

试论中小学阶段信息技术学科编程兴趣的激发与培养

张婧

(内蒙古呼伦贝尔市海拉尔区新桥小学 内蒙古 呼伦贝尔 021000)

[摘要]随着现代信息技术的快速发展,信息技术学科作为培育信息技术人才的重要科目备受关注,也作为日后社会优质社会人才的评价指标备受青睐,而信息技术学科中编程板块作为信息技术的关键技术知识更是教学中的重点所在,在教学中占有较高的优先地位。因此,中小学阶段信息技术学科教师应提高学生的信息技术编程能力培养,从学生的兴趣激发为起点,做好学前启蒙,不断培养中小学学生编程兴趣和能力,进一步为学生未来学习信息技术编程技术打好基础。

[关键词]中小学;信息技术;编程教学;兴趣引导;培养策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2021.12.1480

中小学信息技术编程教学的内容是相对较为复杂,学科基本知识对应的学生能力从理论层面来讲是超过了当前学生水平的,相对来讲是比较困难的,因此,教师应根据学生的能力和学习需要调整教案,为学生找到有效的学习方法,养成良好的编程课程学习习惯,整理学习思维与逻辑,不断提高中小学学生的编程能力。对于中小學生来说,兴趣爱好是自主学习的主要内在动力。专门针对信息技术教育,如果教师能够激发学生对信息技术编程的兴趣,他们探索信息技术的意识会提高,相应的知识更加熟练,在编程能力操作水平上也会有所进步,可以说中小学信息技术编程教学的首要目的是激发他们的学习兴趣,这是各个信息技术学科教师应当重视的,要不断通过对教学教育内容的优化和新的教学方法的探索来改变学生对信息技术学科编程课程的认知,提高学生的学习兴趣和信心。

一、培养中小学学生信息技术编程学习兴趣的重要性

根据信息技术课程标准,中小学信息技术编程课程应使学生获得专业信息、传递信息、处理信息和应用信息的各项能力。中小学信息技术学科是一门集知识和技能于一体的应用型学科,具有很强的工具性,是日后学生掌握社会技能的基础性学科,也是综合应用型学科,具有很强的实践性,对学生实际操作能力有一定的要求。兴趣是课程学习的主要动力来源这是毋庸置疑的,尤其是信息技术这类新型的技术学科,通过教学建立学生初期的学习信心是培养整门学科的关键,是提高学生课堂教学效率的关键。苏霍姆林斯基曾讲过,任何优秀的教师,都应该善于激发学生对课堂学习的兴趣。著名教育家叶圣陶也曾讲过,要鼓励学生积极学习,教师要教学生他们所需要的一切,让教育事业变得更加有趣。主观来讲,中小学生对某一学科产生了浓厚的兴趣学习起来才会更加精炼和敏锐,学习的主动性加强,记忆、思考等能力也随之增强,并且能够将学习计划的更清楚。相反的,很多学生会因学习兴趣不足,没有足够的学习动机,对教师的教学活动产生负面影响。

二、中小学阶段信息技术学科编程兴趣的激发与培养

(一) 善用游戏教学法来激发动力

通过教学经验来看,对学生学习兴趣的提高是可以提

高学习效率的,使学生能够自发地追求知识,提高对学科的探索欲望。对于中小學生来说,兴趣是教于学生的第一步,有了兴趣学科的趣味性才能体现出来,才能传输给学生调动学生的求学欲望。因此在中小学信息技术学科编程兴趣,教师不仅要要在方法上注重语言的教学,而且要善于利用信息技术学科编程的趣味逻辑、数字思维等来引导学生的兴趣,根据学生的个性实施教学,选择合适的时机将开展游戏教学,通过游戏的方式提高学生在课程中的体验感,提高学生的兴趣,鼓动学生积极参与课堂讨论。在中小学信息技术编程学科教育实践中,游戏教学法是激发学生兴趣最佳的教学方法,能够有效引导学生熟悉信息技术的基本知识。简单举个例子,在学习用键盘打字时很多学生因对字母键位的不熟练,有些英文键根本不认识或者理解不了,很容易丧失学习信心。教学开始后,如果教师直接向学生讲按键的要求、作用等内容,有些理解能力较弱的或者基础不牢固的学生对指法等难点知识在短时间内吸收不了,学生会一时难以接受和处理这些知识,让部分学生感到疲倦,产生厌学情绪,打击积极性。而结合游戏教学法来开展教学,先让学生尝试在打字游戏中娱乐,通过软件中内设的“打地鼠”等键位游戏提高学生对键位的记忆,同时掌握手指放的位置,让学生比较自己的打字正确率,初步激发学生的学习兴趣。在随后的手指练习中,很多学生会主动要求重复练习按键的指法和位置,通过短时间的练习,开展基本的练习方法,让学生尝试自己打字,结束后再继续再让学生们再次来进行游戏练习,不过可以把游戏的方式加强,比如做“青蛙过河”的游戏,每一只青蛙对应了一个单词,学生在规定的时间内完成便能成功过河,通过这样的游戏练习后学生会不断加快打字练习的速度和效率,时间一长他们就能发现自己的手指练习有了很快的进步,这样就在无形中激发了他们信息技术编程学科基础练习的兴趣。值得一提的是,教师在教学前务必做好备课准备,应该提前想好选择什么样的游戏方法来引导学生兴趣发展,给予学生有效的学习方法,保证教学的实效性。

