

# 初中信息技术大单元教学方法及有效应用探讨

王水苗

德惠市第三中学

**摘要：**初中信息技术课程作为培养学生数字素养的核心载体，其教学模式的创新直接影响着学生计算思维与问题解决能力的形成。当前教学实践中，知识点的碎片化传授与技能训练的机械重复，导致学生对信息技术学科的系统性认知不足。教材章节间的割裂式编排，使得编程逻辑、数据处理等核心素养要素难以在真实情境中实现有效迁移。传统课时安排以单知识点教学为主，缺乏跨章节的主题式整合，阻碍了学生整体认知结构的构建。本文就初中信息技术大单元教学方法及有效应用展开探讨。

**关键词：**初中；信息技术；大单元；教学方法

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-627X.2025.08.029

## 引言

信息技术教育的深化改革，要求课堂教学从孤立的知识点传授转向系统性能力培养。初中阶段作为学生数字化能力发展的关键期，现行教学却普遍存在目标定位模糊、内容衔接松散等问题。学科知识被切割为独立课时进行灌输式教学，导致算法思维、信息社会责任等跨单元素养目标难以有效落实。

### 一、大单元教学概述

#### （一）大单元教学的核心概念

大单元教学是围绕一个相对完整的知识单元或者主题来开展的，它是一种组织教学活动的教学模式，这种教学模式不同于传统教学以课时为单位的碎片化学习方式，它更注重知识的内在关联以及整体架构的搭建，在大单元教学里，教师不会再单独地去讲授一个个孤立的知识点，而是把这些知识点融入到一个较为宏大的主题或者问题情境当中，引导学生在解决实际问题的時候，综合运用多学科知识，以此形成深度理解以及批判性思维。

#### （二）大单元教学的特征

大单元教学的首要特性便是课程内容有系统性，此特性体现于对知识进行深度整合与重新构建，教师要梳理学科内的知识点，找出它们之间的逻辑关联和内在联系，构建出清晰的知识架构，还需关注跨学科知识的融合，把数学、科学、人文社科等不同领域的知识有机结合起来，形成立体的知识体系。这样的课程设计，可帮学生形成全面的知识视野，培育综合运用知识解决实际问题的能力。

大单元教学注重教学情境的真实性，也就是让学生在接近现实生活的情境里学习，借助模拟真实世界的问题或项目，比如环境保护、社区规划、历史事件重演等，学生可在实践当中学习和应用知识，提高学习的趣味性

和实效性。真实情境下的学习激发了学生的学习兴趣，还促使他们学会从多个角度分析问题，培养创新思维和解决问题的能力，另外真实情境下的合作学习，还可以增进学生之间的交流与协作，提升团队协作能力。

大单元教学提倡教学评价的多样性，以便全面、客观地反映学生的学习成效。传统的评价方式一般侧重于纸笔测试，着重于知识的记忆与再现，而大单元教学更重视过程性评价和表现性评价，凭借观察学生在项目完成、小组讨论、实践操作等过程中的表现，评价其知识应用、创新思维、团队合作等多方面能力，鼓励学生进行自我评价和同伴评价，促进反思与自我提升。这种多元评价体系的构建，可更准确地评估学生的学习成果，为个性化教学提供依据。

### 二、初中信息技术大单元教学设计原则

#### （一）整体性原则

教学目标要有整体性，教师需要依据课程标准以及学生的实际状况，去制定包含知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观的三维教学目标，这些目标彼此之间存在关联并且相互促进，形成一个完整的教学目标体系，教学内容要有连贯性，大单元教学要求把零散的知识点整合成为一个有机的知识体系。教师要深入探寻知识点之间的内在联系，构建清晰的知识框架，以此保证教学内容的连贯性以及系统性，教学评价要有全面性，教学评价要关注学生的学习成果，而且还要关注学生的学习过程以及学习态度，借助多元化的评价方式，像项目作业、小组讨论、课堂展示等，全面且客观地反映出学生的学习情况，为教学改进提供依据<sup>[1]</sup>。

#### （二）主体性原则

主体性原则着重说明学生乃是学习活动的主体，教师理应尊重学生在学习中的地位，充分激发学生的学习兴趣以及主动性，于初中信息技术大单元教学里，主体

性原则具体体现为教学设计要以学生作为核心，教师需要依据学生的认知特点以及兴趣爱好，去设计契合学生实际状况的教学活动。借助情境创设、问题引导等多种方式，激发学生的学习兴趣以及剖析欲望，教学过程应当重视学生的参与情况，教师应当鼓励学生积极投身于课堂讨论、合作交流以及项目实践等各类活动之中，促使学生在实践过程里实现学习与成长。

