**探讨信息技术教学中学生创新能力的培养**

山东省青岛市平度市青岛店子希望小学 卢忠珍

摘 要:信息技术课堂教学作为发展性教育，是推进教育现代化进程的主阵地，我们应根据自己的教学风格，运用一定的教学艺术和方法，加强教学研究，探索各种合理的教学模式和方法，坚持面向全体学生，坚持素质教育，以培养学生的创新和实践能力为依据，坚持课程改革和创新精神，激发学生学习计算机技术的兴趣，培养学生创新能力的。

关键词:小学；信息技术；创新能力；教学
信息技术课程是一门综合性很强的课程，它不但具有文化课、劳动技术教育和职业技术教育的特点，也具有学科课程、综合课程和活动课程的特点。信息技术课程的实践性和操作性非常强，而且对计算机设备的依赖比较大，所以我们在教学过程中是把计算机课程的实践性和操作性放在首位，采取的是以实践为主的教学模式。
 一、信息技术课程是一门综合性很强的课程，它不但具有文化课、劳动技术教育和职业技术教育的特点，也具有学科课程、综合课程和活动课程的特点。信息技术课程的实践性和操作性非常强，而且对计算机设备的依赖比较大，所以我们在教学过程中是把计算机课程的实践性和操作性放在首位，采取的是以实践为主的教学模式。正因为我们在教学中采取的是以实践为主的模式，教给学生的是操作计算机的方法和思想，故我们对学生学习效果进行评价的时候应侧重于考查学生的动手能力，特别是将信息技术应用于学习、应用于生活实际的能力。如果我们仍旧沿用传统课程的笔试考查方式，显然达不到检验学生操作水平和操作技能的目的。教育部在《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》中明确地指出了小学阶段信息技术课程的教学目标是：增强学生的信息意识，了解信息技术的发展变化及其对工作和社会的影响；初步了解计算机基本工作原理。学会使用与学习和实际生活直接相关的工具和软件；学会应用多媒体工具、相关设备和技术资源来支持其他课程的学习，能够与他人协作或独立解决与课程相关的问题，完成各种任务；在他人帮助下学会评价和识别电子信息来源的真实性、准确性和相关性；树立正确的知识产权意识，能够遵照法律和道德行为负责任地使用信息技术。
　　 二、将所学的信息技术知识和技能用于解决现实生活中的具体问题为我们的工作、学习和生活提供方便，才是学习信息技术课程的根本目的。而教学目标是一切教学活动的出发点和归宿，具有明确的指向、激励和标准作用，因此教学评价必须以教学目标为依据。传统课程的评价模式对学生的操作技能、应用能力和创造能力难以做出评价，显然达不到检验我们的教学活动是否达到教学目标的目的。学习是一种有意识的心理和行为，是由一定的动机引起的。教师在进行教学的时候应注意充分激发学生学习的兴趣，引导和培养学生的学习动机，提高他们学习的积极性和主动性。信息技术课由于其本身“高科技”和“好玩”的特点已经可以激发多数学生的学习兴趣。如果我们在教学过程中多注重演示和直观教学，多使用一些形象、生动的多媒体教学软件，多让学生动手，相信学生学习的热情一定是空前高涨。传统的教学评价注重的是对知识的评价，是一种静态封闭的单一评价模式。这种“一刀切”的评价模式只注重考查学生对知识的识记程度，抹杀了学生的积极性。 信息技术课是一门素质教育课。因此，教学评价必须本着对发展学生个性和创新精神有利的原则进行，加强对学生能力和素质的考查，鼓励学生发挥自己的创造潜能进行创新。所以，我们除了对学生的基本知识和操作技能进行评价外，还应注意考查学生对所学的知识技能掌握后能否进行知识的整合创造。稍有点计算机知识的人都知道利用多媒体计算机进行创作必然离不开多媒体计算机，绝对不可能说利用一张纸就能进行多媒体创作。
