

探讨体验式教学在初中计算机课堂教学中应用实践

沈皓

(暨阳湖实验学校, 江苏 苏州 215600)

摘要: 学生学习体验会直接影响其学习状态和效果, 提升学生学习体验, 是取得良好初中计算机课堂教学效果的必要前提, 也是保证课堂教学质量的重要途径。因此, 本文结合笔者实践经验, 分析当前初中计算机体验式教学中存在的问题, 并从多个层面入手探讨优化课堂构建模式的具体方法, 以期为学生高效学习计算机课程铺平道路, 为体验式教学在初中计算机课堂教学中应用实践提供一些参考。

关键词: 体验式教学; 初中; 计算机课堂教学; 应用; 实践

随着核心素养理念以及促进学生全面发展这一教学目标的提出, 如何在课堂教学中引导学生高效学习, 促进学生计算机课程核心素养的全面提升, 成为一线计算机课程教师面临的问题。体验教学法是提升学生课堂参与体验、提升学生学习质量的有效方式, 教师可通过该教学法的应用, 引导学生生活掌握课堂知识, 并运用其解决一定的实际问题。

一、体验式教学在初中计算机课堂教学中的应用问题

信息化教学技术的快速发展, 推动着教学模式的快速革新, 为体验式教学法的应用创造了更好的技术条件。在信息时代, 传统的粉笔、黑板, 以及现代化的多媒体技术、VR 虚拟实现技术等教学工具的综合使用, 使体验式教学在初中计算机课堂教学中的应用有了更多可能。教师可以借助现代化的教学工具以及平台, 对现有教学模式进行改进, 实现线下教学与线上教学的有机融合, 促进了体验式教学模式的进一步优化与创新, 但是不可否认的是, 学生学习基础的差异性、学生主体作用的发挥问题, 仍然是教师需要深入研究的领域。

(一) 学生学习基础的差异性问题

实践性比较强, 是初中计算机课程的主要特点之一。这一特点使得学生学习基础的差异性问题被放大, 如果教师未能充分意识到学生基础的差异性并着手解决, 那么, 体验式教学则很难在初中计算机课堂教学中发挥应有的作用。虽然学生在进入初中之前享受着同样内容的基础教育, 但是他们在计算机学习能力、学习兴趣方面的差异仍然客观存在。初中计算机课程实践性强, 存在大量需要学生实践的内容, 一旦他们没有熟练掌握某个知识点或者技能点, 就可能会因为某个步骤不能完成而导致后续操作也不能完成。针对学生学习基础的差异性问题所带来的教学实施困难, 教师需要通过提升课堂教学内容的层次性, 提升学生学习体验, 将体验式教学的优势充分发挥出来。

(二) 学生主体作用的发挥问题

学生在学习中的主体作用, 已经受到初中计算机教师的广泛认可, 并在提升学生主体地位方面进行了诸多尝试。在具体的教学实践当中, 仍然存在一些问题, 学生主体作用的发挥程度还有一定上升空间。比如, 每一名教师都具有自己的教学风格, 部分教师习惯了“大屏幕投影演示计算机操作+学生实践”的教学模式之后, 反而忽视了师生面对面互动, 忽略了学生对计算机教学的真实诉求。“大屏幕投影演示计算机操作+学生实践”的教学模式赋予学生较大的自主学习空间, 很好地照顾到学生对体验式教学的需求, 但是长期使用一种课堂结构落实体验式教学也会让学生产生“想换换口味”的诉求。如果教师仅仅是从体验式教学本身出发创新课堂构建模式, 而不注重听取学生建议, 也会从另一种意义上造成学生被动接受教学, 难以在课堂学习中发挥主体

作用。长此以往, 学生参与体验逐渐下降, 他们的学习自主性和学习积极性也就难以被有效激发出来。在运用体验式教学的过程中, 既要借助课件或者是微课教学内容呈现优势, 又要重视传统面授, 在面授环节充分了解学生学习诉求, 通过更为富有变化的、贴合学生学习兴趣的教学方式开展教学工作。

