

# 真实性学习在初中信息技术课堂中的应用及其成效分析

杨芳

江苏省溧阳市光华初级中学

**摘要：**初中信息技术学科是一门融知识性和技能性一体的基础科目，它侧重于对学生实际能力的培养。因此，我们在教学时，要以真实性学习理念为教学的指导思想，让学生真正掌握技能，达到学以致用目的。本文将从初中信息技术教学中，如何融入真实性学习的科学理念，提升学生的核心素养这个角度，展开具体的论述。

**关键词：**信息技术课程；真实性学习；学科素养

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2024.05.134

## 引言

2022年新版的《义务教育信息技术课程标准》中明确倡导真实性学习的课程理念，要求教师为学生创设真实的学习场景和情境，在教学过程中用真实性的问题或者项目驱动教学，让学生获得真实的知识，从而促进学生在真实的实践活动或者是生活场景中，明确如何去分析问题和解决问题，提升自我的综合能力，培养学生的核心素养。

所谓真实性学习，是指在实际教学中，教师通过大量的教育教学技术，将学生和真实事件中的问题紧密联系起来实施的学习活动。它强调学生的真实体验，主张让学生在处理真实世界的问题过程中，实行实质性的学习活动。学生通过开展自主、合作、探究的模式，内化知识，形成能力，积淀素养。从而学会在现实生活中运用所学知识，顺利解决相关问题。这样的教学思路，凸显了新课程标准先进的育人方向。在真实性的学习过程中，既包含了学生高阶思维的发展，开展的深度知识学习，课堂上师生之间实施的真实课堂对话，以及融进来真实的教学环境等多方因素，可以极大调动学生的学习热情，提升学习效果。在具体的教学过程中，我们以真实性学习理念为指导思想，通过创设真实的学习情境，用真实的学习任务或者项目来驱动课堂节奏，引导学生学习真实的知识，切实提升了学生处理信息，解决问题的能力。

## 一、创设真实的生活情境，激发学生的学习兴趣

初中信息技术课程作为一门必修课，在学校已经引起足够的重视。但是作为一门年轻的学科，在很多方面还很不成熟。我们树立学科的全局观，能够有意识地将学科零散的知识有意义地整合在一起，建构一个全新的知识网络。要切实明白本门学科新课标所阐述的关于数据算法，网络信息安全，信息处理和人工智能等六条科技逻辑主线。并且能够根据学生的认知发展规律，科学合理地安排教学程序。教师要在理清学科知识脉络的前

提下，为学生创设生动真实的学习情境，把他们置身于真实的场景中开展学习，提升学生学习的热情。在每一堂课开始之前，教师应该有意识地将本节课所要学习的具体内容与学生熟悉的生活背景巧妙结合，从具体的实际问题到抽象的学科相关概念，然后再将其应用到真实的现实情境中，这便要求教师将学生的生活内容转化为鲜活的问题情境，从而引发学生的注意，引导其积极思维的参与。正如著名教育家陶行知先生曾说道：“只有把小孩子放置到生动的生活中，他们才能够唤醒心智，投入学习活动。”

例如在课堂上，我们经常采用生活中的小事例，运用比喻或者小品的形式，为学生创设愉悦的情境，时间较短，有利于快速调动学生的注意力，可以使用在课堂的开头，也可以适当穿插在课堂教学过程中，把信息技术课程中一些比较抽象难懂的知识，化解为生动活泼的生活中真实的案例，化繁为简，突破瓶颈。例如在给讲解文件夹的相关知识时，笔者把文件夹比作每一位同学背着的书包，书包里分别装着几个小的文件袋，文件夹里装满不同科目的试卷，那么这些小文件袋就是一个个小文件夹，而里面的试卷则是相当于一个个文件。通过生活中的事例给学生讲解后，学生直接了当地了解了各个术语的含义。

再如在我们学习信息课程中图片处理的相关知识时，如果直接干巴巴地给学生讲述和演示，激发不了学生的兴趣，此时，我们可以借助日常生活中曾经拍过的照片现场展示，把学生参加研学活动的照片展示在大屏幕上，学生看到自己的照片非常激动，纷纷发表评论，如这一张照片的光线有些暗了，那一张拍摄的角度有些倾斜了，还有的照片因为把其他的游人拍了进来，显得效果不佳等。此时，我们可以适时激发兴趣，鼓励学生能不能想到一种办法，把照片修改一下，让照片更加美观呢？学生的热情顿时被调动了起来，讲到了生活中父母用来处理图片的软件Photoshop，ACDSee等，他们对

即将要开展的学习活动充满了期待，自然会用高涨的热情参与进来，自主学习，互相讨论合作，达到了最佳的教学效果。

在上述事例中，正是教师注重真实性的情景创设，把生活中的问题、场景带入到课堂，让学生身临其境，设置的诸多问题是处在学生的最近发展区，让他们处于接受新知识的最佳状态。

