

# 基于真实情景的“项目式”教学设计在高中信息技术课中的研究与运用

## ——以PhotoShop教学为例

李传丰

(浙江省平阳县第三中学 浙江 温州 325499)

**[摘要]**自从浙江省的新课程改革以来,高中信息技术的教学基本都是采用项目式进行教学。在整个过程中,每个任务基本都是单任务,独立的作品,知识点和知识点之间、任务和任务之间、作品和作品之间往往是相对独立,学生对知识的获取方式相对比较被动,然而在现实中碰到具体问题,往往会捉襟见肘。那怎么样让学生的知识有个总的框架,能让独立的知识连贯起来呢?怎样培养学生独立解决问题的能力呢?在高中信息技术教学中,我大胆采用了“项目”教学法,所谓“项目”就是指一学期的学习内容以一个或几个以实际问题作为“项目”设计要求,每一课的学习任务是“项目”中分解出的“子项目”,要求“子项目”的目标性和教学情境始终为“项目”服务,并在完成若干“子项目”后能自然而然地完成“项目”,而其中,“项目”的教学设计当属重中之重。本文以“PhotoShop教学”为例,全面阐述“项目”教学设计在高中信息技术教学中的运用与研究。

**[关键词]**项目教学设计

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.06.1619

一直以来,高中信息技术的教学基本都是采用模块方式进行教学。在高中信息技术教学中,我采用了“项目”教学法,所谓“项目”就是指一学期的学习内容以一个或几个以实际问题作为“项目”设计要求,每一课的学习任务是“项目”中分解出的“子项目”,要求“子项目”的目标性和教学情境始终为“项目”服务,并在完成若干“子项目”后能自然而然地完成“项目”。本文以“PhotoShop教学”为例,全面阐述“项目”教学法在高中信息技术教学中的运用与研究。

目前,浙江省高中阶段信息技术课程标准中强调学生通过本学科的学习,培养学生学习信息技术的兴趣,掌握以信息技术解决学习、生活中的问题,提升信息技术素养,为终身学习和幸福生活奠定基础。因此,以精心设计的与生活实践相联系的项目活动为载体,将“PhotoShop教学”为核心的相关知识融入其中,并在问题解决的过程中,与其他知识、技能相结合,融会贯通所学内容,获得成果,全面参与、体验其整个过程,学生必定会受益匪浅!

笔者将“项目”的教学设计分解成以下几个部分,并展开详细阐述。

| 分解       | 分解1  | 分解2  | 分解3  | 分解4  | 分解5    |
|----------|------|------|------|------|--------|
| “项目”教学设计 | 主题设计 | 目标设计 | 内容设计 | 过程设计 | 活动评价设计 |

### 一、一锤定音,落实“项目”主题的设计

“项目”教学法中一个项目(主题活动)而言,活动主题的选定是非常重要的,要遵循生活性、趣味性、可行性、实用性等原则。即选择的主题来源于生活。让学生能够看得见、听得到、体会得到;选择的主题应符合或激发学生兴趣,让学生乐于完成;应符合学生年龄特点和思维特征,是学生能力所及的,能够通过努力独立或合作完成的;活动应符合一定的社会价值或自我价值。

《我为图片疯狂》活动,选取的主题就是学生日后必将面对的图片处理问题,让学生在活动中了解当今的图片处理的技术和修复技巧,利用自主学习,以提高他们的学习兴趣。

附录:主题活动设计:“我为图片疯狂”

| 活动主题 | 我为图片疯狂   |
|------|--|
| 活动目标 | 在教师的引导下,学生自主学习以下知识技能:PhotoShop界面、图层的基本操作、羽化的设置、滤镜的使用、修复技巧等;并运用这些知识技能,通过多种方式对我们自己的以前小学初中的单张照片进行修复和合成,了解PhotoShop界面和基本操作,然后运用所学知识及新知识完成老师布置的若干考核任务,如图片的大小设置、图片的工具栏的认识和操作等,这些任务涉及知识面逐步扩大,难度系数逐步提高,最终在完成一个主题活动的一系列任务的过程中力求使学生全面掌握并运用的全部知识点,并通过这一活动让他们学会学习,学会利用自己的知识和能力解决实际问题,从中,让他们意识到知识是拿来有实际用途的,而不仅仅是纸上谈兵。“我为图片疯狂”这一主题活动,虽然将场景设置在初中或者小学的单张照片,但是却能让学生提前感受到PhotoShop图片处理的强大功能。作为现代的高一学生再不能一心只读圣贤书,更要尽早学会如何自主学习和探究学习,为今后的人生打下坚实的基础。 |
| 任务目标 |  |

