

激活学生对信息技术课的学习兴趣

文/东莞市东莞高级中学 贺兴园

兴趣是最好的老师，一个人一旦对某事物有了浓厚的兴趣，就会主动去求知、去探索、去实践，并在求知、探索、实践中产生愉快的情绪和体验。目前高中信息技术课堂存在的学习兴趣问题是：直接学习兴趣干扰大，学生非常有兴趣上信息技术课，但是他们感兴趣的是自由地玩电脑游戏，上网浏览；间接学习兴趣缺失，作为非高考科目，学生没有意识到学习本学科的重要性。如何让学生学习兴趣回归本学科，达成本学科的学习目标，给信息技术老师提出了极大的挑战。

一、强化学习信息技术学科的重要性

当学生对掌握某种知识的必要性和重要性有了充分的认识时，就会对学习这种知识产生间接兴趣，从而激励自己努力学习那些自己原来并没有什么兴趣的东西。间接学习兴趣具有自觉性、稳定性，更能激发学生学习的内驱力。

因此本人把学习本学科的目的、任务及重要性这一观念和意识尽可能渗透于每一堂课。比如老师以饱满的热情，经常提到信息时代的重要性：“信息作为人类的第三大资源所占据的地位越来越重要，快速高效地获取信息，对于个人来说是竞争力，对于国家来说就是生产力，是衡量一个国家综合实力的重要方面”。第一章“信息和信息技术”有两课时，第一课时强调“信息是资源”，以同学目前的能力，如何才能将这种资源拥有更多这种资源呢？第二课时强调“想快速高效准确地获取信息，唯有掌握先进的信息技术”。第二章“信息的获取”强调“知识的一半是知道如何去得到”。第三、四章“信息

的加工与表达”强调日本动漫，美国印度的软件，给他们国家带来了物质财富，就是他们的信息加工技术了不得，作为高中生，我们需要了解一下简单的信息加工。第五章“信息资源管理”强调“信息是资源”，那要不要好好管理呀？就像家里有个大宝库，东西应有尽有，怎么管理呢？同样要借助先进的信息技术。第六章“信息安全”强调“安全永远是第一”，既要生命安全、物质安全，也要信息安全。小到个人，大到国家。要想信息安全，同样要借助于先进的信息技术。

二、在教学设计上下足功夫

1. 变换教学活动的内容和形式，避免单调地较长时间从事一项活动。这对理论课尤其重要。每堂课有讲有练，充分发挥多媒体教学的特长。

2. 认真筹划小组活动。心理学实验表明：许多人在一起活动，可以促进提高个人活动（学习和工作）的效率。布置一个具体实在的任务让学生有目的地去做。因为课时有限，每周才一节课，有时候要让学生课余去做一些事情，那更得让他们有兴趣。在高一信息技术基础的第三章第三节《多媒体信息的加工与表达》的学习之前，我布置同学自己找小组成员，合作做一个多媒体作品，主题内容为：我的班集体或我的好伙伴、我们的学生时代等自己熟悉感兴趣的内容，让其课内课外结合起来做。

3. 选择充满乐趣的知识。一个巧妙的比方，往往能把抽象的问题形象化、间接的问题直接化、复杂的问题简单化，从而让人易于理解和接受，让学生感受到学习成

功，从而激起兴趣。比如在高二选修“多媒体技术应用”的课程中，有一个分辨率的问题，其大小与画面的精美的关系，可用丝绸与麻布的关系来比喻。同时展示两幅图片，作精细与粗糙的对比。在《信息的鉴别与评价》中，选取与学生兴趣点吻合的案例。如：大学生找工作被信息假像所骗、一些易迷惑人的图片。

4. 设计零起点的补习教程。学习困难的学生丧失学习兴趣与自信的真正原因是：其知识结构有缺陷——原有固定点知识缺乏，如果帮助他们学习并建立良好的知识结构，让他们在习得知识内容与应用知识解决问题过程中体验到成功或者是顿悟（一个人顿悟产生的条件是整体把握问题情境，即整体知识的表征）后的愉悦、兴奋、开心的积极情绪体验，可以激发其学习兴趣及增强其自信。

5. 重点培养学生的自学能力。以“问题——探索——问题解决”为主线，在教学中，强调学生的主体性，激起学生的学习兴趣，让学生带着问题去学习，以提高学习效率。比如：在学习信息的概念这一内容时，我先请同学们思考：根据自己的经验，给“信息”下一个定义，和书上不一样没关系，我们来看看为什么不一样。同学们踊跃发言，有同学说“信息没有质量”，有同学说“信息就是告诉一些东西”。当每个人心中有一个自己的对信息的定义，才去阅读课本，就有兴趣了，也用心了。多提出问题，让学生自己阅读教材，自己回答出相应的问题。学完一章后，又让学生自己总结该章的知识点，以及该章知识在实际生活中的应用。