

关于在初中信息技术课堂中开展生活化教学的策略研究

张宏

奎屯市第四中学

[摘要]信息技术其实和人们的生产生活有着非常紧密地联系,中学生的生活与学习也和信息技术息息相关。但是作为中学生,他们并没有对信息技术的充分认知,也没有从技术原理、软件操作的层面接触过信息技术,因此在学习中容易遇到障碍,出现操作不熟练、理解不透彻、掌握不牢固、学习没兴趣等情况。开展生活化的教学,这是我们融生活于理论,让理论实际相结合的过程,可以更好地帮助学生形成学科认知,掌握信息技术。

[关键词]初中;信息技术;生活化;教学措施

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.09.544

1 初中信息技术过程中面临的障碍与不足

1.1 教学形式单一、教学课堂枯燥,趣味性不足

信息技术作为现代教育的新课程,课程体系还存在不完善的情况,同时教学方法尚不够成熟,教学手段和模式也十分单一,导致教学课堂枯燥、乏味,趣味性不足,自然而然教学效果也十分低下。通常老师都是利用其他学科“满堂灌”教育方式,让学生始终处于被动接受知识的状态,长期下去学生对信息技术课程的参与度也渐渐下降。再加上初中阶段的学生正处于贪玩、约束力差的时期,老师在课堂上讲解知识时,学生很难全部集中精神听老师讲课,一些学生会私自打开游戏、网页。还有部分学生虽然对老师讲解的知识十分感兴趣,也能集中注意力,但由于理论教学比例高于实践教学,造成学生实践操作能力无法提升。以上现状和问题都是抑制信息技术教学发展的关键性因素。因此,老师应该不断寻找有利于教学质量提升的教学方法,激发出学生的课堂参与积极性,确保信息技术教学目标与现代教育实际要求相符,为初中生信息素养的整体提升与发展奠定有效保障。

1.2 对信息技术课程没有引起高度重视,实践和理论教学出现脱节问题

现如今,我国正在积极的实施和推行素质教育,但仍然有部分老师和家长没有从应试教育观念中走出来,错误地认为只有学好语文、数学、英语等基础学科,同时让学生在考试中取得好成绩才是最为关键的。而对是否掌握信息技术课程并没有引起一定程度的重视,甚至很多老师都不愿意浪费太多的时间去进行教学计划和方法的研究和分析,仅仅只是将更多的注意力放在考试上面^[1]。还有部分老师只是给学生传授部分教材上的理论知识,直接忽视了学生计算机实践操作能力的培养,导致理论和实践教学存在脱节问题,这样直接对信息技术教学质量的提升存在很大的影响。同时,一些老师让学生自主去研究教材进行实际操作,而初中阶段的学生自我约束能力不够强,在信息技术课堂上不是看其他课程的书,就是通过计算机浏览其他内容。其次,由于信息

技术课程在中考中占据比例较小,再加上教师对信息技术课程教育重视程度不足,导致学生也对信息技术课程抱着学与不学无所谓的态度,也导致大部分初中生认为信息技术课程就是用来打游戏、上网或者购物的,在思想观念上存在很大的错误,认为信息技术就是一门娱乐性课程,不具备其他的实用性价值,也没有深刻地认识到信息技术的学习对自身未来发展的重要性。

