

通过巧设情境来打造精彩信息技术课堂

◆李晓磊

(南涧彝族自治县第一中学 675700)

摘要:结合当前的高中信息技术教学情况,从自身的教学实践,多角度探讨了如何利用巧设情境构建高中信息技术课堂,结合学生实际情况来进行教学情境创设,并积极利用悬念法创设情境不断提升学生的思维能力,希望对于今后的信息技术教学改革有所帮助。

关键词:信息技术教学;教学方法;情境创设;教学改革

在新课标的要求下,高中信息技术教学更加注重学生的素质能力培养,相比于其他学科,教师应该充分利用当前快速发展的信息技术特点,充分考虑学生接受信息化技术的能力,以及实际的教学环境等方面的因素。教师应该在教学中体现出学生的学习主体性地位,考虑到学情、教学环境、学科特点等来进行教学情境创设,鼓励学生能够快速进入学习状态,不断激发学生的学习兴趣,能够让高中信息技术课堂更加生动活泼^[1]。广大信息技术教师通过教学情境创设,能够符合新课标下素质教育的要求,全面有效提升学生的信息素养。

1 利用游戏法创设情境来积极活跃课堂气氛

在教学过程中,教师应该认识到游戏活动对于教学的重要性,对于高中学生来说,依然不能改变他们爱玩的天性。所以,在进行教学的过程中,教师可以充分借助于游戏法的优势来进行教学情境创设,能够进一步发挥出教学中的游戏所能体现出的愉悦、轻松、竞争的特点,能够实现学中玩、玩中学的快乐学习的真谛。所以,在进行课堂中的教学情境创设过程中,教师应该考虑到如何在课堂教学中融入游戏的趣味性以及竞争性^[2]。

比如,在《多媒体作品中的图形、图像》的教学过程中,教师主要是让学生能够了解并掌握相关的数字化图形相关内容,能够认识到数字化图像所涉及到的基本原理等。由于本节课内容涉及较多,知识内容具有一定的抽象性。如果依然沿用传统的机械化填鸭模式,学生自然感到枯燥乏味。教师可结合学生的实际,将游戏教学情境在导入环节中应用,通过猜一猜的游戏内容来激发学生的学习热情。教师可以利用多媒体展示学生相应感到几张图片,通过放大或缩小的操作,能够展示出相应的不同清晰状态的图像,学生可以通过这种情况来进行内容的判断处理。利用上述游戏过程中,能激发学生的求生心理,结合图像的有趣内容,让孩子们体会到游戏比赛的乐趣,还能通过细心的观察来了解到真实的数字化的图像。在此基础上,教师可以利用比萨方式来学生来寻找如何开展数字化方法。学生能够在活动中认识到如何通过摄像头、扫描仪、数码相机等来形成图像数字化图像的途径等。在这样的学习氛围下,学生能够较为轻松地掌握相关对知识内容,借助于游戏化教学情境创设,能够实现预期的教学目标,也有利于学生的综合信息素养的提升。

2 从学生生活实际出发来创设情境有效降低理解难度

为了帮助学生进一步理解较为抽象化的概念,帮助其快速进入到学习状态,并能有效激发学生内在的学习动力,以保障实现高质量的学习要求。在开展高中信息技术课程的教学实践过程中,部分学生由于自身的知识体系结构不完善,存在着某些知识内容理解有一定难度。在这样的背景下,广大信息技术教师则应从实际出发,重点选择学生生活中经常接触到的实例来帮助学生思考,从而更好掌握相关的信息技术知识内容,通过有效的情景创设,能进一步保证课堂学习效率的提升。

比如,在进行《表格数据处理》的教学过程中,教学目的则是让学生了解并能熟练掌握 EXCEL 软件的使用法,并结合软件特点来开展相关的数据化处理。为了帮助学生掌握必要的知识概念内容,能够将所学内容应用在实际过程中,教师可以从生活出发来开始进行教学情境创设。在教学过程中,教师提供年级期中考试的成绩单,涉及到相应的地理、历史、数学、语文、生物、英语等成绩,结合软件应用情况,将数据统计中相关所涉及到的求平均数(Average 函数)、求和(Sum 函数)、数据排序、数据筛选等内容融入其中。并在此基础上,进行各科成绩的数据分析,

能够帮助学生从整体上来了解考试成绩的部分情况,弄清楚个人在年级整体中的位置,同时,还有助于学生掌握必要的 Excel 数据处理方法。所以,通过上述实际案例,能够结合生活实例来进行教学情境化创设,不仅能有效帮助学生掌握必要的知识内容,还能有助于构建轻松的学习氛围。

3 通过悬念法创设情境进一步激发思维能力

在高考的指挥棒下,大部分任课教师和学生并没有重视信息技术的学习。部分学生的简单的认为,信息技术课程就是玩电脑,只要掌握必要的电脑操作以及软件应用就可以。在这样的情况下,教师应该积极利用悬念法来进行情境创设,不断激发学生的创造力,有效培养学生的综合性思维能力。在进行悬念法创设教学情境,教师以一定要从实际教学内容出发,积极思考并巧妙设计相关的具有一定思考价值的学习问题。

比如,在进行《计算机动画的制作过程》的教学过程中,教学目的则是了解如何应用 flash 软件,能够了解到动画制作的基本内容以及相应方法,能利用软件实现简单的动画内容。在进行导入环节中,教师先将一段《西游记》的网页动画在课堂上播放,然后提问,“同学们,这么精彩的网页动画是用什么软件和什么方法制作的呢?”学生则会带着问题去听课,积极利用课本、网络去寻找答案。在进行“Flash 引导层动画制作”的过程中,教师可以选择学生感兴趣的场景,利用“地球绕着太阳转”的 Flash 动画,能够鼓励学生在“测试影片”(Ctrl+Enter)中发现存在着“地球”不绕“太阳”转的情况,并让学生能去积极思考原因。在此过程中,主要有效激发学生的思维能力,积极实现师生、生生之间的互动和交流,不断激发学生的参与课堂活动的欲望,体现出课堂学习中的主体性地位,有效构建多互动良好的环境。所以,在教学过程中,教师应该借助于悬念法来开展教学情境创设,借助于有价值问题的设置激发学生的思维,有效开展必要的合作学习。

4 结语

综上所述,相比于其他学科教学开展情况,高中信息技术教师应该从学生的实际情况出发,重点开展相关教材内容的深入钻研,充分借助于教学情境的优势,不断提升学生对于信息技术课程的学习兴趣,全面提升自身的信息技术素养。

参考文献:

- [1]杨宁.对创设高中信息技术课程教学问题情境的一些看法[J].速读(下旬),2019年2期.
- [2]许义嘉.浅谈高中信息技术教学中的问题情境创设[J].中外交流,2018年52期.

