

# 浅谈小学信息技术教学如何构建趣味化课堂

◎同格拉

摘要：作为社会发展的动力，信息技术在不断地推陈出新，也在不断地深入进步。在小学对学生进行信息技术教学是必需的。学生需要从小学信息技术中学习到计算机操作的基本方法，及其他各种计算机软件的基础使用方式。这对于生性活泼乱动的学生来说，显然是困难的。因此，教师需要根据学生的心理展开趣味性的课堂，以提高学生在信息技术课堂的注意力和教学质量。

关键词：小学教学 趣味化课堂 信息技术

在进行信息技术的小学教学工作中，大量的内容是对基础信息知识的强化记忆，是没有缘由，没有道理的，学生无法用思维能力将其进行探索，而只能通过死记硬背的方式，进行记忆，这就很容易导致学生会认为信息技术的课堂是枯燥的，而失去学习信息技术的欲望。这就需要信息技术教师对自己教学模式的改变，寻找更加能够刺激学生学习兴趣的方法，采用趣味化的课堂形式，让学生能够进行更高效的学习。

## 一、课前导入，动画激发学生兴趣

虽然对于小学生来说，他们能够运用信息技术进行刷视频，听歌等等行动，但是对于一些信息技术需要用到的专业，应用小程序如 Word、Excel 等等，还是没有接触过。而在对这些问题进行教学的过程中，学生又会觉得自己略懂一些信息技术的知识，注意力不集中于课堂，没有学习的兴趣。这就需要教师对课前导入环节进行精心设计。

比如说在学习画图时，在帮助学生使用画图工具，对图片进行绘画的过程当中，教师就可以以画熊猫为导入：“同学们，请看老师展示的这些憨态可掬的熊猫图片，你想不想也拥有一只熊猫呢？”“想，但不可能！”“那拥有一只电子熊猫，还是能做到的对不对？”“不知道……”“请同学们打开自己电脑中的画图软件，跟随老师的操作来看一看老师是怎样拥有这只电子熊猫的吧？”通过对学习兴趣的激发，和动画的熊猫出现操作，带领学生学会“画图”这一软件的应用。

## 二、游戏创设，吸引学生注意力

当然，教师也需要通过对教学方式的

特殊设计，提高学生在课堂上学习的注意力。趣味化的教学设计首选就是采用电子游戏的方式，对学生进行各种操作的引导。游戏在学生的潜意识里就是进行休闲和放松的，如果教师能够将信息技术的教学内容融于各种游戏当中，学生就能够在感受到游戏快乐的同时，潜移默化地学会各种信息技术软件的基本操作。

比如说我们在带领学生进行键盘输入的教学过程时，就需要考虑到键盘输入实际上并不是以中文的思想进行的，对于学生来说，牢记键盘上的 26 个字母略显复杂和枯燥。教师可以利用金山打字通中的文字小游戏，也可以通过自己设计小游戏，用文字闯关，学生成为游戏中的勇士，打出正确的字，能向屏幕中的 boss 发出大招，将 boss（老板）击败键盘钢琴，钢琴上浮现不同的字母，学生按照顺序进行敲打，之后会弹出一首首优美的钢琴曲……以各种游戏的不同游戏情境，对学生的学习兴趣进行刺激，并帮助学生融入于课堂之中，潜移默化地对学生的打字能力进行训练。

## 三、自由发挥，引导学生参与课堂

在小学信息技术的课程当中，教师需要认识到对学生信息技术素质的培养，不仅仅局限于课堂上，学生在日常生活中接触到的各种电子设备都能成为信息技术教学的工具。因此，在教学过程当中，教师需要联系，学生生活中可能出现的各种与信息技术有关的问题进行延伸，让学生在课外进行自由发挥的时间，对信息技术的技能进行培养和增强。

仍旧以画图为例，在学习使用不同图形的工具制作其图形时，教师就可以联系日常生活中学生可以看到的黑板粉笔，讲台，课桌等等，带领学生对长方形正方形

多边形等图形工具进行使用和组合，以趣味化的教学语言，引导学生发现和实践：

“老师想要在画图上画出一张桌子，想一想，桌子的正视图会是什么样子的？”“那桌子已经有了，老师还想要两个苹果，是直接放在桌子上吗？还需要果盘吗？开动脑筋把它画出来吧！”通过对学生操作的引导，帮助学生完成对话图的认识之后，给予学生开放性的题目，挖掘学生的思想广度与深度，并在趣味性的语言情境之下，提高学生的学习自主能力。

当然，进行趣味化教学的方法也不仅仅只有这几种，一定要注意的是教师教学语言的运用和教学氛围的烘托，只有当学生沉浸在游戏的情景当中，能够在快乐中获得素质的提高。

## 参考文献：

- [1] 贾荣华. 小学信息技术课堂教学中的趣味教学法 [J]. 新课程教学（电子版），2020（06）.
- [2] 贺晓翠. 构建生活化课堂，提升小学信息技术教学效果 [J]. 中华少年，2018（33）.

作者单位：内蒙古鄂尔多斯市伊金霍洛旗乌兰木伦镇乌兰木伦小学