

浅谈小学信息技术课堂教学模式（5 篇）

第一篇：浅谈小学信息技术课堂教学模式

浅谈小学信息技术课堂教学模式

信息技术是一门知识性与技能性相结合的新学科，“如何上好信息技术课”是一个备受关注的问题，很多专家和教师提出了一些很好的教学模式和方法，如何搞好课堂教学，具体采用什么样的课堂教学程序，却涉及很少。

现代教育应培养学生具有学会学习、善于合作、勇于探索、大胆创新的现代素质。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显时代发展特点的课程，有利于学生创新精神和实践能力的培养。针对信息技术学科本身的特点，经过长期的实践摸索，我认为，采取以“激趣导入巧引任务—自主探究发现问题—团结协作解决问题—小组合作完成任务—展示作品交流评价—归纳小结拓展提高”为特点的教学模式，在信息技术课堂教学中能够收到良好的效果。现将心得提出来，供大家批评和讨论。

捷克大教育家夸美纽斯说过：“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。小学信息技术课程的主要任务之一是培养学生对信息技术的兴趣和意识。教师精心创设的导入，能够激发学生学习的兴趣和探索的欲望，使学生处于一种良好的、积极的心理状态。小学生形象思维较活跃，容易被一些新奇和刺激所吸引，而对于一些抽象的、枯燥乏味的知识则容易丧失学习的兴趣。因此，教学中教师的激趣导入，是教学成功的第一步。根据教学内容的不同，可以选取如下方法导入：一是对比渲染，激发欲望。例如在讲解插入艺术字一课时，教师可以设计两份内容相同、形式不一样的海报（一份用艺术字，另一份没用艺术字修饰）让大家欣赏，说出自己心中的感受，从而激发学习的欲望。二是样例演示，激发动力。例如在讲解“画能长大的小树”一课时，让小海龟迅速画一棵长大的小树，学生感到很新奇，教师是怎么做到让小海龟这么快就画出了小树？三是直接提问，引发兴趣。例如在讲“美化获奖证书”一课时，在导入中首先提出问

题：你见过获奖证书吗？都有什么样的？你想不想自己设计制作一张
1

获奖证书？通过这些问题，会立即激发起学生的学习兴趣。通过上述几种方式，实现了在调动学生积极性的同时，巧妙地引出了学习任务。

在教学中“巧引任务”非常重要，它决定着这节课中学生是主动学习还是被动学习。“巧引任务”的关键在于教师引出的任务学生是否感兴趣。学生只有对任务感兴趣才会主动的去学习，所以精心设置任务很关键。对于任务设置，通常应把握下列几点：

首先，任务设置的难度要适中。太难的任务容易让学生失去信心，而太容易的任务又会让觉得没有吸引力。

其次，任务设置要有针对性。课中要让学生掌握哪些知识点，教师要做到心中有数。同时要根据知识点的难易程度，逐一分散布置到各个任务中。

第三，任务设置要有层次性。我在设计任务时既要考虑到学生的个体差异，又要考虑到知识的特点和难易程度，按基本的任务、提高

导入新课以后，教师不要急于给学生讲解新知识，要给学生大胆动手实践尝试的机会，让学生在完成任务所必须掌握的知识进行主动阅读、认真思考、分析研究和初步实践操作，培养学生自学的能力，主动去发现问题，探索解决问题的方法的精神，使其真正成为学习的主人。例如，在讲到“插入剪贴画”知识时，放手让学生尝试动手先插入一幅剪贴画到文档里，学生就会发现这幅剪贴画的大小不合适、位置不合适、剪贴画与文档内容不相符等等一系列问题。这些问题往往具有针对性，如何才能解决这些问题？学生自然有了主动参与和乐于继续探究的欲望。这就给学生创设了一个自主学习、实践创新锻炼的机会。

对于学生在前一环节实践中发现的问题，也要充分挖掘学生自我解决的潜力。特别是学生能够解决简单的问题，一定要由他们自己来解决。比如上例中改变剪贴画大小的问题，教师可以这样提问“谁能帮助XX同学解决这个问题？”并放手让学生示范操作，这样给其他学