二、体验式教学在初中计算机课堂教学中的应用实践途径

(一) 注重教师工作方式的优化

首先, 教师要研究计算机课程的各个要素, 将教学目标、教学方法、教学内容进行梳理, 并形成具体的工作表。唯有明确这些工作内容, 教师才可以科学、合理地拟定教学计划, 选择体验式教学的应用方法, 高效地完成教学准备。考虑到学生信息接收习惯的变化, 教师还应在体验式教学中融入线上教学元素, 并在对线上教学和课堂教学的各方面差异进行分析的基础上, 结合二者在教学流程、教学实践方面的不同, 准备相应的教学资源。其次, 教师应对初中计算机课程内容的教学顺序进行调整与优化, 使之更加符合学生学习规律, 以确保体验式教学的实际应用效果。计算机课程所包括的学习内容较为广泛, 学生需要在规定的课时内掌握网络技术的相关知识、软件和硬件的基础操作、数据库处理等内容, 可谓是“时间紧, 任务重”。结合本班学生学习情况, 对教学内容进行适当整合, 引导学生在综合性更强的体验式学习中完成学习目标, 可以一定程度上减轻学生负担。

(二) 注重不同教学模式的融合

在构建体验式教学模式时, 初中计算机教师可以将小组合作教学和传统讲授教学融入其中, 以期为学生构建优质的体验式学习场域。在该学习场域下, 教师可以借助小组合作学习弥补学生学习基础差异性对体验式教学造成的影响, 促使学生依靠教师讲授与小组力量有效参与课堂教学中。

例如: 教学 Windows 操作的基础技能时, 可以通过将小组合作教学和传统讲授教学融入体验式教学模式, 解决学生学习基础的差异性问题, 进一步提升学生体验与学习效果。首先, 教师需要将需要站在单元教学视角, 对教学内容进行模块处理, 将教学内容制作成若干个细分的适于学生开展小组合作学习的知识单元。其次, 教师要根据学生知识的结构、理解的能力、计算机操作的应用能力, 将知识单元按照一定的顺序编排成学习任务群, 为体验式教学的应用打好基础。再次, 引导学生逐个完成学习任务, 完成体验式教学。这一环节, 教师可将教学内容制作成制作成电子课件或者微课供学生自主调用, 辅助学生完成自主学习。信息化教学资源主要是针对单个操作技能的讲解, 以便学生在开展 Excel 图表制作、Excel 数据筛选等模块的操作技能训练时随时“查阅”资料, 回顾自己忘记的操作方法。在学生完成学习任务的过程中, 教师要重视传统面授, 为学生提供现场指导, 尽量地以启

发的方式引导学生解决实践困难。

（三）注重教学形式创新

体验式教学的应用方式应是灵活的，要充分发挥线上教学优势与现代线下教学优势。线上教学资源方便学生反复观看，有利于学生学习琐碎的计算机操作技能，线下教学则具备面对面地互动优势，便于教师根据学生学习表现灵活掌握教学进度，将二者结合起来运用到计算机教学中，促使它们在体验式教学模式构建中相辅相成，有利于提升体验式教学的应用实效。教师要突出计算机学科的实践性特点，积极围绕教学目标，创新体验式教学的具体应用方法，让学生在良好的学习体验中积累知识点、培养计算机学科思维。一方面，教师要重视网络平台的应用，利用云课堂引入计算机知识应用案例、将计算机操作，为学生提供课下辅导服务。另一方面，教师要加强对教学数据的应用，根据学生在课堂教学与作业中具体表现控制教学进度、调整教学内容。这就要求教师在日常教学中注意观察学生，收集线上教学数据，然后结合数据分析结果，指导学生学。

（四）注重学生差异性的平衡

初中生基础能力差距的客观存在，对计算机课程的教学实施提出挑战，为了减少学生学习基础的差异性问题对体验式教学的影响，教师要积极提升教学针对性。首先，要为学生提供微课资源供他们在课前预习阶段使用，给学困生弥补学习基础的机会。在课前熟悉课堂内容，可以促使做好更为充分的学习准备，减少他们接受新知识的阻力。

比如，教学“演示文稿的制作”时，可以将一些基础性知识点和内容框架制作成微课视频，让学生通过课前自主学习提前熟悉课堂内容。其次，可以引导学生开展小组合作的自主预习，并为学生设计学习任务，让学生依靠小组的力量积极完成预习。再次，教师要重视线上反馈机制的构建，及时为学生解答预习中遇到的问题，提升学生的预习体验。最后，教师要根据学生预习情况对学生分层，并为处于不同层次的学生设计个性化的课堂学习任务。比如，教师要将学生预习“演示文稿的制作”相关知识点所遇到的问题整理成表格，根据该表格确定学生所处的学习层次，并完成课堂学习任务的层次化设计。在实际的教学实施中，要关注学生学习过程，通过良好的师生互动提升学生学习体验，促使他们顺利完成自己的学习任务，达成相应的学习目标。

