

# 浅谈信息技术教学

张晓欢

(辽宁省锦州市黑山县第二初级中学 辽宁 锦州 121400)

**[摘要]**计算机与网络技术的运用已经渗透到社会的各行各业和平常百姓的日常生活。信息科技课程已经成为学校必不可少的课程之一。学习信息技术,学生不仅可以掌握最基本的技术技能,还能够实现个性化发展,更能明确公民的权利与义务,增强社会责任感和价值观。也会丰富和促进素质教育的内涵,更能为学生适应融入学习型社会打下坚实基础。

**[关键词]**计算机; 信息科技课程; 教学

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.07.060

但在实际教育教学过程中也充斥着许多矛盾,例如:

一、技术水平需求与传统教学模式的冲突。如今计算机应用已经普及化,很多单位、学校、家庭都配备了计算机设备,为我们的生活带来诸多方便,学生对信息技术的需求很大,但迫于考试压力,最终还是选择把更多的时间留给了所谓的主科,况且如今也没有信息技术的考核,所以在实际教学中信息技术的教学地位并不突出。经常性的给主科让路已经成为家长、老师、学生的习惯性选择。但是,我们却在实际教学中经常性的用到信息技术知识,这就使学生的兴趣和实际每一天都在发生矛盾的碰撞。

二、教师的讲授知识和课程内容更新之间的矛盾。我们已经进入了信息时代,作为前沿学科,它对教师的知识要求非常高,我们教师必须做到与时俱进,每天进步,跟上社会步伐。我们不但要加强自己的业务水平,更要提高站位,既要为素质教育多做贡献,又要开拓学生的眼界,增强自己的使命感和责任感。

那么如何进行初中计算机的有效教学呢?我在从事计算机教学过程中进行了一些尝试。

一、巧妙设计,激发学习兴趣。

计算机这门课中有很多知识都是比较抽象、难以理解的,这就要求我们计算机教师多钻研教学方法,在上课时多用易被学生理解的、新鲜有趣的事物进行教学,以激发学生的学习热情,从而调动他们的学习积极性和主动性。比如,在讲授PowerPoint2017时,我们可以教给学生怎样插入自选图形,然后让他们充分发挥自己的想象力,引导他们合理地插入各种各样的图形,并加以修饰,还可以让他们从网上自己搜索一些动画、图标等,插入到自己的演示文稿中,从而创造出各式各样、生动活泼的演示文稿,然后再通过多媒体教学网络,将一些富有创意的作品放映给其他同学看,其他同学也可以从中受到一些启发。这样采用学生喜闻乐见的方法进行教学,完全符合他们的心理特征,不但不会增加负担,反而有利于教学,他们会学的更轻松、更愉快。

在教学过程中,信息技术教师应该认真钻研教材,认真备课,围绕相应的知识点多搜集一些相关的资料,从而巧妙地设计教学任务,将每一个任务都设计的明确、合理、科学,将所要传授的各个知识点蕴含于各个任务中,教师在教学中,

也要注意引导学生去完成一系列由简到繁、由易到难、循序渐进地“任务”,从而保证教学目标顺利完成,让他们尝到学习的乐趣,满足他们的成就感,让每一个学生都能体验到成功的喜悦。

二、精讲多练,耐心辅导。

计算机学科的实践性很强,强调学生操作能力的培养。如果采用传统的教学方法,“纸上谈兵”,学生容易感到枯燥乏味。而盲目的上机练习也难以保证学习效率。所以每当学习新的操作内容时,一堂课中我一般只安排10分钟左右进行讲解、示范。讲一个问题时就让学生同步操作,然后关键的一步就是布置类似的练习让学生动手实践。等他们掌握以后再讲下一个知识点。这样每堂课讲授的知识学生们都能应用于实践并得到巩固,最终达到熟练掌握。精讲多练,计算机课程是一门实践性很强、重在操作的课程。课堂上,有时候有些内容讲的越多,学生听的越糊涂,讲一小时不如操作十几分钟。在许多实践课程中,注重教学质量、效果,采取少讲、精讲、多练习,通过精心设计、细致导入,让学生了解本节课学习的基本内容,然后再讲授新内容,最后进行巩固练习。一节课一般安排十几分钟进行讲解、示范,空出时间让学生有足够的上机实习熟练操作,使所学内容得到巩固、只是认知度进一步提高。也可根据学生的理解能力,对讲授内容做一些适当调整,着重讲一些重点、难点、疑点,在有限的时间内最大限度让学生亲自去操作实习,在实践在提高对知识的理解水平。

为了吸引学生学习计算机的兴趣,教师可以创设情境,设计问题。在设计某个问题的时候,要注意学生整体和个体的差异、特点与知识接受能力,充分考虑学生的现有知识水平、认知能力和兴趣爱好等。在设计问题的过程中,要始终从学生的角度进行考虑,根据学生的实际水平来设计。例如:在进行《网页制作》这一教学课程时,教师可以通过网络等途径搜集一些好的网页给学生看,告诉他们在网页中不仅可以有文字,还可以有优美的背景音乐,以及一些漂亮的动画及视频。这样在教学过程中,学生会立即表现出极大的学习兴趣。通过这样的一些情境设计,充分激发了学生学习计算机的兴趣。在计算机教学过程中,如何激发学生的学习兴趣无疑是教师的重要任务之一。每当我接手一些新班级,总会发现其中有一部分学生在操作过程中经常会出现各种各样的问题,绝大多数非常简