生一个充分展示自己的机会，既增强了学生的自信心，又增强了学 2 任务、拓展任务三个层次来设计，从而满足不同层次学生的学习需求。

生间的友谊。另外还可以通过组内交流，提出解决方案，共同解决问题。对于较难的问题，教师可以逐步引导，使学生开动脑筋思考，找出解决的方法。针对学生提出的问题，还可以有选择性地运用网络广播功能演示学习中的难点知识，重点提示操作方法。例如：让小海龟画旋转的风车，可以引导学生先观察图形，分析图形的结构，再动手进行编程设计。

在学生明确了任务、理清了解决问题的思路以后，接下来就是学生动手自主创作实践，完成任务。在这一环节，教师一定要给足学生创作实践的时间（最少 15 分钟）和空间（尽量不要去打断学生的创作思路）。此时，教师的角色是组织者、指导者。作为组织者，教师要根据任务设置的不同，有意识的培养学生合作学习、协作解决问题的能力。即教师要确保学生在创作实践中的小组合作既要有形式上的合作，又要有内容上的合作，使小组内每一个成员都有自己的任务。通过组内合作、组际竞争，做到每一位学生都既有任务，又有压力，促使他们向目标迈进。作为指导者，教师在巡视指导过程中，要善于发现问题，尤其是带有普遍性的问题要立刻反思，并及时调控解决。

在课堂教学中，随着我们所选取教学内容的不同，所采取的教学手段和方式也应有所差别。总的说来，每一位教师都应立足本地、本校和本班学生认知水平的实际，与教师自身的教学风格、教学艺术相结合，采取灵活多样的教学方法，科学合理地运用教学模式，才能切实提高教学效率和质量。正所谓“教学有模，但无定式，贵在得法”。无论采取什么样的教法和学法，紧紧围绕《纲要》要求培养具有学会学习、善于合作、勇于探索，善于创新、志向远大的具有现代信息素养的合格公民这一核心目标来开展教学。

第二篇：小学信息技术课堂教学模式

小学信息技术课堂教学模式

千阳县启文小学

王秋生

现代教育应培养学生具有学会学习、善于合作、勇于探索、大胆创新的现代素质。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显时代发展特点的课程，有利于学生创新精神和实践能力的培养。针对信息技术学科本身的特点，经过长期的实践摸索，我认为，采取以“激趣导入巧引任务—自主探究发现问题—团结协作解决问题—小组合作完成任务—展示作品交流评价—归纳小结拓展提高”为特点的教学模式，在信息技术课堂教学中能够收到良好的效果。现将心得提出来，供大家批评和讨论。

一、激趣导入 巧引任务

捷克大教育家夸美纽斯说过：“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。小学信息技术课程的主要任务之一是培养学生对信息技术的兴趣和意识。教师精心创设的导入，能够激发学生学习的兴趣和探索的欲望，使学生处于一种良好的、积极的心理状态。小学生形象思维较活跃，容易被一些新奇和刺激所吸引，而对于一些抽象的、枯燥乏味的知识则容易丧失学习的兴趣。因此，教学中教师的激趣导入，是教学成功的第一步。根据教学内容的不同，可以选取如下方法导入：一是对比渲染，激发欲望。例如在讲解插入艺术字一课时，教师可以设计两份内容相同、形式不一样的海报（一份用艺术字，另一份没用艺术字修饰）让大家欣赏，说出自己心中的感受，从而激发学习的欲望。二是样例演示，激发动力。例如教师在讲解“画能长大的小树”一课时，让小海龟迅速画一棵长大的小树，学生感到很新奇，教师是怎么做到让小海龟这么快就画出了小树？三是直接提问，引发兴趣。例如在讲“美化获奖证书”一课时，在导入中首先提出问题：你见过获奖证书吗？都有什么样的？你想不想自己设计制作一张获奖证书？通过这些问题，会立即激发起学生的学习兴趣。通过上述几种方式，实现了在调动学生积极性的同时，巧妙地引出了学习任务。

在教学中“巧引任务”非常重要，它决定着一节课中学生是主动学习还是被动学习。“巧引任务”的关键在于教师引出的任务学生是否感兴趣。学生只有对任务感兴趣才会主动的去学习，所以精心设置

