

以合作探究为切入点提高初中信息科技教学效率

刘星

江西省樟树第二中学

摘要：合作探究在初中信息科技教学中的运用具有显著的效果和重要的意义。通过小组合作学习，学生能够在互动交流中共同解决问题，并从中学习到合作、沟通和团队意识等社会技能。此外，合作探究能够激发学生的创新思维，培养他们的问题解决能力和创造力，为他们未来的学习和工作打下坚实基础。因此，教师应充分发挥合作探究的优势，合理安排合作小组、设置合作任务，并及时给予指导和评价，从而促进学生全面发展和提高信息技术应用能力。

关键词：初中信息科技；合作探究

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2023.08.032

信息技术在现代社会中的重要性不言而喻，学生需要具备信息技术应用和创新能力。合作探究作为一种以学生为中心的教学方法，注重学生的主动参与和自主学习，已经被广泛运用到初中信息科技教学中。合作探究旨在培养学生的团队合作精神、解决问题的能力 and 创新思维，本文将着重探讨合作探究在初中信息科技教学中的运用效果以及其重要意义。

一、基于合作探究视域下对初中信息科技教学的优势

（一）促进学生的主动参与和合作学习

基于合作探究视域的信息技术教学注重学生的主动性和合作学习。在这种教学模式中，教师可以设计一些小组探究活动和项目任务，让学生在合作中共同解决问题、发现规律并进行讨论。这样的教学方式能够激发学生的学习兴趣，提高学生的自主学习能力和合作精神，提高对学习信息技术的热情。

（二）培养创新思维和解决问题的能力

基于合作探究视域的信息技术教学可以培养学生的创新思维和解决问题的能力。在项目式学习和实践性任务中，学生需要运用所学知识和技能，通过合作与探索自主地解决问题。这样的学习过程能够培养学生的创造性思维、批判性思维和解决问题的能力，培养他们成为未来具有创新精神的信息技术人才。

（三）提高学习效果和深度

基于合作探究视域的信息技术教学可以提高学习效果和深度。通过合作与探究的学习方式，学生能够更深入地理解和应用所学的知识和技能。在小组合作中，学生互相分享和交流，不仅能够加深对知识的理解，还能够增强学习的记忆和应用能力。这种深入的学习方式能够提高学生的学习效果，培养他们的批判性思维和分析

能力，提高初中信息科技水平。^[1]

（四）促进社交和情感发展

基于合作探究视域的信息技术教学能够促进学生的社交和情感发展。在小组合作中，学生需要相互合作、交流和协作，这可以培养学生的社交能力和团队合作精神。同时，合作探究还可以培养学生的情感发展，通过共同的学习体验和交流，学生之间可以建立起友情和信任的关系。

二、初中信息科技教学中存在的问题

（一）教学内容和方法的单一性

在初中信息科技教学中，存在着教学内容和方法的单一性问题。部分教师只注重教授基础的应用软件操作知识，忽视了信息技术的应用和创新能力的培养。同时，教学方法过于依赖于课堂讲授和演示，缺乏多样化的教学方法和学习活动，导致学生的学习兴趣 and 主动性不高。

（二）学生实践机会的不足

在初中信息科技教学中，学生的实践机会相对不足。由于教学时间和资源的限制，学生往往只能在课堂上完成简单的应用操作，无法进行更深入的实践和创新。这样的教学模式制约了学生的实践能力的发展，无法真正提升学生的信息技术应用能力。

（三）评价方式的单一性

初中信息科技教学中评价方式过于单一，主要以笔试和考核为主。这种评价方式无法全面准确地评估学生的信息技术应用能力和解决问题的能力。而且，过度依赖笔试和考核会导致学生只注重记忆与应试，而缺乏实际应用的能力和思维的培养。

（四）师生互动不足

在初中信息科技教学中，师生互动不足的问题比较

突出。教师往往在授课过程中主导着教学，学生只是被动接受知识。这样的教学模式无法激发学生的学习兴趣 and 主动性，也无法发现和培养学生的潜力。同时，学生的参与度和表达能力也较低，导致师生之间的互动不足，无法形成良好的教育教学氛围。

三、探究初中信息科技教学中合作探究策略

（一）提高学习动机和参与度

合作探究策略可以激发学生的学习兴趣，提高他们对信息技术学科的关注和参与度。通过让学生在小组中共同探究问题和解决方案，他们可以发现问题的实际应用和解决方法，激发学习的动机，使他们更主动地参与到课堂学习中。

