

提高高中计算机教学有效性的几点思考

张树丽

(张北县第一中学 河北 张家口 075000)

[摘要] 计算机课程在我国的高中教育中已经较为普遍,它旨在增加学生的计算机技术知识,培养学生的思维创新能力和实践能力,帮助学生更好地适应信息化时代,满足信息时代对人才提出的基本要求。但由于高中生的精力有限,计算机课程很容易不被重视,而且教学内容较为单一,因此高中计算机的教学方式我们还需要进一步探索。

[关键词] 高中; 计算机教学; 具体应用

引言

对于高中计算机技术教学来说,多样化的教学模式是培养学生学习兴趣的基础,而在课程教学的过程中情境的创设、任务的引导等多样化教学手段的应用目的就是深化学生的计算机应用能力,为学生日后的生活和发展奠定一个良好的基础,同时在一定程度上提高计算机技术教学质量。

一、高中计算机教学的现状分析

(一) 重视程度不足

对于教育教学领域来说计算机技术的教学创新是一场革新性质的挑战,但是存在一个最为重要的问题就是大多数教师对计算机不能够熟练的应用,没有特别多的教学应用经验,所以导致课堂教学未得到预期的效果,在授课的过程中重理论轻实践,这一情况从某种程度上来说不利于课堂教学与学生能力的提升。

(二) 教学内容单一,形式缺乏创新

在课堂教学方式方面由于各种外部因素的影响导致教师在开展兴趣课堂的过程中存在着一定的难度,外部因素包括教师的教学任务、教材内容的教授、教师的教学观念以及各个地区城市教育领域的改革与发展等等,目前存在的教学方面的问题在一定程度上限制了学生学科知识的拓展学习、使激发学生学习兴趣的教学目标受到了严重的阻碍。具体来说高中计算机的教学内容大多以书本教材为主,为教学环节中大都以教师讲授学生领悟为主,此外高中计算机设备的系统有待更新。

例如在Office办公软件的课堂教学中,教师依照教材重点内容结合教学经验逐步讲解操作要领和操作步骤,学生只会是在实践的过程中跟随着教师的步伐,教师并未给学生留有创新的空间,而学生在长久被动求知的模式下自身的创新意识也有所磨灭。

二、加强学生的兴趣培养

就目前的情况来看虽然高中学生对于一些知识的应用途径、应用方式以及未来的作用并未达到一个深度理解的状态,虽然说学生在生活中已经接触到了各个课程项目知识的应用,例如网络游戏、单机游戏、影视播放等等,这些方面的计算机应用学生比较熟悉,但是关于计算机图片制作、word文档、表格、C语言等办公类、程序类的知识学生处于一个完全薄弱的状态,所以教师在改善课堂学习氛围的环节中可以有针对性的选择学生比较感兴趣的事物,并将其融入到课程教学、以及学习模式中去,让学生利用计算机的操作将事物进行描绘,从而达到锻炼学生信息技术应用能力的教学目的。

教学是一个具有很强的实践性的活动,所以教师将多样化的教学模式融合于实际的课程教学中去,才能够有效的培养学生知识的应用能力和求知欲望,学生能够在多样化的教学模式下来解决一些计算机操作问题才是教学目的实现的最佳效果。所以教师在课堂中应为学生提供一个“项目化”的课堂学习情景,并将具体的“项目”学习计划与相应的学科章节内容进行有机结合,从而使课程内容中的一些较为抽象的知识变得形象具体,一方面便于高中学生的理解和掌握,另一方面以多样化教学实现教学氛围的优化。此外在项目主题的设计环节教师应当充分考虑学生基础层次的不同进行合理搭配,尊重学生的个体差异设置难度适宜的题目一方面突出教学重点一方面锻炼学生的计算机操作能力。

三、高中教师在计算机教学中的具体方法

首先教师在实际的课堂教学中应给予学生一定的空间让学生之间充分表达自己的理解,减少同学之间的基础差异。其次重视学生自主能力和独立操作能力的培养,例如电子表格的制作需要大量操作,教师就可以给予学生部分时间让学生独立操作并在学生实践操作的过程中进行课堂巡视,进行实时的课堂教学评估,一方面有利于培养高中学生独立学习的能力。另一方面教师也对学生整体的计算机操作能力有一个更为全面的了解。最后教师要合理的调整自身的教学思路,教学思路的合理调整主要是指教师在备课的过程中应结合每节课的教材内容和教学重点,分析学生的兴趣爱好和计算机应用能力进行教学素材的选择,对整节课进行合理安排确保教学题材与教材内容的良好衔接,将教材内容转变为贴近生活的实例,从而降低教材知识的难度,便于学生的理解和操作。

例如在艺术字插入制作的计算机教学中,教师可以为学生布置一个作业,让学生根据自己所喜欢的字体、颜色等在文档中制作艺术字,并保存上传到班级的微信群中,艺术字的内容设置为学生的座右铭,学生能够利用计算机将自己的人生观念、兴趣爱好尽数展现出来,潜移默化的锻炼了学生利用信息技术的表达能力。此外教师还可以搜集一些生活中的艺术字,在课堂教学中为学生展示出来,并在课堂上为学生做教学延伸,在所学知识的基础上传授学生更为美观的艺术字制作方法,然后留有一部分课堂时间让学生亲自动手操作实验,教师随即巡视,给予学生必要的引导和鼓励,从而提高学生信息技术操作的自信心。

例如在动画效果设置的信息化课堂教学中,教师可以结合学生比较喜爱的网络游戏主角、动画片主角等,借助多媒体辅助教学设备播放一些游戏段视频和动画短视频,在播放后随即引出课堂教学主题,“同学们在观看视频后能否通过我们所学的信息技术将主角图片连续起来做成动画”?然后在课堂任务设置上教师应讲究灵活性,给与学生选择的空间,让学生根据自己心中最喜爱的动画主角、游戏角色进行动画效果的设置,学生在实际的操作中能够实现理论知识应用的有效锻炼,而且制作自己最为喜爱的主角人物动画效果,有助于提高学生的操作兴趣,从而间接的提高整个课堂教学的教学质量。

结束语

高中阶段的计算机教学是学生信息技术能力培养的一个中级阶段,多样化、贴合生活实际、以及兴趣化教学模式的应用有助于学生明确学科知识内容和社会生活之间的紧密联系,丰富的生活素材能够促进学生对于学科知识学习的主动性,从而为学生未来的社会学科知识应用奠定坚实的技能基础

参考文献

- [1] 朱玮强. 将微课应用于高校计算机教学中的几点思考[J]. 黑龙江科技信息, 2017(09): 156.
- [2] 姬广辉. 提高高中计算机教学有效性的几点思考[J]. 学周刊, 2017(05): 150-151.
- [3] 王金辉. 高中计算机课堂教学有效性提升策略研究[J]. 通讯世界, 2016(02): 117-118.
- [4] 白东峰. 高中计算机教学有效性之我见[J]. 电子制作, 2013(12): 97.