

真实性学习在初中信息科技课程中的情境化教学与探索

李玲

江苏省溧阳市光华初级中学

摘要：在新课标倡导的理念中，强调要面向全体学生发展素养和技能，在信息科技课程中，我们教师要更新自己的教学理念，在教学中体现“科”与“技”并重，让学生在学习过程中不仅能够掌握到理论性的知识，还能让学生拥有技能，真正地把学生引导用所学知识解决生活中的问题，切实提升学生的信息素养，提升信息科技课程的有效性。

关键词：真实性学习；信息科技课程；情境化教学

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2024.05.132

引言

2022年2月新版《义务教育信息科技课程标准》指出：“要能面向全体学生发展素养与技能，关注课程内容的科学性和实践性，发挥学生的主体性，链接数字生活和真实生活，体现“科”与“技”并重。”可见，初中信息科技课程中的学习，我们教师不能仅仅感觉到课堂上的热闹，而且要让学生在信息科技课程中开展真实性学习，凸显学生学习的自主性和探究性，为此，在信息科技课程教学中，我们教师要能结合教学中的内容，采用情境化教学的方式，让教学的内容更加直观、生动、形象地展现在学生的面前，有效地落实教学目标，激发学生学习的动力，促进信息科技课程学习的有效性提升。

一、情景化教学诱发学生真实性学习的动力

信息科技课程是学生喜欢的一门学科，学生错误地认为，在信息科技课程中的学习就是上网，每次上课时，学生都能积极主动地来到机房，可是学生并不是真正地学习信息技能，而是想在信息课上打游戏或者上网。只要教师讲解一些信息技能的知识，学生却一点精神也没有。针对学生的情况，在教学中，我们教师要能激发学生真实学习的动力，要让学生对信息科技课程产生兴趣，兴趣是激发探索欲望的关键因素。唯有当学生对信息科技课程怀有热忱，他们才会全身心地投入探索，这样才能让学生产生真实性学习的行为，提高信息科技课的有效性。因此，在信息技术课程中要想让课程成功，我们教师就要摒弃传统的教学模式，在教学中采用情景化教学，激发学生学习的兴趣。

其实情境化教学其功能就是在不断地陶冶和暗示，设定一个好的教学情境，作为教学的引入，这样就能充分地调动学生学习的欲望，让学生能够积极地参与，剔除情感中消极的因素，让教学的活动能够顺利地进行，让学生进入到真实性的学习情境中，提高课堂的实效

性。

例如在学习flash8的方法时，这部分的内容对学生来说，是充满新鲜感的，但是学生并不喜欢自己操作，为了让学生能够迅速地走进课堂，在进入课堂时，我并没有进行过多的铺垫，而是直接了当地问学生：“动画片伴随你们长大，虽然你们现在是初中生了，但是你们对动画片依然喜欢，想一想你们看过哪些动画片？哪些动画片最吸引你？最吸引你的原因是什么？”这时课堂上顿时热闹起来，似乎一下把他们带入到童年，他们纷纷地诉说着自己喜爱的动画片，有个学生讲起动画片眉飞色舞，自己仿佛沉浸其中的情境之中。当学生讨论非常热烈时，我说道：“你们这么喜欢动画片，为什么不想着做一个呢？你想知道动画片怎么制作的？”我的话音刚落，学生就大声地喊道：“想知道。”这节课我们就来学习制作动画软件，flash，flash8在生活中有着广泛的运用，不仅可以制作动画片，还可以做一些广告宣传，在以后学习和工作中我们会经常接触到。

这样就把学生带入flash8动画软件中，借助于开始的菜单进入，让学生进入flash8界面，进入这个界面后，学生就想着迫切地制作动画，这样就调动了学生学习的积极性。在这样的情况下，学生学习的欲望被激活了，很快进入到真实性的学习中，我给学生讲解了flash8时间轴，告诉学生就像电影的胶片，每一小格代表动画的一帧，帧里面装载着动画的内容，当你想对某一帧编辑或者修改的时候，只要用鼠标点时间轴与它相对应的小格，就可以进入这一帧的编辑状态。这样的讲解，对于学生的指导非常珍贵，他们渴望尝试，在操作flash8编辑区时，有一个非常形象的名字就是舞台，它就是创建动画和动画演出的场所，就这样学生就能进入真实性的学习中，这样就能提高课堂的实效性。

在这个新课的情境设计中，我借助于学生生活的场景，让学生能够有话可说，在谈到自己喜爱的动画片

时，学生更是滔滔不绝。在学生最兴奋的时候，让他们进入到真实性的学习中，探究如何做动画，激发学生学习的兴趣，在课堂上学生就会真实性地学习，凸显学生在学习中的主体性，在实际操作过程中，我放手让学生自己操作，如果中间遇到困难，就及时求助。这样的学习过程，让学生真实地学习自己所需的知识，真实地走进学习的环境，享受着学习的快乐。在学生制作好属于自己的动画片后，我让学生把自己的大名编辑在制作人上，学生看到自己的名字，那份骄傲溢于言表，充分调动了学生学习的积极性，提升了课堂的实效性。