1.3 教师信息素养不足,信息技术教学设施不够完善

当前,信息技术一直处于高速发展状态,它是不断进步和更新的,所包含的知识系统也是十分庞大的,涉及了很多与时俱进的新教育方法和思想。因此,对于信息技术教师而言,就应该紧跟信息技术发展步伐,不断学习更多先进的信息技术知识,这样才能保证信息技术教学活动的顺利进行。然而现实情况却并非如此,大多数信息技术教学老师都并不是专业老师,而是其他语数外等科目老师同时兼任的信息技术教学,他们在教学过程中将自己仅有一点信息技术知识和技能传授给学生后,也忽视了师生之间的课堂互动,由于教师非专业的问题,导致计算机实践教学面临着巨大的障碍与困境,这也是初中信息技术教学无法顺利进行的重要因素之一。其次,再加上很多学校对信息技术教学缺乏重视,教学设备没有进行及时升级和更新,学生在实践操作练习时,很难实现一人一台电脑,还有部分电脑存在软件更新不及时、鼠标、键盘不能灵活使用等问题,信息技术教学设施不完善的现象,直接将会打击到学生上课的积极性,从而直接降低教学质量和效果,以上这些问题都应该引起我们的关注和重视,只有解决了阻碍信息技术发展的根源问题,才能实现初中生信息素养的全面发展与提升。

2 初中信息技术课堂中开展生活化教学的策略

2.1 从生活实际谈感受,强化学生的学科认知

日常生活中,信息技术的应用已经十分普及。但作为中学生,因其对事物的认知理解层面比较浅,生活的经验阅历不是很丰富,在对学科的认知理解以及学科重要性的了解方

面可能会存在欠缺。为了端正学生对信息技术学科的态度，同时鼓舞大家的学习热情，教师也需要结合中学生的生活实际来做认知的强化教育。

我们可以在课堂上问问大家：你们觉得日常生活中哪些地方会用到信息技术呢？你有看到过爸爸妈妈在电脑上忙事情，做工作吗？通过这样的启迪，让大家展开思考讨论。有的学生说，现在爸爸妈妈出门买东西都喜欢用智能手机来付款，这就是信息技术在支付购物中的应用。还有的学生提到：爸爸经常会在家里加班，对着电脑敲敲打打的忙到很晚才休息。更有的学生提出：用电脑可以做很多事情，比如玩游戏、看电视剧、搜集电子书或者进行线上学习等等。学生提出了各种各样的看法，并在这样的思考中对信息技术的重要性有了更深刻的认知。

2.2 根据课堂主题巧妙融入生活元素，让课堂更多彩

其实从内容层面来讲，中学信息技术课堂的内容是比较浅显的，没有涉及太多的计算机原理，而是多从软件应用、电脑操作的角度开设课程。比如关于汉字输入方面的教学，这就是针对键盘和各类输入窗口的操作课程，是帮助学生适应电脑与网络的使用技巧。在这样的浅显的操作技能教学中，生活元素的融入可以起到很好地创新启迪作用，能让学生跳出课本素材的局限，把学科知识和生活实际紧密结合起来，做到学有所得，学有所用。

比如在关于汉字的输入方面，我们可以设置这样一个小竞赛：咱们日常生活中总有一些重要的信息或者内容是需要及时记录下来的。比如现在我的讲课，大家都是在本上做笔记，这样记录信息的速度其实很慢。那如果我们用电脑来记录，速度就会特别快。不信我们可以来做个测试好不好？教师提出这个问题，然后挑选A学生上台，并从网上搜集一个句段文字给他，让他按照正常速度读出来。然后教师和其他几名学生进行速记比赛，看用电脑和用笔记到底谁的速度更快，准确度更高。毫无疑问，教师用键盘来操作打字输入的速度会更快，也更准确。通过这样的方式，我让学生明白，掌握信息技术真的是可以给生活带来很多的便利。比起单纯地给学生介绍如何去输入汉字，以及如何掌握键盘的结构构造及打字的技巧手法，这种以生活元素融入的小情景大大提高了课程的趣味性，也让学生更好的认识到信息的价值所在。老师还可以跟同学们介绍一下，打字快且准是非常重要的事情。在一些重要的商务场合或者会议会谈场所中，经常需要有专业人员进行会谈内容的输入，这也是一个重要的职业。在古代，也有专人负责记录相关内容。通过这样一种话题引导，也让同学们更加意识到打字精准、打字准确是多