学习动机和参与度是学生学习的重要因素，激发学生的兴趣可以提高他们的学习动机和参与度。在合作探究中，教师可以设计一些有趣的活动和任务，例如制作小游戏、创作动画或设计网页等，让学生在合作中体验到信息技术的乐趣。通过兴趣导向的学习方式，学生能够更加主动地参与学习，提高他们的学习动机和参与度。在信息技术课上，教师设计了一个小组项目任务，要求学生合作制作一款简单的手机游戏。学生需要在小组中讨论和分工，每个组员负责设计和实现游戏的不同部分。通过这个项目任务，学生既能够运用所学的知识 and 技能，又能够体验到游戏制作的乐趣，激发了他们的学习兴趣和主动性，提高了学习动机和参与度。而且，合作精神是合作探究的核心，通过培养学生的合作精神，可以提高学生的学习动机和参与度。在合作探究中，教师可以鼓励学生相互合作、交流和分享，共同解决问题和完成任务。通过合作与探究的学习方式，学生能够互相帮助和支持，增强彼此的学习动力，增强合作的意识和能力。因此，激发学生的兴趣、培养合作精神和设计项目任务等策略可以有效提高学生的学习动机和参与度。教师可以灵活运用这些策略，创造积极的学习环境，激发学生的学习兴趣 and 主动性，提高学习动机和参与度，从而促进学生在信息技术学习中的积极参与和全面发展。

（二）合理分组

在合作探究中，合理的分组是确保合作效果的关键。教师可以根据学生的能力水平、兴趣爱好、合作方式等因素进行分组，同时要保证每个小组都有一定的异质性，即每个小组中的学生具备不同的能力和特长，以便在合作过程中互相学习和互补。^[2]

合理的小组分组可以提高学生之间的合作氛围和学习效果。强调学生的社会互动对于个体发展的影响，小组合作学习可以创造一个具有合作性和互动性的学习环境，促进学生之间的知识建构和认知发展，学生可以相互激发和启发，共同解决问题，提高学习成果的质量。假设教师要进行一个关于多媒体制作的合作探究项目。首先，教师可以让学生填写一个兴趣调查问卷，了解学生对于多媒体制作的兴趣和了解程度。然后，根据学生的调查结果，将学生分成不同的小组。每个小组应包含对多媒体制作有一定了解的学生、对设计有兴趣的学生 and 对技术方面有一定了解的学生。这样的分组可以使学生相互激励，共同发挥自己的优势和特长，达到更好地学习效果。在小组合作学习过程中，教师还可以采用轮换组合的方法。教师可以安排学生在项目的不同阶段中与不同的小组成员合作。这样的组合方式可以增加学生之间的合作和交流机会，让学生能够从不同的角度思考和解决问题。此外，教师还可以根据小组成员之间的友好关系和相互配合的能力进行分组。通过合理组合，可以提高小组成员之间的合作意愿和默契程度，促进学生之间的互助互学。因此，合理的小组分组对于初中信息科技教学中的合作探究至关重要。教师可以根据学生的兴趣、能力和特长进行分组，采用轮换组合的方法，同时考虑学生之间的友好关系和相互配合能力。

（三）明确任务和角色

在合作探究中，明确任务和角色也是一种重要的策略。教师可以根据学生的兴趣、能力和特长，合理分配每个小组成员的角色和责任。例如，一个学生可以负责收集资料，另一个学生可以负责整理和制作报告。通过角色分工和合作，可以让每个学生发挥自己的优势和专长，提高合作效果和学习成果。

明确任务和角色有助于学生之间的互动和知识建构，促进学生之间的合作和协作。假设教师要进行一个关于制作图片的合作探究项目。以下是一个案例分析：首先，教师应明确任务，即明确每个小组成员所要承担的任务和职责。例如，一个学生可以负责收集关于图片编辑的资料和技巧，另一个学生可以负责学习和掌握一款图片编辑软件的使用，还有一个学生可以负责整理和制作项目报告。通过明确任务，每个小组成员知道自己需要承担的责任，明确工作的方向和目标。其次，教师还可以明确角色，即明确每个小组成员的角色和职能。例如，一个学生可以担任小组的组长，负责协调小组内

部的合作和协作；另一个学生可以担任管理员，负责管理和维护项目资料和资源；还有一个学生可以担任记录员，负责记录和整理小组的讨论和成果。通过明确角色，每个小组成员知道自己的职责和贡献，更好地发挥个人优势和专长。在合作探究的过程中，教师应提供必要的指导和支持，确保学生能够理解和履行自己的任务和角色。同时，教师还可以鼓励学生之间的互相协助和支持，让学生通过合作和协作共同解决问题和完成任务。并明确每个小组成员的任务和职责，并明确每个小组成员的角色和职能。通过明确任务和角色，学生能够更好地发挥个人优势和专长，促进学生之间的合作和协作，提高学习效果和成果的质量。

