

中职计算机课堂高效性的策略研究

卞小勤

(江苏省江都中等专业学校, 江苏 扬州 225200)

摘要: 现代社会市场经济不断发展, 社会对于人才的需求也发生了巨大的变化。中职院校作为技能型人才培养的摇篮, 其开展教学工作中如何改进自身教学模式, 创新教学理念和教学方法, 提高人才培养水平成为当前教学的关键。本文对于中职院校中计算机应用教学的相关问题进行了分析与探讨, 以期提升中职计算机教学质量贡献智慧。

关键词: 中职院校; 计算机应用; 教学方法

一、当前中职计算机课堂教学现状分析

(一) 学生基础较差, 缺乏学习积极性

中职学生大多文化基础差, 在中考中成绩较差, 无法进入普通高中学习, 而选择中职学校。所以在校园中大多数学生的文化基础都不好。在计算机课程的学习过程中, 一方面, 由于他们基础差, 所以对计算机操作的掌握程度也比较浅; 另一方面, 由于他们学习能力较差, 所以对计算机操作知识的学习速度较慢。

(二) 学生学习兴趣不高, 学习效果欠佳

计算机课程的实践性比较强, 学生在日常生活中就可以学习计算机知识, 掌握计算机的基本操作。这也造成学生计算机应用能力参差不齐。部分学生对计算机比较感兴趣, 基于平时练习, 计算机的操作技能已经相当高了; 还有一部分学生对计算机不太感兴趣, 在平时生活中对计算机的研究和摸索比较少, 所以他们的计算机操作能力相对薄弱。在中职计算机基础课堂上, 不同基础的学生学习同样的知识。对教师的讲解有的学生就觉得过于简单, 无法提起兴趣; 有的学生则觉得过于复杂, 无法理解运用, 这不利于提高高校计算机教学质量。

(三) 课堂教学模式一成不变, 课堂效率越来越低

职业教育相较于普通高中教育和普通高等教育, 社会总是程度不够。在校园内, 无论是老师还是学生都不重视教学创新。计算机是一门理论性与实践性都很突出的课程, 它相对比较综合。但是当前, 中职院校的计算机教学更偏向于实践教学, 理论课程课时不够的问题尤为突出。此外, 再加上实践教学的方法单一, 学生无法提起学习计算机课程的兴趣, 也就不能有效掌握课程的理论知识。

(四) 思维引导力度不够, 缺乏职业素养的渗透

当前中职计算机教学的重心有些偏, 教师忽视了计算机本身知识, 而将教学重点放在提高考试通过率上, 教学很少与专业、岗位、行业相结合。

实际上, 不同专业、不同岗位、不同行业, 应用计算机进行的工作是不同的。如工商管理、图书编辑之类的专业, 计算机能力侧重于文字处理、信息处理等方面; 理工科专业方面的学生则

更侧重于信息技术、通信技术、网络技术, 数据处理等; 艺术类专业, 一般需要学生掌握一些常用的图片编辑软件, 多媒体制作等。如果不注重结合各个专业的特点, 对学生继续采用统一的、固化的教学模式与教学内容, 学生兴趣不高, 必然达不到很好的教学效果。

二、中职计算机课堂高效性的具体教学策略

(一) 调动兴趣, 提升教学效果

要提高教学效果, 首先要调动学生的学习兴趣。中职教育的目的是提升学生的境界水平, 进而提升学生的就业竞争力。因此, 在教学中让学生认识到信息时代掌握计算机技术的重要性具有非常的意义。

因此, 在教学中, 教师应该让学生看到计算机的作用, 具体可根据学生的专业进行教学设计。例如, 对幼师专业的学生, 教师要用精美的动态化的课件吸引其兴趣, 给其介绍新颖的信息化教学技术, 使其充分认识到计算机操作技术对于未来职业生涯的重要性。

所以, 计算机教师可以加强计算机课程和学生专业的融合度, 从学生的实际需求出发, 培养其计算机操作技术。这样一方面, 学生会对计算机课程更感兴趣, 另一方面, 教师也提升了计算机教学的实效性。教师还可以让学生设定一个职业目标, 随着信息技术的迅猛发展, 对社会产生了越来越重要的影响, 计算机操作能力成为学生的必备能力。让学生明白这一点, 明确学习目标, 学生学习起来才能有动力。学生的学习动力被调动起来, 学生才可以以愉悦的心态和积极的态度学习, 减少学习中的疲惫感, 全心投入到学习之中。

(二) 引入实例, 丰富教学内容

在计算机教学中, 引入实例教学对于培养学生的实际操作能力有重要意义, 尤其对于一些以动手为主的课程, 如 flash, photoshop, coreldraw 等。在教学上, 教师可从实例着手, 把知识点融入到实例当中, 让学生在学实例, 做实例的过程里体会并掌握技巧和知识点, 这样的教学方法远比传统的、单一的给学生演示讲解知识点要有效的多。

在实例教学中, 教师作为教学活动的引导者, 需要控制教学进度, 组织教学实践, 引导学生学习, 并对教学活动进行总结、归纳。在学校, 学生基础不好, 学校资源有限, 实操条件有限等等因素都使得案例教学的不足都限制了好的案例的实施。

在实例教学过程中应该注意以下两个问题: 其一, 实例要具有可操作性; 其二, 实例具有一定的实用性。因为中职学生的基础不好, 思维能力、分析问题、解决问题的能力不高, 所以我们设计的实例就不能太难, 要让学生有可操作的空间。比如在开始