任务很关键。对于任务设置，通常应把握下列几点：首先，任务设置的难度要适中。太难的任务容易让学生失去信心，而太容易的任务又会让觉得没有吸引力。其次，任务设置要有针对性。课中要让学生掌握哪些知识点，教师要做到心中有数。同时要根据知识点的难易程度，逐一分散布置到各个任务中。第三，任务设置要有层次性。教师在设计任务时既要考虑到学生的个体差异，又要考虑到知识的特点和难易程度，按基本的任务、提高任务、拓展任务三个层次来设计，从而满足不同层次学生的学习需求。第四，任务设置要有实践性和探索性。所设置的任务必须能够通过实践来完成，尽量避免抽象和完全理论化的任务出现；同时，所设置的任务还要有吸引力，以激发学生学习的积极性和主动性。在设计任务的时候还需要考虑到留给一定的探索创新空间，这样才会有利于培养学生的创新意识和创新能力。第五，任务设置要注重广泛联系性。教师在设计任务时要考虑与其他学科学习、课外活动、日常生活的联系，避免单纯的学习计算机知识，而是要培养学生通过学习应用信息技术解决实际问题的能力。

二、自主探究 发现问题

导入新课以后，教师不要急于给学生讲解新知识，要给学生大胆动手实践尝试的机会，让学生在完成任务所必须掌握的知识进行主动阅读、认真思考、分析研究和初步实践操作，培养学生自学的能力，主动去发现问题，探索解决问题的方法的精神，使其真正成为学习的主人。例如，在讲到“插入剪贴画”知识时，放手让学生尝试动手先插入一幅剪贴画到文档里，学生就会发现这幅剪贴画的大小不合适、位置不合适、剪贴画与文档内容不相符等等一系列问题。这些问题往往具有针对性，如何才能解决这些问题？学生自然有了主动参与和乐于继续探究的欲望。这就给学生创设了一个自主学习、实践创新锻炼的机会。

三、团结协作 解决问题

对于学生在前一环节实践中发现的问题，也要充分挖掘学生自我解决的潜力。特别是学生能够解决简单的问题，一定要由他们自己来解决。比如上例中改变剪贴画大小的问题，教师可以这样提问“谁能

帮助 XX 同学解决这个问题？”并放手让学生示范操作，这样给其他学生一个充分展示自己的机会，既增强了学生的自信心，又增强了学生间的友谊。另外还可以通过组内交流，提出解决方案，共同解决问题。对于较难的问题，教师可以逐步引导，使学生开动脑筋思考，找出解决的方法。针对学生提出的问题，还可以有选择性地运用网络广播功能演示学习中的难点知识，重点提示操作方法。例如：让小海龟画旋转的风车，可以引导学生先观察图形，分析图形的结构，再动手进行编程设计。

四、小组合作 完成任务

在学生明确了任务、理清了解决问题的思路以后，接下来就是学生动手自主创作实践，完成任务。在这一环节，教师一定要给足学生创作实践的时间（最少 15 分钟）和空间（尽量不要去打断学生的创作思路）。此时，教师的角色是组织者、指导者。作为组织者，教师要根据任务设置的不同，有意识的培养学生合作学习、协作解决问题的能力。即教师要确保学生在创作实践中的小组合作既要有形式上的合作，又要有内容上的合作，使小组内每一个成员都有自己的任务。通过组内合作、组际竞争，做到每一位学生都既有任务，又有压力，促使他们向目标迈进。作为指导者，教师在巡视指导过程中，要善于发现问题，尤其是带有普遍性的问题要立刻反思，并及时调控解决。

五、展示作品 交流评价

在学生作品展示交流这一环节，通过学生自评、互评，肯定优点，找出不足，激发了学生学习的积极性，增强了学生学习的自信心，教会学生正确评价自己和他人作品的的能力，同时提高学生鉴赏美、评价美的能力，进而提高学生的综合素质。

