

普通高中信息技术创新课堂教学模式的探究

朱儒斌

四川省峨眉山市第一中学校

[摘要]文章深入分析现行普通高中信息技术学科的现状,指出教学中可能存在的弊端。并从构建以生为本任务驱动的信息技术课堂、以信息技术支持的让课堂趣味有效的信息技术课堂、以小组合作分层教学、以游戏教学模式充分激活学生的学习积极性、以微课程库支撑高中信息技术课堂等方面探究高中信息技术课的教学模式的创新,提出了可行性措施供大家参考。

[关键词]以生为本;任务驱动;技术支持;小组合作;游戏教学;微课程库

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2020.02.2115

普通高中信息技术学科由于不参加高考,让社会、家长、学生对信息技术学科的重视程度明显不够,造成信息技术学科长期处于停滞发展状态,不符合国家课程设置的初衷,存在隐忧。比如现行普通高中信息技术教材还在使用2004年初审通过的实验教科书,而且很多教学内容已不合时宜,教材急需更新。最关键的是,部分信息技术教师采用的课堂教学模式还较为落后,势必抹杀高中学生学习信息技术的浓厚兴趣。那么,作为一线信息技术教师该如何通过创新课堂教学模式去调动学生学习的主动性呢?我认为应该从以下几方面入手。

一、构建以生为本的信息技术课堂,以任务驱动实现师生角色的转换

教师要有意识的将课堂主角交还给学生,并实现师生角色的完美转变。信息技术是一门操作性非常强的学科,在教学中要尽量做到理论与实践结合。教师讲十遍不如学生操作一遍的效果好,所以课堂教学中一定要少讲多练,充分突显学生的主体地位,多预留学生独立思考的时间,实现知识的过手、能力的提升和信息素养的培养。具体实施过程中,教师可尝试用任务驱动的方式来上信息技术课。教师课前可将章节所学内容设计成任务导学案,然后配上新知操作说明,并以电子学案的形式通过网络电子教室发放给学生进行自主学习和操作。这样教师就能从教学中解放出来,充分利用学生自学之余巡查学生学习任务完成情况,并对学生进行个别辅导,让后进生快速跟上教学进度不至于掉队。比如,我们在讲授《文本信息的加工与表达》这节课时,就以word学习为例,将字体、字号、颜色等字体属性设置成一个任务,将居中、左对齐、右对齐、两端对齐、首行缩进以及行距等段落属性设置成一个任务。把这些设计好的任务按规定课时发给学生独立完成,学生能在任务的驱动下,掌握本课相关知识。同时,教师还可安排学生检查作业,检查完毕让学生用简短语言对本次批改的作业进行点评和小结,这样就能在既实现巩固知识的同时又培养学生的语言表达能力及组织能力。实践证明,“小老师们”在检查作业时会特别认真仔细。教师给予学生的是信任,学生回馈教师的是自信和能力的。所以,高中信息技术教师的确有必要学会放权,以生为本,用任务驱动实现课堂效率的提升。

