

# 趣味性教学在小学信息技术教学中的应用研究

孙毅兰

宁夏回族自治区中宁县大战场镇宽口井九年制学校 宁夏 中宁 755100

**[摘要]**陶行知曾说：“以教人者教己，在劳力上劳心。”时代之发展日新月异，现代信息技术快速发展。与此带来的，是各种新式多样的，现代化的多媒体工具逐渐步入课堂。时代之发展，日新月异，教学方式也亦因随之改变。因此小学教师应充分了解信息技术课堂教学特点，并且考虑到学生在信息技术学习中的接受能力和学习特点，我们作为小学的教师应该用心洞察学生之发展，灵活多变的将课堂融入许多趣味性的因素，所以说如何增强趣味性在小学信息技术在课堂中的应用这是我们广大小学教师值得深思的重要问题本文从以下几个方面进行探讨，希望可以帮助让广大的小学教师朋友们有所启发从而更好地投入到今后各种各样的教学活动中去。

**[关键词]**趣味教学；灵活教学；轻松多样化教学

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2021.08.1269

## 一、要灵活多变的将各种趣味性因素融入课堂，从而调动并激起学生浓厚的学习兴趣

趣味教学法是以小学生的行为特征和课堂教学的共性为基础，使得常规的课堂教学形式变得更加灵活生动有趣。深受小学生和家长们的欢迎。趣味教学法是治疗学生学习效率低下，上课思想不集中的一剂良药，而且有效的提高了学生在课堂之中的主体地位，是信息技术课堂教学质量提高具有积极的促进作用。在众多的小学生中，大多数小学生天生就对信息技术有着及其浓厚的兴趣，但在小学信息技术课堂中，在学习时会受一些不可抗力因素，难免遇到一些困难。由于小学生学习素养不高，耐心有限，会对学习消极对待，产生危机感，甚至还有可能会对信息技术课堂教学逐渐失去兴趣，最终影响教师的教学质量。从教学实践中得知，由于小学生接触计算机的时间少，还不能清楚记得键盘上的字母位置，在初步接触计算机时，甚至连常规操作都难以独立自主地完成，所以在信息技术课堂教学中，教育者应该及时引导学生完成相关操作，尽可能选择一些学生比较感兴趣的的教学内容和教学形式，充分让调动小学生学习的因素发挥其职。例如：小学生在信息技术课堂上练习拼音打字时，可以有针对性的选取一些小学生比较感兴趣的童话故事为打字素材，例如我们可以通过打字的方式让学生打出自己的座右铭和给予自己启迪的一段话，可以让他们通过电脑的键盘进行文字的输入也可以在手机上通过拼音26键输入，让他们在学习童话故事过程中练习拼音打字，这样一边打字一边阅读故事能够使枯燥的拼音打字练习变得有趣。使得小学生爱上拼音打字。此外，在练习打字时，教师还可以充分利用互联网平台，让学生下载一些相关联的小程序，并让这些小程序且结合已有的一些教学内容，更好的辅助教学的同时有效提升教学的趣味性。让小学生通过玩游戏完成拼音打字练习，这种教学方式可以快速激发小学生练习打字积极性，可以更加充分的提高信息技术课堂教学效率。

## 二、在课堂教学中适当的引入竞赛的学习模式，从而充分提高信息课堂学习的活力与趣味性。

根据学生在各个阶段发展的不同特点我们可以知道小学

生有着较强的好胜心和好奇心，在参与比赛中，他们会表现得更加积极主动。也会通过竞赛从而获得更多丰硕的果实和快乐。因此，竞赛可以激发学生的学习动机，可以从很大程度上调动小学生主观能动性，是提高信息技术课堂趣味性的有效手段之一。小学生乃至所有的人类通常都具有一种天生的“竞争”心理，并且好胜心强，他们希望战胜别人，最终让自己获胜。因此教师可以充分利用小学生心理特征，在教学实践中，顺应新课程改革的一系列教育理念，结合课堂教学内容来开展信息技术课堂竞赛活动，通过这样的手段能够更好地突显学生作为受教育者的学习主导地位，从而收获更多学习成就感。信息技术课堂竞赛的开展形式可以是丰富多样，可依据不同教学内容设计比赛内容和比赛规则等，将单人比赛和团体比赛结合起来，使小学生积极主动参与，以提高信息技术课堂趣味性。比如教师可以通过学生们在教室中所坐的不同位置把学生分成若干人数均等的小组，开展相关的比赛使其竞争，最终获胜的小组教师可以给予一定的作业减免的奖励。信息技术课堂中开展竞赛活动不能疏于形式，其重点还是要提高教学趣味性以及对信息技术课堂教学进行创新，以更好的达到提升小学信息技术教学水平的目的。竞赛主题和活动过程在符合教学设计的同时要兼具一定的新颖性，要让小学生在熟练掌握知识和技能的基础之下，使信息技术课堂和其他科类课堂教学有所区别，还要兼顾激发学生其他学科的学习动机与学习动力。

## 三、将教学语言千锤百炼，营造一个轻松愉快的学习氛围

轻松愉悦的课堂气氛对课堂教学至关重要，需要教师具有较高的教学水平和语言表达能力。根据不同年龄阶段学生认知水平的差异，在信息技术教学中，作为一名小学信息技术教师，往往还要考虑到实际的学生理解水平，在教学过程中，我们要将复杂的计算机的语言通俗易懂化，使学生简单且清晰的了解到，在一些专业名词的解释教学中，要善于运用打比方和幽默的语言，将这些知识讲述为一个个生动的故事，使学生更好地理解而且提高他们的学习兴趣。在小学信息技术课堂教学的课堂之中，教师不仅要把控课堂教学的

