

【主题：聚焦信息技术与课程改革】

信息技术课应率先践行课改理念

苑宛梅

新科目、老教法 是目前初中信息技术课堂教学中普遍存在的问题,致使其课堂教学效果大打折扣。作为近年来新开设的科目,由于师资、教材、设备等诸多原因,各地城乡教学质量悬殊。在我看来,教师迫切需要反思自己课堂教学中存在的问题,努力吸取其他学科的课改成果,提升初中信息技术课的教学效果。

初中信息技术教学问题多

目前在全国初中,信息技术课程已经普遍开设,学生主要应该掌握一些基本的计算机知识,如计算机基本的硬件知识、网络的基本概念、办公自动化软件、绘图软件的基本使用及编程基础知识等。在具体的信息技术教学中主要存在以下问题:

学生水平参差不齐,教学目标定位模糊。由于学生家庭条件各不相同,有的来自城市,有的来自农村,有的已熟练掌握了计算机的基本操作流程,有的则是在上中学之后才初次接触到计算机,因此,这种背景的差异也直接导致了学生计算机水平的参差不齐。但是在初中信息技术课堂中,大多数还是采取单一的教学模式,而且授课内容也较为固定,由于学生计算机知识水平的不同,造成部分学生觉得老师授课的内容较为枯燥,导致教学效果较差,从而给初中信息技术教育带来了一定难度。

以教师为中心,死板枯燥传授效率低。在一些学校初中信息技术教学中,受传统教学模式的影响,信息技术教学

无视学生的主体地位。以教师为中心,教师主宰课堂,学生被动接受,教师枯燥地演示操作步骤,学生疲惫地按步骤练习。许多信息技术教师在课堂上忽视计算机教学情境的创设,忽视学生学习兴趣 and 自信心的培养,只有单纯的知识灌输、被动的机械训练和抽象的死记硬背,增加了学生的课业负担,挫伤了学生的学习积极性。教师辛苦教的东西很快会消失无踪,课堂效率低,教学质量难以提高。

教学与生活实际相脱节。某些初中信息技术教学中,教学无论是注重计算机理论也好,注重上机操作也罢,都存在着一个很大的弊端,就是单纯地教授知识。许多教师不顾初中生抽象思维发展迟缓的学习心理特点,只是一味地讲解枯燥的操作步骤,不注重学生能力的训练与培养,不能使学生将所学到的知识应用于实践活动。学生不知道这个知识点如何在生活中去应用,在哪里去应用。导致教学成为纸上谈兵,重记忆轻应用,重接受轻探究,知识与生活严重脱节。

信息技术教学应吸收课改成果

问题驱动教学模式。问题驱动式的教学模式根据教学目标、学生的实际情况等设计一个或多个具体的问题,学生则是通过自己的探究和解决问题来达到学习目标。在整个学习过程中,学生注重过程与学习方法,将情感态度与价值观相结合。这种学习方式不仅能够体现学生的主体地位,注重学生独立自主的探索,而且是提升学生解决问题

能力及创新思维能力较有效的教学方法。例如在Excel的教学中,关于数据的排序和筛选,就可以设置一系列如何帮助小明挑选合适的冰箱的问题,引导学生由浅入深、由易到难地学习兴趣和自信心的培养,只有单纯的知识灌输、被动的机械训练和抽象的死记硬背,增加了学生的课业负担,挫伤了学生的学习积极性。教师辛苦教的东西很快会消失无踪,课堂效率低,教学质量难以提高。

小组合作学习模式。小组合作学习模式是新课改的一个重要的理念,该模式是指教师按学生的学习水平的不同将学生按组间同质、组内异质的原则将学生分为不同水平的学习小组,同时给学生一个难度较大的学习任务,让学生通过小组间交流讨论,集思广益,各自发表意见,合作完成学习任务,并达到共同提高的目的。实施这一模式能够引导学生开展分工合作,并在合作中相互借鉴,弥补自身不足。合作学习不仅能让他们树立团队合作意识,而且在一定程度上能强化学生的竞争意识。新课改倡导学生自主合作学习,通过小组合作学习模式,可有效提升教学效果和教学质量。

努力激发学生的内驱力。新课改的理论基础是强调学生的主体地位,通常有学生是发展的人、独特的人等表述。在教学实践中则要体现在充分发挥学生的主动性和积极性,培养学生的创新精神和实践能力。为激发学生的好奇心、自尊心,组织学生操作比赛,适时举行一些应用软件的竞赛活动,营造积极向上的学习氛围。例如文字编

