浅谈信息技术课上如何培养学生的学习兴趣

伟大的科学家爱因斯坦说过：“兴趣是最好的老师”，是点燃学生智慧的火花，是克服困难的一种内在的心理因素，同时也是学生学习的原动力。计算机基础教育的关键是培养学生学习信息技术的兴趣，它能激发学生的求知欲，开启学生的智慧，使信息技术课堂焕发生命力。对于学生学习信息技术来说，兴趣的培养是第一位的。对于教学来说，培养和激发学生的学习兴趣，在某种情况下能起到事半功倍的效果。

作为信息技术教师，我们很有必要在新课程改革的要求下，为了素质教育的全面有效实施，对于小学阶段的信息技术课程的有效开展做出自己应有的努力。小学信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，培养学生的创新意识和创造能力。下面我就小学信息技术教学的现状，谈谈如何培养学生的学习兴趣。

一、实施因材施教，培养学习兴趣。

因材施教是教学中一项重要的教学方法，在教学中根据不同学生的认知水平、学习能力，教师要选择适合每个学生特点的学习方法来有针对性的教学。我们应该发挥学生的长处，弥补学生的不足，培养学生的学习兴趣，树立学生学习的自信心，从而促进学生的全面发展。在信息技术教学中，学生间存在着一定的差异性，对于学生的这种差异，教师一定要给予充分的重视，而且要对此有正确的认识，要懂得结合学生间的差异因材施教，这样才能更好地开展教学，更有利于学习兴趣的培养。在具体的教学实践中，小学信息技术教师不论是在课堂教学过程中，还是在作业布置中都要结合学生的具体认知情况，要给学生平等的学习机会，以充分调动不同学习水平学生的积极性，让所有学生能够有所提高。

例如，在计算机兴趣小组教学中，关于Word 2007中表格制作的内容，其教学要求是要求学生掌握Word 2007中表格的制作方法与使用：插入表格、在表格中输入文本、增减单元格的行与列数、修改单元格中的错误文本、调整表格大小等，最终学会独立制作。在具体的教学中，教师就可以结合学生的实际水平布置不同的Word 2007表格制作要求：让基础差、速度慢的学生完成表格插入、文本输入即可，让中等水平的学生完成增减单元格的行与列数、修改单元格中的错误文本、调整表格大小等，让学有余力的学生完成更多的目标要求，如：课程表的制作。这样的学习安排目的是为了让不同学习水平的学生都能感觉到自己有所收获，同时缩小了学生之间的差距，促进教师课堂时间的合理安排。

二、主动参与学习，培养学习兴趣。

所谓“主动参与”是指学生通过教育教学活动，在教师的有效指导下，增强参与意识，端正参与动机，提高参与能力，从而体现学生的主体作用。苏霍姆林斯基说过：“在人的心灵深处都有一种根深蒂固的需要，这就是希望自己是一个发现者、研究者、探索者，而在儿童的精神世界中，这种需要特别强烈。”所以，教师应是课堂活动的组织者，能起到指导和启发的作用。要切实提高课堂教学效果，教师必须以高超的教学能力和精湛的教学艺术，来诱发学生的参与意识。把更多的时间留给学生，让学生在实践中主动参与学习，亲身体验创新和自学的乐趣。

例如，在画图“”工具教学时，我让学生以“”工具为主自己创作一幅画。在日常生活中以圆为主素材的画很多，教师先示范，完成一些学生熟知的画。如：气球、太阳、灯笼等，形式上可能带有一丝美感，但在内容上却很简单。在学生的思维中有了一个相对充分的酝酿后，教师再适时进行引导，让学生根据生活中哪些物品是圆形或椭圆形进行讨论。学生把讨论出的画面相继出现在电脑屏幕上，有钟表、苹果、冰糖葫芦和熊猫等。这种以学生为主体的信息技术教学，给学生的主动思维留下了思考空间，使学生克服了思维中的依赖性，主动参与了学习，进一步培养了学习兴趣。

三、利用游戏活动，培养学习兴趣。

合理地游戏活动，不仅能把学生带入一个欢乐的世界，也是一堂课成功的关键。教师可以很好地将游戏寓于教学中，可以有效促使学生更好更快的学习新知识、掌握新技能。在教学中，可根据不同的教学内容合理游戏，让学生在游戏活动中，高高兴兴地学习知识，激发学生的学习兴趣。小学生大都对游戏比较感兴趣，游戏式的活动很受小学生欢迎，我们要善于引导和合理安排游戏的时机和内容，让学生在玩中学、学中玩。结合信息技术自身具有的游戏功能来开展教学，使学生在愉快的氛围中学习信息技术知识。