讲授 Photoshop 抠图的时候,我们就不应该设计实例让学生去扣婚纱图、人像的头发等,而是应该先让学生去抠一些有规则外形的图形,比如电器的产品,电冰箱、电视机之类的图。实例实用性原则的考虑主要是要针对解决学校教育和社会要求的不协调的问题。

例如,做一个设计 logo 的实例教学:企业名称是“周末咖啡餐饮有限公司”企业主要经营休闲咖啡馆、咖啡西餐,店面的装修风格偏休闲化。要求学生在设计时将咖啡品牌的休闲理念展现出来,能够体现休闲,大气,活泼的风格。

实例教学过程:

1. 提出要求:把实例的设计要求展示给学生,按照商业产品的要求,要求学生去完成相关实例作品的制作。
2. 理论学习:通过学生自学、老师演示讲解结合的方式来让学生了解字体设计的相关理论。如,文字设计的表现方法:重复、取代、夸张、对比、添加等。
3. 参考实例展示:给学生展示一些创意字体设计的实例。
4. 学生制作:学生根据要求,利用 coredraw 等设计软件进行独立设计,时间一周。
5. 学生上交作品,评选出好的作品,评出一、二、三等奖。

通过实例教学,学生都完成了自己的“实例作品”,从中学会了一些应用和制作技巧。学生主动学习、相互帮助,共同完成作品,学习气氛都非常好,更重要的是学生在实例的制作中找到了自己的目标,明确了自己的学习目标。

(三) 创设情境,培养学生的实践能力

传统的学科教学模式是:按照本课程的知识理论结构组织教学,学生由浅入深一点一点地逐步掌握知识技能,然后再将这些知识技能应用于实践。

在这种学习模式中,学生处于被动接受、被训练的位置,难以起到高效提升学生专业实践能力的目的。但是利用情境教学法,则可以让学生在课堂学习的开始,就处身于“我要做成什么”的位置。将“目的明确,注重实用”这种情境教学法的特点在教学中体现出来,可以促使学生实现主动学习。

例如,教师在教学“制作标志文字”相关内容时,为了让学生实现主动练习,采用了情境教学方法。但是教师为了进一步激发学生实践的主动性,在课堂教学的开始为学生展示了成品,然后发布了课堂学习任务。学生有了基本的学习兴趣和实践的具体方向,使得学生的实践效率得到了有效提升。而对于相对复杂的“运动补间动画”相关知识的教学,教师为了保证学生实践的效率,还将任务驱动教法与小组合作教法相结合。教师对人物驱动教法的灵活运用,让学生对多节知识进行主动实践基础上的学习,有效提升了学生的专业实操能力。

(四) 结合教学内容,灵活展开项目实训

一般在中职院校,各专业教师在学生进行完整知识体系学习后,才组织学生进行进入社会前的实训活动。实际上,只要利用

好教材内容,教师可以应结合生活或社会的实际需要,通过选定相应的理论教材知识,组织学生展开以单元教学知识为单位的实训活动,增加学生实践锻炼的机会,可以让学生在构建知识体系时获得专业实践能力的更快提升。

例如,教师在引导学生进行“导入图像、声音和视频”知识后,就抓住机会让学生以个人为单位进行了以“除夕”为项目主题的实训活动。学生在学习这段知识后,对自己正在进行的实训项目所用的知识会有非常清晰的了解。因此,对于“图片的导入”、“声音的处理”以及“视频的导入”都进行了有效的实践复习。学生通过参与实训活动,其对于 Flash 动画处理的计算机专业实践能力得到了进一步提升。

(五) 课程教学内容多元化,加强课程拓展资源库建设

由于教学资源匮乏,教学可利用的资源较少,这使得知识单一,在加上学生学习的专业又不相同,得不到与专业知识相关的教学内容,学生就不愿意学习该课程知识。因此在教学中,教师应该拓展课本内容,使得教学内容多元化。在计算机基础课程的教学,教室可以针对不同的专业制定不同的教学方案,选择不同的教学内容。

根据专业方向增加网络使用与网页制作、多媒体技术等。当然这在本来课时量就相对紧张的计算机基础课堂上来讲实施起来有一定的难度,而网络平台可以对课程拓展资源库进行建设,利用网络资源将课程资源做分类、整合,把计算机教学内容与学生专业知识相匹配、与学生未来从事的行业和岗位相结合,搜集相关的更多的学习资源、学习软件,实现网络共享,针对性地建设与扩展资源,实现资源类型多样化。学生可以根据自己的需求,自主选择学习,这样既实现了学生对计算机基础知识的掌握,又能够结合自身专业学习更多实用操作技能。

三、结语

信息技术课程是随着计算机技术的发展而产生的。如今,信息技术已经是学生适应未来学习和工作的一门基础课程,在教学中的地位越来越突出。教师应该针对职校学生的学习特点,结合先进的教学方法积极进行教学创新,激发学生学习热情,提高学生运用计算机的能力,进而完成计算机课程的教学目标,使计算机教学真正服务于学生的生活和工作。

参考文献:

- [1] 倪诗婷. 计算机课堂中的合作学习研究 [J]. 科教文汇 (中旬刊), 2021 (01): 154-155.
- [2] 王琪. 关于“互联网+”时代下中职计算机课程中任务驱动型教学法的研究 [J]. 天天爱科学 (教育前沿), 2021 (02): 65-66.
- [3] 王莉. 浅析任务驱动教学法在计算机 Photoshop 教学中的应用 [J]. 中学教学参考, 2021 (03): 78-80.
- [4] 董宏宇. 项目教学法在中职计算机专业中的应用 [J]. 知识窗 (教师版), 2020 (12): 108.