

提质增效视角下小学计算机趣味教学的实践路径探索

曹元

徐州市菁英路小学, 江苏 徐州 221005

DOI:10.61369/ECE.2026060009

摘 要：“双减”背景下，提质增效成为小学计算机教学改革的首要目标之一，督促教师贯彻以生为本、趣味教学原则，激发学生学习兴趣，加快构建高效课堂，提高学生信息素养，实现课堂教学和学科育人的双赢。本文立足提质增效视角，分析了小学计算机趣味教学的优势，明确了小学计算机趣味教学原则，探索了小学计算机教学的实践路径，从巧妙设计趣味导入环节、设计趣味小组游戏、组织项目化学习和实施跨学科教学四个方面进行阐述，旨在提高小学计算机趣味教学质量。

关 键 词：提质增效；小学计算机；趣味教学；教学优势；实践路径

Exploration on the Practical Path of Interesting Computer Teaching in Primary Schools from the Perspective of Quality Improvement and Efficiency Enhancement

Cao Yuan

Jingying Road Primary School, Xuzhou, Jiangsu 221005

Abstract： Under the background of the "Double Reduction" policy, quality improvement and efficiency enhancement have become one of the primary goals of primary school computer teaching reform. It urges teachers to implement the student-oriented and interesting teaching principles, stimulate students' learning interest, accelerate the construction of efficient classrooms, improve students' information literacy, and realize a win-win situation of classroom teaching and disciplinary education. From the perspective of quality improvement and efficiency enhancement, this paper analyzes the advantages of interesting computer teaching in primary schools, clarifies the corresponding teaching principles, and explores feasible practical paths for primary school computer teaching. It elaborates four strategies including designing ingenious interesting introduction links, arranging interesting group games, organizing project-based learning and carrying out interdisciplinary teaching, aiming to improve the overall quality of interesting computer teaching in primary schools.

Keywords： Quality Improvement and Efficiency Enhancement; primary school computer education; interesting teaching; teaching advantages; practical path

引言

随着《义务教育信息科技课程标准（2022年版）》的颁布与实施，课程名称从“信息技术”变为“信息科技”，标志着计算机教学重心从单纯的软件技能训练，转向对学生数字素养和科学思维的培养，加快落实提质增效的教学目标。为了实现提质增效的教学目标，小学信息科技教师要尊重小学认知与思维特点，积极开展趣味教学，通过情境导入、游戏化教学、项目化学习和跨学科教学营造沉浸式、趣味教学情境，激发学生学习兴趣，加快培养学生信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任，实现教学质量与核心素养培育的双赢。

一、提质增效视角下小学计算机趣味教学的优势

（一）有利于激发学生学习兴趣

小学生活泼好动，注意力持续时间比较短，更喜欢具象化、

趣味性的教学内容，对“操作演示+上机练习”传统计算机教学模式不感兴趣。趣味教学以学生为中心，倡导把知识、技能和思维培养融入趣味场景中，例如互动游戏、小组合作探究和跨学科探索等，更容易激发学生求知欲和学习兴趣，让他们主动参与课

堂互动，加深他们对大数据、人工智能等知识点的理解，从而提高学生信息科技课程学习能力^[1]。

（二）有利于提高学生学习能力

趣味教学可以让枯燥抽象的计算机编程、算法、软件操作等知识更加生动，引导学生主动进行上机操作练习，让他们在实践中掌握人工智能、大数据应用、办公软件和绘图软件操作技能，有利于提高他们数字化学习能力。同时，趣味教学可以营造探究式教学情境，引导学生从不同角度思考问题、解决问题，更容易激发学生创新思维，鼓励他们尝试设计小游戏、制作 PPT，让他们切身感受信息技术对生活的影响，有利于提高学生信息意识、计算思维和数字化学习与创新能力。

（三）有利于提高课堂教学质量

在趣味教学模式下，师生之间的互动更加有效，便于教师更好地掌握学生学习状态、知识点掌握情况和计算机上机操作能力，从而及时调整课堂教学进度，帮助学生更好地掌握知识点，有利于提高课堂教学质量，加快构建高效课堂^[2]。另外，趣味教学可以促进学科交叉与融合，打造更具有趣味性的学习场景，引导学生联系语文、数学和美术等知识解决问题，逐步完善他们知识体系，提高他们跨学科学习能力，从而让学生更加配合教师教学，师生携手提高课堂教学效果。