二、引入信息技术支持的课堂,增添课堂的趣味性

当前,高中信息技术教师用得较多的教学模式就是在

讲台直接讲授知识点,接着再让学生跟着教师的演示进行操作,最后再让学生完成相应作业进行点评。这种模式初看没有什么问题,但细想还是有许多地方是值得商榷的。比如,在课堂上它仍然是以师为中心,抹杀了学生的创造性,会固化学生思维,让经验主义占上风,使学生批判思维尽失,不利于创新思维、发散思维等高阶能力的培养。所以,在实际应用中就要想办法克服这种陈套的教学模式。相反,如果在课堂中适当引入信息技术支持教学则可以让课堂产生意想不到的效果。例如,在讲授高中信息技术《合法使用网络中的资源》这节课时,如果按传统方式讲解,就是直接一步一步的教学生下载资源,完全平铺直叙,不会产生一点波澜,平淡无奇只会让学生慢慢对信息技术学科失去兴趣。而在创新教学方式后,我会首先播放一段网上视频做课堂导入,然后向学生提问,这段视频该如何下载保存呢?这时学生就会用头脑风暴搜索已掌握的信息技术去解决实际问题,思维自然就会被激活,课堂氛围也会变得活跃起来。接下来,教师可将课前设计制作的《利用浏览器插件下载视频资源》的微课程下发给学生自学使用,学生可通过暂停、回放等方式对知识点进行学习和消化。必须强调的是,微课程的设计与开发要结合当前学生的特点,要将学情因素设计到微课程中,让开发的微课程更具实效性。课中,教师还可以利用随机点名系统抽学生回答问题。实践证明,如果由教师抽学生回答问题,教师或许图方便会潜意识去抽成绩较好的学生,而忽视部分差生,时间一长不利于全体学生的成长。而软件点名则是随机产生的,任何学生都可能被抽中,为防止回答不上显得尴尬,每位同学都会比平时更加认真的听课,知识过手的效果就会很好。虽然仅添加了一点小小的技术却能让课堂瞬间变得活跃起来。学到最后,教师还可以下发一份调查问卷以便及时收集学生的学情。通过分析学情,查找教学中存在的问题,方便教学改进。所以,教师要敢于大胆引入信息技术支持的课堂并借助教师自主开发的微课程去调节课堂氛围以更好地服务课堂,让高中信息技术课更加出彩。

三、积极推行小组合作学习模式实现分层教学,将教学任务落实到每位学生

首先必须明白分组是要讲策略的,只有科学分组,才能充分发挥小组的作用。那么该怎样具体分组呢?我认为课前,信息技术教师应该首先向班主任了解每位学生的具体情况,做好摸底工作,然后再把学生按6至8人分成一组,每个

小组选出一位组长负责管理组内事务，分组时一定要将优、中、差三个层次的学生分配到各小组形成学习帮扶互助小组。学习小组建好后，此时就要开始思考如何让每个学习小组在接收到学习任务后都能顺利完成任务。此时教师完全可以放权给组长，让组长安排组员协调完成教师下发的任务。这样每位同学就能积极参与到课堂中来。比如，在讲授普通高中信息技术（必修）《多媒体信息的加工与表达》中，教师可以先欣赏一下课前制作好的精美PPT，然后再将本课制作PPT的任务清单下发到各个学习小组，小组就可以按需求分析、规划与设计、素材采集与分工、作品合成等步骤进行组内分工。比如哪位同学负责文案，哪位同学负责收集图片、视频、声音等素材，哪个同学负责编辑，哪位同学负责美工，哪位同学负责全部统筹。只有组长将组员都安排好了，并充分发挥集体的智慧，教材上这种开放性的教学任务才有可能高效的完成。再比如，当我们学完Word所有知识点后，可以安排各组制作图文混排的海报作品，让学生在规定的时间内自主确定主题完成海报的设计，这时利用小组共同完成综合任务的优势就凸显出来。小组成员会在合作活动中慢慢磨合成一个整体，团队合作意识也会越来越强，综合能力就会在信息技术课堂中得到不断提升。特别强调的是，教师对组长组内具体分工不要做过多的干涉，一定要学会放手让他们去做，并用言语进行鼓励，不断向学生传递正面信息，让学生明白哪怕是失败也不可怕，只要及时总结失败原因，下次任务就一定完成得很好一定会获得成功，让学生在自信中递进成长。同时，我认为小组学习最好再引入完善的评价机制。只有通过学生自评、互评和师评等激励机制，才能让学生明白课中哪些任务完成得好，好在哪里？哪些任务则有所欠缺，欠缺在什么地方？学生才会积极开动脑筋独立思考学习中遇到的问题，搞清楚学习目标、重点、难点，从而更好的掌握知识和培养学习能力。