由于进行学生作品展示交流的时间有限，因此，教师要注意几个问题：一是要选择具有代表性作品进行展示。例如选择那些比较有创意的作品、比较完美的作品或有一定缺陷的作品；二是要给学生营造一种民主、和谐的交流学习氛围，使学生能大胆地说出自己心中的感受。三是教师在评价中要以正面引导为主，及时表扬多进行鼓励，对演示错误的，也应循循善诱，肯定成绩，指导方法。首先让设计者对

自己的作品进行自评，接着让学生参与评议，最后由教师提出指导性的建议。师生共同参与点评，对学生中体现出来的好的制作经验和体会，给予肯定和推广；对不足的地方，共同出谋划策，使学生的作品逐步趋于完善；三是能让学生下桌自由参观别人的作品，让其在近距离体会别人的成果，并与自己的作品相比较，找出优点和差距，在交流中不断修改完善作品，不断提高。

六、归纳小结 拓展提高

在课堂教学的最后，教师不仅要善于引导学生总结重点难点，理清脉络，提示规律，提炼升华，而且要能不失时机地启发诱导学生勤思、善思、敢想、敢说。例如，在学习完“设计制作板报”一节时，老师提出“你想制作一份什么样的电子报刊呢？能给你的电子报刊取一个响亮的名字吗？为什么取这个名字？”学生思考后积极发言，有的说想制作一份有关环保的电子报刊；有的说想制作一份关于班级好人好事报；有的说想制作一份漫画报，，，，报刊的名字也非常有创意：尖锋时报、小主人报、红领巾报、小刺猬报、乖乖鼠和羊童话故事报，，，，当问起为什么取报名“小刺猬”时，学生的想像有些真让人想不到“我要象小刺猬一样坚决抵制不良的社会现象，将不良行为写进的我报刊中。”通过这样的课堂启发延伸，逐渐培养学生的创新思维能力和创新精神。

在课堂教学中，随着我们所选取教学内容的不同，所采取的教学手段和方式也应有所差别。总的说来，每一位教师都应立足本地、本校和本班学生认知水平的实际，与教师自身的教学风格、教学艺术相结合，采取灵活多样的教学方法，科学合理地运用教学模式，才能切实提高教学效率和质量。正所谓“教学有模，但无定式，贵在得法”。无论采取什么样的教法和学法，紧紧围绕《纲要》要求培养具有学会学习、善于合作、勇于探索，善于创新、志向远大的具有现代信息素养的合格公民这一核心目标来开展教学。

第三篇：小学信息技术课堂教学模式

小学信息技术课堂教学模式

一、情景创设，激发兴趣

新课程倡导教师有目的地引入或创设生动具体的情景，引出学习任务。创设有利于探索的问题情景，在问题情景的不同细节中，设计进一步探索问题的建议和暗示，以激发学生对学习信息技术的兴趣、求知欲，形成积极主动的学习和使用信息技术、参与信息活动的态度。

二、自主探究，合作学习

本环节学生要明确学习目标和学习任务，在此基础上进行自主探索学习（分析任务、找出方法、自主学习）。在整个学习过程中要充分发挥学生的主动性，培养学生对立分析问题、解决问题的能力，使学生能够循序渐进地学习信息技术的知识。学生将自主探究的结果进行分享交流，分享自主探究的方式、方法或解决问题的思维过程，交流探索过程中学生发现的问题。教师应让学生的思维进行充分碰撞，以求获得解决问题的最佳途径，使学生在独立探索过程中不断获得成就感。

教师将学生出现的问题进行有机整合、适当提升后，让学生在小组内进行分析讨论，找出方法，以求开阔思路，对知识产生新的理解，使学生的团结协作能力得到培养。教师在此环节中根据学生合作情况进行适时点拨，启发诱导

三、实践创作，展示评价

本环节教师在学生理解知识和掌握方法的基础上，设置适当的任务让学生进行实践创作，采用多种形式对学生作品进行展示、交流、评价。通过展示学生作品，组织学生谈想法、做法和体会，一起讨论作品的优点和不足，以达到交流思想、取长补短的目的；同时教师对学生的作品给予点评。在点评时要充分肯定学生的优点，运用鼓励的语言，保护学生的自尊心和自信心，使其保持良好的学习势头。