二、情境化教学激发学生真实性学习的创造力

随着新时代教育的发展，我们在教学中不仅要让学生掌握基本的学科知识，更要能让学生在自身的学习中提升自身的素养，情境化教学担负着启迪和暗示的作用，可以在学习中有助于磨炼学生的创新思维，还能显著提升他们的适应性。信息科技课程的设计，其核心特质在于强调创新性、实践性和操作性，在课堂上，我们教师要能根据教学的内容，在不同的环节中创设不同的情境，鼓励学生将所学应用于日常生活中，以此激发他们的创新潜能，使他们能够在反复实践中深化理解，不断强化他们的技能，提升信息科技课的有效性。

例如在教学“网络信息搜索与搜集”这部分内容时，我先对学生进行分析，学生已经掌握了基本的浏览器使用和软件安装和下载的相关知识，在这节课我们需要指导学生确定寻找的资料，搜索资料的类型。对于初中的学生来说，他们会简单的操作，已经基本掌握了电脑安装和下载的技能，但是也有个别的学生对这部分的内容比较陌生。我就把学生经常使用的浏览器出示出来，让学生熟悉以后，让学生尝试着操作，可是很多学生认为这是小儿科的事情，他们不用心学习，在问题创设中，我就设计了这样的一个情境，我家邻居想赶潮流，买了一台电脑，想在网上搜索一些关于养鸭子的知识，可是他年龄较大，不知道如何在网上搜索相关的信息。今天，我们大家能够帮他做一个操作手册帮助他学习，因为他的年龄较大，而且记忆力不好，不能过于复杂，我们在制作操作手册，要能简单明了，让他一看就会，而且让他能在网上进行自由的操作，因此，你们在给他制作手册时，要能把相关的明细罗列出来，而且把相关的注意事项也能有效地给他制作出来。我这样的要求或许太多，很多的学生在座位上出现畏难的情绪，不知道如何下手，更不知如何操作，但是学生感觉这个忙他们一定得帮，为此，他们就进入到真实性的学习状

态。他们不断在电脑上进行尝试，有的学生在尝试的过程中，把每一个相关的内容运用最简单的符号给予说明，看上去很简单，但是在操作的过程中，感觉要把这些简单的符号记住，这样麻烦又大了许多。就这样，他们在一次次的尝试中，知道了老师设计的情境，即通过将未知引入至已知，将浅薄的理解深化为透彻的知识，情境被精心编织其中，点燃学生们浓烈的好奇心。为了妥善地执行操作指南的任务，这要求他们先掌握从网络获取信息的精确步骤，而且自己再熟悉的情况，如何把这具体的步骤罗列清楚。他们在进入真实性学习的情境中，很多的学生就想到如何去帮助这个人，让他们在网上能够学会搜索相关的信息，这样学生就开始研究网上搜索的基本操作方法，他们在一次次的否定中不断地创新，有的学生就直接借助于箭头的形式，把步骤和操作方法一目了然地呈现出来，有的学生他们是借助于图标的形式呈现出来，还有的学生是借助于文字的形式呈现出来的……就这样，真实的生活场景，同时紧密结合日常生活中的实际需求，旨在构建能够解决实际生活问题的情境。不仅有效地解决了课堂的问题，而且让本节课的学习目标能够有效地落实，激发学生学习的兴趣，提升课堂教学的实效性。

三、情境化教学凸显学生真实性学习积极性

评价一节课，关键在于考察其教学目标是否得到有效实现。设定明确且引人入胜的教学目标，辅以精心设计的情境构建，对于推动教学进程、达成预定目标具有决定性作用。因此在教学中，我们教师在情境创设时，要能结合教学目标，创设有效的情境，激发学生学习的动力。信息科技课程以其独特的实践性和操作性强的特性，要求我们在教学过程中巧妙地运用计算机的互动特性。在教学实践中，我们可以借助计算机的互动特性，创造具有挑战性的学习任务场景，设定灵活多变的任务，调动学生学习的积极性，让每一个学生都积极参与到真实性的学习过程中，让他们都能尽可能地挖掘自己的潜力，尽最大的努力完成学习任务，提升自己的信息素养。

例如在学习《信息系统》时，这部分教学的目的就是让学生能够理解信息和信息技术的概念，借助于计算机的硬件系统组成，更深入地了解专业的认识信息技术系统的处理工具，最后升华到信息社会，激发学生使用信息技术的意识，让学生学习时，培养系统的思考问题的意识。我在情境导入时，让学生回忆进入机房，需要刷卡进入，让学生沉浸式地体验信息系统，学生通过刷