### 二、以学定教,规范“项目”目标的设计

基于“项目”教学设计中的目标设计一定要规范化,应符合以下4点原则:

1、基础性。要重视信息技术基础知识和基本技能。笔者以思维导图的方式将“项目”和“子项目”进行规划,即考虑了基础性,又兼顾了拓展性。

2、统整性。做到“知识与技能、过程与方法以及情感态度价值观”三位一体的有机整合。

3、开放性。教学目标的设计应体现弹性和灵活性。作为主题活动而言,过程和结果是开放的。学生一旦开始,就不可能全部沿一个方向、走同样的轨迹、获得唯一的结果,这是“活动”本身带来的开放性。

4、个体化。体现学习者个体的经验、能力、需求和学习方式等,使教学目标具有层次化和个体化,如右图所示的“项目”目标设计,笔者本着学生的个体性原则,有分层,有融合,有个体,有团体。

### 三、与时俱进,创新“项目”内容的设计

内容的设计和主题的设计是息息相关的,但也必须符合以下3点原则:

1、生活性。教学内容的设计要来源于学生的现实生活;关注学生目前的经验和能力,吸取具有时代气息的教学内容。

2、统一性。强化教学内容的联系与综合。不仅要加强信息技术学科内教学内容的联系和综合,而且还要加强其他学科间教学内容的联系和整合。这个原则在信息技术的教学中非常有用,我们信息技术学科不仅要让学生学会解决方法的

3、活动化。将“子项目”直接作为教学内容,或使教学内容成为“子项目”产生的直接“情境”,并有“子项目”引发学生的活动和操作。

### 四、纵观全局,优化“项目”过程的设计

“任务”设计过程中的指导思想是要充分重视体现以学生为主体,教师为指导的理念。

“任务”过程的设计要注意以下5点:

1、程序性。2、情意性。3、互动性。4、自主性。5、负担合理性。

### 五、全员参与,完善“项目”主题单元活动评价的设计

组建项目评估小组。根据项目大小和难易程度,组成以我校高中信息技术教师为主的由其他学科教师和部分学生代表参与的项目评估组。高中信息技术教师在班内宣读项目评估报告,点评各个项目小组任务完成状况,督促各个项目小组根据教师的点评、组员的反思和改进意见,提交项目反馈报告。

1、评价内容:“项目”和“小任务”,开展得是否成功,应从多个方面进行及时地评价。内容包括:

2、评价方式:学生自评、学生互评、教师评价相结合。

3、评价方法:可以制作各类评价表格与网上评价。

### 参考文献:

- [1]陶晓燕.计算机基础课程项目教学法探究[J].2011.12
- [2]孟巧红.项目教学法对提高信息技术教学实效性的探索[J].2011.09
- [3]蒋莘.温州市信息技术项目实施方案2018.10
- [4]赵洪阳.信息技术课程教学探讨与研究[J].科技信息(学术版),2008(8).
- [5]赵琛.初中信息技术在教学实践中的渗透[J].读写算(教研版),2015(2).
- [6]多元智能与教育改革——浙江省慈溪市宗汉实验区的研究成果和报告[M].北京:学苑音像出版社,2004.
- [7]刘良军.积极探索高中信息课教学的方法[J].信息技术教研,2013.
- [8]王怀学.激发兴趣上好信息技术课[J].现代教学,2012.
- [9]王玉.高中信息技术教学中如何培养学生的信息素养[J].科学中国人,2017(22).
- [10]韩盟生.高中信息技术课应注重学生信息素养的培养[J].科学中国人,2015(82).