

“兴趣为起点，以活动为载体”多途径开展信息技术教学

陈贺

(新民市梁山学校 辽宁 沈阳 110300)

【摘要】 中小学信息技术新课程标准中要求，是以培养学生的信息素养和信息技术操作能力为主要目标，以操作、实践性和探究性（创新性）为特征的指定学习领域。因此在教学中，一定要激发、培养学生的兴趣。我们可以从以下几个方面来激发、培养学生学习信息技术的兴趣：一、营造一个轻松的心理氛围有利于培养兴趣。二、游戏入门，提高学生的学习兴趣。三、组织各类竞赛，发展学生的学习积极性。四、注重自主实践，品尝学习乐趣。五、利用小组合作，缩小个体之间的差异。六、采取寓教于乐的方法。通过这些方法，一定能达到调动学生学习兴趣的目的，培养他们乐学、会学、主动发展，以全面推进素质教育。

【关键词】 培养；激发；学习兴趣

前言

新的课程标准中指出：中小学信息技术是以“兴趣为起点，以活动为载体”螺旋上升的设置内容，在实施教学行为时，也要求学生主动、生动地发展，因此在新的教学形势下，学生拥有强烈的学习愿望是教学成功的必要条件。在信息时代，培养中小学生对信息技术的兴趣和意识非常重要，教学内容的设计和教学设计都要以培养学生的兴趣为出发点，爱因斯坦说过：“兴趣是最好的老师”。在教学中，我们应积极探索一些新型的教学模式，采用启发式、探索式、研究式等教学方法，尽可能地为学生提供积极主动发展的空间，培养学生运用信息技术进行学习和工作的能力、可持续发展的能力，为终身学习打好基础。

那么怎样才能激发和培养学生的学习兴趣呢？

1. 营造一个轻松的心理氛围有利于培养兴趣

信息技术教学的实践让我懂得，坚持鼓励和诱导相结合，排除学生学习中各种心理障碍，克服学生的为难情绪，创设和谐的学习氛围，是提高他们学习兴趣的有效手段。小学低年级学生的思维活动水平基本上处在具体形象思维阶段，因此，学生只有在真诚、理解的气氛中，才能充分地展示自我，也只有在宽松的心理氛围里，才能认识自身的价值，从而自如地、充分地发挥自己的潜能。因此，必须为学生营造一个良好的心理氛围。

在教学过程中，教师应以真实和真诚的态度对待学生，与学生平等相处，敢于承认自己的缺点和不足。在日常教学中，教师既是教育者，又是学习者，应该以科学的态度对待知识、真诚地面对学生。在日常的学习活动中，教师应该尊重学生，对能力强的学生给予鼓励，对能力相对较弱的学生不但不能存有偏见，而且要去理解他们、并耐心地指导和帮助他们，分析原因，找出解决问题的办法，而不简单地否定，抛弃他们。另外，良好的心理氛围的营造，也决非一夕就能完成，它还包括在课外，在生活中的长期积累。

2. 游戏入门，提高学生的学习兴趣

心理学认为，学生兴趣是指对学习活动中产生的心理上的爱好和追求的倾向，这种倾向是和一定的情感相联系的，学生“爱听”和有“学习兴趣”也不完全是一回事。学生有学习兴趣表现在他们有主动了解、积极探索的愿望上，有不惜时间、不怕困难，可以集中较长注意力的表现上，而且也表现在愉快的学习情绪上。

中小學生毕竟年齡小，好動、好奇心強，往往是坐不住，對於單調的練習逐漸有些厭煩，經過充分考慮分析和學生學習的實際情況，我就適當地採用一些遊戲來激發學生的學習興趣。例如：吃蘋果、青蛙過河、打地鼠、警察抓小偷等等遊戲，這些富有童趣的遊戲，深深地吸引了學生，在課堂中發現學生們在忘情地玩遊戲的過程中不知不覺地指法練熟了，懂得了平常課堂中很難理解的回車鍵、空白鍵、換檔鍵、光標鍵、退格鍵、功能鍵的作用與使用，由於遊戲中巧妙地設置一些障礙和關卡，迫使學生去理解鍵盤上的一些鍵的功能與使用，這樣他們就在無形中學會