(二) 通过创造情境培养学生的好奇心

合理的课堂教学情境不仅可以激发学生的好奇心,促进学生

能力,将信息技术学科编程内容融入到生活中来,提高学习的适用性。教师在设计情境时,要以教材为依托,从真实的教育需求出发,根据学生的实际能力和现状环境,积极创造新的情境环境,营造良好的学习氛围,将学生置于良好的学习环境中去。中小学阶段的学生在信息技术学科上还属于初步阶段,他们的逻辑思维还在构建过程中,主要是通过形象思维来感知和理解事物,因此在教学过程中学生的学习效率是比较难以提高的,它不像语文类学科那样迅速能够提升上来,其中的逻辑关系必须理顺,要将学科的趣味性引出来。针对中小学生学习不成熟的特点,教师在教学中应创设积极的学习环境,用具体实际的形象实例来激发学生的好奇心。比如说在做课程的简介中,可以通过动画故事的形式让学生明白学习课程的目的,让他们知道这节课学习的内容是什么,为什么要学习这些内容,学好了有什么用,再结合优美的音乐,营造出非常舒适的氛围,能够让他们沉浸在情境当中去,去理解和学习学习信息技术编辑课程的重要性,降低学习难度,了解更多的基础功能,掌握更多的基础知识,向他们展示编程学科做出来的动画或者一些互动的小程序,如此一来就提高了他们的学习的目的性,积极提高他们的学习热情,将学习内容内化于情境中的教学方式,既能够激发学生的好奇心,又能够培养他们的想象力和逻辑思维。

(三) 通过竞赛促使学生提高学习动力

信息网络是高度联动的,具有高度的互动性、趣味性和竞争性。在中小学信息技术学科编程教学中,要适当给学生提供竞赛的机会,多举办各项比赛,可以组织小组学习的方式,通过调动团队的积极性来以活跃整体学习热度,让学生通过比赛练习掌握到更多的学习技巧。比如在学习基本的编程技能时,可以组织班级间的“技能大赛”,在相同年纪的班级开展竞技活动,测试学生对编程软件的掌握程度。通过这样一系列的竞赛活动,提高学生的对抗心理,从理性的角度提高学生的学习意识,暴露学生自身问题的不足,善于发现自己的不足,敢于面对失败,促使学生激发自身的学习动力。教师通过适当的鼓励和引导,给学生树立信心,客观评价,进一步增强学生的学习动力。

(四) 开展分层教学正视学生差异

全面发展是育人的目的和要求,在新课程要求下,以人为本的教学思想逐渐深入,要积极正视学生之间的差异化,尽可能的提高所有学生的学习质量。因此,在中小学阶段开展信息技术编程教学时,教师应秉持新课程改革理念,采用分层的教学方法和评价方法,对不同素质的学生采取不同的教学对策,将学生分层分类提高不同阶段学生的学习积极性,通过在教学方法上的不同尽可能提高不同阶段学生的发展,让学生参与教学活动的全过程。信息技术本身就是一门实践性很强的学科,对学生的基本功要求非常严格,一旦基础抓不好,很容易导致后面的学习出现问题,因此我们也会

看到有些学生学习能力会比较好,有些学生的接受能力要差很多,有的学生在老师的指导下就可以掌握更复杂的操作技能,而有的学生基础比较薄弱,需要反复练习才能克服学习困难。在这样的班级环境下,教师的教学安排不能够完全满足所有孩子的学习,一旦教师安排的学习内容过于简单,熟练程度较高的学生就不会有学习的兴趣,而如果学习难度太高,熟练程度低的学生会失去学习信息,没有学习兴趣和欲望。因此,在教学中除了开展分组教学外,还可以进行分层教学,根据不同层次的学生开展不同内容的训练,做好专项训练,帮助成绩好的学生进一步提升学习能力,而学习基础较差的学生也能够巩固基础,不断向上发展,营造共同学习的良好氛围。此外,在分层教学中教师还要设立考核机制,做好课后评价,评价的过程要客观中肯,在言语上要不断鼓励学生成长,不可以打压学生的学习信息,不让学生丧失学习的兴趣,不骂学生,多表扬学生的积极表现和进步,可以适当让学生进行自我评价,也可以让学习能力强的学生来获得其他的权力,让其进行互助评价,提高学生之间的交流与学习,营造共同学习的良好氛围。

(五) 提高学生的成就感

中小学阶段的学生,需要最多的便是对其的鼓励和肯定,任何老师和家长的鼓励都会促进他们内心的信心成长,因此在信息技术学科编辑课堂教学中学生有了进步教师都应及时给予鼓励和表扬,让他们有自己的成就感,教师也要善于将学生的成就感转化为学习的动力。进而提高学生对于信息技术学科的学习兴趣。

结语

总之,信息技术是一个新型持续发展的学科,这个学科带给新一代人才更多的技能和信心。在中小学教学中,教师要不断提高对学生的认识,要不断改进信息技术的教学方法,从多方面入手,以学生主体为中心,秉承以人为本的思想,积极改善教学策略,活用教学方法,激发学生的学习兴趣,挖掘学生的内在潜能,不断提高学生的学习兴趣。

参考文献

- [1]石晓萍.初中信息技术教学中学生编程兴趣的培养研究[J].天津教育,2021(18):3.
- [2]祁欣.小学信息技术教学中培养学生兴趣的几点尝试[C]//教育理论研究(第四辑).2018.
- [3]王瑞峰.浅谈如何在信息技术教学中培养学生的学习兴趣[J].学周刊,2020(11):2.
- [4]凌勇深.激发学计算机学习兴趣 教辅结合寓教于乐——小学计算机信息技术教学心得[J].科技致富向导,2012(5):2.
- [5]李云梅.论在初中信息技术课程中如何激发学生的学习兴趣[J].考试与评价,2017,000(011):137.