例如，关于指法的学习既要求学生能保证指法正确，又要求学生能规范使用。我在教学中使用了有趣的计算机游戏软件，让兴趣成为学生学习的内驱力，缓解了学生“厌练”的难题，使“厌练”变“爱练”成为可能。在练习键盘中排键“ASDFGHJKL；”时，可以利用“金山打字游戏2010之生死时速”，调用自己预先设计的文本。这样一来，学生既可以练习自己指定的内容，也可以利用“金山打字游戏2010之生死时速”游戏功能玩自己想玩的游戏。教师只要在“金山打字游戏2010之生死时速”游戏的“Data\English\E\_General”安装文件夹下，创建一个文件名为”ASD.txt”的文件，文件的内容为“ASDFGHJKL；”字符的随机排列，就可以在“生死时速”游戏中调用ASD这个练习，进行有针对性的练习了。此指法练习软件自带鼓励和安慰的语音提示，这在很大程度上可以起到培养学生学习兴趣的作用。

四、分层学习目标，培养学习兴趣。

分层学习目标就是针对学生间的基础差异，分层制订出不同的学习目标，提出不同的教学要求，采取不同层次的训练内容，达到所有学生各自发展，最终都能达到既定目标的方法。学习目标不能过高或过低，过高会使大部分学生产生厌倦的情绪，过低会使所有的学生感到没有挑战性，难以让学生有学习热情，所以要让学生有“踮起脚尖摘果子”的感觉，让他们感觉到付出努力后就能有收获，同时学习目标应明确、清晰，只要学生努力、认真地去学习，能获得成功的可能性就很大。在给学生布置任务目标时，要让本节的教学目标有一定的基础性、层次性和拓展性。任务目标应该有学生必须掌握的基础性任务，也应有一些拓展性任务，让学生能“吃得饱、吃得好”。

例如，在讲授Flash基本操作中的常用命令时，我对所有学生提出的任务是用菜单命令完成，菜单命令一目了然，学生都能看懂，对学有余力的学生提出再用组合键的方式来完成。再有，学习用Flash制作“白鹭上青天”的运动场景时，先学习“一只白鹭上青天”的操作方法，这是所有学生的学习目标，基本都可以学会。接下来学习“一行白鹭上青天”时，后进生就有了困难，所以目标就要分层设计，对操作好的学生加强指导，让他们学会更深的内容。这样既能让后进生完成了任务，体验到成功的快乐，也能让操作好的学生可以更深层次地拓展知识，以培养学生的学习兴趣。

五、创设故事情节，培养学习兴趣。

由于故事情节生动、活泼，有一定的趣味性，动人的故事对学生的吸引力极大，所以故事导入法是学生较喜爱的一种教学导入方式。好的开始是成功的一半。用一个充满趣味的故事导入新课，会令学生全神贯注地投入到故事情节中，自主地想去完成故事里面的各种任务，这样既能让学生自然而然地进入最佳学习状态，又能开阔视野，培养学生的学习兴趣。

例如：有教师在讲授Excel“表格的信息加工和处理”时是这样导入的：在上课前给大家讲一个“啤酒和尿布”的故事，美国沃尔玛早年利用NCR自动数据挖掘工具对一年多详细的原始交易数据进行分析和挖掘后发现，跟尿布一起购买的最多的商品竟然是啤酒。这时，学生已经开始热烈地讨论了。讨论的主题是为什么这两种商品一起购买的数量最多？在激烈地讨论后，教师道出了其中的缘由：原来美国的妇女们经常会嘱咐她们的丈夫下班以后要为孩子买尿布，而丈夫们在买完尿布之后又要顺手买回自己爱喝的啤酒，因此啤酒和尿布在一起购买的机会还是很多的。于是，沃尔玛就将啤酒和尿布摆放在一起，使二者的销售量双双增长。由此可见对信息进行加工和处理的重要性，机会始终围绕在我们身边，就看我们能否发现它。

总之，学习兴趣是学习动机中最活跃的心理成分，具有学习兴趣的学生，会把学习看成内心的满足而不把学习当成负担，从而取得很好的学习效果。在信息技术教学中，激发学习兴趣至关重要。培养学生学习兴趣的方法需要我们多探讨、多实践，只要是能够激发学生的学习热情，增加学习动力的方式方法，都要不失时机地应用到教育教学中，最大限度地使信息技术课堂变得更加生动、活泼、有趣。

参考文献：

[1]鲍美景.例谈信息技术课堂教学的导课艺术[J].中小学信息技术教育，2010(01)：31.

[2]张国柱.巧设任务激发学生学习兴趣[J].求知导刊，2015（04）：145.

[3]李永进.浅谈培养学生学习信息技术课的兴趣[J].新课程，2015(第13期)：206.

[4]王红婷.浅谈小学信息技术教学[J].学周刊，2016（02）：156.