

提升内涵、保证质量

——创设高效的信息技术课堂

郑志洋

(蚌埠高新教育集团实验中学, 安徽 蚌埠 233010)

【摘要】随着我国互联网的不断普及以及信息技术的不断发展,网络已经慢慢渗入人们的生活、学习、工作中,所以,信息技术课越来越成为学生喜爱、家长关心、学校重视的科目。21世纪是信息化飞速发展的时代,学校应进一步促进教师使用信息化手段,改进教学方法,提高教学效果,增强师生运用信息技术分析问题、解决问题的能力,实现教育教学与信息技术的深度融合。信息技术课程的教学不能单纯地为了教学而教学,因为信息技术将来在学生的工作、生活中都是会用到的,所以创设高效的信息技术课堂是信息技术教师工作的重中之重。信息技术课的宗旨是培养学生对信息技术课的兴趣和意识,让学生了解和掌握信息技术的基本知识和技能,如何通过对信息技术课的学习使学生具有获取信息、传输、处理和应用信息的能力,培养学生良好的信息素养,把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段,为适应信息社会的学习、工作和生活打下良好基础。

【关键词】内涵;质量;信息技术;教育教学;教学效果

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2021.07.571

所谓高效课堂主要是指,在课堂教学中,能够让学生的思维保持在一个较为活跃的状态下,使其能够对相应的知识内容进行深入思考,并实现由知识到能力的转化。那么,如何才能让学生的思维在整个教学过程中保持高度活跃呢?这就需要我们将实际教学内容以及学生的知识储备、兴趣爱好、认知能力等因素,设计更为灵活、自然、巧妙的教学方式,通过合适的问题引发学生对知识的探究欲望,以此牵引学生的思维。

一、注重培养学生的信息素养,提升课堂内涵

若想对一个人的信息素养水平进行合理判断,很重要的一点便是看其信息意识的强弱。在碰到实际问题时,观察其能否利用信息技术手段将问题解决。在这个过程中,他需要对信息进行发现、捕获,并利用信息技术处理实际问题,这也是信息意识的重要体现。但是,能够选择适当的信息技术工具、合理的处理方式、恰当的解决途径,则对人的信息能力有较高的要求。在信息技术的学科素养中,主要包括计算思维、信息意识、数字化学习与创新、信息社会责任。在我们的课堂上,我们一线的教师都缺乏对学生信息素养的培养,一味地教课本上的操作步骤,其实你不用教,学生按照课本上的步骤来做,也能完成每一节课的任务,但他们只是为了完成你所要完成的内容,信息技术课的宗旨是什么?我们的课堂不能为了教而教,为了学而学。必须要让学生理解为什么去做?该怎样去做?这样做能有什么样的效果?帮助我们处理哪些生活、工作中的实际问题等。在实施教学时,我们要重视引导学生结合主题开展知识探究活动,让学生大胆发表自己对该问题解决方式的理解,使其能够勇敢说出自己的想法,给学生充足的时间进行讨论。在互联网技术飞速发展的时代,信息技术给我们的生活、学习、工作带来了诸多影响,也在无形中引出了非常多的问题。针对这些信问题,我们如何要让学生理解信息社会带给我们的利与弊,培养学生加强信息素养的了解,真正的学以致用,而且能够合理地去“用”,正确地去“用”,从本质上改变我们的信息技术课堂模式,加强学生信息技术学科素养的培养,既要重理论知识的传授,也要重实践能力的培养;既要重技能的灵活运用,也要重学生信息社会责任的培养,从而提升信息技术课堂的内涵。

二、激发学生的学习兴趣,提高教学质量

在信息技术教学中,“任务驱动”是一种较为常见的教学理念,它能让学生在一个较为宽松、自由的氛围中凸显出自身的价值。在实践过程中,教师可以为学生设置一个主题任务,

而后组织其针对问题开展讨论、分析,以此解决相应问题,这也是提升信息技术教学质量的重要路径。和其他学科相比,信息技术学科涉及的知识内容较为多变,很多知识点之间可能没有必然联系,所以若是我们单纯开展知识教学,很难让学生在信息技术课堂中体会到学习的乐趣。若是我们结合一些实际问题,将知识点融合到项目中进行讲解,能在很大程度上提升学生对知识的理解和掌握水平。在之后学习中,学生若是遇到类似问题,可以自行对问题展开分析,并予以解决。