二、提质增效视角下小学计算机趣味教学原则

（一）系统化

在新课标背景下，小学信息科技教师要对教材内容进行全面而深入地梳理，明确教学重难点、跨学科知识点和上机操作重点，构建系统化趣味教学知识体系，制定层层递进的学习任务，以任务为驱动，引领学生深度学习，加深他们对计算机知识的理解。此外，教师在趣味教学设计中要贯彻系统化原则，通过小游戏、小组合作探究和跨学科探索活动把重难点知识点串联起来，帮助学生建立完善的知识体系，促进其信息科技核心素养发展。

（二）针对性

趣味教学的核心是“寓教于乐，以趣促学”，并非单纯娱乐。因此，小学信息科技教师在趣味教学中要坚持针对性原则，一方面要针对小学生思维与认知特点设计趣味教学方案，从而激发他们参与趣味教学活动的积极性，确保趣味教学顺利开展^[3]。另一方面，教师要针对教学内容设计趣味教学方案，制定难易程度适宜的教学目标，让趣味导入、趣味游戏和项目化学习服务于趣味教学目标，构建“趣中有学、学中有获”教学模式，提高趣味教学效果。

（三）生活化

基于提质增效背景，小学教师要优化趣味教学方案，打破课堂教学与生活之间的壁垒，把计算机知识与学生日常生活、校园生活和社会实践巧妙结合起来，设计趣味化生活实践任务，让学生在实践中理解并运用计算机知识解决问题，进一步提高他们解决复杂问题的能力。同时，教师还要设计富有生活气息的项目化上机操作任务，例如让学生制作校园生活 PPT、制作班级通讯录

表格等，引导学生利用计算机知识解决生活实践问题，从而提高他们信息技术应用能力^[4]。

三、提质增效视角下小学计算机趣味教学的实践路径

（一）巧妙设计趣味导入环节，激发学生学习兴趣

趣味导入是开展趣味教学的第一个环节，不仅可以激发学生学习兴趣，引导他们全神贯注地探索新知识，还可以引出新课教学内容，为构建高效课堂奠定良好基础^[5]。以小学信息科技苏科版（2023）三年级下册第六单元《创作数字作品》为例，教师可以根据教学内容制作 PPT，把热门动漫电影《哪吒之魔童闹海》《疯狂动物城》和《熊出没》经典图片编辑在一起，利用其导入新课，营造充满童趣的教学场景，激发学生学习数字作品创作技巧的积极性，如图一所示。在播放完动漫主题 PPT 后，教师可以引导学生分析 PPT 中蕴含的图片、文字、特效设计的相关知识，加深他们对图片和音乐插入、图片编辑、简单的动画特效设置和文字设计等知识的了解，为后续学生自主设计数字作品奠定良好基础。同时，教师可以利用 PPT 讲解数字作品设计步骤，利用简单明了的思维导图把图片与文字插入、背景音乐插入、特效设计、文字效果设计知识串联起来，培养学生良好信息意识和计算思维。例如学生可以对数字作品中的文字和图片进行逻辑分析和优化处理，根据数字作品主题插入相关图片，通过裁剪、滤镜等图片处理技术修饰图片，提高数字作品视觉表现力；利用动画特效设计文字特效、图片播放效果，提高数字作品设计能力和创新能力^[6]。



图一：动漫主题 PPT

（二）开展游戏化教学，培养学生团队协作精神

小学信息科技教师可以把游戏化教学和小组合作教学结合起来，精心设计小组游戏，营造趣味教学情境，激发学生参与游戏的积极性，让他们在游戏过程中掌握计算机知识，培养他们团队协作精神。以《数据的图表呈现》一课为例，教师可以设计“小组接力设计赛”，每个小组 3 名学生，划分为条形图、折线图和饼状图三个关卡，分别由组内的三名学生接力完成表格设计，用时最短、数据准确无误的小组获胜^[7]。首先，教师要做好游戏指导，分别讲解条形图、折线图和饼状图的特点和使用场景，示范 Excel 制作这三种表格的方法，重点讲解输入导入、数据分析和计算过程，帮助学生掌握表格制作方法和数据整理技巧，提高他们计算思维和数据整合能力。例如条形图可以直观比较不同类型数

据大小,适用于身高、班级人数等数据对比;折线图可以突出数据连续变化趋势,适用于温度变化、植物生长过程数据对比;饼状图可以明确各部分占整体的比例,适用于家庭开支分配、班级男女生性格占比数据对比。其次,教师要留给学生充足的小组合作练习时间,让他们练习表格制作方法、合理安排每个关卡负责人,让他们做好团队配合训练,帮助各个小组完成游戏任务^[8]。通过小组接力游戏,学生可以熟练掌握条形图、折线图和饼状图制作方法,精准分析和录入数据,利用表格进行简单的求和、求平均数,掌握更多数据分析与计算技能,并利用表格知识解决实际问题。