了鍵盤的使用，如果強行讓他們去學習班理論知識，背熟鍵盤字母排列、鍵盤功能，學習效果不見得會很好，同時學生們也沒有更大的學習興趣。通過教學實踐，我認為正確地引導中小學生玩電腦遊戲是利多弊少。使我體會到“電腦遊戲是通往電腦世界的捷徑”這句話的含義。但電腦遊戲的取材和活動時間必須要嚴格控制，要選擇優秀的適合學生的遊戲，更要強調趣味、益智和學習的功能。有了這樣的興趣，再加上老師的引導，就會引起學生大腦皮層對信息技術的高度興奮，他們就會關注信息技術的發展，從而感到自己知識的貧乏和不足，他們會很自然地願意上信息技術課，自然而然以師為友，以學為趣。

3. 組織各類競賽，發展學生的學習積極性

中小學生喜歡爭強好勝，在教學中適當進行競賽可以提高他們的學習積極性。特別是在指法練習時，採取競賽的方式，學生們興趣高漲，有的同學為了取得好成績，一連打好幾遍。一般我都是把最高成績為本次比賽的結果，所以每次比賽時每個班都有三分之一的同學要改一次成績。有的同學還要改兩次、三次。

4. 注重自主實踐，品嚐學習樂趣

“實踐出真知”，只有在實際操作中，學生才會發現和處理許多問題。所以，在信息技術課堂教學中必須做到精講多練。精講多練就是多一些上機操作的時間。俗話說熟能生巧勤能補拙。多練習，學生自會在不知不覺中掌握所要學習的知識。從中品嚐到收穫的樂趣，逐漸培養學生的成就感和榮譽感。在教學中，我將探究的主動權交給了學生，給他們多一些表現的機會，多一份創造的信心，多一份成功的體驗，給學生一種到達成功彼岸的力量。應該說上機時間占70%，理論課只占30%。學生上機操作的過程是一個融閱讀、理解思考和觀察、驗證於一體的過程。學生剛開始學習時還有興趣，但慢慢地對計算機的热情就會下降，不感興趣。這就要求我們教師在上課過程中採用“任務驅動”教學法，明確每節課的教學目標，布置相關任務，設下疑難問題，讓學生自己去思考問題、上機實踐探索解決問題的办法，給學生“主動發展”的空間，大力推行“發現式”教學，同時要保證學生充裕的上機時間，着重培養和鍛煉學生的操作技能。當學生通過自己的上機操作能夠解答某一問題或完成一件任務，必將會熟練掌握該項操作技能，增添一份喜悅之情，充滿學習計算機的热情。如在講解WORD編輯時，教師可以先圍繞教學目標出幾道練習題，讓學生自己帶著問題操作預習，然後教師再總結學生的學習情況。同時不定期地開展一些全體學生都參加的指法練習、編輯排版、等操作競賽，讓學習興趣進一步加強。

5. 利用小組合作，縮小個體之間的差異 信息技術課是一門操作性很強的學科，估計沒有哪個學科在體現學生的差異方面有信息技術課這樣明顯。種種主客觀原因造成在計算機課上，有些學生可以說是一點就通、舉一反三，而又有不少學生基礎較弱，學有困難。這就給我們的教學帶來了一定的困難。如果教學內容太淺了，基礎好的學生就不能很好地配合，而稍微加深一點，基

(下轉第386頁)

时间不可辜负

孙睿临 许雪娟^{指导老师}

(吉林省大安市第五中学校八年级七班 吉林 大安 131300)

【摘要】 时间就像滚滚长江东逝水,说不定你看作文的时候,5分钟已经过去了。我相信大家只要意识到时间的重要,并认识、控制、利用时间,就一定不会辜负时间,生活也会充实而快乐,绝不会“因碌碌无为而羞愧”或“因虚度年华而悔恨”。

【关键词】 时间; 辜负; 珍惜

时间这个词,在我们生活中到处能听见。它由过去、现在、未来构成,也可理解为第四个维度,只不过不能向前罢了。我认为,如果要问什么不可辜负,那就是时间了。

时间的重要性,是不言而喻的。关于时间的名言可以说是多如牛毛:“一寸光阴一寸金,寸金难买寸光阴”、“劝君莫惜金缕衣,劝君须惜少年时”……时间对于一个人来说是极其重要的,没有时间就是没有了一切,或者说一切都停止了。更重要的是,不管你是否愿意,它都在一秒秒地飞逝,再也不会回头。一个人浪费了时间,他同时也会失去很多东西。或许有人会说:“时间还多着呢,浪费一点也没关系。”那么我就要问:“时间真的还多吗?假如你的生命因为一次飞来横祸而突然结束了呢?”这是完全可能的事,也是谁也无法预料的事。倘若这是真的发生了,在临死前就不会后悔吗?就算没有发生这事,也迟早会因“年与时驰,意与日去”而后悔浪费时间。因此,时间对于一个人来说是十分重要的,是不可辜负的。