进度，不要一下子将太多的术语灌输给学生，而且要了解小学生掌握理解知识情况，还应注意课堂教学语言的使用。信息技术课堂中必须使用专业术语，所以教师需要注意不要一下子让学生接触的太多，要学会循序渐进，并且在课堂教学中，尽可能地使用通俗易懂的语言配合专业术语完成教学工作，让生动形象成为计算机专业术语学习中的主要旋律。同时，教师也要注意语音、语调和情感之间的协调性。在课堂教学中注重自身教师形象，从内心情感、面部表情、肢体语言等方面进行改进，不断锤炼课堂教学语言。语言是非常重要的交流方式，能够作为信息、情感、知识等载体伴随人们学习和生活中去。营造轻松愉悦的信息技术课堂学习气氛，需要教师具有较高的综合执教水平，所以教师需不断提升自身专业技能和职业素养，从不同的方面和多个不同角度提高信息技术课堂教学层次和质量。

#### 四、开拓且创新教学模式，提高教育对象即受教育者的主体地位

教学模式新课标改革后与过去是截然相反的，再也不是过去那种传统的信息教学了，在这种新兴的教学模式之内，教师应该尊重受教育者即学生的主体地位，充分发扬其主观能动性，让其在课堂中发挥更大的作用。在目前这个现代信息技术社会中，信息技术教学模式有丰富多彩的教学模式，但仍以教授式教学为主仍是最主要的特征。当教育主体处于这一模式中，教育者一般承担主导地位，相应的，学生通常是处于一个十分消极且被动地位，学习上不是很积极主动。常言道兴趣是最好的老师，没有兴趣在学习是就会像无源之水和无本之木一样，没有良好的根基与动力。如果要追寻这其中的原因，追本溯源就是因为小学的信息技术水平应用性和专业性比其他科目要强。这同时意味着教师需要引导小学生不断进行自我探索和心理的自我矛盾运动，从而提高小学生实际的信息技术应用水平。从这一角度来看，传统的信息教育模式就稍有逊色，因为其不注重小学生的教育主体地位，从而使小学生的自己主动的去探索实践兴趣不高，从而就违背了趣味性教学的根本原则，因此，在小学信息技术教学中，教师应承担好教育者的领路人与导航员的引导作用，在教学中充分使学生增强自己的教学主体地位，并不断优化整合教学模式。这也意味着对教师提出了更高的能力要求，需要教师在信息教学当中要不断转变传统陈旧教学思路，创新教学方法并使其更好的运用到教学实践中去，教师之间可以相互交流适当的借箭彼此的教学方式与模式。除此之外，教师还要发挥开创性的新思维，借助网络元素，创新教学手段，丰富教学内容。转变教育思路，将线下课堂与线上课堂相联动，用兴趣引导法、分小组讨论法，等科学使用且合理教学方法应用到小学信息技术教学当中。例如，在引导学生学习认识计算机这一教学内容时，教师可以将学生根据学生不同的认知水平以及年龄性别个性特点的差异将其规划成多个不同的学习小组，在通过自己这个介体，加强引导不同

的学习小组讨论其对计算机有那些方面的认识，是深层次认识还是浅层方面的认识。然后通过教师的引导作用和自己的心里矛盾运动引发深度思考，通过讨论交流的方式是自己的水平上一个更高的台阶。

#### 五、针对性与有效性相融会贯通，从而更好地提升学生学习积极性

纵观时代之发展日新月异，随着现代信息技术的不断发展，与之而来的是诞生了一系列的信息产品，例如计算机、手机等并且在社会中的普及程度越来越高，应用范围越来越广。但是因为其价格高低有很大差异，过去很多家庭受经济条件等因素的制约，并不是人人都有一台计算机。不同家庭之间的学生的信息技术基础知识存在着很大的差异，所以说，在信息技术教学中所采取的教学模式应该因人而异，我们要照顾到那些由于特殊情况导致的信息基础较为薄弱的学生，作为一名小学信息技术教师，在课前我们应该与全班的同学进行广泛的交流，深入了解每一个同学的具体情况，了解每一个同学在信息技术学习中所存在的问题，了解学生的兴趣所在。这样，教师在备课的时候就应根据这种不同的情况随机应变，制定出更好的教学方案。同时，我们也不能忘掉小学信息技术教学的根本目的，在保证趣味性的同时，我们应该更加关注如何提升学生学习的效果。在课堂上也可能存在一些学习能力超群的学生。这时，我们作为教师应该更好地顺水推舟，将其引导到一个更高的教学层次上来。

教师要学会创新和改革传统的、陈旧的教学模式，这就需要他们以学生为中心，不能因为小学生年龄小就敷衍了事，即使学生年龄小，其也有自由发展的权利，所以说我们应该充分的尊重学生的这个权利。充分体现学生的教育主体地位。提高课堂的积极性着实是一件难事，但是我们也可以提高自身的语言表达水平，可以采用一些幽默的词语或者句子来激发学生的活力，通过灵活而且更为多变的方式来激发学生的学习活力，最终提高学生的信息技术水平和能力，二十一世纪我们也可以认为是一个信息化的时代，所以信息技术水平的高低，对于一个学生的成长来说十分重要，小学信息技术教学需要为他们今后初中、高中乃至大学的计算机课程奠定一个十分良好的基础。

#### 参考文献

- [1] 宋佳凤. 游戏化教学在小学信息技术课中的应用研究[D]. 上海师范大学, 2015.
- [2] 白娟娟. 小学信息技术趣味性教学研究[J]. 科学中国人, 2015, 000(009): 337-337.
- [3] 杨淑芮. 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.
- [4] 范美珊. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用探讨[J]. 中华传奇, 2019(12): 1.