### 三、初中信息技术大单元教学方法及有效应用

(一) 依据课程标准和学科核心素养，构建大单元教学逻辑框架

初中信息技术教育改革的大背景下，按照学科核心素养搭建大单元教学逻辑框架成了提高教学质量的关键途径，新课标清晰说明，信息技术学科教学要传授知识与技能，更要培育学生的信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任等核心素养，教师设计大单元教学时，要跳出传统碎片化知识点教学模式，构建符合学科本质需求和内在逻辑的连贯教学体系。这种教学框架设计应着重于“大”的内涵深度，而非仅仅扩充教学内容的外延广度，以人教版七年级下册 Photoshop 单元来说，教师可以把图像处理当作贯穿始终的主线，依照学生认知发展规律，设计螺旋上升的学习路径：从软件界面认知、基础工具操作开始，到图片编辑技术掌握，再到创意作品设计实践。在这个过程中，教师要精心设计任务驱动型教学活动，比如“本地民俗文化数字相册创作”项目，把抽象技能学习和学生生活经验联系起来，凭借明确划分教学阶段目标——工具认知阶段（熟悉软件界面与基本功能）、技能掌握阶段（文字添加、图层处理、滤镜应用等）、特效应用阶段（蒙版技术、图层样式、智能对象等）、综合创作阶段（民俗文化相册设计与制作），教师可形成清晰的教学进阶路径。这种大单元教学逻辑框架关注知识技能的系统传授，还注重在真实情境中培养学生的问题解决能力、创新思维和协作精神，在教学实施过程中，教师应注重结果评价与过程评价相结合，凭借作品展示、互评互学、反思总结等多元评价方式，全面考查学生核心素养的发展变化<sup>[2]</sup>。

(二) 立足大概念、大项目、大任务，整合单元教学内容

在信息技术大单元教学的操作层面上，教师要用用心去构建一个教学内容整合体系，这个体系是以大概念来引领、大项目来贯通并且大任务来驱动的，大概念作为学科核心认知框架，可帮学生建立起知识之间的内在联系，大项目为学生提供了知识应用的真实情境，大任务则能激发学生解决问题的内在驱动力。这三者共同构成

了大单元教学的内核支柱，在实施过程里，教师首先要对教材进行深入剖析，梳理各个知识点之间的层级关系以及逻辑脉络，构建出完整的知识链图谱，以此避免出现孤立、碎片化的知识传授情况，基于此，教师应当秉持一种内容整合理念，这种理念是“左右互补、横向拓展”的，要打破教材的局限，把课内知识与现实生活紧密联系起来<sup>[3]</sup>。比如在 Photoshop 大单元教学设计当中，围绕“本地民俗文化数字相册创作”这个综合性项目，教师可以预先去收集地方特色节庆活动、传统工艺、历史遗迹等多方面的视觉素材，这些素材作为学生操作的基础材料，同时还把抽象的软件技能学习融入到有文化意义的实践活动之中。教师应该鼓励学生走出教室，利用手机、数码相机等工具自主采集素材，甚至还可以组织实地考察活动，让学生亲身去体验本地文化，提高情感联结以及学习动机，在教学资源整合方面，教师可综合运用线上资源库、专业教学平台、社区资源等多种渠道，构建出丰富的学习素材库，思维导图工具在知识整合中的应用价值值得关注——教师可以设计半结构化的导图模板，以 Photoshop 核心功能模块（像是选区工具、图层操作、滤镜效果、文字处理等）作为二级节点，引导学生依靠协作剖析的方式，填充具体技术要点与应用场景，形成个性化的知识体系。这种可视化的知识整合方法，帮助学生建立起清晰的技能框架，而且还培养了学生的逻辑思维和系统思考能力，在评价环节，教师可以设计阶段性成果展示与反馈机制，例如“相册封面设计”“特色页面创作”“整体作品汇报”等节点，让学生在同伴互评与自我反思中不断优化作品。

(三) 分层实施教学，激发学生潜能

在信息技术大单元教学开展进程中，分层教学策略的运用已然成为应对学生个体差异、激发学习潜能的关键途径，在当下的教育环境里，虽说信息化设备的广泛普及使得学生整体信息素养有了一定程度的提升，然而学习水平的分化现象依旧较为明显，在面对如 Photoshop 这类专业软件学习的时候，这种差异表现得更为突出。教师需要在秉持大单元教学整体框架的基础上，用心设计分层次的学习支持系统，为处于不同起点的学生给予适配性的指导，此种教学方法尊重了大单元教学的系统性与连贯性，还兼顾了各层次学生的实际需求，构建起一种兼顾整体与个体的教学生态。

以“制作告示牌”项目作为实例，教师可依据学生对工具掌握的熟练程度以及创意思维的成熟状况，构建有梯度的教学支持体系，针对基础较为薄弱的学生，教师应当采取“近身指导”的策略，借助课堂巡视及时察