辑比赛、图片设计制作比赛、网页制作比赛等,甚至可举行一些电脑小游戏

创设多样的教学情境

新课改倡导一切以学生为中心,教师在教学中要做好引导工作,教师在课堂上要通过视频、声音、文字等多媒体技术或设计制作成课件和资源库的形式,演示给学生观看,通过创造多样的教学情境让学生置身于真实的情境中,自然而然地在思想感情上产生强烈的共鸣,并随之萌发出强烈的学习欲望。只有这种网络多媒体的真实情境才能让学生感受到计算机的神奇魅力,也只有这种教学情境才能让学生更直观地接触到计算机知识,在模拟化的教学过程当中,在上机实践当中,加深知识的理解,实现从知识到能力的转化。

初中信息技术有助于帮助学生了解现代信息科技基础知识,提高学生的信息素养。教师在教学中要对学生学习进行有效引导,采取多样化的教学模式,指导他们独立思考,自主学习,切实提高他们的学习能力,让学生在轻松、愉悦的环境下高效地学习,在教师和学生合作中,提高初中信息技术的学习效果。

(作者单位:山东省济南市商河实验中学)

◎我见

避免一刀切 分层教学效果好

宋修银

在初中信息技术教学实践中,单一的教学目标与进度,直接造成了有人吃不饱、有人吃不了的问题。面对此种情况,信息技术教师该重新定位教学内容的难度和深度,因材施教,探索一种适合本地实际的分层教学模式。

通过调研确定学生层次。为了更准确地了解学生的学情,在新生刚入学时,教师可以设计调查问卷,就学生家中是否有电脑、接触电脑的时间、会哪些基本操作、软件掌握的熟练程度、是否有电脑方面爱好或者专长、希望在信息技术课程中获得哪些方面知识等进行一些调查,进而了解每个学生的基本情况,为分层做好准备。

在教学进行过程中,学生会表现出一些分化现象。例如,在共享网络资源一课时,可让学生写自我介绍,保存并提交给教师。大部分学生都能完成任务,有些还用符号对文章进行了美化,但有些学生打字速度太慢,个别学生甚至还不会打字。通过这一小小任务的布置,学生的学习层次就大致显示出来了。此时,教师就可以在充分了解学生学习态度、基础水平和接受能力的基础上,尊重学生意愿,将学生分为A、B、C三个层次。A层次的学生学习能力较低,由于平时很少接触信息技术,基础差,接受能力也较差;B层次的学生学习中等,对教材所要求的内容有所了解,学习与操作并不困难;C层次的学生能力较强,信息技术知识比较丰富,有浓厚的兴趣,求知欲望强烈。分层有利于学生更加清楚地认识自我,明确自己的学习目标,从而更加积极主动地学习。

合理确定分层教学目标与任务。分层的目的在于给不同层次的学生设置不同的学习目标,以使不同的学生能根据各自不同的情况进行有针对性的学习,这样既能保持各层次学生学习的积极性,又能使他们在各自的基础上发挥特长。

如在文档编辑这一课,教师可以将教学目标分为初、中、高三个等级。A层次学生需要了解封面的基本组成和布局,掌握在word文档中如何插入图片。对B层次的学生而言,除了要达到这个初级目标以外,还要熟练掌握更改图片大小和位置的方法。在此基础上,C层次学生应学会修改色彩搭配、位置协调等,同时还要掌握好调整叠放次序的方法。这三个目标的落实,可以提高学生的综合应用能力,培养学生的创造力。

在教学中,教师还可以结合学生实际,设计三个层次的任务目标:给A层次学生只布置初级任务,可以要求一题一解;给B层次学生布置稍微有点难度的中级任务,可以让学有余力的学生多进行思考;对C层次学生可以安排一些较难的高级任务,要求一题多解,培养其思维的灵活性和创造性。这样可使每个层次的学生通过练习都有所收获。

分层评价让每一层次学生都受到鼓励

对不同层次的学生应采用不同的评价方式,对A层次学生,应注意寻找其身上的闪光点,多进行以表扬为主的评价,及时肯定他们的点滴进步,调动他们的学习积极性;对B层次学生可采用激励性评价,既揭示不足又指明努力的方向,促使他们积极向上;对C层次学生采用竞争性评价,坚持高标准,严要求,促使他们更加谨慎、谦虚、不断超越自我。

在初中信息技术课教学中应用分层教学方法,有效地克服了教学内容与学生兴趣爱好之间的矛盾,克服了学生知识水平两极分化的矛盾。分层教学本着为各类学生提供最优质服务思想出发,给学生提供各种选择的机会,可使每个学生原有的基础上都有所发展。

(作者单位:山东省威海市新苑学校)