（四）问题解决过程的引导

教师在合作探究过程中起到引导者的作用。教师可以通过提出问题、引导讨论和提供指导材料等方式，引导学生在合作中进行问题解决。教师可以激发学生的思维和创新的能力，培养学生解决问题的能力。同时，教师还可以及时回应学生的问题和困惑，给予他们必要的指导和帮助，促进学生的思维发展和学习成果的提升。

以制作“百叶窗”动画为例，教师需要在课前明确任务和目标。对于制作“百叶窗”动画的任务，教师可以向学生提供一些基础知识，如动画的原理、制作工具和技巧等，并明确任务目标是要求学生合作完成一段“百叶窗”动画。同时，教师可以进行预习和讨论，引导学生思考和提出问题，激发学生的学习兴趣 and 动力。教师可以根据学生的能力和兴趣进行分组。在制作“百叶窗”动画的过程中，可以分为分别负责设计、制作和编辑的任务。教师可以根据学生的特长和兴趣进行分组，每个小组都包括具备不同能力和技能的学生，以确保合作过程中的互补和学习。然后，教师要引导学生分析问题和制定解决方案。在制作“百叶窗”动画的过程中，学生可能会遇到一些问题，如如何确定故事情节、如何设计动画效果等。教师可以帮助学生进行问题分析，引导他们进行头脑风暴和探究，提供一些解决问题的思路和方法，如可以通过检索资料、观察和模仿等方式寻找灵感和解决方案。接着，教师要鼓励学生互相交流和合作。在制作“百叶窗”动画的过程中，学生可以互相交流和分享自己的观点和想法，通过讨论和合作，共同解决问题和提升作品质量。教师可以安排小组会议或讨论课，让学生积极参与其中，倾听和尊重他人的意见，培养学生的合作和团队精神。教师可以提供必要的

支持和引导，并给予积极的鼓励和肯定，以激发学生的学习动力和继续合作的意愿。

（五）分享成果和互评

在合作探究中，分享成果和互评也是一种有效的策略。学生可以在小组内分享自己的成果和思考，向其他小组成员展示和讨论自己的工作。同时，学生还可以互相评价和提出建议，促进彼此之间的学习和进步。通过分享成果和互评，学生可以相互激发和启发，共同提高学习效果和成果的质量。

以“编写简单代码”为例，教师可以要求每个小组成员编写一段简单的代码，实现某个特定的功能。然后，教师可以安排学生在小组内分享自己的代码和实现思路。每个小组成员可以向其他成员展示自己的代码，并解释自己的实现思路和思考过程。通过分享成果，学生可以相互学习和借鉴，从不同的角度和方法来解决问题。教师还可以引导学生进行互评。在每个小组内，每个小组成员可以对其他成员的代码进行评价和提出建议。他们可以评论代码的可读性、有效性和逻辑性等方面，提出自己的观点和改进意见。通过互相评价和提出建议，学生可以相互激发和启发，发现自己代码的不足之处，并改进自己的编码能力和思维方式。在分享成果和互评的过程中，教师应提供必要的指导和支持，引导学生进行有效和建设性地互评。教师可以向学生提出一些问题，引导他们思考和评价自己和其他小组成员的代码。同时，教师还可以组织全班的讨论和交流，让学生分享自己的观点和经验，共同探讨代码的优缺点和改进方向，学生可以共同提高编码能力和思维方式，培养创新思维和合作能力。

总结起来，合作探究在初中信息科技教学中具有重要的意义。它可以培养学生的合作意识和团队精神，提高学生的问题解决能力和创新能力，促进学生的自主学习和自我管理能力的发展，同时也培养学生的社会交往能力和沟通能力。因此，在初中信息科技教学中，教师应重视运用合作探究的方法，为学生提供更丰富、高效的学习体验，培养他们的全面素质和信息技术应用能力。

参考文献

[1] 马军胜. 小组合作学习模式在初中信息科技中的实践探索[C]//中国陶行知研究会. 2023年第五届生活教育学术论坛论文集. [出版者不详], 2023: 321-324.

[2] 夏红玲. 初中信息科技教学中合作探究模式的运用[J]. 学苑教育, 2023(18): 69-71.