使用。由于游戏中巧妙地设置一些障碍和关卡,迫使学生去理解键盘上的一些键的功能与使用,这样他们就在无形中学会了键盘的使用。如果强行让他们去学习理论知识,背熟键盘字母排列、键盘功能,学习效果不见得会很好,同时学生也没有更大的学习兴趣。通过教学实践,我认为正确地引导小学生玩电脑游戏是利多弊少。使我体会到:“电脑游戏是通往电脑世界的捷径”这句话的真正含义。但电脑游戏的取材和活动时间必须要严格控制,要选择优秀的适合学生的游戏,更要强调趣味、益智、学习的功能。这样,既保持了学生学习计算机的热

情,还可以促使学生自觉去学习信息技术知识,化难为易,加深印象,激发他们学习的兴趣。

## 二、创设和谐氛围,保持学习情趣

信息技术教学的实践让我懂得,坚持鼓励和诱导相结合,排除学生学习中各种心理障碍,克服学生的畏难情绪,创设和谐的学习氛围,是保持他们学习情趣的有效手段。

信息技术教学中,由于学生知识能力水平的差异,加上有的学生因为顾及到自己的语文、数学等成绩的不理想,总会存在着担心、畏惧等心理倾向,部分胆小的学生因此产生压力,要使全体学生均能保持良好的学习热情,就必须鼓励诱导学生,创设一种和谐的课堂氛围。

例如在信息技术课堂上,我特设一个“今天我来当老师”环节,让每节表现突出的学生去帮助那些在操作中有困难的学生。学生都争相表现,争当“小老师”,通过这个环节既培养了他们的互相协作的团队精神,又帮助了那些有问题的学生,同时,也解决了学生多,老师不能一一辅导的这一难题。

另外,我将学习信息技术课成绩好的学生与学习成绩较落后的学生“结成帮扶对子”,进行互助。并通过组际竞赛、男女生分组比赛、优秀作品展示会、大显身手等活动形式使学生参与其中。如在教学《动感图文——设置动画效果》一课时,我利用学生的好胜心、自尊感,组织学生操作比赛,课堂学习气氛既活跃又充满竞争性。我让学生通过“给《奥运福娃》演示文稿中的福娃设置动画效果”进行练习,使学生产生新鲜感和好奇心。故事情节紧扣学生心弦,使他们玩中练,练中学。下课后,有的学生还说:“下节课我一定要超过他……”;更有学生说:“老师,我要和你比……”。对操作不理想的人,我解决的办法因人而异,有时我个别指导,有时让“小老师”指导,还有时让他观看其他同学的精彩表演,耳濡目染,当听到老师鼓励赞扬的话语,他们的脸上也终于露出了开心的笑容。这样,既让课堂教学变得丰富多彩,又满足了学生的表现欲,学生的积极性得到了很好的发挥。

## 三、注重自主实践,品尝学习的乐趣

信息技术学科所要教学的知识对学生来说可谓浩瀚无边,不可能完全掌握这么多内容,只能无限地提升,不断地获取。学生的知识技能如果完全依赖老师的教导,那是死读书,只能坐以待毙,被时代所淘汰。因此实践操作是巩固学生学习信息技术的一个重要环节,俗话说熟能生巧、勤能补拙,多练习,学生会在不知不觉中掌握所要学习的知识,从中品尝到收获的乐趣,逐渐培养学生的成就感和荣誉感。

在教学中,以学生为主体,努力让学生多动手,从操作中、从实践中去领会方法,而不是靠教师的长篇阔论、面面俱到,包办代替学生所要做的一切。这样学生不但可以对课堂知识进行巩固,而且更可以去掌握自己感兴趣的知识,教师作现场指导。而多操作,多动手,也能对各种基本的操作,如鼠标运用,键盘的使用变得越来越熟。在教学中,我将探究的主动权交给了学生,给他们多一些表现的机会,多一份创造的信心,多一份成功的体

(下转第284页)

会问题的研究兴趣。例如：在《让鸡蛋浮起来》的实践活动中，每一个学生都积极动手自我探究以下几个问题：1、把鸡蛋放入水中会出现怎么样的结果。2、往水里加糖、小石子、沙鸡蛋会不会浮起来？3、加上盐以后鸡蛋为什么会浮起来。学生积极探究，寻求问题的答案，然后自行设计实验表格，将研究结果归类。除了以上活动方式外，还有观察、调查、访问、实验、制作……事实证明，活动中采用了这些方式，学生参与活动的积极性高了，而且活动的效果非常好，使学生真正做到自主地活动起来。

