

浅谈初中信息技术课堂中的有效教学策略

杨静

(河北省沧州市青县第二中学, 河北 沧州 062650)

【摘要】现阶段, 初中信息技术课程已经普及。通过该课程的开设, 可以帮助初中生掌握最基础的信息技术应用技能, 切实提升学生的信息技术素养。这对于新时期的中学生来说, 是十分有必要的。信息化时代, 信息技术的各项功能应用已经成为社会发展的重要表现, 任何一个社会人都需要掌握相应的信息技术应用功能, 才能够适应时代的发展, 中学生更无法例外。在当前的中学信息技术课堂教学活动中, 其教学也往往被忽视, 加之教学内容的更新换代速度相对较慢, 很多学校的信息技术课程教学效果并不理想, 对此, 本文探究论述了初中信息技术有效课堂教学策略。

【关键词】初中信息技术; 有效教学; 策略

初中阶段, 信息技术课程开设有以下几个方面的作用: 首先, 各种信息技术设备的应用, 已经在社会生活当中得到普及, 初中生头脑灵活, 对于电子产品更是非常的热衷, 信息技术课程可以帮助他们掌握信息技术应用的基础技能, 学生会在好奇心的驱使下, 积极参与课程, 具有浓厚的学习兴趣; 其次, 时代在发展, 信息技术课程的开设, 是保证学生掌握现代化的信息技术功能, 不与时代脱节的重要途径; 最后, 信息技术课程的开设, 有助于提升学生的综合素养, 这对学生今后的长足发展以及终身进步, 都有着重要的现实意义。现阶段, 初中信息技术课程不受重视, 无论是从教学内容方面, 还是从教学形式方面, 都存在着诸多问题。导致该课程的课堂教学效果并不理想, 基于这一问题, 本文从如下几个方面进行了探究论述, 并进行系统性的尝试:

一、巧妙导入, 激发探索兴趣

对于很多初中学生来说, 他们虽然关注信息技术的应用, 但当他们在课堂上学习这些内容时, 依然会感觉教学内容的枯燥与乏味, 因而产生抵触情绪。不仅如此, 由于该科目并非考试科目, 学生对于该科目的教学也并不重视, 如果教师无法在课堂教学活动中, 应用相对新鲜, 相对有趣的教学策略, 吸引学生对于教学内容的关注, 使学生带着对于该课程的固有看法进入课堂, 那么学生一般都会在课堂上保持一种被动的学习状态, 其学习效果自然不够良好。针对这一问题, 初中信息技术教师要善于从课堂导入入手, 通过巧妙地导入方式, 引导学生

感受到课程的趣味性和生动性, 如此一来, 学生就会积极主动地参与到课堂教学过程当中。这时, 我们再把探究知识的主动权, 交给学生, 使他们真正成为课堂的主人, 他们的学习积极性也会得到更进一步的激发。比如在进行 windows 的软件操作中, 教师可以通过多元化的策略, 进行巧妙地导入, 引导学生阐述自己, 对这一软件的认知, 帮助学生进行初步的了解, 并提出问题, 让学生说说 PPT 是如何制作出来的? 都有哪些功能? 随之, 引导学生进行主观性的描述, 改变学生懵懂的状态, 让学生兴趣盎然地进行 windows 相关知识的整理, 这样才能激发学生潜在的学习兴趣, 提高学生学习的质量。

二、整合游戏, 提升研究效果

热衷于游戏, 成为当前阶段很多初中学生的家长, 甚至于是初中学校的教师和领导所关注学生的一个重要话题。很多初中生对于电脑游戏、, 手机游戏都乐此不疲, 甚至于沉迷游戏当中无法自拔。针对这一问题, 我们首先应当意识到, 游戏实际上是时代的产物, 学生在与游戏共存的过程中, 受到游戏的吸引, 也恰恰是这个时代所具有的特点之一; 其次, 教师所要做的, 是要结合学生对于游戏的热衷, 因势利导, 将其转化为对于课程的这种, 使这一教学当中的不利因素变为有利因素, 而并非将游戏视为洪水猛兽, 将自己站在学生的对立面, 坚决抵制学生与游戏之间的接触。在信息技术课程教学活动中, 我们恰恰可以利用游戏, 来提升课堂教学的效果, 这样既满足了学生对于游戏的渴望, 也保障了课堂教学的顺利开展。比如在 word 的学习过

程中,教师可以采用个性化的引导方案,要恰当地融入游戏化教学,让学生成功地进入到 word 的编辑之中,并实现简介和人物的一一对应,可以带领学生自主地进行图片的调整,真正让学生拥有足够的信心进行课程的探讨,要以学生为主体进行活动的延伸,逐步调动学生学习本节课的积极性,增强学生的学习效果。通过游戏化教学的安排和设定,能够很好地活跃学生的思维,让学生快速的领会 word 编辑的方法。

