

在信息技术教学过程中发挥兴趣的主导作用

姜海旺

(河北省廊坊市广阳区北旺乡大枣林中心小学 河北 廊坊 065000)

[摘要]信息技术课做为是一门工具学科,在其他学科的教学发挥着越来越大的作用。那么如何让学生熟练掌握这门工具学科,让学生自由地在知识海洋中畅游就显得尤为重要。

[关键词]信息技术;主导作用

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2021.05.1769

信息技术课做为是一门工具学科,在其他学科的教学发挥着越来越大的作用。那么如何让学生熟练掌握这门工具学科,让学生自由地在知识海洋中畅游就显得尤为重要。在信息技术课教学过程中,学生是教学活动的主体,课堂教学应强调学生的主动参与,而如何发挥学生的主体地位,如何让他们主动参与在教学中来呢?这时就要发挥兴趣的主导作用,兴趣是事业成功的前导,也是培养学生学习热情,产生内在动力的关键。当我们仔细研究学生的学习兴趣时,不难发现凡是学生感兴趣的学科,往往也是他们学习成绩比较好的学科。这是因为兴趣是学习的动力,它促进了学生学习的兴趣,是导致学习成功的重要原因。可以说,学生对学科兴趣的强弱决定了学生学习质量的高低,那么如何在信息技术教学中如何培养和激发学生的学习兴趣呢?我从如下几个方面进行了实践。

一、激发学生内在兴趣

传统的课堂教学大多是“牵牛式”的,就是心老师为主导,教师严格地按教学目标教,学生小心地跟着教师学。这样的作法不仅不利于发展学生的思维,而且难以提高教学效果,教师如能根据学生的知识结构,善于设计一些开放性的问题,就能充分调动学生的兴趣,激发学生学习的兴趣,启迪学生的创新思维。把学生从单纯接受灌输的“知识的容器”,转变为通过引导,获得发展的“知识吸收体”。充分激活学生的兴趣,使学生思维的广阔性得到充分的展开,从而获得新的知识。

例如在教学《转动的风车》一课中,我事先做了一个简单的风车动画,然后把它演示给学生,学生看后非常好奇。我在此基础上,向他们讲解并演示了这个动画的简单过程,即先画出一个风车,再把它们组合成一个组件,最后创建一个旋转的动作补间动画。

二、主导学生兴趣方向

在教学中,师生互动,共同游戏,气氛融洽,学生最容易接受的兴趣便是“玩”,我们要让学生在“玩”中得到启发,收到良好的教学效果。“玩”中创新,不仅能调节学生精神,而且能寓教于“玩”中,使学生在紧张的学习活动之后,通过轻松愉快的“玩”,提高学习的兴趣,巩固已获得的知识,并加深对知识的理解。为学生拓展一个“玩”的平台,引起学生对学习发生兴趣,而这种兴趣,又将转化为学生继续去创新的一种动力。

例如:在教学《神奇的放大镜》一课中,我先发给每位同学一个真实的放大镜,让他们自己用放大镜观看周围的东西,再播放自己制作的带有放大镜片断的影片,从具体形象中抽象出来,然后让学生根据教材上的步骤自己制作一个具有放大镜效果的动画,做完给其他同学观看并讨论。最后让掌握较好的同学小组讨论,制作出具有自己特色的放大镜效果的动画。实践证明:这种方法很形象、直观,学生通过自己操作很容易理解一些比较复杂的知识技能。

三、整合资源,教中育新

课堂教学要从过去的“传授知识”的传统模式向“以学生为主体,以学生发展为根本”的模式转换。这种转变中兴趣的掌控十分重要,教师在教学时要创造一个民主、和谐的学习氛围,让学生敢想、敢说、敢问,兴趣不减,促使学生形成一个健康的学习心态,从而调动其自主参与学习的内驱力。小学

生的依赖心理比较重,总希望老师能给出“标准答案”。为了培养学生独立思考和独立解决问题的能力,有关内容的练习可鼓励学生“自作主张”。针对学生的这一特点,我采用了“实践—观察—总结”的教学步骤,让学生自己去,自己去想,自己去讨论,然后师生共同讨论实践的全过程。让学生知道自己在操作过程中的正确与否,以及改进的方法,从中获得新的知识。动手操作是一个实践的过程,是促进学生思维发展的一种有效手段,利用网络操作为学生提供了参与的机会,并在小组活动中把学生推向主体。

在《孙悟空变变变》一课教学过程中,学生动手上网的机会增多。这使学生产生强烈的好奇心和渴望动手操作的心理。因此,要尽量利用学校现有的设备、条件,结合互联网强大的共享资源,大胆地进行“开放型”教学模式的尝试。学生学习的积极性得到了充分的调动,通过大家一番有争论的辨析,全班同学对该知识的掌握程度达到了一个新的水平。

四、答疑解惑、树立信心

古人云:“学贵有疑”,质疑问难是求异的开端,也是思维能力的基本训练。学生在学习中有疑问,才能产生兴趣,产生积极探求解决问题的热切愿望。不但给学生提供了自主学习空间,而且,实现了师生间、学生个体间、群体间、个体与群体间的多向交往,相互作用。在教学过程中,如能根据学生的认知结构,设计一些质疑问难的教学内容,往往起到事半功倍的效果。

例如:在《我的新助手——计算机》一课中关于计算机的启动与关闭过程教学中,我让学生看了三个实例:①正常启动和关闭计算机;②在计算机运行的时候用关闭计算机中的重新启动选项重启计算机,计算机也正常启动了;③在计算机运行过程中死机的时候,在主机上按重启按钮,这进电脑又重新启动并可以运行了。这个例子学生有亲身体会,将它与书本知识结合起来,学生很快理解了计算机的启动与关闭过程。

五、创设兴趣情境,加强主导影响

教学情境是为了增强教学效果,而有目的创设的一种特殊的教学环境。心理学告诉我们,人的情感总是在一定的情境中产生的,在教学过程中,创造设置情景交融、形式多样、别具一格的教学气氛,使学生受到情境的熏陶和感染,则是激发他们动脑思考的重要手段和方法。它能使学生具有明显的情感倾向和意志倾向。通过联系生活经验或具体事例来创设情境,可活跃课堂气氛,兴奋学生的思维。

总之,我们广大计算机教师在进行信息技术教学过程中,一定要做到“学生为主体,兴趣为主导”,真正将学生主体参与学习的观念转变为我们自觉的教育教学的行为。同时应与学生积极互动,共同发展,使学生的主体参与得到充分发挥,从而提高学习兴趣,促进学生的自主学习、自主发展。果真这样,我们信息技术教学就一定取得良好的效果,同时信息技术作用一门工具课也必将发挥它巨大的作用。

参考文献

- [1]刘婷,邵林溪.课堂教学中生、师、技的深度融合研究[J].成才之路.2015,(21).37-37.
- [2]于桂香,张玉芹.打造信息技术高效课堂的思考[J].中国教育技术装备.2013,(19).68-69.