那么,怎样才能不辜负时间呢?我认为,要做到认识、控制、利用三点。首先你要认识到:一天二十四小时,每个人都是一样的,不会多也不会少。我曾在郑渊洁的一篇童话,一位鼠王把一天改为十二小时,企图多出一倍寿命,还把时钟倒过来拨动,企图越过越年轻,结果在他自己认为的零岁大寿时死了,这真是愚不可及。有人沉迷网络,几个小时一下过去了,仿佛很短。但事实上时间的长短没变。一天二十四小时,所有人都是一

样的,不会随着主观意识的改变而改变。

其次要控制好时间。“总要等到睡觉之前,才知道功课只做了一点。总要等到考试之后,才知道该念的书都没有念。”这就是没有好好控制时间。

我认为在我们做事之前一定要给自己规划一个时间,尽量在这个时间里完成。

第三要利用。既然知道时间的重要,认识到时间一天24小时,给自己规划了时间,就要好好的利用时间,尽力做好规划的事情。倘若时间不够你使用,你就当挤出时间来。“时间就像海绵里的水,只要你肯挤时间总会有的。”假如你的时间有空余,你也可以好好地利用它们。据说俄罗斯总统普京,半夜都会爬起来看书学习。可以说是把时间用到了极致。

时间就像滚滚长江东逝水,说不定你看作文的时候,5分钟已经过去了。我相信大家只要意识到时间的重要,并认识、控制、利用时间,就一定不会辜负时间,生活也会充实而快乐,绝不会“因碌碌无为而羞愧”或“因虚度年华而悔恨”。

指导老师:许雪娟

【点评】

这篇文章显示出了较高的议论文写作水平一是论点明确,二是思路清晰,三是论据丰富。特别是理论论据,信手拈来,极大地增加了文章说理的力度,也使得文章富有文采。作为初二的学生来说,能写出这样的议论文,很是了得。

(上接第374页)

础差的学生便不能接受。为了解决这个实际矛盾,我主要采取了小组协作学习的方式,组与组之间资源共享。学生变学者为教师,改变了传统的师生间单向传递知识的方式,使学生由知识的被动接受者转变为知识的传授者,发挥了学生的主体作用。对于教学中的一些简单而且是学生最感兴趣的内容,可以事先告诉学生教学目标,让学生自己组织上课。这样,学生就会按照自己的理解程度,备好课,并以自己最好的教学方式扮演“小老师”。同时,在上机实践课中,教师由于各种原因不能兼顾到每一个学生,这时可以让一部分操作较好的学生当“小老师”,对其他同学在上机过程遇到的一些难题给予解答,互帮互助,共同学习。

6. 采取寓教于乐的方法

教学时要遵循中小学生身心发展规律,不宜长时间说教,应采取生动活泼,寓教于乐,寓教于玩的教法,如:在教学实践中我大胆尝试,把“益智游戏”做教学的载体运用到教学中,把游戏的变互性、趣味性和挑战性特点变成学生接受知识、掌握技能的动力。同时,学生在玩趣味游戏中,常会感到对知识的渴望,他们便会主动地提出并请示解决问题的方法。这样,在操作实践中,学生学习的主动性与积极性提高了,这种紧张而又快乐的气

氛给教学带来了意想不到的良好效果。

结束语

总之,教师要想激发和培养学生的学习兴趣,就要研究学生学习兴趣形成的客观条件,探求学生的心理状态,在教学中向学生提出恰当的要求,采取切实可行的教育方法,这样才能达到调动学生学习积极性的目的,培养学生乐学、会学、主动生动地发展,把学生的“要我学”改变成“我要学”,养成积极创新的良好学习习惯,打开学生学习信息技术的兴趣之门,开展真正意义上的素质教育,全面地实施新课程。

参考文献

- [1] 沈建强.对中小学信息技术教育定位的思考[J].中国教育信息化,2008,(24).
- [2] 孙月圣.中小学信息技术教育研究的未来取向[J].当代教育科学,2006,(1).
- [3] 郭艳琴,高文婷.问题与对策:中小学信息技术课程教学探讨[J].考试,2010(18)
- [4] 田野.新课程下如何进行中小学信息技术课堂教学[J].新课程:中学版,2009(08)