么重要的事情，是很有技术性的工作。这可以有效提高同学们的学习热情，避免会打字却打不好字的情况出现。

再比如学习绘图软件这方面知识的时候，画图软件本身的功能其实是很强大的，精细的操作也可以做出很多精彩生动的图画。但是，传统的信息技术教育中可能只是简单的演示一下画图软件的操作技巧和功能设置，画个圆圈或者三角形，或者画一个长方形色块，学生看起来都觉得索然无趣，课堂教学的气氛显得很沉闷。在生活元素的融入中，教师可以把学生人群日常生活中比较流行、喜欢的卡通形象、人物元素融入绘图软件中。比如有的学生喜欢《名侦探柯南》，教师就可以把漫画中柯南、阿笠博士等形象融入软件中，给大家演示如何使用软件画出漫画人物，让学生眼前一亮。我们还可以把自己的校园作为绘图案例，尝试制作出学校的简笔画，让大家看到画图软件的神奇效果。

教育工作者要多从学生的视角考虑问题，将学生生活中熟悉的元素、有趣的元素融入课堂中去。这样的信息技术教育才能让学生们的兴趣得到激励，学习意识得到培养，让信息技术课堂高效推进。

2.3 利用信息技术构建生活情景，实现任务驱动

生活元素的简单融入只是起到激励学生兴趣，充实课堂氛围的作用。但我认为，生活元素与信息技术课堂的结合还可以更加紧密。在信息技术课堂的教育实践中可以发现，学生在进行上机实操或者知识点的融会贯通方面是比较差的。学了键盘的输入技巧，可能忘了电脑的结构知识；学了绘图软件的使用，可能忘了如何在word等办公软件中绘制表格。这种知识的不连贯性给学生的学科素养的成长带来了不小的困扰。在实际生活中，我们应用信息技术的情景是复杂多元的。孤立地掌握某方面的知识点，这还不够。构建生活情景，实现任务驱动，这是更深层次的教育实践，对提高学生的信息技术素养有帮助。

(1) 利用信息技术采集生活素材，创设学习情境。创设情景进行学习，是希望中学生将学科知识进行充分的综合，锻炼大家灵活运用课堂知识完成任务、满足需要的能力。比如我们在学习word软件的排版这方面知识的时候，教师在网上传集到了某杂志社给出的一份约稿函，约稿函是真实有效的，其内容是面向中学生邀约“忠实读者”勋章设计稿。稿件比较细致地规定了交稿格式。要求学生设计的徽章必须包含杂志名称缩写字母“J、K”，同时要求学生给出的徽章大小在5cmx5cm尺寸规格内，并要求设计作品在word里面呈现。需要附带设计说明，用500字以内的文字介绍设计理念、解读设计创意。这样的任务情景是从真实生活中的杂志约稿函发

展而来, 考验的是学生对画图软件、网上检索、word排版、文字输入等多方面的知识点的掌握能力。以此为任务情境, 学生的热情被充分调动起来, 并且能贯穿整个任务过程, 从而扎实的掌握学科知识。

(2) 结合生活经验进行任务评价, 启迪学生思维。信息技术应该服务于实际需要, 这是学科知识的价值所在。我们在学科教育中, 也应当注重培养学生对知识实用价值的考量。一封电子邮件、一个通知声明, 学生固有有自行选择字体以及格式的自由, 但社会各界认可的办公文件自然有它的规则。如果中学生的字体设计太花哨, 或者字体太小、图文搭配不合理等, 这显然是不符合实践需要的。充分利用生活经验进行任务评价, 我们需要做的就是帮助学生形成良好的信息技术应用习惯和认知, 能够更好地满足实际应用的需要。