例如在八年级上册第一单元活动1《特色班牌同制作》一课中,教师可以从网络上收集一些班牌的照片,也可以拍摄校园里的办公室、功能教室等标牌照片,展示给学生欣赏。或拿一个标牌实物到课堂上展示给学生观察,让学生分析标牌中都有哪些元素,先在小组内交流讨论,再结合Photo Shop软件知识展开创作。而后创设一些问题,让他们结合问题思考,并鼓励其自行寻找解决办法。通过上机操作体验,借助集体力量(合作交流),生教生(小老师)、一帮一(合作学习)的方式来解决任务。也可以采用这样一种方法,提供生活中常见的标牌实物,让学生尽量做到与实物一致,通过这种项目式的教学方式,能大幅提升学生的主动探究兴趣,当他们完成一个项目后,会产生一种成就感,这对激发其学习兴趣有不容忽视的重要作用。通过此方式,能极大提升学生学习主动,让他们的主观能动性得到更好发挥。例如在八年级上册第二单元活动1《策划方案巧编排》一课中,我先让学生欣赏制作好的方案作品,让他们分析文案中的装饰元素,文字格式等。然后将没有排版、没有装饰的方案分发给同学,同桌两位同学一位操作,一位思考讲解,两人完成一个作品。通过两人的交流与讨论,在理解的基础上再创意制作,对方案进行排版和装饰。最后每组呈现最终的作品,再指定一名同学来讲解两人的创意之处,从字体、字号、颜色、段落、图片环绕方式等方面对方案进行排版和装饰的操作,学生通过互帮互助的方式来完成方案的排版和装饰,既培养了学生的动手操作能力、语言表达能力,同时又让学生体验了成功的学习乐趣,从而提高了信息技术课堂的教学质量。

三、调动学生的积极性,提高学习效果

在信息技术课堂,学生的学习人情非常高涨,他们每次都能主动到机房中等待课程开始。但实际上,很多学生在机房中主要是为了玩游戏、看电影、听音乐,只有在教师的督促下,他们才能练习所学的计算机理论内容。为了更好地活跃教学氛

围,提升学生学习知识的主动性,我们可以在课堂上组织一些形式多样的小游戏、小比赛。比如,为增强学生的打字能力,我们可以比赛谁打字快、正确率高,这样除了能提升其对信息技术知识的掌握,还能使其形成较高的竞争意识,这对后续教学工作开展有重要促进作用。

例如,在进行七年级上册第一单元活动3《规范英文输入》这一课的教学时,为了更好地帮助学生练习指法,我便引入了“金山打字通软件”辅助教学。要知道,指法进行计算机输入操作的基础,无论是生活还是工作,打字都是一个非常重要的技能。但是,传统的教学模式非常枯燥,不利于提升学生的学习兴趣,这也是我们引入教学辅助手段的原因之一。通过“金山打字通软件”我们可以转变英文打字教学形式,通过打地鼠、吃苹果、警察抓小偷等游戏方式,让学生更为熟练、深入地掌握相应知识内容。这样能大幅提升教学课堂的趣味性,实现学习和娱乐的有机融合,让学生能在游戏中掌握知识。同时,利用此方式教学,能大幅降低学生上课玩游戏、交头接耳的频率,使其真正融入课堂中,对提升其学习效率有极大促进作用。

四、培养学生自主学习,提升学习能力

训练学生自学能力就是让学生做到“先学后教,以学为主,先看后操作,以操作为主。”让学生先自学实践,利用自己以前的学习方法迁移并运用在新的学习中,提高自学能力,促使教师讲在点子上,导在疑难处。在此过程中我突出强化了学生的能力培养目标。因此,我在揭示教学目标时,注重于学生能力的培养和学生学习方法的落实。在信息技术飞速发展的今天,如果只教会学生运用一两个软件,这是远远不够的,更重要的是教会学生学习的方法。比如,在八年级下册第一单元活动1《合唱评分巧计算》一课的教学目标就是从认知目标、能力目标、养成良好的学习习惯目标这三方面着手的:其中认知目标包括:1.认识表格、图表设计与制作所需的工具;2.掌握不同软件之间数据的复制、粘贴方法;3.表格编辑的方法和各种技能,完成表格的修饰。在每节课中,我都会提前将本课要学习操作的内容制作成微课,并上传到学习平台中,我校又是智慧课堂实验校,学生都有平板,所以这就发挥了线下预习的优势,每个活动前我会提前将本活动用到的素材、微课及相关视频推送到班级平台上,设置预习时间段,通过平板电脑可以一目了然地观察到学生的预习情况。在课中,可以将课前上传到云资源平台中的学习任务和学习资料推送给学生,学生就可以借助平板来自学学习和探究讨论,从而解决每个活动的重点难。同时,我又利用局域网的优势条件,在网络教室内建立了两个学习平台,一个是学习网站,一个是资源FTP,课堂上学生可以随时登陆,选择本册教材目录中的相关活动素材,查看本活动的操作方法及步骤,以及微课视频等,从而提高了学生的自主学习能力,为学生的终身学习打下坚实的基础。