## 二、确定真实性的学习任务，引导学生深入探究

心理学研究表明，人的思维过程就是不断发现问题和解决问题的过程。人类发现问题，既是思维的起点，更是思维活跃推进的强大动力。因此，在课堂教学中，我们要为学生创设真实性的学习任务，让学生产生深入探究的欲望，鼓励他们去积极主动地去探究新的问题，诱发他们的思维深入。追求师生之间的思维巧妙碰撞，使课堂中师生之间互相启迪、引导，从而达成和谐共振的目的。教师所创设的真实性学习任务，是要建立在学生对生活理解的基础上，以及能够使用学生非常熟悉的生活和实际经验，切实了解学情，符合他们的认知状况。而且还要保持与学生的基本智力水平和知识基础互相适宜，要在学生的“最近发展区”提出问题，调动学生已有的认知，寻找到新知识的生长点，从而顺利实现学生从现有水平向未来的发展水平的正向迁移工作。

例如，我们在带领学生学习用flash软件制作动画时，笔者给学生一个真实性的任务驱动教学，要求学生制作一个有声有色的动态教师节贺卡，向教师表达自己的心意。教师在布置的这个任务中，引导学生分析真实的任务，找出解决问题的办法，引导学生去分析根本任务，然后探讨解决问题的策略。在学生提出的具体方案中，有一部分是已经学过的知识点，而另一部分则是没有学过的崭新的知识，隐藏在教师布置的每一个新任务之中，需要教师带领他们逐步解决。并且教师针对每一个知识点讲授和示范完之后，要引导学生及时操作和巩固，从而让每一位学生对课堂上的内容及时强化和吸收。教师通过联机操作，可以及时掌握学生的学习情况，并进行适时的调整。

教师采用真实性的任务驱动教学模式，极大提升了学生动手的操作能力，培养和发展的学生的创新意识和想象力。它是在建构主义理论指导下的一种科学的教学模式，符合小组合作的探究式教学理念，也是和学生心智发展水平相匹配的，因此可以适合学情，受到学生的喜爱。

## 三、关注学生的真实学习过程，注重知识的活学活用

在新课标理念的指导下，初中信息科技课堂注重于培养学生的核心素养，追求的是学生学习知识的完整性和技能的可迁移应用性以及锻炼心智的灵活性。因此，在教学过程中，教师要引导学生积极开展实践和知识相统一、技能和方法相统一的真实性学习过程。它不是原有知识的再现，而是崭新知识的产生；不是对固有知识的陈旧记忆，而是立足于先行知识的基本探究；不是学校中单纯知识的基本累积，而是真正超越课堂价值的系统性的知识成果。除了关注学生的整体学习过程的同时，我们还侧重于鼓励学生在处理信息，相互合作的过程中，能够将所学的知识积极运用到实践中来，把学习得到的新知识和新本领，活学活用，应用于更广泛的范围，让学生能够懂得在现实的场景或情境下，迅速唤起熟悉的知识记忆，在今后的生产、生活中，直面身边产生的各种问题，并且熟练巧妙运用所学知识来顺利解决问题。

关注学生的全部学习过程，就要对学情有充分的把握。要深入细致的对教材内容进行挖掘和处理，并且能够对所学习的知识，进行灵活的运用，使其真正服务于自己的学习和生活。例如我们在七年级下册中使用的主要软件是word，而教材中涉及word的相关知识是非常有限的。所以，如果要求教材讲到的内容面面俱到，是不现实的。教材只是筛选了一些比较常用和普遍的内容。教师要关注到学生容易产生疑问的点，能够培养他们探究能力的相关知识点展开教学，挖掘出教材中没有的内容，引导学生来进行思考。例如在对文字字号调整大小的时候，我们通过word软件上设置好的数字直接选择，虽然这个方式看起来简单，易于操作，但是最大的字号也只到了72号。于是我们就引导学生思考，是否还可以设置更大的字号呢？让学生在学习过程中合作思考，探究发现了几种不同的方法。比如可以通过插入艺术字的形式，拖动方框进行调整，其次可以通过设置显示的比例来调整，第三是通过直接输入数字来调整，并且小组探索出字号设置的最大数值是1638，告诉学生最常用的办法是第3种。当然，对前两种方法也给予肯定和表扬。为了验证知识的准确性，我们引导学生通过打开“打印预览”页面，来看看字号是否真的变大了。在这里，又随时把“打印预览”的相关知识点加以渗透，得到顺利解决。还有的学生会提出，可以通过网络搜索的方式，找到相关的学习办法。教师在整个过程中，起一个主导作用，引领学生逐步探究，深入的推导，并且鼓励学生将学习到的相关知识运用于以后的日

