

初中信息技术课堂中的情境教学初探

王怀民

(广西桂林穿山中学 广西 桂林 541004)

【摘要】随着教学改革的不断深化和实施,以自主、合作、探索为主要特征的新的学习方式越来越受到教师的关注和关注。情境教学研究开始进入教室,成为教育工作者共同关注的研究课题。比起传统的“灌输式”教学方法,“情境教育学”是指教师创造新颖、未知的问题,使学生产生“认知”矛盾,产生探究的强烈愿望,以自己的学习活动为目的的情况。鉴于此,文章结合笔者多年的工作经验,对中学信息技术课的情境教学提出了一些建议,仅供参考。

【关键词】初中;信息技术课堂;情境教学;初探

引言

利用信息技术手段来进行情境教学在不少学科中得到了广泛运用,而信息技术课堂在许多人看来则不需要创设情境。信息技术课在掌握操作技能的同时也有枯燥的理论知识,尤其是青少年的生理发展规律,决定了其不能长时间专注于学习之中,这就需要教师适时创设有趣、有效的情境,让学生“乐”学。

1 初中信息技术课程教学中存在的问题

1.1 教学内容

信息技术课程在我们农村学校虽然立足于十多年,但是信息技术课程教学内容设计单一,再加上课时数不足,有的学校不信息技术这门课程作为一门教学辅助工具,专门训练学生的实践操作能力,而忽视了理论知识;有的学校由于计算机比较缺少,信息技术教师专门讲解理论知识,而忽视了对学生的实践操作,甚至有的学校,由于缺少信息技术教师,几乎不开信息技术这门课程,有的学校停止信息技术课,从而导致学生厌学信息技术这门课。

1.2 教学模式

初中信息技术课程主要培养学生学习信息技术的创新能力与应用能力。信息技术教师应为学生创造一个轻松愉悦的课堂氛围,以此来提高学生的学习兴趣。再来信息技术教师多组织学生参加一些与信息技术有关的活动,比如多媒体课件大赛,中小学电脑动画制作,打字竞赛等等,以此来激发学生学习信息技术的兴趣。在信息技术课堂教学中,教师不能将理论知识以灌输式的方式传递给学生,信息技术教师应以教材为依据,以学生为主体的开展有益于学生的于教学活动。

2 初中信息技术课堂情景教学方法

2.1 设置问题情境,激发学生的学习热情

根据教育心理学相关方面的理论知识可知,教师在开展教学活动的过程中应该将动机原理充分的利用起来,使学生在具有内驱力的状态下进行学习,只有这样才能获得良好的教学效果。因此教师应该将符合教学内容的问题情境有效的创设出来,从而使学生在真实的情境中加深对所学知识的了解。合理有效的情境设计能够将学生的学习兴趣充分的激发出来,从而使学生原来的被动学习转变为主动的学习,能够有机地结合和充分地发挥出学生的智力与非智力因素,从而使学生的学习能够在轻松愉快的氛围中进行。首先,教师要将具有趣味性的问题情境创设出来,有效地激发出学生的学习热情和学习兴趣。只有使学生对所学知识产生兴趣,才能够集中自己的注意力,并将自己的思维能力充分的调动起来,积极主动的寻找解决问题的方法,最终能够对相关的知识进行充分地理解和掌握。教师在开展教学活动的过程中还应该将实物道具情景充分的利用起来,从而将学生的学习兴趣充分的激发出来

2.2 利用闯关游戏创设情境

弗洛伊德说游戏是由愉快促动的,它是满足的源泉。在课堂教学中,教师根据学生心理特点和教材内容,设计各种游戏、创设教学情境,以满足学生爱动好玩的心理,产生一种愉快的学习氛围,从而提高他们的观察、记忆、注意和独立思考的能力,不断挖掘学生的学习潜能。在学习认识键盘输入内容时,我就采取游戏引入的方法。教师演示金山打字中的“太空大战”、“拯救苹果”等打字游戏,一下

子就把学生们的积极性调动了起来并跃跃欲试。通过不断闯关使学生明确学习任务并且极大地调动了学生的学习积极性,大大提高学生的学习效率。在练习鼠标操作时,我给学生们准备了“打地鼠”等小游戏让学生们练习。在学习中英文输入时,我让学生用“金山打字通”等有趣的打字软件进行练习。学生乐此不疲,在“玩游戏”的过程中,移动、单击、双击、拖动等鼠标的的基本操作就掌握了,中英文输入的速度也越来越快了……