### 三、运用正确的评价机制

在学生完成活动之后，教师对此进行总结性评价。总结，是我们活动结束后必不可少的工作，是我们对之前活动的回顾，可以帮助我们品味成功的喜悦，总结失败的教训，在教学工作中起着重要的作用。如果在学生活动之后，教师能作为最后的总结者，总结学生成功之处，并对此进行激励性评价；同时，也点评学生的不足之处，这样，对学生今后的活动就会起着重要的作用，学生在下次活动时就会有所注意。比如，在学生的《保护眼睛》活动后，我就对学生之前的活动及他们的成果进行简单地评价：同学们之前的活动开展有序，能够通过小组之间的合作，完成教学任务，但是，我希望同学们能够深入到社区和学校中，以

更多的形式了解常见眼病的预防和简单就医的知识。这样的简简单单地总结性评价，即表扬了学生之前付出的努力，也暗示了学生在今后的活动中可以怎么做。好的评价语能充分激发学生学习的兴趣。因此说，合理正确的运用评价机制会给我们的教学效果起到推波助澜的作用，使学生在感受成功的基础上不断成功，自信、健康、快乐的成长。

总之，综合实践活动课的实施，向师生提出了新的挑战，尤其是对我们老师提出了更高的要求，要求教师必须转变教学理念，使综合实践活动课真正服务于学生，让学生在亲身体验和操作实践中“活”起来，“动”起来，不断提高学生综合应用知识的能力，增长同学间合作探究意识，逐步培养学生的创新能力，真正成为学生喜欢上的课程。只要我们紧密联系实际、循序渐进、坚持不懈、不断探索，综合实践活动教学一定会不断创新，不断完善，课堂的有效性会越来越明显。

### 参考文献

- [1]张利纯.基于深圳特区文化的综合实践活动设计研究[D].深圳大学,2018.
- [2]安富海.促进深度学习的课堂教学策略研究[J].课程·教材·教法,2014(11):57-62

(上接第282页)

验，给学生一种到达成功彼岸的力量。

例如：教学《画多边形》一课时，教师首先不是直接讲解画法，而是出示“三角形”图让学生观察，然后出示自学要求，让学生自学，同座合作画出“三角形”，根据自学要求，学生一步一步操作，最后将自己的作品展示给其他同学看，“三角形”会画了，其它的五边形、八边形等等同样可以很快画出了，这样学生通过自主学习不仅学会了“多边形工具”的使用方法，而且逐渐学会自学的方法，每完成好一个操作，学生就会获得一份成功的喜悦，就会从中品尝到收获的乐趣。学生的学习有了、浓了，课堂教学的形式多了、新了，师生间的氛围和谐轻松，给学生提供了更加广阔的舞台。

此外，教学中的一些概念的名词术语最难被孩子接受，适当应用一些形象生动的比喻，对他们学习计算机的知识尤为重要。这样一来，不仅有助于提高他们听课的兴趣，而且还能达到帮助理解和记忆的目的。例如：在学习“画图”程序绘画时，需要设置前景和背景颜色，这两个词语学生不易听懂，我是这样来打比方的：“我们画图画，要用纸和笔，在电脑中画画也一样，要选好笔（前景）的颜色、纸（背景）的颜色……”；又如：在介绍文件名的知识时，学生往往不明白文件名为何要由基本名和扩展名两部分组成，我用了这样一个比喻：“文件的名字就像我们人名，人名是由姓氏和名字组成的，文件的基本名就像人的名字，

扩展名就像文件的姓，用来区分各种类型的文件。”诸如此类的比喻，很好地帮助了学生的理解，达到了比较理想的教学效果。同时让学生把所学知识和技能运用到实践中去，切身体会到信息技术课一定要学好。这不仅能深化教学内容，充分发挥学生的主体性，把学生的兴趣推向高潮，而且还有利于拓展学生思维，培养学生的创新能力和自学能力。

总之，信息技术是一门新兴的学科，课程容量大，任务多。要让学生在短时间内不但学到知识，还要学到学习方法不是一件容易的事。这就要求我们信息技术教师时刻注意激发保持学生的兴趣，更有效的利用课上的时间，让学生在开放的环境中自主练习。教学有法，教无定法，教无止境，教然后知困。关键靠我们自己去思考、探索、研究和总结，以达到我们预期的目的和效果，从而使我们的教育遍地开花，硕果累累。

### 参考文献

- [1]郑敏 姚本先.《论师生心理关系的理想建构》.当代教育论坛2004年第9期
- [2]成尚荣《课程·教材·教法》2004年第7期
- [3]《中小学信息技术课程指导纲要（讨论稿）》.教育部2000年11月14日
- [4]高文《建构主义学习的核心特征》.《外国教育资料》1999年第一期