觉他们在定位油漆桶、喷枪以及矩形选框等基础工具时所面临的险阻,给予个性化的操作示范以及记忆技巧,帮他们克服技术方面的障碍。对于那些缺乏创意构思的学生,则可以采用“范例启发”的策略,精心挑选生活当中的实际案例,像是公共场所常见的各类标识,引导学生剖析其设计要素以及视觉特征,激发他们的设计思维,借助这种技术操作与创意思维两条轨道并行的分层支持方式,学生可在适度的挑战当中体验到成功,提高自主探索的动力。进阶层次的学生可得到更具挑战性的任务设置,比如探索特殊滤镜效果、尝试高级选区技术或者融合多种设计元素,教师要为这部分学生提供更为开放的学习资源以及更为宽广的创作空间,鼓励他们突破常规思维,创作出独具特色的作品,在这个过程当中,教师的角色从知识传授者转变为学习促进者,要关注技术掌握的精准程度,也要注重创意表达的个性化以及问题解决策略的多样性。

分层教学不是固定学生的学习路径,而是打造一个可动态调整的支持体系,教师要不断观察并评估,及时改变教学策略,给学生提供适时的“跳跃”契机,比如基础较差的学生掌握必要工具后,能鼓励其向高一层次的创意设计发起挑战,创意能力强但技术操作不足的学生解决技术障碍后,可引导其向更复杂的综合应用前进。这种动态分层的教学模式,可有效防止“贴标签”式的能力划分,维持学习过程的开放性与发展性,在评价环节,分层教学同样表现为差异化的标准设定,教师能针对不同层次的学生设计阶梯式的评价指标,认可基础层次学生的进步与努力,又激发高水平学生的创新与突破。

#### (四)完善教学评价,助推核心素养培育

在信息技术大单元教学模式里,科学完备的评价机制作为教学质量的一种反映方式以及学生发展的一种引导手段,其关键性越发明显,合理的评价体系可精准呈现学生对知识点的掌握状况,还可以有效诊断学习过程中的妨碍之处,为教师调整教学策略给予数据方面的支持,也为学生自我认识和改进学习方法提供明确的途径。构建以核心素养为导向的多元化评价体系,成为提升初中信息技术教学质量的关键要点。

评价体系在进行设计时需要突破传统单一主体以及单一时点的限制,以此形成有“多维交织”特点的立体评价网络,就评价主体维度而言,可以构建一种“三位一体”的评价主体格局,将教师专业评价、学生自我评价以及同伴互评结合起来,在必要的情况下还可引入其他学科教师的跨学科视角。这种多元主体的参与,可从不同方面对学生的表现进行解读,防止单一视角出

现片面性,比如在完成 Photoshop 图层概念教学之后,教师可以先从专业角度对学生对于“透明叠加”原理的理解程度展开评估,引导学生对自己在操作过程中所遇到的困惑进行反思,并且组织小组内部的互评活动,让学生在讲解操作步骤的过程中强化对概念的理解,相互借鉴解决问题的策略。

从评价的时间顺序维度来考量,应当达成从“终结性评价”朝着“全程性评价”的转变,把评价的关键节点融入到教学的整个过程之中,依据 Photoshop 软件的核心功能模块,可设计出针对图层、选区、滤镜以及通道等关键节点的“微评价”,借助这些频繁且轻量的评价活动,可及时察觉并纠正学习过程中出现的偏差。比如一旦发现部分学生在图层混合模式的应用方面存在概念混淆的情况,教师可以及时组织一次“概念澄清”的微课,防止认知障碍出现累积的效应,这种评价所有的即时性,让教学调整可变得更加灵活且精准,极大地提升了教学的响应速度。

从评价内容的维度给予审视,评价指标不应仅仅局限于对知识技能的表层测量,而应当深入至信息素养的核心层面,可构建一种“一体多面”的评价体系,该体系囊括信息认知能力、技术操作能力、问题解决策略以及设计思维等多个方面,在实际开展评价工作时,要关注学生对于 Photoshop 工具功能的理解程度以及操作的熟练程度,同时也要重视其在面对设计任务时思路构建的过程以及创意表达的能力。针对同一作品,可以从“技术实现水平”和“创意表现程度”这两个维度展开差异化评分,以此引导学生在技术与创意之间探寻到一个平衡点。

#### 结语

初中信息技术大单元教学方法通过整合知识点、明确主题、强化实践,有效提升了学生的学习兴趣和综合能力。结合系统讲解、任务驱动、项目式学习等多种教学手段,不仅培养了学生的信息素养,还促进了其创新思维和团队协作能力的发展,为信息时代的教育改革提供了有力支持。

#### 参考文献

- [1] 苏巧花. 支架式教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 亚太教育, 2024, (23): 179-182.
- [2] 潘华莉. 基于大单元理念的信息技术跨学科教学模式研究[J]. 华夏教师, 2023, (08): 46-48.
- [3] 孟杰, 华永兰. 项目化教学在初中信息技术教学中的应用研究——以应用文档设计与制作单元为例[J]. 软件导刊(教育技术), 2019, 18(10): 71-72.