三、活用教材,精心思路

我们想要带领学生对信息技术课程进行系统学习,教材是必不可少的教学媒介。虽然信息技术教材当中的一些内容,已经相对陈旧,与当前阶段的信息技术应用之间有一定的差别,但我们可以对教材内容进行梳理的前提下,对其进行有选择地应用。另外,信息技术教材当中的内容,具有较强的调理性和沉浸性,为我们的教学进度提供了重要参照,初中信息技术教师要在了解教材设计意图,以及教材设计框架的基础上,争取为学生呈现出相对完整,循序渐进的教学策略,以保证学生既能够在信息技术应用方面有所长进,也能够掌握相应的信息技术应用理论知识,使学生能够站在更为全面的角度上审视信息技术应用,保障学生的学习更加扎实,学习目标也更加有的放矢。比如,在 PPT 的制作过程中,教师先了解学生的学习情况,随后进行教学模式的改进,要指导学生掌握幻灯片的使用方法,并引导学生将所学的知识,融入到 PPT 课件的制作之中,避免学生出现错误的制作,要规范学生的认知,将 PPT 中所包含的信息,进行合理化的延伸,充分体现课堂教学的优势。通过这样的方法,不仅能够明确教学的特征,同时也能适当地进行知识的更新,精心地进行设计,为学生构建 PPT 的学习脉络。

四、分层教学,兼顾全体学生

初中阶段,学生之间的学习差异已经表现得非常明显。在信息技术学科教学过程中,这种差异也会由于学生的家庭情况、以及学生个人的理解能力、,学习能力的不同而有所表现。针对学生之间的差异性,,我们应当本着有教无类的原则,引导每一位学生在课堂上都有相应的学习收获;又要本着因材施教的原则,为不同学习层次的学生,规划适合他们的学习方式和学习过程。因此,在信息技术课堂上,我们同样可以应用分层教学法。结合学生不同的学习层次,设计不同的教学目标,为学生

安排不同的课堂学习活动,以保证不同层次的学生,都能够通过相应的课堂学习活动,完成既定的学习任务。这样的课堂教学,才是真正科学而有效的,是面对全体的,也是真正服务于学生的。比如在进行从网上下载图片的课堂教学实践中,教师先从学生掌握基本知识的情况入手,并简单地分层。需要从基础性的练习入手,让学生动手操作,搜集图片并进行文档的保存;随之,将这一知识点,进行扩大,安排中等的训练题目,组织学生探索网络下载图片的规律;最后,将拔高类的练习问题,引入进来,组织学生成立自己的文件系统,并将下载来的图片,进行全面的整合。

五、结合案例,引导积极参与

信息技术课程教学的主要目标,是要培养学生获得信息、处理信息的能力,引导学生了解更多信息技术的相关知识,提升学生的信息技术素养。归根结底,信息技术是一门应用性的课程,最终的落脚点,是学生可以利用学到的信息技术知识,去解决生活当中遇到的各种问题。正因如此,我们在开展信息技术教学时,案例教学法也成为保障课堂教学效果的有效教学方式之一。与传统的教师演示,学生学习的教学方式不同,案例教学法是首先以真实的案例,将利用信息技术完成的操作成果展现在学生的面前,在学生明确信息技术可能达到的效果要求之后,在引导学生根据相应的案例效果,完成相关操作步骤的学习。这种教学策略,可以保证学生在学习之前对自己的学习内容有所预设,更好地把握学习过程中的重点和难点,另外,学生在达成案例所要求的学习任务过程中,还可以通过讨论和分析,加入自己处理问题的看法,这也会使学生的学习更为灵活,学习效果更为明显。比如在进行“美化视频”的课堂教学中,教师需要引入具体的案例,与学生携手,共同参与视频的美化方法,要让学生集中进行探讨,找到其中的目标进一步完善,促使学生具备正确的审美意识,了解学生存在的疑问点,真正实现学生之间的高效互动,给予学生积极的反馈,为学生提供源源不断的动力。

六、鼓励实践,巩固学习成果

理论与实践相结合,是很多学科教学当中都不容忽视的教学途径。信息技术课程教学同样也是如此,为了保障课堂教学的质量,巩固课堂教学的成果,教师可以为学生布置相应的课下实践作业,鼓励学生将课堂上所学到的信息技术操作技巧,应用于生