四、梳理总结，拓展延伸

本环节教师指导学生梳理、总结本节课所学的内容，将学生单纯的热情升华为对知识理性的渴求，引发学生心灵感悟，激发深入学习的欲望，鼓励学生去探寻解决问题的其他方法，培养学生的发散式思维和创新能力。

第四篇：浅谈小学信息技术课程课堂教学模式

浅谈小学信息技术课程课堂教学模式

《小学信息技术学科课程标准》指出信息技术课程的主要任务是：“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，了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，教育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题，负责任地使用信息技术；培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。”因此，我们在课堂教学中采用“自主、合作、探究”的教学模式和学习方式，把重点放在培养学生的能力上。

一、探究学习：培养学生创新精神

探究学习是指以培养学生创新精神和实践能力为宗旨，在老师指导下，在学生主动参与的前提下，根据自己的猜想或假设，在科学理论指导下，独立自主地开展探究，运用科学的方法对问题进行研究，在研究过程中获得创新实践能力、获得思维发展，主动获取知识的一种学习方式。

探究性学习有利于发展学生的主体性，有利于学生自主地学习个性发展所需要的知识，是人类群体的智力资源有效转化为个体智力资源，有利于培养学生的可持续发展的能力，使学生学会学习，培养健康的社会情感，培养学生的创造精神。而这些品质都是终身学习社会所必需的。

探究能力就是学生提出问题、分析问题、并且解决问题的能力，这种能力表现了学生独立思维的主观能动性和创造性。探究学习就是对学习材料、学习问题探索和探索追究。旨在激发学生学习兴趣，让学生主动的学习，积极的求知。探究性学习是突出实践的学习，让学生在 学习实践中提高信息技术素质，强化学习能力。学生的一个突出特点，就是他们对学习的对象采取研究的态度。探究学习对象只局限于教科书和课堂是远远不够的，但课堂教学中运用探究学习方式会有效地连接课外知识的学习。这种由课内向课外的延伸，会拓宽学生的

视野，培养学生个性发展和创造精神。

让学生学会探究学习，就要在课堂教学中注重培养学生的问题意识。早在二十世纪三十年代，陶行知先生就曾说过，创造始于问题。强化问题意识是造就创新人才的一个关键。当前课堂中许多教师采用先提问、再让学生思考、回答问题的方法。这种方法有一个很大的不足，就是忽视了学生主观能动性，把学生当做知识获得过程中被动者，让学生按照教师的思维过程学习，显然不利于创新意识产生。学生只有在自主探索知识过程中，善于发现问题，独立分析问题和解决问题，才能真正学会学习，独立勇于创新。

有了问题意识，能提出自己的看法和疑问，才会由被动接受现成答案变为主动探索事物究竟，成为学习的主人。在课堂教学中如何培养学生问题意识呢？黄全愈在他的《素质教育在美国》一书中有这样一句话：“没有提问，就没有回答。一个好的提问比一个好的回答更有价值！”从这个意义上说，提出一个问题比解决一个问题更重要。学生由于学习和生活经验不足，往往发现不了实质性问题，因此，教师的“导”将十分重要，教师要指导学生会疑问题，能在有疑之处发现有价值的问题，把学习知识过程变成主动发现问题的过程，并在发现过程中培养解决问题的能力。教师还要引导学生在探究中发现问题。古人云：“小疑则小进，大疑由大进。”

例如《让文字动起来》一课。

学生探究学习之一：将网页还原到编辑状态下

设疑：滚动字幕也是文字,和我们在网页中输入的其它文字是不是一样？在设计状态下，我们是可以看到两者的区别。怎样将网页还原到设计状态下？再来观察两种文字，有什么区别？

学生探究学习之二：插入滚动字幕的方法

看到滚动字幕原本的模样后，学生联想旧知，引出所用“插入”命令，学生自主尝试，在“插入”菜单下是否也会有与“滚动字幕”相关的命令，它的位置在哪儿？[教师巡视辅导，反馈评价并针对性讲解，加深学生印象]此为难点，请学生演示并叙述探究过程，穿插提问并总结。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/068041036142007005>