# 浅谈信息技术课中如何让学生主动参与课堂活动的论文

来源：网络 作者：静默星光 更新时间：2024-06-12

*浅谈信息技术课中如何让学生主动参与课堂活动的论文摘要：自“信息技术”新教材投入使用以来，一直有一个问题困扰着笔者，那就是学生在教学过程中总是消极的或不受控制的参加课堂活动，这不仅影响教师的教学情绪，更糟糕的是学生无心向学使得教学质量大幅下降...*

浅谈信息技术课中如何让学生主动参与课堂活动的论文

摘要：自“信息技术”新教材投入使用以来，一直有一个问题困扰着笔者，那就是学生在教学过程中总是消极的或不受控制的参加课堂活动，这不仅影响教师的教学情绪，更糟糕的是学生无心向学使得教学质量大幅下降。本文从该问题的产生原因、纠正该问题的必要性及该采取那些措施做了一较详细的阐述，希望能对读者有一定的启迪作用。

关键字：信息技术主动参与原因剖析背景分析途径探析

如何培养学生的主动参与意识、提高学生的自主性参与能力？笔者认为，在教学中我们可以从以下方面考虑：

一、培养主动参与的意识

在课堂教学中，学生是学习的主人，在实施素质教育过程中，我们特别强调学生主动参与意识的培养，促使学生在教学活动中主动去探索、去思考，达到最佳的教学效果。

“兴趣是最好的教师”，兴趣作为心理倾向是一种稳定的，而非偶然的暂时性的指向。兴趣在教学活动中有着重要的意义，一旦引起了学生的兴趣，学生就会对学科产生强烈的求知欲望，明显地表现出对所学内容必须理解，必须掌握的心理倾向，因而就学得十分积极主动，也很有成效。

学生主动参与意识的培养，首先从培养兴趣开始。

如：在《用计算机程序解决问题》这一节的开始，教师可以先利用多媒体向学生展示配套光盘中的作品或者自己收集的一些更有意思的小程序，并辅以声情并茂的解说词。这可以激发他们的学习兴趣和创作欲望，使学生们情不自禁想亲自动手制作，这就促使了学生主动参与意识的形成。在课堂上，适时地穿插一些与编程有关的趣闻逸事，并且可以通过榜样的作用，进一步诱发学生学习的直接兴趣。在教学中运用多样的形式，把枯燥的技术教学变得生动有趣。比如：在讲解程序的编制时可以利用学生喜欢玩游戏的特点，找一些简单小游戏的源代码，让学生自己试着做一些修改，并让他们试试修改后的效果。这个过程不仅可以让他们对游戏程序的运行过程有详细的了解，同时也能激发他们学习编程的学习热情使得他们学习的兴趣和积极性越来越高。

其次，和谐融洽的师生关系，也是促进学生主动参与的重要因素。它孕育着巨大的教育“亲合力”，教学实践表明，学生热爱一位教师，连带着也热爱这位教师所教的课程。情感也有迁移的功能，学生对教师的情感，可以迁移到学习上，从而产生巨大的学习动机。教师要努力把冷冰冰的教育理论转化为生动的教学实践，真正做到爱学生，尊重学生，使他们爱所学的知识，更爱教这门学科的教师，从而更加积极主动地参与到教学活动之中。

第三，让学生感受成功的喜悦，增强学习的兴趣。截然分开成绩与兴趣是不可取的。由于兴趣进而取得了好成绩，会强化学习兴趣，使兴趣产生更大的效能，为学习提供更强的推动力。反过来，如果常常能取得好成绩，也会促进兴趣的产生。在教学中，要注意让学生，特别是掌握技能比较差的同学时常感受成功的喜悦，增强和巩固他们的学习兴趣。比如，每一节课我们都对同学的作品进行展示，并评选出优秀作品。在巡视辅导中，重点辅导、帮助那些程度较弱的学生，使他们也能被评选上。连续一个月被评上优秀作品的同学，由教师发给电子奖状，一学期结束，获得一定数量