（五）注重课堂导入趣味化

学生是学习主人，他们参与体验式教学的心态，会对其在初中计算机课程教学中的应用效果具有决定性影响。采用参与体验式教学教授计算机课程知识时，教师要充分利用课堂导入环节，激发学生对整个课堂的参与兴趣，帮助他们在学习中保持积极心态，从而促进其学习效率的有效提升。

例如，教学班级主页的制作方法时，要通过构建有利于学生主动参与课堂学习的学域，进行趣味化新知识导入，进而提升学生对整堂课的参与体验。首先，教师引出一个精美的班级主页，激发学生对班级主页制作方法的探究兴趣。此时，教师应鼓励学生充分表达看法、交流思想，引导学生就班级主页制作提出自己的想法。学生积极完成信息的输入与输出的过程中，会主动调动已有知识探究班级主页制作方法，并对其产生美好的想象。其次，结合学生对班级主页制作的构想，将学生分为若干合作小组，引导学生发挥自己的学习潜力，共同探究构想的实践方式，解决实践过程中遇到的问题，最终达到高效学习新知识的目的。学生之

间在思维方式上的差异较小，所以相互之间的思维交流更顺畅，以特定目标为导向开展小组合作学习。学生合作学习，教师要设计好问题链和引导语，控制好体验式教学的实施节奏，进而促使学生有效合作、有效参与，按照构想制作出精美的班级主页。

（六）注重教学评价体系的优化

首先，要采用多样化的考核措施，评价体验式教学的应用效果。学生学习基础不同，所要达成的学习目标也不同，教师采用分层次考核方式评价体验式教学的应用效果，体现了“生本”理念在教学评价阶段的应用，对学生发展更为有利。尊重学生差异性的教学评价方式，可以令不同基础的学生都看到自我发展成果、找到自我提升方向，有助于他们通过参与体验式教学提升自主学习的学习效率。教师应将课堂提问表现计入学生成绩，使学生成绩更为全面的体现学生学习情况。此外，教师还可以设计任务导向的常规上机考核，激发学生的实践积极性，使体验式教学突出计算机课程的实践性特点。在实践课上，教师可以将学生分成若干小组，基于实践任务完成速度与质量两个层面“赛跑”，通过紧张激烈的小组赛激发学生学动力。

其次，要加强在教学评价中大数据的应用，全面了解体验式教学的应用效果。教师结合大数据理念，优化教学评价体系，提升评价结果对体验式教学模式构建的指导作用。比如，教师可以借助不同的数据统计、分析工具，对学生的课堂学习情况进行评价，了解学生对体验式教学的真实感受与学习诉求。课堂提问、互动以及章节测试结果都可以作为教学数据采集对象，教学数据的采集周期可以是周、月、学期，也可以是某个章节教学活动。扩大教学评价覆盖面，要将学生在整个学期的课堂表现、考试结果纳入考查的范围。课堂参与情况、出勤率、作业的完成情况、大小测试所得成绩，都要被纳入评价的数据采集范围，从而能够帮助教师更为客观、全面地了解体验式教学的应用情况。

三、结语

综上所述，将体验式教学应用到初中计算机课程教学的过程中，教师既要关注学生的学习结果，又要关注学生的学习状态，即从过程与结果两个层面入手评价体验式教学应用情况，探究其应用方法的改进入途径。为了保证体验式教学的应用效果，促使学生“有趣”“有据”“有序”地学习计算机课程，不断地挖掘自己在计算机课程学习方面的兴趣与潜能，教师要坚持“生本”理念，站在学生视角考虑问题，促进学生学基础的差异性问题、学生主体作用的发挥问题的有效解决。

参考文献：

- [1] 李忠. 新时期初中计算机教学中趣味性教学的策略分析 [J]. 科学咨询 (教育科研), 2021 (01): 195.
- [2] 彭庚鸿. 研究初中计算机教学针对学生创新能力的培养 [J]. 电脑知识与技术, 2020, 16 (11): 148+195.
- [3] 蒲伟红. 教育信息化背景下的初中计算机教学创新思考 [J]. 科学咨询 (科技·管理), 2020 (02): 144.
- [4] 徐辉. 初中计算机教学针对学生创新能力的培养研究 [J]. 文化创新比较研究, 2019, 3 (30): 132-133.
- [5] 单慧敏. 教育信息化背景下对初中计算机教学的思考 [J]. 网络安全技术与应用, 2019 (09): 88-89.