比如在以为某商店制作连续三个月来的商品销售表格的任务中, 教师会把学生提交的作业汇总起来, 然后根据大家设计的单元格大小、表格中数据和文字的字体大小、表格和文字的颜色搭配以及表格中的项目类别设置是否合理等方面去做考量。而且我会选择其中一些具有代表性的作业案例让大家一起去评估, 分析其实用性方面有什么亮点或者不足。比如有的学生制作的表格中文字的左右对齐方式不一致, 导致视觉上的效果混乱; 或者有的学生在表格中设置的类目不清晰, 某个产品在不同月份的销售量和每个月的产品销售盈利情况展示不够清晰等。诸如此类的情况, 我们都会当庭提出来, 让大家分析这样的设计是否对实用性造成了影响, 并且考虑如何进行改进。在基于生活实用体验进行的作业评估和交流中, 大家对信息技术的应用有了更加灵活的掌握, 在实际生活中也就可以更好地进行应用。

2.4 围绕生活元素进行的信息课堂的教育升华

近年来互联网正在广泛普及, 学生等各类人群使用互联网的情况也越发的普遍。但是, 在使用互联网的过程中出现的一些问题和现象也引起了社会各界的关注。比如我们在利用网络进行信息检索的时候会发现很多垃圾广告信息, 甚至有一些黄色信息、不良信息等出现。教师在教学中不能逃避这个问题, 而是要积极面对, 告诉大家日常生活中使用网络的时候要注意分辨各种信息是否真实, 是否健康, 要避免受到不良信息的误导。再比如日常生活中一些中学生痴迷于玩游戏, 甚至为了玩游戏而大量的充值, 这也让很多家长感到苦恼。从教育要立德树人, 助人成长的角度讲, 教师应该帮助学生自觉抵制这种不良的生活习惯, 让学生以健康的方式、乐观的态度、合理的方式使用信息技术。我们要跳出知

识教育、技能教育的局限, 注意规范学生的网上行为习惯, 规范学生的生活认知。比如我们一起组织话题讨论, 讨论学术玩游戏这件事是对是错, 作为学生应该如何改进。作为教育管理部门, 应该如何引导。这样的讨论是对学生认知的深化, 是新形势下学科创新发展的有效发展, 让学生能够在道德品质、行为习惯上有健康地成长。

2.5 延伸课外教学评价生活化

评价是反映课程教学效果的一个重要手段。教学评价的开展可以通过学生向老师来反馈教师教学情况。同时在教学的过程中, 教师坚持采用生活化的方式开展教学评价, 让学生降低对信息技术的排斥心理, 可以更好地促进学生的创新能力发展。

在生活化评价的过程中, 可以使学生信息技术学习的兴趣可以越来越浓厚。为了诊断学生知识的学习情况, 教师可以让学生们完成一些生活化作业, 如自主运用多种剪辑手段剪辑一段音乐。给定学生一个主题, 让学生自主搜集材料, 去设计一个完整的PPT作品。让学生们自己合成一个简单的动画或者设计一份小报。对学生的成绩确定除了理论知识之外, 更重要的是通过一些这样丰富的生活化手段, 让学生觉得信息技术课程可学可测, 而且非常的有趣。这样就会使学生对信息技术课程的学习、实践意识显著增强。同时在学习的过程中教师可以让学生为自己制定一个一个具体可落实的小目标。这样能够更好地激发学生的学习成就感, 提升学生的综合能力。

3 结语

信息技术课堂的生活化教学, 这体现了教育理念的创新发展, 也是教育工作者围绕中学生的认知能力作出的合理尝试。根据目前各地区学校开展生活化信息技术教学的实际经验成效来看, 其对活跃课堂氛围, 提高学生的信息技术素养是有帮助的。但我们必须考虑好生活化教育的策略方法, 做到因材施教、因势利导, 让每个学生具备良好的信息技术水准。

参考文献

- [1] 马弟弟. 生活化教学模式在初中化学教学中的实践[J]. 试题与研究, 2020(09): 181.
- [2] 恩胜. 初中信息技术教学中生活化教学策略的有效研究[J]. 试题与研究: 高考版, 2019(30): 1.
- [3] 苏志明. 初中信息技术生活化教学策略研究[J]. 新课程(中), 2017(07): 201.
- [4] 潘洁. 探析初中信息技术教学现状及生活化教学策略[J]. 才智, 2019(23): 155.