(三) 组织项目化学习,提高学生实践操作能力

为了实现提质增效的教学目标,小学信息科技教师要积极组织项目化学习,以完整的项目串联知识点,引导学生合作探究、创新实践,让他们在项目化学习过程中整合知识点、提高计算思维和创新能力。例如教师可以提炼《在线生活中的算法》教学重难点,围绕其设计“探索生活中的神秘算法”项目化学习任务,引导学生探究算法在网页、短视频账号中的应用,让他们提交项目化学习报告,从而提高他们实践能力^[9]。学生可以在搜索引擎中输入关键词“江苏省非遗”,分析屏幕上显示的网页链接,记录相关网页域名,再更换关键词“江苏非物质文化遗产”“南京非遗”进行搜索,对比两次搜索到的网页,利用算法验证网页排名值,详细记录小组验证过程,为项目化成果展示奠定良好基础。最后,教师要鼓励学生展示项目化学习成果,鼓励他们进行互评

与讨论,并对学生项目化学习成果进行评价,指出其中存在的问题,帮助学生完善项目化学习成果,提高他们实践操作能力。

(四) 实施跨学科教学,提高课堂教学质量

教师可以在教学中融入跨学科趣味内容,把计算机和语文、美术、数学和音乐等学科结合起来,打造趣味教学模式,激发学生自主学习积极性。以“设计制作创意台灯”跨学科教学为例,教师可以引导学生创作创意台灯设计图,让他们绘制创意台灯控制程序,引领他们进行跨学科学习^[10]。例如学生可以利用美术知识设计台灯造型与色彩搭配;利用 Scratch 编程软件设计台灯控制程序,实现智能调节亮度、设置亮灯时间;利用科学知识制定台灯电路连接图;最后利用语文知识为自己设计的创意台灯设计宣传文案。通过跨学科学习,学生可以掌握多学科知识,并利用跨学科知识解决问题,促进自身核心素养发展。

四、结语

总之,趣味教学不仅可以激发小学生信息科技学习兴趣,还可以提高计算机教学质量、加快培育学生核心素养培育,实现课堂教学质量与育人质量的双提升目标。未来,小学信息科技教师要不断优化游戏化教学、项目化学习模式,让计算机课堂充满趣味性,引领学生深度学习,并尝试开展 STEAM 教学,引领学生深度学习人工智能技术,提高学生数字思维和创新能力,促进小学计算机教学高质量发展,实现提质增效的教学目标。

参考文献

- [1] 马晓春. 探究小学信息技术教学中趣味性教学策略 [C]// 中国管理科学研究院教育科学研究所. 教育理论与实践网络研讨会论文集(五). [出版者不详], 2022: 173-175.
- [2] 顾淑琪. 趣味教学轻松高效——基于单元整体的小学信息科技教学分析 [J]. 试题与研究, 2025, (9): 73-75.
- [3] 王喜光. 小学信息技术趣味化教学的策略研究——以“用计算机制作板报”为例 [J]. 甘肃教育研究, 2025, (2): 137-139.
- [4] 申新立. 试析开展小学信息技术趣味课堂以提高教学效率的探究 [C]// 中国国际科技促进会国际院士联合体工作委员会. 教育教学国际学术论坛论文集(一). [出版者不详], 2022: 17-19.
- [5] 林惠兰. 整体发展智慧育人: 核心素养背景下的小学人工智能趣味教学策略 [J]. 中国教育技术装备, 2025, (1): 98-100+104.
- [6] 张媛媛, 杨慧琳. 指向计算思维培养的信息科技实验教学——以“趣味造物之坐姿提醒器”为例 [J]. 中小学实验与装备, 2024, 34(6): 60-64.
- [7] 吴佳玉. 趣味教学法融入小学信息技术课堂的探索 [J]. 启迪与智慧(上), 2023, (2): 12-14.
- [8] 杨华. 项目式学习在小学信息科技教学中的应用——以“趣味编程入门”为例 [J]. 新课程, 2024, (21): 131-134.
- [9] 郑继明. “双减”背景下的小学信息技术趣味教学路径 [J]. 天津教育, 2024, (4): 99-101.
- [10] 黄琳. 玩要精彩学要轻松——浅析小学信息技术趣味教学的实施策略 [J]. 天天爱科学(教学研究), 2023, (11): 22-24.