卡进入机房后，然后观察电脑屏幕，进行提问，学生在看到电脑屏幕呈现的状态，学生会惊奇地问道：“为什么屏幕会出现绿码？”在学生产生这样的疑问后，我出示了这样的问题：“你们能够概述刷卡的流程呢？读卡器获取的信息去向你们知道吗？数据的概念是否清晰？我们能够换一种方式来完成这个流程？”借助于这样的问题情境，把学生带入到真实性的学习情境中，让学生亲身感受体验，学生讨论刷卡过程中的各个设备及其作用，思考信息存在的作用是什么？激发学生的好奇心，让学生迫不及待地想探究，他们就能结合系统的概念，去理解信息系统，让学生再次观察刷卡流程，不断地引导学生去寻找，归纳出每一步中的要素以及作用，问题预设，提出通信网络，学生在归纳的过程中，就能把信息系统的概念理清，然后让学生再次讨论，如果我们借用别人的市民卡，是否能够获取通行证，如果采用输入身份证号查询的方式呢？这样就能把学生的知识进行新旧链接，结合自我体验，总结归纳出信息系统的五个要素，在不断追问的过程中，加深了学生对于该系统的理解，引导着学生思考数据要素和作用，这样就能把学生带入真实性的学习环境，让学生进入到深度的学习中，提升信息科技课的有效性。

创设真实的情境，让学生分组体验，进入到真实性学习思考中，让学生构建信息系统知识体系，我让学生进行分组讨论，让学生体验“英语教学”的软件，分析该信息系统的五要素，英语教学软件能够使用录音机，复读机替代吗？为什么？在使用的过程中，更改软件出现过哪些bug？如果你是设计师或者软件开发师，你会做些什么？就这样，把真实的情境让学生积极讨论，这样分组讨论不同的系统，让学生进一步巩固信息系统组成的理解，再思考并讨论问题，引导学生侧重视角，理解如何对信息系统做好安全防护，这样学生就能更加全面地理解信息系统，提高自我的信息素养。

四、情境化教学提高学生真实性学习的实践能力

信息技术迅速发展，学生掌握基本的信息科技技术，此操作是一项基本的技能。在教育信息化的课堂实践中，教师的角色远不止传授信息技术的知识，更要注重培养学生的实际操作技能。鉴于初中生已具备一定的信息技术基础，因此教学策略应巧妙地融入任务驱动模式。教师应设定清晰的操作目标，引导学生在实际操作中探索和学习，通过这种方式，有效地提升他们进行真实情境学习并提升实践能力的过程。

例如在学习PowerPoint 演示稿的插入“艺术字”

功能这部分内容时，其中有一项任务就是让学生在幻灯片中插入艺术字，这部分如果我们进行枯燥的讲解，学生很难听进去，为了激发学生兴趣，让他们快速进入到真实性学习的情境中，我直接在每一个学生的电脑上呈现一张做好的幻灯片，让学生亲自动手进行尝试，探索如何操作。在指导学生实践时，首先引导他们在菜单的插入选项中寻找到图片功能，再插入艺术字。进行调整的过程中，学生遇到困难，怎样对艺术字进行再加工。看着学生一次次的尝试，我就鼓励学生进行深度的思考，并勇于实践，以达成目标。在实际操作中，学生们全神贯注，互相协作，很快便能听到许多学生兴奋地叫出声来：“老师，我找到了其中的奥秘，只要双击艺术字就能进入到编辑的窗口。”打开之后就会出现着“欢迎你们，你们成功了。”很多学生寻找到奥秘，体验着那份成功的喜悦，也有个别学生没有找到，迅速地围过来讨要方法，就这样学生兴奋地操作着，激动地尝试着，不断地把自己的经验辐射到周围的孩子，每一个孩子都在不断地总结着方法。信息科技课程的操作让学生找到自信，学生就能真实性进入到学习过程中，提升课堂教学的实效性。

总之，真实性学习在初中信息科技课程中的情境化教学，教师构建生动的教学场景至关重要。情境设计应紧密联系学生的日常生活，确保他们能够身临其境，全身心投入学习，从而点燃学习的热情，鼓励学生主动参与课堂活动。在创建这些情境时，必须与信息技术课程的内容无缝对接，确保目标得以切实实现，使情境更具吸引力和趣味性，持续激发学生的创新思维，帮助他们熟练掌握计算机操作技巧。整个过程我们教师要能摆正自己的角色，做好引导者，在学生进入到真实性的学习中，要能不断地引导，而且教师要准备有效的辅助知识，帮助学生在学习的过程中成为好的帮手。情境教学为信息技术课程带来了极强的凝聚力、魅力和影响力，这就要求教师在教学实践中不断探索，切实提升课堂教学的实效性。

参考文献

- [1] 钱岚. 初中信息科技课中情境教学的运用初探[J]. 试题与研究: 新课程论坛, 2012(6): 1.
- [2] 苏日嘎拉图. 初中信息技术教学中优化情境导入的应用[J]. 时代教育, 2017(22): 1.
- [3] 黄磊. 真实性学习理念下信息技术的课堂应用[J]. 教师教育论坛, 2014(10): 5.