单,但是我深知:作为教师,不能因此而嘲笑、训斥学生。在辅导过程中,我注意与他们站在平等的角度,小心保护他们心中萌发的兴趣之芽,并用适当的鼓励和表扬树立他们成功的信心、决心。

### 三、选择恰当方法提高学习兴趣

#### 1、分配任务,“目标”驱动

对任务进行目的性、研究性学习,可以使学生学习由繁入简、由难到易,理清思路的同时掌握知识构成脉络。例如:讲解图文排版时,先展示成熟作品,再讲解图片插入、文字排版以及文本框的调节等等。让学生仿照、尝试自己操作,这样有助于他们发现软件的使用方法和注意的问题,轻而易举的达到学习的目的。同时,教师注意观察学生的操作过程,发现问题,进而进行有针对性的讲解。无形之中培养了学生的分析问题能力以及解决问题的意识。从而更大地激发他们的主观能动性。

#### 2、联系实际地创创意境

通过创创意境来激起学生的学习兴趣是非常有效、实用的方法。对于信息技术学科来说更有必要。我们生活的各个领域都离不开信息技术的帮助,它的运用就在我们的身边。比如进行图片处理讲解时,可以事先让学生准备几张相片,让他们对自己的图片进行编辑他们就会有一种不自觉的责任感,进而努力的投入其中。

### 四、开展第二课堂,培养思维能力。

在给所任的计算机班进行课外辅导时,经常进行编程提高的训练。这时,我就注意利用程序设计及算法自身的科学思维方法进行教育,通过分析问题、建立数学模型、确立算法、上机实践、调试程序、优化,培养学生良好的思维品质和创造精神。课堂教学在形式上虽是集体授课,而实际上则是学生的集体化学习。课外活动小组则打破了课堂教学的局限性,学生们即可以有自己的学习进度,也可以互相探讨、交流,使每个人的思路更开阔、更清晰。若老师能适当引导,学生的学习热情就能很好的保持和提高。

计算机课外活动的内容有编程训练和软件设计、网页设计、动画设计,活动宗旨是:拓宽学生的知识面,开阔学生的视野;强化学生的学习动机,培养学生独立地学习知识、研究问题的能力;培养学生的合作意识和创造思维能力。在小组活动中,老师根据学生的自愿,把学生分成几个组,每组学生可以用老师提供的题目,也可以自己找题目,利用课堂所学的知识,编写软件,服务于各个部门。在编写软件的过程中,老师不控制每个组的进度,而是在学生遇到问题时,与学生共同探讨或指点。这样,学生的学习从原来的“老师让我做”,变成了“我要做”。在这种轻松的学习环境下,学生创造性得到了最大的发挥。在小组活动中,我们特别注重培养学生的自学能力,因为有了自学本领,就等于掌握了学习的主动权。当然,

自学不等于放任自流,而是在老师的指导下,在规定的时间内去完成人物,老师则着重帮助学生解决在学习中遇到的问题,与学生共同研究,启发学生找出解决办法。

### 五、教学评价需要及时进行

进行教学评价是提高和促进教学质量的最有效途径,这个教学评价是一个过程,这个过程应该始终贯穿教学过程,因为它不但应作为课程设计的起点,还应作为课程设计的终点。通过评价,可以让学生了解自己的学习诚笃、水平,明白收货和不足之处,更了解需要加强的地方。我们只有建立起科学的评价体系,才可能提高我们的教学效果。我认为教学评价应该分为三个部分,也就是三个阶段:分别是教学之前、教学之中和教学之后。

首先是教学之前的评价:教师需要耐心的通过询问、小测试等方法,了解学生的知识与能力,学习的目的明确性以及学生间的个体差异。我们通过教学之前的评价,不但可以加深对学生的了解,还可以有针对性地进行教学,做好了解、做到知彼。

其次是教学之中的评价:我们在教学实施的过程中,应主动掌握学生学习进展情况,发现学生在学习中还存在什么问题,需要对那些学生进行额外的辅导等。我们通过教学之中评价,即可以根据学生学情进行教学策略的及时调整,又可以升华教学的过程,提高教学的效率,从而为接下来的教学打下良好而厚重的基础。

再次就是教学之后的评价:在教学结束之后,我们利用总体性、总结性的评价,即可以考查学生的学习效果,又可以科学了解学生的最终成绩。通过教学之后的评价,我们可以详细的了解哪些学生已完成了学习的任务,哪些可以后续的补充学习,哪些需要进行态度的开发和劝导,做到逐一掌握、不落一人。更加深入的表扬先进,鼓励后进,达到共同进步,整体进步,团队前进。这种评价既及时有效,又印象深刻,收货甚好。

总之,“教无定法”在某种意义上是有一定道理的。教学方法必然具有多样性、灵活搭配性和创新性。这就需要我们不断地根据具体的教学内容和学生的实际情况做实践、创新,设计最好的教学方法,从而不断激发学生的学习兴趣,使他们不断体验成功。计算机教学是一门实践性很强、极富创造性的课程,教师如果按传统的按部就班、照本宣科、先讲后练的方法,往往无法调动学生的学习兴趣。因此,教师要充分利用学生的好奇、好动、好强的特点,他、培养学生的兴趣,从而为他们后续学习计算机其他课程打下良好的基础。

### 参考文献

- [1]周小育.初中信息技术教学中学生网络学习能力的培养[J].甘肃教育.2020(06).
- [2]孔德明.信息技术在初中教学中的应用研究[J].中华少年.2018(17).