

生涯教育渗透高中信息技术编程初探

刘芳

(新疆生产建设兵团第六师五家渠高级中学 新疆 五家渠 831300)

[摘要]随着教育领域的发展,尤其是素质教育理念和新课改的相关要求让教育的目标有了根本性变化,以往的教育注重的是知识教学,而当前的教育除了注重各项素质的提升之外更注重学生主观能动性的激发——为了什么而学习。如今在为了兴趣而学习的基础上又出现了新的方向,即让学生从教育中获得预见性,从而让他们能够自主地选择未来的人生路程。本文将从高中信息技术的角度谈一谈生涯教育融入课堂教学的具体策略。

[关键词]生涯教育;高中;信息技术;编程

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.06.2087

从当前的社会现状来看,从高考志愿开始,许多人就是迷茫的。高考结束后对自己将要选择的专业踌躇不定,在大学期间不知道自己是否适合这个专业、是否适合这个专业所朝向的工作,毕业后因为不习惯、不适应而频繁的跳槽。以上种种都是学生对自己未来生涯不确定、没有规划的表现,因此高中教育除了应该肩负起教书育人的责任之外,理应从生涯规划的角度为学生分辨前方的光景,让学生能够基于兴趣、基于目标、基于价值选择自己最适宜的未来方向。

一、进行职业兴趣引导

学生没有清晰的生涯认识很多时候来源于其对社会了解太少,比如在文理分科的时候,很多学生往往都没有考虑到自己未来要从事什么行业,就头脑一热进行了选择。高中阶段作为学生生理心理发育成熟、性格爱好趋向固定的重要阶段,此时学生的职业偏好其实是正在固定化、具体化的,教师需要做的就是将这份偏好引导出来,让学生能清楚地认识到自己的职业倾向^[1]。同样在高中信息技术教育中,教学内容不应局限于知识本身,而要让学习这些知识会对哪些职业有所帮助,同时教师应注意观察学生,发现学生性格中的偏好,比如喜欢安安静静做事的,那很显然更适合做设计师,如果喜欢与人交流、外向开朗的,那更适合做技术向的营销师。在具体的教学过程中,教师可以带领学生进行职业化尝试,在一课时或更多时间内,让学生以角色扮演的方式去选择自己喜欢的方向进行尝试,由此让学生在扮演中学习、在尝试中提高能力。

在这里以程序设计员为例,教师可以以高中数学所学的“计算机语言”的内容为基础,并配合简单的Python让学生体验程序员的工作内容。在初期,教师可以带领学生对扫雷、蜘蛛纸牌等Windows自带游戏进行破解,然后以编程的方式尝试自己重新制作游戏模型,逐渐熟练后,学生就可以一点点尝试较为粗劣网站、浏览器的搭建。在这个过程中,学生一方面能够知道学习编程技术有什么作用,另一方面也能大致了解程序员的工作类型,这样就能在学生群体中有较好的类别划分,喜欢的自然会一直坚持,不喜欢的也会在未来选择上准确避开。

二、强化核心素养培养

随着素质教育理念的出现,高中信息技术课程的教学目标也从知识技能传授、过程方法指导、情感态度与价值观培养三个方面转变为信息意识、计算思维、数字化学习以及信息社会责任四点构成的核心素养。从教学的角度来说,这是开展高中信息技术课程的培养目标,但从学生的角度讲,这实际上也在告诉学生学习信息有可能成为怎样的人^[2]。高中生之所以对自己的生涯感到茫然无措,信息不对称是个很关键的因素,教师知道他们要培养什么样的学生,而家长也知道他们希望孩子成为什么样的人,但唯独学生不知道自己究竟应该做什么。所以

从一开始,核心素养就应该是面向学生透明的,教师在授课过程中也需要向学生明确:信息化的时代需要每个人都具备信息素养,而决定信息素养高低的正是四点核心素养的水平高低。以此让学生明白他们学习的方向,从而在学习每个知识内容时都能带有明确的目的性,孔子云“知之者不如好之者,好之者不如乐之者”,信息技术的学习不会契合所有人的兴趣,编程也不可能让所有人感到快乐,所以不是所有人都能成为信息技术、编程领域的“乐之者”,但是明确学习目标却能让更多的学生成为信息技术学习的“好之者”。这也是生涯教育融入高中信息技术编程的意义——不是让所有人都成为顶尖,而是让所有人都能得到提升。

三、评价提升职业信念

美国学者曾经做过一个长期的、跟踪调查的实验,即让诺贝尔奖得主分别对不同的小学生进行不同的评价,而项目组针对参加试验的儿童进行长达20年的跟踪调查,结果发现,收获积极评价的学生有所成就的概率更高。这其实也就证明了评价对于学生的重要性,然而在生涯教育中,评价却有了更丰富的内涵,因为评价可以分为总结性评价和过程性评价,总结性评价往往只是对事件的收尾,但过程性评价却将影响事件的走向。因此信息技术教师应该在过程中不断对学生给予鼓励性评价,比如在指导学生进行编程练习时,教师对学生的精巧构思和准确表达就应该不吝表扬,当发现学生疏漏时,教师应当扮演一个引导者,引导学生思路,使其自行发现问题所在,这样教师就在维护学生自尊的基础上,填补了学生思维的漏洞,同时学生也将会对问题记忆深刻。而在长期的鼓励性评价的激励下,学生在编程、信息技术方面的信心与成就感都会得到提升,这会让学生在遇见难题时的第一念头不再是退缩,而是主动求解^[3]。基于此,当教师在教学过程中向学生展现专业领域内容、世界职业水平时,学生也不会被吓倒,而是充满昂扬的斗志。

结束语:

综上所述,在高中信息技术编程中渗透生涯教育理念,一定要本着从兴趣出发、从核心素养培养出发、从评价出发的模式,让学生明白为什么学习、成为什么样的人,并帮助其建立强大的信心,使其在未来的路上能够走得更远,走得更稳。

参考文献:

- [1]戴雨红.融合职业生涯教育的高中信息技术教学设计与应用研究[D].华中师范大学,2020.
- [2]巫雪琴.高中生涯教育与信息技术学科教学深度融合的实践研究[J].中国信息技术教育,2018,24:63-66.
- [3]马静,张攀峰.高中信息技术课程融合职业生涯教育实践探究[J].教育实践与研究(B),2019,12:45-47.