活实际。当学生感受到,自己所学的内容,可以使自己的生活变得更为便利、更为多姿多彩时,他们的学习积极性会更为高涨,而对相应教学内容的反馈,也会更加及时和认真。因此,我们在学完一个章节之后,可以为学生布置实践作业,指导学生利用业余时间,亲身体验所学到的知识与技能。例如教师在讲述《奇妙的信息世界》的相关内容时,教师还可以让学生在家庭中,进行相关的信息知识的操作,还可以及时和学生的家长进行沟通,了解学生在家庭中的学习状况,不断提高学生的学习能力,为接下来的教学创造便利。通过这样的方式,不仅能够实现信息化课程的全面融合,同时也能扩展课程的领域,验证学生的学习效果,能够让学生在实践中进行知识的全面深化。

七、设计项目,发展信息素养

从课堂教学发展的实际来看,变革项目的形式,尊重学生的认知特点和规律,突出课程的实践性特征,增强学生的应用水平,才能确保学生核心素养的不断提高。作为初中信息技术教师,需要通过不同的项目,进行科学化的指导,将教学的目标,融入到项目的研究之中,遵循学生的成长特色,让学生全身心的融入到信息化技术的分析之中,逐步发展学生的学科素养,依据学生的基础能力,进行课程的布置,充分体现信息化课程的应用性,逐步进行改革,增强学生的创新水平,这样才能为学生找到喜欢的话题,提高学生完成任务的效率,培养学生的信息化素养。比如在进行“页面设计”的课堂教学中,教师需要根据实际需要,进行项目的布置,要将页面的设计以及图片的制作方法,融合在一起,帮助学生进行美的提炼,引导学生把握住页面设计的方法,应在完成项目中,感悟到学习信息技术的快乐,全面提高学生的信息素养。通过项目的设定,学生能够逐步研究艺术字的使用策略,加深学生的认知,增强学生的感悟意识,让学生精准的掌握学习的技巧。

八、组织竞赛,提高操作能力

众所周知,活泼好动是初中生的天性,只有注重理论和实践的结合,为学生提供更多的竞赛机会,才能让学生拥有展示自我的平台,保障学生的操作能力和水平得到不断的提高。初中阶段的信息化课程,具有着明显的可操作性,通过精彩纷呈的竞赛活动,让学生置身其中,才能为学生梳理知识的脉络,促使学生在参与中,具备竞争意识,能够获得

深刻的体验,逐步发展学生的创造能力,增强学生的实践素养。比如在进行 flash 的学习过程中,教师可以开展对应的竞赛活动,要为学生制定明确的规则,通过学生的自主选择,引导学生进行 flash 的具体操作,在此过程中,可以将学生的作品,发布到学校的网络平台上,采用图片的方式进行筛选,要为每个学生提供展示自我的机会,让学生获得学习信息技术的成就感,这样才能实现学生操作水平的全面提升,锻炼学生优秀的品质。在竞赛活动的运用下,学生会全身心地参与进来,深度地进行信息化技术的运用。

综上所述,针对现阶段初中信息技术课堂教学中,教学内容缺乏时代性特点,教学过程无法激发学生兴趣,教学效果差强人意等问题,本文从课堂导入,教学策略,以及引导学生自主学习和鼓励学生进行实践等几个方面,对这些问题进行了逐一的分析。作为一名初中信息技术老师,我们应当本着对学生负责的态度,从培养学生的综合素养的角度出发,借助上述方法和策略,深入地布置教学任务,开阔学生的眼界,培养学生能力,提高学生素质,将信息技术课程,当做一门应用型课程,为学生提供更多技术上的支持和帮助,引导学生在我们的课堂上学有所成,学有所得,使我们的信息技术课堂,焕发更多的生机与活力。

参考文献:

- [1] 侯佩佩.构建初中信息技术课堂的有效教学策略[J].读与写(教育教学刊),2019,14(06):146.
- [2] 雷国华.初中信息技术高效课堂的构建探索[J].当代家庭教育,2019(17):69.
- [3] 李榕.探究初中信息技术有效课堂教学策略[J].科普童话,2019(01):57.
- [4] 陈文慧.浅析初中课堂信息技术教学存在的问题及解决策略[J].才智,2012(2).
- [5] 郭应举.试论初中信息技术课高效课堂的构建[J].中国校外教育,2019(30):165+167.
- [6] 许增盈.探索初中信息技术课堂教学新模式[J].中国现代教育装备,2019(04):64-65.
- [7] 侯钰.多管齐下,激活初中信息技术课堂[J].中国校外教育,2018(35):164-165.
- [8] 王金莉.浅谈如何提高初中信息技术课堂教学效率[J].教育科学,2015(01):27.