　　 三、现代教育引入了以计算机为主的信息技术教学手段，提出了以“超媒体”方式组织教学信息，以“任务驱动”组织教学过程的思想。在传统的教学模式中，教学目标的确立直接指向知识的传授，设计的课堂教学是让学生最大限度地记住与掌握传授的知识。“任务驱动”教学法提出了一种由表及里、逐层深入的学习途径，符合计算机系统的层次性和实用性，因此便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。在信息技术教学过程中引用“任务驱动”教学法，就可以让学生在一个个典型的信息处理“任务”的驱动下展开教学活动，引导学生由简到繁、由易到难、循序渐进地完成一系列“任务”，从而得到清晰的思路、方法和知识的脉络。在完成“任务”的过程中，也培养了学生分析问题、解决问题以及用计算机处理信息的能力。 “任务驱动”教学法的基本特征就是：“以任务为主线，以教师为主导、学生为主体”，在教学中，任务直接影响教学效果，任务的设计、编排就成为关键，显得尤为重要。下面就来具体谈谈“任务”设计的各种要求及原则。
1.“任务”的目标要明确 。在设计过程中，把总体目标的每一步细细分化，分化为一个个的小目标，并且把每个小目标作为一个模块，使之容易掌握，再通过这些小小的任务来体现总体目标。在设计时，把认知目标分为三个层次：了解、理解、掌握。了解主要指那些学生能够记住或重复出现的知识和操作方法；理解是指学生对已经学习过的知识和操作方法用自己的语言或动作来进行表述；掌握则是反映学生能用所学过的知识和操作方法去解决新情况下的简单问题，进而举一反三。操作过程中则把目标分为初步学会、会、熟练应用三个层次。初步学会是指学生能进行基本的上机操作；会是指学生能进行连续的、差错很少的上机操作；熟练则是反映学生能进行效率较高的、习惯性的，能自己发现错误并能自我纠正的操作，此时就能进行一些复杂的操作尝试，进而探究一些未知领域，即举一反三了。
　　 2.尽力体现以“学生为中心、教师为主导”的教学策略。传统教学模式的主体是教师，教学时往往是教师讲学生听，学生被动地接受学习，这非常不利于调动学生的积极性。在实行“任务驱动”教学法时，要求师生改变传统的观念和角色。学生在学习中起主导作用，教师在教学中起组织、引导、促进、控制、咨询的作用。强调学生的主体性，要求充分发挥学生在学习过程中的主动性、积极性和创造性。学生被看作知识建构过程的积极参与者，学习的许多目标和任务都要学生主动、有目的地获取学习材料来实现。
　　 3.“任务”要注重渗透方法，注重培养学生能力。 通过“任务驱动”教学，主要的目的是让学生自主学习，能找到一种行之有效的学习方法，并在完成“任务”的过程中培养创新的能力。因为完成“任务”的过程中可以用多种方法，并不一定完全按教师、书本上讲的方法。可以进行创新，这就为创新能力的培养提供了很好的机会。
　　 总之，教师进行“任务”设计时，要仔细推敲每个知识点，统筹兼顾，为学生设计、构造出一系列典型的操作性“任务”，让学生在完成“任务”中掌握知识、技能与方法。在当今信息时代，需要更多信息人才，只有好的教学方法才能培养适应社会发展的人才。作为小学计算机教师，必须充分认识到加强创新能力培养的重要性和必要性，切实立足计算机课程的专业技术优势，多角度多层面多途径地培养学生的创新能力，最大可能地发掘学生的创新能力，切实为将学生培养成创新型人才奠定坚实基础。
　　 参考文献
　　 [1]陆晓维.小学计算机教学中学生创新能力的培养探析[J].中国信息技术教育,2014,14:161.
　　 [2]唐睿.小学计算机教学中学生创新能力的培养[J].中小学电教(下),2014,06:62.
　　 [3]敖艳丽.计算机教学中学生创新能力的培养[J].太原城市职业技术学院学报,2008,11:108-109.