四、引入游戏教学模式，充分激活学生的学习积极性

首先，在这里必须强调的是所谓的“游戏”教学模式不能理解为高中信息技术课让学生上网玩游戏，而是通过“游戏”形式让课堂变得更精彩。我认为可以采用以下几种形式：一是教师可事先设计好一个开放性的“游戏”任务，让学生在规定的时间内完成设计，通过设置一、二、三等奖评选出优秀作品，然后对优胜学生进行集中表扬。比如在教授《利用文本框制作名片》时，教师可利用教师机下发事先制作好的名片到学生机，让学生对名片有初步感性的认识。教师可以准备一个任务主题箱，通过抽签游戏完成任务的抽取；学生则根据随机抽取的主题进行设计，并在规定时间内完成作品。教师制定好游戏具体规则，把握好尺度，让游戏教学顺畅进行。最后，教师一定要预留足够的时间让学生上台介绍自己的作品，锻炼学生的语言表达能力和组织能力。通过生评、师评等形式，最终确定冠军、亚军、季军的作品，教师可以将学生制作好的名片，通过彩色激光打印出来发给获奖学生以资鼓励。通过这种游戏式的课堂教学，不仅

让学生在轻松愉悦的状态下完成学习了任务，而且还会是让学生刻骨铭心的一节课。二是让学生利用Scratch或Python设计游戏，比谁设计得好，程序更优化。这里需要强调的是，人的天性就爱玩游戏，不管是幼儿、中小學生、高中生、大学生还是成人。与其刻意阻止学生玩游戏，不如让学生在学编程的过程中专门安排他们设计游戏程序。比如，我们首先要教会学生对Scratch脚本指令（声音、事件、控制、侦测、画笔、运算、数据、积木）的使用，接着认识编程语言，并利用流程图编写脚本指令，最后再全程演示游戏的设计方法，让学生熟练掌握具体步骤。这时，教师可以预设追逐游戏、迷宫游戏、星星世界、愤怒的小鸟、星球探路、超级玛丽、极速赛道等供学生选择使用，学生就会选择自己喜欢的主题加入自主的元素进行程序设计，同学们为了设计好游戏就会把平时所学知识灵活运用，教师只用解决学生程序设计过程中存在的技术问题，这样整堂课就通过游戏设计充分调动了学生的积极性和主动性。这种创新课堂比传统以传授知识为主的课堂更有生机、更有活力，更值得大力推广应用。

五、建立信息技术微课程库，让学生自学为主，课堂焕发活力

其实，微课程库的建立和完善是一个较长的过程，它不是一蹴而就的。首先，对信息技术教师的专业技术要求会更高，备课所用时间会更长。而备一堂常规课，教师只用把握好考纲，备好各个环节即可。但这种传统课形式过于单一，以师为中心，容易抹杀学生学习信息技术的浓厚兴趣。而微课程则不同，以生为中心，教师在设计微课程时，除了备教材、备学生、备教法、备学法、备活动外，还需要考虑微课程画面、音频等效果。因此，录制过程中还需要Camtasia Studio等录屏软件录屏，用智影数字人播报等技术手段，让微课程设计更创新、更具吸引力。所以，信息技术教师必须持之以恒的长期坚持才能让资源库得以不断完善。其次，实践是检验真理的唯一标准，这就要求信息技术教师将制作的微课程用于课堂教学中去实践。只有通过学生对微课程的使用反馈情况才能知其效果，而光好看却不实用的微课程必将被淘汰。通过反复修改微课程中存在的瑕疵，最终形成学校信息技术教研组的公共资源，方便高中信息技术教学的深入推进。

总之，信息技术教师一定要主动作为，敢于创新课堂教学模式，以学生为中心，教师为辅助，充分调动学生的学习积极性，让高中信息技术课堂重新焕发活力，让学生的信息技术素养得到培养，最终实现其个性化的发展。

参考文献

- [1]向绍萍.浅谈高中信息技术课堂教学模式的创新[J].中小学电教:下,2013(3):1.
- [2]胡伟强,胡丽芳.高中信息技术课程实施创新教学模式探究[J].中外交流,2016,000(010):177-178.