2.3 整合课程内容

计算机基础课程的特点是知识点多,实践性好,涉及面广,容易学习,容易忘记。因此,将教育内容科学合理地整合,结合专业特性,根据当前社会职位的实际需要,整合本课程内容,共设置7个大方案,相应的对应包括30个子方案,将原始教材的章节说明作为情景教学,将每个知识点重新按顺序整合到每个方案的课程中。所有大方案都可以包括Word文字处理、Excel电子表格、PPT幻灯片等知识点。学生们每次学习各种情况的时候,都会综合利用办公自动化软件的相应知识点,让他们感到所学的知识是实用的,是实际的。

2.4 媒体为学生创建新颖的教学环境

在初中信息技术教学中,利用多媒体为学生创建新颖的教学环境,运用信息技术教学能化静为动、能创设情境激发学生兴趣,从而能使信息技术课堂教学多样化,教师应重视教学环境的创建,使学生在信息技术中,形成积极学习习惯与学习态度,教师可以通过多媒体将理论知识实践操作结合展示出来,在讲理论知识的同时为学生演示实际操作步骤,以此优化教学环境,活跃课堂氛围。

2.5 利用猜谜唱歌创设情境

猜谜语、唱歌是学生喜爱的方式之一,在课堂教学中,根据教材内容,编一些谜语或借助歌曲,有利于概括知识,吸引学生的注意力,使浅显平淡、枯燥无味的教学内容转为妙趣横生的学习活动,融知识教学于情趣之中,从而使课堂有声有色,饶有趣味。如学习“计算机系统组成”一课时,在讲完相关硬件设备后,为了巩固所学,我找了一些与电脑有关的谜语让同学们猜,如头部遭雷击(打一常见物品)、月出惊山鸟(打一电脑硬件)、组装电脑(打一成语)等,没等我的谜语说完,同学们就迫不及待地说出了答案,那种兴奋的神情洋溢在每个人的脸上,一下子就把孩子们的注意力吸引到课堂中来了。

结束语

总之,情境创设不失为一个有效教学的方法,但也不是万灵之药。在教学中,我们要充分考虑教学条件、学生生活实际,恰如其分地创设情境,灵活运用,当有则有,该舍则舍,更好地服务于信息技术课堂教学。

参考文献

- [1] 汤怀忠. 微探情境教学在初中信息技术教学中的运用[J]. 科学大众(科学教育), 2018(11): 36.
- [2] 豆丽娜. 在初中信息技术课中实施情境教学的思考[J]. 中国校外教育, 2018(15): 160.
- [3] 杨梅. 初中信息技术课堂“情境教学”的设计与探究[J]. 新课程(中), 2017(10): 92-93.

基于“大数据时代”下小微企业金融服务的发展

郭钰

(江西财经大学现代经济管理学院 江西 九江 332020)

【摘要】在当前我国社会经济得到快速的发展,其中市场经济当中一大组成部分是小微企业,小微企业提供就业岗位以及稳定国民经济等方面都起到了不可忽视重要作用,我国小微企业在发展的过程当中也存在着很多的问题,例如融资成本高、发展环境受制、缺乏竞争力等等,所以小微企业平均寿命相对较短。本文主要是关于“大数据时代”下小微企业金融服务的发展研究,以供相关专业人士进行参考和借鉴。

【关键词】“大数据时代”; 小微企业; 金融服务; 发展

小微企业主要是指微型企业、小型企业、个体工商户或者是家庭作坊式企业。最近几年我国小微经济得到了迅猛发展同时就业税收以及经济总量等方面都发挥着重要作用,增加居民收入以及扩大城乡就业,但是,由于受到人才、技术、资金等诸多方面因素的制约,大多数的小微企业管理相对较为混乱,同时市场竞争的过程当中严重的缺乏竞争能力,发展过程当中受到了诸多的阻碍和制约。

一、小微企业金融服务发展面临的问题

(一) 融资渠道不畅

小微企业在资金方面相对较为短缺,经常需要进行融资,但是企业融资在审批效率、贷款规模以及担保抵押等诸多方面都存在着显著阻碍和困难,我国大多数小微企业大部分融资渠道通常都是借鉴国外模式,融资渠道方面呈现出多样化特色。

另外,债权融资以及股权融资相对较为明显,但是,小微企业贷款过程当中缺失抵押物,同时制度不够完善、担保体系缺乏健全、信息交换不够及时等等,导致小微企业难以在商业银行当中获得贷款。另外,对于当前小微企业来讲,缺乏对于国家税收政策充分了解,在信息收集方面存在着明显困难,无法实现银行间信息共享,这样都直接影响了小微企业的贷款。另外,商业银行小微企业信贷活动成本相对较高,所以对于小微企业缺乏积极性和主动性,另外,由于国内长期不重视中小企业金融机构的发展,这样造成了当前小微企业贷款极为困难,影响到了小微企业健康、稳定、持续发展,

(二) 财务制度不规范以及缺乏诚信

对于当前小微企业来讲,其财务制度还是缺乏规范性,尤其是严重缺乏诚信,