◎分享

信息技术让语文教学更加灵动多彩

张学炬

知识树 结构图、视频等信息技术手段,改变了信息呈现的方式,拓宽了教学的内容,如能有效利用,能激发学生学习的兴趣,优化语文课堂教学的结构,培养学生的创新能力。在执教《彩色的非洲》公开课的过程中,我尝试利用信息技术和语文课堂教学的联姻,取得了较为理想的教学效果。

课堂导入环节,我利用草长莺飞、姹紫嫣红的春季,创造性地设计课堂教学情境,带领学生进行了一次跨国旅行。旅游首先得了解目的地的相关情况,于是,我不失时机地用白板展示了非洲的地理位置以及相关的风景图片,勾画出非洲特有的轮廓:它位于大西洋和印度洋之间,赤道横贯中部,属于热带地区,特殊的气候孕育了特殊的自然环境。由于图文并茂,这些内容在学生脑海里留下了深刻的印象,同时也为他们理解课文内容打下了基础。信息技术手段的运用,更加直观形象。优美的画面带给学生强烈的视觉刺激,也激发了他们学习的热情。

这篇课文最大的结构特色就是总分总的形式,条理非常清晰,为了帮助学生迅速地掌握这种写作方法,我用PPT软件设计了一些知识树 结构图,并设计了一些循序渐进的关键词填空。比如:蓝天、骄阳、绿树、红土、鲜花、以及皮肤黑亮的非洲人,构成了()的非洲。因为有了直观的结构图,课文大大简化了,变得中心鲜明、层次清楚。学生根据结构图示,迅速地默读课文,准确地完成了填空练习,并了解了这种结构的特色。我让学生运用学到的方法,进行知识迁移,写一处美丽的景色。具体而言,用上总分总的结构,把读和写有机地结合起来。

这篇课文除了结构非常鲜明突出之外,语言描写也非常生动传神,运用了大量的比喻、拟人以及丰富的联想等表达方法,这些都是学生学习写作的好范本。如,文章的第三自然段主要写非洲的植物世界是彩色的。在课文中描写非洲的树开花时的颜色和形态的部分,我配上了精美的画面,帮助学生入情入境地理解那种让人刻骨铭心的美,从而体会作者的描述:到了开花季节,一条条街道,都成了彩色的长河。人在街上走,就像置身于花海深处。同时理解作者为什么产生那种美妙的感觉和联想:好似含情脉脉的少女,向人们频频点头。

这篇课文中有两处描写,学生单凭想象可能难以理解。一处是这还是凝固的彩色呢,你若到盛产蝴蝶的刚果奥旺多省,置身于五彩缤纷的蝴蝶世界,细细聆听这彩色小天使飞翔的轻盈音韵,简直如同步入仙境;另一处是如果你有幸参加他们的篝火晚会,看到熊熊燃烧的火焰旁身穿花衣喜欢跳舞的人群,不,那是流动的、五彩的旋律,你就会更深地领悟非洲彩色的美,非洲彩色的涌动与无限的活力。为此,我把从网上搜到的相关视频播放给学生看,再结合对文字的品味理解,学生都心领神会、叹为观止了。

信息技术作为一种教学工具,为语文课堂教学带来了很大便利,极大地丰富了教学内容的表现手段,有利于调动学生多种感官的参与,提高了教学的效率,促进了语文课堂教学的新跨越。

(作者单位:山东省济宁邹城市中心店镇老营小学)



为了防止信息技术对学生成长产生不良影响,防止学生涉足色情网站及电脑游戏等,浙江省私立诸暨高级中学注重对学生开展网络文明教育活动,并签定了《全国青少年网络文明公约》。

图为学生在教师指导下,浏览绿色网站。 骆善新 彭蕾 图文

小学信息技术课:从“无用”变“有为”

文明友

时下在大多数小学,信息技术都没有列入统一考试科目,上网玩游戏、QQ聊天是大多数学生在信息技术课上的主要活动。学生不喜欢信息技术课的重要原因是对授课的内容不感兴趣,上课学不到有用的东西。指导学生学有用的知识,掌握有用的技能,让他们感受到信息技术课确实是 有用的,才能有效地激发他们的学习动机、培养他们学习信息技术的兴趣。

