

初中计算机教学的趣味性教学探讨

韩香红

(甘肃省陇南市徽县大河乡大河初级中学 甘肃 陇南 742313)

[摘要]随着时代的进步,以计算机为代表的信息技术在各个行业有了更加广泛的应用,也在影响着人们的生活和工作学习方式。因此,当代学生也应当掌握一定的信息技术知识,才能更好适应社会,利用信息技术提高学习和工作效率。爱因斯坦提出“兴趣是最好的老师”,它可以激发学生学习和学习动力,为学生提高创造力和自主学习兴趣提供必要条件。由此可见,采取合理教学模式,丰富课堂趣味性是高效开展初中计算机课堂的基础。

[关键词]初中生;计算机教学;趣味性教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.05.563

前言

初中阶段计算机教学主要任务就是培养学生对信息技术的学习兴趣和意识,让学生能够掌握相关基础信息基础知识和技能,并了解到生活中离不开这些知识。计算机是一门理论与实践并重的学科,需要学生在理论的指导下进行实践操作,并在真正动手接触过后掌握有关技能。因此,初中计算机教师要充分认识到学科的特点,针对学生当前心理年龄发展特点和兴趣点选择恰当的教学手段,通过趣味教学激发学生学习兴趣,提高教学效率。

一、趣味导入,吸引学生注意力

多数情况下,学生在经过课间活动后很难立刻将注意力全部集中到课堂之上,而是会觉得意犹未尽,与同学攀谈或走神思考刚刚发生的事情。针对这种情况,教师就可以进行趣味导入,有效吸引学生注意力,通过创造活跃、轻松的教学氛围,使学生愿意主动参与到接下来的教学活动当中。这样的方式也更容易被学生接受,借助学生兴趣点激发学生探索欲望,抓住课堂十到二十分钟的关键点,对教学目标进行传授^[1]。

例如:在进行插入图片的课程教学时,教师可以通过带领学生观看色彩丰富的图片或学生感兴趣的影视资料吸引学生注意力,并通过为学生设置问题“你能用什么样的方式,最快速将图片插入到Word文档里去?”让学生针对教师要求行自由探索,在这一过程中,学生会主动展开思考,将注意力集中在课堂当中。多数情况下学生会想到用保存图片的方式,将图片存在桌面并在文档中插入图片,然而这样的方式无法对视频某一画面进行捕捉。在吸引学生注意力之后,教师再进行讲解,通过按住Ctrl+Alt+A的方式,就可以直接截取自己想要的部分。再带领学生自主选取视频或图片进行操作,在成功截取自己想要的影视画面时,就会让学生感受到成功的喜悦和计算机技术在生活中的实际应用作用,并愿意主动参与到接下来的课堂。

二、激发学生学习兴趣,培养学生创造力

计算机课程要坚决杜绝在没有实际操作的情况下带领学生照本宣读,只传授理论知识^[2]。这样的教学势必会让学生觉得枯燥,降低学习计算机的热情。因此,初中计算机教师应当多采取趣味性教学,激发学生学习兴趣。

例如:在带领学生学习插入图形和图片过程中,学生未必此次都可以找到心仪的资源,这时候就可以引导学生通过绘图软件,借助丰富的素材进行创作,最终得出自己先要的画面并利用之前学过的Ctrl+Alt+A的截图方式,将图片插入到自己的文档中。或者,为学生设置课题,以几何图形为例,由学生借助软件中的不同几何图形元素进行创作,发挥自身想象力和创造力,在趣味教学中发展思维能力。

三、寓教于乐,展开趣味性游戏教学

当今时代发展背景下,学生接触计算机和信息技术的途径多半是在进行游戏的过程中,学生初次认识和了解计算机也都是通过网络游戏,正是因为如此,学生在初步进行计算机学习时往往都是充满兴趣的,认为在计算机课堂可以尽情玩游戏。然而,当学生根据教师要求展开有目的学习时,发现这和自己想象中的计算机课程并不一样,因此渐渐失去兴趣。针对以上

情况,初中计算机教师在开展互动过程中,要充分利用当前学生生活活泼,爱玩的心理年龄特点,适当插入游戏环节激发学生学习和课堂参与兴趣,提高教学效率。

例如:在带领学生认识计算机的组成结构时,教师可以通过设计简单的游戏让学生在电脑上进行拼图游戏。将不同颜色、不同品牌的电脑主机、键盘、鼠标等分开制作成游戏课件,让学生在教师讲述后进行比赛。合理利用当前学生好胜心理,激发学生参与活动的热情,并在“组合电脑”过程中深刻了解到电脑是由哪些部分组成。采取这样游戏的方式能够激发学生自主学习能力,让学生对计算机课堂感兴趣,避免传统教学模式下学生对课堂内容觉得枯燥乏味等情况,影响教学质量。

四、设计比赛环节,提高学生参与程度

计算机课程内容看起来简单,然而实际操作性强,想要促进高效课堂展开,就需要教师采取符合学生发展和贴近学生实际需求的方式展开教学活动。当前年龄段学生好胜心强,对于竞赛模式的活动会不自觉提高关注度^[3]。对此,初中计算机教师就可以通过设计比赛的教学环节,在培养学生打字速度和准确度的过程中,借助组队竞赛提高学生课堂参与程度。传统模式下,教师想要带领学生开展打字活动,多数会让学生借助软件自带的游戏如“追捕犯人”“青蛙跳”等小游戏,或者直接为学生准备一段文章让学生进行对照练习。这类软件一开始确实能够有效吸引学生注意力,然而一段时间过后,学生会在日复一日的训练下感受到枯燥和乏味,渐渐对教学活动失去兴趣。

例如:教师可以通过为学生设置奖品,将学生分成三道四组进行比赛。每一位学生都有相同数量的任务,在最短时间内第一个完成,且正确率高的队伍就算获胜,可以得到教师准备的奖励。利用这样的趣味教学方式可以有效吸引学生学习注意力,让学生有动力,并愿意主动参与到课堂中来,在过程中发展自身技能,提高学习效率。

结论

综上所述,在初中计算机教学课堂,教师要以培养学生对计算机课程的学习兴趣为主体。通过充满趣味性的教学活动设计,让学生将注意力集中在教学活动中,增强学生学习质量。并借助多种多样的游戏化、多元化教学手段使学生了解到计算机课程并不是完全枯燥乏味的,且在日常生活中占据重要地位,有很强的应用性,同时愿意参与到教师的授课活动中,激发学习兴趣,提高课堂教学质量。

参考文献

- [1]赵明.“合作一探究”模式在初中信息技术教学中的应用——以《计算机安全》为例[J].品位·经典,2021(04):158-159.
- [2]张火松.初中计算机教学中学生计算思维的培养策略研究[J].科学大众(科学教育),2020(07):26.
- [3]张晋生.新课改下初中计算机教学实施策略探究[J].计算机产品与流通,2020(07):260.