

# 活动理论下课堂协作学习策略探讨 ——以初中信息技术课堂学习活动为例

魏婕

江西省九江市特殊教育学校

**[摘要]** 中学信息技术是一门具有高度技术性的课程，它注重学生的实际操作，注重在实践中学习，在学习中实践。通过开展课堂协作学习，结合活动理论，设计多样的实践活动，促进学生的协作学习。活动理论是从社会和文化的视角对中学信息技术课堂教学进行再定义，它能为学生的信息学习活动设计提供新的思路，从而提高中学信息技术教学的质量。本文以中学信息技术课堂教学为研究对象，通过活动理论的支持，选择了有效的课堂协作策略，努力营造一个有效率的课堂教学，促进学生综合素质能力的发展。

**[关键词]** 信息技术；协作学习；活动理论

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.04.1253

“在新课改的背景下，我国中学信息技术课堂教学环境发生了很大的改变，相对于其他学科来说，它的开设时间相对较短，缺乏理论知识的积累和教学经验”<sup>[1]</sup>。协作学习可以有效地促进学生的全面投入，丰富他们的知识积累，提高他们的操作技巧和课堂的教学质量。然而，由于受多种因素的制约，学生对协作学习的认识还不够，致使其实际教学的成效远不及预期，流于形式，存在着各种问题。

## 一、活动理论下初中信息技术课堂协作学习活动系统

### （一）协作学习活动系统要素

协作学习是一种以团队方式组织学习的一种策略，它注重在协作过程中学习者的沟通和各个因素的互动，它符合了学习活动的动态特性。活动理论在构成和组织上与协作学习具有相似的基本元素。在此基础上，从活动理论的体系结构中，我们可以了解学习活动的体系结构。学生在整个学习过程中处于核心地位，主导地位。在协作学习中，中学生按照一定的规则被分成了不同的小组。在团队中的作用是不同的，有自己的职责。作为协作学习活动的对象，学习内容是教材相关联的对象，通过老师的指导和其他媒体的传播，体现在教学过程中。了解和练习学习内容，是教育的终极目标。学习团体是协作学习的一种重要方式，通过协作学习，学习成员之间的协作，相互交流，共同完成学习任务。学习者与学习团体之间的互动，而学习团体则会持续地为学习者提供协助及资源。在协作学习中，工具是将学习内容转换为成果的所有东西。比如电脑，教材，互联网等等。规则是一种行为准则，用来限制学习者和学习团体。它包括学校，教师，多媒体教室和小组之间的规范，以及在协作学习中，学生之间的集体意识和价值观念。明示与默示共同制约着学习者与社区的协调发展。任务划分是指在协作学习中，导师或学习团队按照学习的目的和总体任务对每个人进行详细的划分，并明确其责任。

### （二）协作学习活动系统的动态性

“协作学习活动系统中的各个因素相互影响，构成了四大子系统。生产子系统是学生利用各种工具、资源实现学习目的、实现学习任务的过程”<sup>[2]</sup>。在交际子系统中，学习者和学习群体通过明示的规则（学校规章、多媒体教室守则、小组行为规范等）和“集体意识”（集体意识、价值观）来管理学生的行为和沟通。在分配子系统中，学习小组按照老师和团队成员之间的分工来完成各自的工作。在消耗子系统中，学习者和

团体之间的学习活动是由认知和沟通的工具来实现的。从思维层面上，“活动”理论可以从活动的观点来分析任何一种学习方式，但在具体的教学实践中，它的主张主要是强调学生的参与、实践性的、类似于项目的探究，而不是把所有的学习都等同起来。其本质上还是参与式、实践性、探究式的活动更能反映出动态的层次和动态。活动论的基本思想和信息技术的教学实践是很好的。它强调了工具作为媒介的功能，它是社会历史经验的累积和转化，它对人的内在行为和智能发展起着重要的作用。同时，信息技术课程具有工具性、实践性等特征，也为实践活动理论创造了良好的环境。同时，活动理论也将新的教育思想引入到信息技术的课程中；从传统的技术手段向深入的学科整合转变；从“技术操作”到“以学为本”“信息素质”的教育；从过去的教学到教师与学生、学生与学生共同协作、相互沟通的发展。