常生活和学习中，顺利解决生活中的相关问题，真正丰富和培养了学生的信息专业素养。

例如在学习“设计版面”的相关内容后，我们鼓励学生日常制作个性名片、主题明信片、主题海报等，引导学生自己设置一下主题的相关内容，呈现出自我不同的风格特色，以此来参加相关比赛活动，充分调动学生的学习积极性，真正达到学以致用目的。激发了学生的学习热情，提高了他们的综合实践能力。

#### 四、做好课堂教学的真实评价，让信息课堂善始善终

对学习过程展开全面的评价，是一个完整的教学流程的重要组成部分。初中信息科技的课堂教学有效实施，是需要有明确的目标制定，还要选择适宜的教材和教学方法。一切措施是否使用得当，能否收到预期的效果，要靠课堂的评价机制做出及时的判断和反馈，由此来检验学生的学习效果。帮助学生提供正面、有益的反馈。巧妙识别他们的强项和弱项，并对将来的学习指明思路，提供方向。

我们所倡导的评价是建立在真实性学习的基础上，是切实把学生在现实生活中将要可能遇到的各种情境，通过真实的问题和任务交给学生，让他们开展真实的合作探究，在此基础上所展开的真实性的评价活动。真实性评价不是仅仅通过几次标准化考试来了解学生的实际情况，而是在整个的课堂中，通过多种手段来搜集整理学生的学习表现和进展情况，全面反映学生的理解能力和学习效果，激发学生的学习动机，重视学生的全员参与性，真正做到评价学习过程与结果并重，注重对学生的激励和引导作用。

例如在初中信息科技课堂，我们采用的真实性评价可以从如下几个角度展开：首先是作品展示。在学习了一些相关的主题后，我们请学生上机操作，展示他们的学习成果。在学习用绘图软件制作主题海报和贺卡的时候，我们把所有同学的作品收集整理后，再发送给大家，引导同学来评价思考，找到自己可以学习和借鉴的地方。这样的作品展示，向全体学生开放，激发他们的参与意识。其次，我们可以通过他们的课堂表现，如汇报一下自己学了相关知识后的心得体会，总结一下注意事项和要点等，全面展示汇报自己在信息课堂所学习到的知识。我们还为所有的同学制作了个人成长档案袋，记录学生在这门科目中学习的相关资料，收集整理他们的学习成果，对教学效果做到正面反馈。

我们在实施真实性评价时，要确保评价主体的多元性，可以采用教师评价学生的基本方式，也可以请同伴

互评，自我测评，家长评价等多元的方式。评价中，学生可以扬长避短，把单纯的学习过程转化为学生互相交流、共同进步的过程，更重要的是培养了学生的主动参与感和公平、公正的心理，有利于学生对自己的学习行为进行深入的反思。并且对自我的活动进行调控完善从而不断提升学习的效率。教师还应该保证每一位学生都能够参与到有效学习的过程中。

例如，在学习“制作课本封面”的相关知识时，传统的教学思路是分配好小组，然后请组内选派一名或数名代表上台，讲解小组的思路。这样的形式会导致一部分同学没有发言的机会，我们积极转换思路，精心修改教学内容，让每一位同学都要参与进来，根据发言者的内容，填写相关的评价项目。从封面的总体特点评价是否有活力，有时代感，而且主旋律是积极向上的，从封面的艺术角度来讲，大体属于什么风格？你认为同学的封面色彩搭配如何？文字和图片是否相称？也可以给同学提出自己的建议等。在课堂上采用的真实评价中，教师要让学生看到自己的闪光点，树立学习信息科技技术的探究决心。掌握科学、真实的评价技巧，为提升学生学科素养服务

#### 结语

在我们的初中信息科技课堂中，积极开展的真实性学习活动，因为抓住学生真实的生活场景，给他们创设了熟悉有趣的生活情境，把学生带入到日常生活实践中来。然后带着教师布置的真实性问题深入探究，层层深入，循序渐进，有效的突破教学的重点和难点。并且能够把所学习到的知识，在生活中活学活用。同时，教师要做到以真实性的评价贯穿课堂始终，以此激发学生的学习热情。培养他们主动参与学习活动的意识，为切实提升学生的学科综合素养奠定基础。

#### 参考文献

- [1]陶蕊.基于学科核心素养的初中信息技术微课程设计与实践研究[D].西南大学,2022.
- [2]梁志华,王昭君.上海市中小学教育信息化政策过程分析[J].中国电化教育,2010(03).
- [3]张文波.中小学教育信息化发展新阶段问题的现状及对策研究[J].中国电化教育,2014(05).
- [4]程志杰.创客教育理念下的初中信息技术教学策略分析[J].天天爱科学(教育前沿),2022(04).
- [5]顿伟.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J].学周刊,2021(28).