五、情境创设有新意,培养创新能力

创造力是一个民族兴旺发达的灵魂。没有创造力的民族是没有前途的。以培养具有创造性思维和创造能力的人才为目标的创造教育才是素质教育的归宿。为了培养学生的创新意识,我在教学七年级上册第三单元活动1《制订学习计划》表格的设计与制作时,在学生掌握了在Word中建立表格的基本操作后,又引导学生想一想“还有其他工具可以实现这个操作吗?”例如:我把工具栏都删掉后,首先,要求学生把工具栏

找出来,然后按要求完成表格的建立,第二,要求学生不利用工具栏上的表格的编辑和修饰,而是利用菜单栏上“表格”相应菜单来完成表格的修饰。如:表格的编辑,表格的修饰等。学生就利用以往学习的知识以及通过有经验的学生介绍,说出了几种不同的方法进行表格的修饰。其中有些方法还是我想不到的。在八年级下册第三单元活动1《硬件奥秘深探究》教学中,为了让学生真实体验网上购物的乐趣,我又设计了一个模拟网络的平台,让学生在教室里,可以通过这个平台来体验计算机的硬件组成,体验组装计算机的流程,这种直观的感受,比按课本讲更容易让学生理解。在八年级下册第四单元活动1《智能生活新奇多》教学中,创设的情境是利用现在的智能终端——手机,进行微信语音的方式导入。通过微信语音交流的情境,将学生的注意力直接拉入课堂中,为下面的课程做铺垫,同时通过推送到平板上的一些视频、图片,让学生更直观的体验本节课的乐趣。通过知识与知识交融、思想与思想碰撞来拓展学生的思维能力和想象空间,从而达到由消极的被动学习转变为积极的主动学习。

六、创新评价机制,促进有效教学

课堂教学评价已不仅是放在学会知识上,而且更加注重学会学习、掌握方法和培养能力上,所以在对信息技术知识进行评价时,更要注重学生信息素养和综合能力评价。所以,每一节课都要组织学生对作品或任务的评价,同时要照顾到不同层次的作品,看学生是否掌握所学的知识和技能,鼓励学生创作有自己创意的作品,对不好的作品也要从积极的角度做点评。通过学生和教师共同讨论其优劣之处,来取长补短,共同进步。在日常的教学中,课后的活动评价是贯穿信息技术教学环节的固定模式,打破这个模式就需要老师采取不同的评价手段,借助媒体技术来丰富评价机制。而评价的方式也要随着学生的发展而创新,可以通过学生自评、互评等,综合评价本课的学习效果,可以采用课后评价,问卷调查,作业布置等,都可以涵盖在评价机制内。例如在空中课堂教学过程中,采取问卷调查、答题小测验、知识PK等方式来对听课的学生进行学习知识和学习效果的评价,以及通过平板推送学生的作品来让班级同学进行各维度的评价等等。在评价后,好的同学努力争取好的成绩、基础差的同学在全班同学的监督下,也有很大的进步,中间的同学也看到和优秀学生之间的差别等,从而规划和制定新的学习目标。

总之,在信息技术的教学实践中,教师千方百计地激发和保持学生强烈的求知欲、学习兴趣,使学生主动参与到教学的全过程,全面发挥学生的主体作用,并使得学生的创新能力得到了很大的提高,这样才能真正提高课堂效率,才能使我们的信息技术课堂更有效。同时也要随着时代的进步、软硬件的更新、教学对象差异的变化而变化,不断探索,改革创新,找到符合学生学习发展的教学新思路,提升课堂内涵,保证有效的课堂质量,才能保证信息技术的课堂生动、活泼、有趣、快乐,从而让信息技术教育更适应学生的发展。

参考文献

- [1]刘金生.浅谈中学信息技术在课堂教学中的应用[J].中华少年,2019(01):155.
- [2]刘武.怎样构建中学信息技术高效课堂[J].实验教学与仪器,2014,31(02):40-41.