### （三）活动理论下协作学习活动系统

从协同学习的角度来看，主要是以特定的知识为基础，采用团队协作的形式，强调各个因素的相互影响和相互学习。在课堂中，教师根据教学需要，将学生分成不同的小组进行协作学习。每个小组的成员都有自己的任务，并在老师的指导下完成知识的学习，并将其贯彻到实际中。学习团体是一种以团队为单位进行交流和协作的基本方式，通过互相影响，将所学到的知识转化为成果。目前，大部分的协作学习都是在网上多媒体课堂上进行的，而目前大部分的学校都建立了这样的教学环境。所以，虽然初中信息技术协作学习也是在电脑环境下进行的，但是它具有更大的“面对面交流”特征，它突破了时间和空间的局限，能够在网络上充分地完成协作学习的互动过程。同时，它还需要学习者本身的信息能力，作为一名教师，如果不能有效地发挥其指导作用，必然会使协作学习成为表象，从而影响到最终的教学效果。

## 二、活动理论下协作学习活动的要点

### （一）清晰的目标

在行为学的基础上，物体是一个活动的对象，它的目的是被人有意识地改造、加工，从而达到了它的目的。在协作学习中，要明确清晰的、合理的学习目的，并为以后的协作学习活动打下良好的基础。

### （二）综合的评价

本文从社会和文化的角度剖析了中学信息技术教学中的主、客观的关系。在活动实施过程中，主客体之间的关系会在

一定程度上影响到人与环境之间的互动。因此,在协作学习过程中,教师应该在对学生与团队成员的影响进行权衡的同时,还要考虑到中间媒介的作用。

### (三) 从个体和集体两个角度分析

学习者既是学习的主体,又是学习团体中的一员,所以,学生的个人表现并不能简单地反映出学习团体的整体水平。协作式的学习行为分析,对学习过程的重视程度更高。协作学习不仅要注意协作学习的成效,还要注重学生在实践中的具体表现,也就是将目标转变为成果的过程。

### 三、初中信息技术协作学习的活动策略

在新课改的大环境下,中学信息技术教育面临着巨大的变革,要紧紧围绕着教育目标,把活动理论贯彻到实践之中,采取科学、有效的措施来落实。

#### (一) 协作式的学习分析

在协作学习分析阶段,要有效地指导学生进行协作学习,必须根据学生的实际学习需要,对协作学习内容进行调整,并制定出一个合理的、多维度的教学目标。在活动理论的指导下,协作学习的教学内容突出了“以生为本”的基本理念,以激发学生的积极参与为主要目的,通过开展探索性和实践性的教学活动,使学生在实践中获得更多的知识。

“协作学习的一个重要组成部分就是对实施对象的可行性进行分析,而不是所有的课题都能适应协作学习的要求”<sup>[3]</sup>。在综合应用中,通过对所学知识和工具的运用,分析问题,解决问题,技术操作,组织协作学习,是一种实用的教学方式。同时,在实际操作中,也存在着许多的错综复杂的变化,学生们能够充分利用自己的优势,有效地完成学业。而在开放式的探究活动中,更注重活动的深度扩展和探索的多样性。创新学习不仅能创造出更好的协作学习氛围,还能激发他们对学习的不同爱好,使他们有持续的学习动机。在中学信息技术的教学中,主要考虑了知识与能力、过程与方法、价值观与情感态度等多个方面。在具体的教学过程中,许多老师都是直接向学生提问,大部分答案都是“技巧操作”,比如“PS处理图像的基础操作”,而对所学内容进行深入思考的学生寥寥无几。因此,教师应根据学生的实际需求,制定协作学习的目标,以达到更有针对性的指导。