在探索中体验成功

学生对信息技术课本来是充满好奇心的,但在传统的课堂教学中,教师往往忽视对学生学习热情的保护,常常用枯燥的示范演示开展教学,使学生的学习热情从一开始就处于低谷中,甚至感到厌烦。因此,要想激发学生的创新热情,教师在教学组织上,就要为学生设置新奇、困惑、充满情趣的教学情境,使学生因 疑 生 趣,产生探索的动机。青少年身上都蕴藏着探究的欲望和潜能,信息技术解决问题方法的多样性,为学生自主探究创建了平台。例如,在讲解复制和粘贴操作时,可以只讲解通过编辑菜单进行复制和粘贴的操作方法,但同时要提醒学生还有很多复制和粘贴的操作方法,然后给孩子们足够的时间和空间,让他们去自主探究,那么,他们就会自主探索通过工具栏进行复制和粘贴的操作方法。在第一种方法的基础上,通过仔细认真的观察,还

可以使用键盘命令<Ctrl>+<C>和<Ctrl>+<V>。习惯使用鼠标右键的孩子还可以发现,选中内容后右击鼠标,在快捷菜单中也可以实现此种操作,等等。引导学生自主地搜索有关信息、并有选择地利用这些信息完成一系列任务,在这一过程中,学生会不断获得成就感,可以更加地激发他们的求知欲望,从而培养出独立探索、勇于开拓进取的学习精神。可以说,信息技术课的特点,决定了教师必须给学生提供足够的实践和探索空间,凡学生能动手操作的,教师绝不代替,让学生在动手中学习。

在协作中共同发展

小学生在信息技术的学习中,基础差异比较大,有些学生可以说是一点就通,能举一反三,而又有不少学生基础较弱,学习有困难。这就给我们的教学带来一个难题:教学内容太浅了,基础好的学生就不能很好地配合,而稍微加深一点,基础差的学生便难以接受。开展协作学习是解决这一矛盾的有效方式。协作学习是指两个或两个以上的个体在一起从事学习活动、互促学习以提高学习效果的一种教学形式。英国大文豪萧伯纳说过,如果你有一种思想,我有一种思想,彼此交换,我们每个人都拥有了两种思想,甚至多于两种思想。借用这一说法能形象地说明协作学习的优越性,几个学生一起交流学习

信息技术的经验和体会,就会促进每个学生从同伴身上学到有用的知识和技能。为了科学地开展协作学习,需要教师对学生的基础进行调查,并以此为依据编排座位和建立学习小组,每组中要有基础特别好、接受能力非常强的孩子,也要有基础比较差、反应比较慢的孩子,基础特别好的孩子担任小组长,统领本组的学习,有问题可以由他及时进行辅导。另外,每节课要安排本小组的同学轮流进行值日,并负担每节小组的辅导任务,让孩子全员参与,都能体验成功。比如,在学习《建立学校网站》时,可以把学生分为若干个小组(如学校概况、教育园地、师资建设、教育科研、学生社区等),让他们自己划分职责:有人负责图片信息的收集,有人负责文字信息的收集,有人专门进行版面设计,这样的形式,学生喜闻乐见,学生在协作研讨的过程中可以充分体验成功的快乐,并反思失败的原因,同时也锻炼了与他人协作的能力。

在应用中学习创新

信息技术学科的工具性特点,决定了信息技术教学中不但要培养学生收集、分析、综合、评价和呈现信息的能力,更要突出实践创新,学会应用信息技术解决现实生活中所遇到问题的能力,为在信息社会中工作与生活奠定基础。例如,在对键盘基本键练习这一节,学生学起来枯燥无味,针对这一现

象,可以组织一次字母录入竞赛,利用金山打字通 软件进行竞赛,看谁的速度快。通过这样的设计,学生的学习劲头来了,在竞赛过程中你追我赶,都希望自己的输入速度快起来。这样就促进了学生对键盘的熟悉程度及字母录入的熟练程度,有助于培养学生主动学习的精神。又如,在教学演示文稿时,有一位教师安排学生运用有关软件进行自由创作,班上的一名女生创作了一组名为 天山上的房子的作品,她先用金山画王 画了一幅画:悬崖峭壁、白雪皑皑的天山上,有一座漂亮而别致的房子,在房子的旁边手牵着手站着美丽的公主和王子。这幅画显示后,出现标题:天山上的房子,然后在下面的页面中她制作了公主和王子初识、相爱、结婚等几个版块,点击每个版块都会跳转到相应的内容。动态、美丽、扣人心弦,给人讲述了一个美丽而遥远、似乎又有些不可思议的故事。由此可见,学生的自主创新能力还是有很大潜力的。重视学生的亲身实践和体验,才能真正培养和提高他们应用计算机获取、分析和处理信息的能力。让学生在实践中学,使所学知识能够及时得到运用,并在应用中使知识得到及时印证、体会和巩固,同时又能使学生对没有理解的内容产生再认识的渴望,才能进一步激发学生的兴趣。

(作者单位:四川省乐至县通镇中心小学)