多电子奖状，由教师向家长发送电子贺卡，以示祝贺。这些形式给每个学生都带来了希望，使他们感受成功的喜悦，兴趣越来越浓，学习效果也越来越好。

二、掌握主动参与的方法

学生有了主动参与的意识，还要掌握主动参与的方法，使参与意识转化为学生的实践活动。

（一）参与思考

独立思考不是异想天开的胡思乱想，必须遵循正确的规律和方法。

如：在学生动手设编制程序前，要将一些基本的语句及编程的基本知识教给他们，然后再去尝试让他们自己动手制作，而到了具体的算法设计阶段，就要求学生要善于观察，思考如何设计等问题了。教师的讲解不宜过细，要给学生留有思考、探究和自我开拓的余地。

在教学中要创设一个相对宽松的环境，鼓励学生独立思考。在这样的氛围中，学生的思维才会活跃。通过思考使学生加深了对知识的理解和掌握，使他们乐于思考，这样在学习中就有了积极性和动力。在教学中要培养学生善于提出问题，因为要做到这一点，不经过独立思考是不行的；而问题提的好，这恰恰体现了思考的深度。

（二）参与实践

实践的过程是学生将所学知识转化为能力的过程。信息技术课堂更重视学生动手实践能力的培养，学生从不会“学”到“会学”，从“会学”到“会用”，实现了从“知识”到“能力”，从“能力”到“素质”的转变。

在学习程序编制的过程中，学生从开始对编程知识一无所知，到认识编程的基本思想，了解编程的基本语句，从而去设计一些简单的程序，完成用程序解决问题的过程，这正是体现了这一转变过程，在过程中，学生的动手实践能力得到了提高，为以后主动参与课堂实践活动打下了基础。

（三）参与讨论和创新

“当我们给学生提供机会，让他们和同学、教师交流自己的知识时，就会使他们欢欣鼓舞，使课上得生动活泼，造成一种集体工作的气氛。”前苏联教育家赞可夫的至理名言给我们这样的启迪：在课堂教学中，要多方营造民主和谐的教学氛围，以此调动学生学习的主动性和积极性，增强其参与意识，培养其创造性思维能力。

另外，教师要善于做学生创新的引路人。在课堂上，学生并不需要教师告诉学生“你要创新”，而应进行适时的引导。在学生进行算法设计的时候，可以通过演示学生作品的形式，暗示一下。如：有的学生虽然设计出了算法，但是却仅仅是教师所讲示例的一个翻版，那么这时候教师可以请其他学生说一说：他们设计的与你们设计的有什么不同？教师可以提示一下：他设计的很有新意，你能不能设计更有新意的呢？学生通过讨论就会想到可不可以不根据教师的设计思路而通过自己的思考将这问题解决得更有新意呢？要相信，学生创新的潜力是惊人的。当教师帮助学生找到了创新的契机，他们的创新精神就会蓬勃而出，创新行为就会迅速体现。学生通过自己的思考和相互之间交流找到解决问题的各种方法，体会到了成功的喜悦，参与讨论的积极性、主动性就将进一步提高。

（四）参与展示

学生在完成了设计之后，最得意的莫过于向他人展示自己设计的作品。这时，就要给他们提供展示的空间，也是培养学生自信心的最佳时间，要鼓励每一位学生把自己的作品给大家看，教育学生，不论你的作品是不是很好，大家对你的作品的意见或建议，会使你的作品更加完美。

（五）参与评价

在展示学生作品时，教师要参与评价，学生更要参与评价，不仅要评价别人的作品，也要评价自己的作品，在评价的过程中，巩固所学的知识，对自己和他人形成客观的认识，提高自我认识水平。

在课堂教学活动中，学生是学习的主人，要让学生主动参与教学的每一个环节，真正体现教为学服务这一教学宗旨。

总之，信息技术已经成为社会生活的一部分，更加重要的是，信息技术已经成为现代素质教育的一个重要主题。我们要在信息技术课堂之中，努力培养学生获取信息、分析信息、传输信息的能力，培养他们主动参与的意识、方法和习惯，使他们适应信息时代的需要，成为有用之材。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找