#### (二) 扩展设计中介系统

从行为学的观点来看,人与环境的关系并不是直接的,而只是一种媒介的交互作用。首先,在多媒体环境中,学习工具打破了传统的概念,着重于具有实体的同时,也出现了诸如沟通软件、资源站点等媒体。这就要求教师对协作学习的内容进行全面的分析,并对后续的学习工具进行分析,以达到最大程度地提高协作学习的有效性。其次,在小组学习过程中,教师要制定相关的规则,以保证后续的小组学习活动的顺利进行。在团队中,每个人都有自己的责任和使命,紧密地围绕着自己的学习目的来完成任务,同时,老师也要根据自己的实际情况来规范和约束自身的行为。根据评分准则对学生的成绩进行均衡,从而实现对学生学习状况的动态改善。在完成任后,根据学生的个人学习特点、学习能力和个性特点,合理地安排小组成员之间的相互促进和影响,从而提高学习的效率。

#### (三) 为协作学习创设情景

教师要把握好学生的主体性,分析影响协作学习效果的各种因素,适时调整学生的偏误行为,并在此过程中给予正确的支持和指导。通过对各个班级的学习状况的观察,动态地进行教学计划的调整,引导学生的问题,使他们能够在实际操作中解决问题,从而提高学生的信息素质。而要做到这一点,就要创造一个有效的环境,与社会、文化背景相结合,激发学生的学习积极性,激发他们的思维和想象力。教师可以将课堂上的生活与课堂联系起来,激发学生的情绪共鸣,共同努力,共同提高协作学习的效果。例如,老师在完成《海报设计》的学习作业后,对学生的状况进行了分析,其中包含了对信息技术课程的兴趣、协作学习活动的积极性,并根据有相应的操作技能进行了实践。设计各种活动,包括观察示范,艺术字插入,图片插入,LOGO海报设计,中介系统构建。老师在教室里创造情景,并用幻灯片演示,让同学们对招贴的内容进行观察。

#### (四) 评价激励学生参与教学活动

在活动理论的指导下,学生在学习活动中的主动参与是非常积极的,老师可以从各个角度对学生的学习过程进行全面的考察,从而更好地了解学生的实际情况,并在发现问题后,及时解决问题,使学生能够顺利地开展多种活动增强教学体验,降低学习难度。因此,“教师要采取正面的态度来评估学生的学习行为,建立良好的师生交流桥梁,加强学生的学习针对性,获得自己的学习体验”<sup>[4]</sup>。首先,要营造一个平等、和谐的教学环境,在活动中充分展现自己,强化学生运用信息技术的能力。其次,学生在学习中往往会碰到一些困难,如果不能及时处理,就会给他们带来消极的学习效果,因此,教师要采取鼓励性的语言来评估学生的学习状况,并与他们一起分析自己在学习中的问题和错误,从而培养他们的自信,从而培养他们的学习兴趣。同时,教师要拓宽教学内容,使学生意识到自己在信息技术上的进步,为学生指明了学习的方向,提高了学习的效率。最后,在教学评估中,老师要尽量避免对学生直接的批评,如果学生被老师打击,就有可能产生消极的学习态度,如果时间长了,就会失去对信息技术的兴趣。老师要以友善的心态来对待学生,帮助学生们学会分析问题,处理解决问题的能力,从而促进学生的身心发展。

综上所述,在初中信息技术教学中,为了鼓励学生积极参与活动,教师可以基于活动理论设计实施协作学习活动,引导学生在参与活动过程中锻炼自主学习能力、实践能力和创新能力,更加高效地学习知识和技能。

#### 参考文献:

- [1] 祝扬. 活动理论下课堂协作学习策略研究[D]. 渤海大学, 2019.
- [2] 刘霞. 活动理论视角下课堂学习活动研究[J]. 语文教学通讯. D刊(学术刊), 2019(10): 62-64.
- [3] 刘咪. 活动理论下小学数学课堂教学活动设计研究[D]. 上海师范大学, 2017.
- [4] 张健平. 活动学习视野下的初中信息技术课堂教学组织[J]. 考试周刊, 2017(70): 126.