课后服务中初中信息技术社团教学之我见

天津市小东庄中学 王燕

【摘要】在双减背景下，社团作为课后服务的重要组成部分，如何将课后服务时间高效的利用，也是需要我们进行思考的。信息技术社团的开展不仅丰富了学生的课后生活，同时也能帮助学生更好的发展，为学生提供更多的展示机会。

【关键字】课后服务 信息技术社团

2021年7月双减政策的实施，让课后服务从学校层面减轻校外培训负担，帮助家长减轻家庭和社会负担。“5+2”课后服务模式，学校从实际情况出发，坚持以“五育并举”“因材施教”为原则，以落实立德树人为根本任务，为学生提供公益性、普惠性、丰富多彩的课后服务。作为一名信息技术教师，也多年参与学校的社团建设指导工作。我们一边摸索着前进，一边探索着推广之路，通过近几年的实践，有所感悟与反思。

一、信息技术社团课程丰富了课后服务

课后服务不仅仅是学校提供场所，作业辅助，延时看管，更要求学校发挥自身优势，引进优质服务，积极开展利于学生全方面发展的各种教育服务活动，因材施教，满足学生个性化的成长需求。精心设计的社团活动和校本课程的组织和开展，是课后服务的主要内容。

为丰富学校课后服务课程项目，切实为提升学生综合素质提供机会和平台，我校推进课后服务活动，教师全员参与。老师们根据学科特点、兴趣爱好参与社团内容指导，其中学校也外聘多位教师承担剪纸等社团的辅导教师。其中我们结合自身学科专业，进行信息技术特色校本课程设计开发的合理性和可行性，并编写了学校校本教材，根据学生年龄、兴趣爱好分别开设了动漫制作，创客空间、影视制作、机器人等相关社团，目的是全面提升学生的创新能力和综合实践能力，提升学生的核心素养。

二、满足学生个性发展需求，激发学习兴趣

随着信息时代的到来，信息化的社会使得技术不再仅是工具和手段，它同时也在不断地影响着我们的思维，个人信息素养的提升变得尤为重要。技术要从教师教学的工具转变为学生学习的认知工具。信息技术特色校本课程是信息技术课程的拓展和延伸，在完成信息技术教学基本目标的基础上，为学生信息技术学科素养的培养提供了另外的渠道，并具有积极的意义。

社团课程由学生从自身兴趣和实际出发选课，本身具有一定电脑操作基础的学生参与，他们学起来会更快。会激励其他学生奋起直追。动漫社团以FLASH动画制作、photoshop为主，那就需要有一定绘画基础的学生；创客空间以scratch编程为主，那就需要逻辑思维能力稍强的学生；影视制作以摄录编为主，对于表现欲较强，同时对视频编辑有兴趣的学生可以考虑；VEX机器人学习既有编程又有动手实践，所以选择这个的学生同样逻辑思维和动手实践稍强一些。这些必备条件在后续的学习中会起到事半功倍的效果。就如同足球小组中发挥队长的带头作用一样，社团辅导中让一些接受能力强，操作水平较高的学生当小老师，在练习过程中对其他同学遇到的一些问题时协助教师给予解答，互帮互助共同学习。

社团教材摆脱了课本内容的约束，学习内容、教学活动的组织形式、学生的学习手段可以设计得更灵活多样，不仅能丰富学生的信息知识，开拓信息视野，更能激发学生的学习兴趣，让学习动力满满。老师有了选定的学生群体作为课前分析及前测对象，在实施教学中能以学生为中心，考虑学生间的共同点和差异性，合理安排教学内容，尽量做到因材施教，发挥学生的自主性、独立性和创造性。

课后服务的开设是双减的必需，那么减轻学生作业负担和学习负担的目的也是了让学生体会到学习的快乐，这是最重要的目的。社团可以帮助学生在学习过程增加乐趣，让学生的学习生活过得更加充实。学生在减轻负担的同时也能够体会到乐趣，劳逸结合的方式可以帮助学生成长，让学生的技能一点点地展示出来，学生的学习负担也由此被分散。教师要利用现有条件尽量地让学生去放松，让学生真正地展示自己的乐趣，把它当成一种爱好为大家展示出来，让学生得到一个很好的锻炼机会。学生的学习有时可能是枯燥的，学习的过程很辛苦，在课后能够有一个社团的机会去展示自己，能够帮助学生更好地减轻负担，同时让学生有一个积极的心态去应对学习，让学生对今后的学习生活产生一种积极的心态。每当学生有困扰时，也可以在社团当中得到舒缓，拥有一个积极向上的心态去应对生活。

三、给学生机会锻炼能力和技能

社团的最初意义就是培养学生，锻炼学生能力。社团在课后的出现，也是为了帮助学生在培养技能的同时锻炼自己的能力。信息社团作为一种兴趣爱好出现在学生的视野当中，出现在学生的课堂上，给学生机会去锻炼能力。在社团当中，学生可以充分展示自己的能力，无论是计算机方面还是其他方面的能力都可以展示出来。学生要积极地抓住这个机会去展示自己的能力，并在这期间不断地提升自己的技能。学生技能的培养是一个长久的过程，书本上的结论不仅可以在社团实践，还能够在社团当中进一步培养锻炼学生的能力。这对于学生的成长有着重要的意义，能够让学生不断找到自我，呈现一个更好的自己。

四、信息技术社团在课后服务中的实施

1、学生在游戏中掌握知识。

因为信息技术相关的社团，需要学生有一定的计算机基础。但因后期讲授内容会出现枯燥的情况，学生学习兴趣会稍有缺失。这时我们任课老师根据讲课知识点设计游戏，让学生参与进来，这样学中玩，玩中学，也达到了最后的目的。

例如电脑动漫社团在讲PHOTOSHOP时，可以将学生和明星合照，或者学生遨游外太空等照片展示给学生，以此吸引学生；FLASH动漫制作中可以借用网上有flash小游戏，让学生们体验，从而了解flash的功能；创客社团中的scratch编程是模块化的学习，学生在操作上简单上手，那么老师就以设计游戏小程序为主题，小组进行模块搭建，比一比，赛一赛，看哪个组最先完成任务。在这过程中，学生既可以学习到知识，还能够得到放松，把更多的时间交到自己的手里。这样的方式也能够在学习中让学生进一步放松，在快乐的环境中学习新的知识内容。

2、信息技术社团采用任务主题式学习

任务主题式学习所涉及到的问题不论大小，都是综合和开放的，信息技术特色课程下的任务设计也不例外。信息技术的学习已不再是为学习技术而学习，任务学习可以短时间内让学生通过观察、思考、讨论、查找资料、实验、决策等过程，灵活地将学到的信息技术知识与技能应用到综合性的问题解决中，进而应用到其他学科的学习中。任务学习有助于落实信息技术课程目标，有效提升学生信息核心素养。良好的信息意识，数字化的学习与创新能力有利于帮助学科知识的学习和迁移，信息技术与学科的有效融合也有利于学生核心素养的发展。

例如在影视制作社团中，设置的任务主题为《校园的一角》，从前期脚本设计，到后期的镜头采集、视频编辑、配音录制等等，都可以让学生们全程自主参与，自主规划并完成个人任务。在协作学习过程中，鼓励成员积极主动参与，敢于表达自己的想法，应用所学积极实践，提高学生的参与意识，加强学生研究问题和实践的能力。通过合作完成作品，提高学生的合作能力以及团队精神；在Flash动漫制作中，任务为《小鸡出壳》，学生们会发现从小鸡的绘画，到场景的设置，后期动画的制作，环环相扣，每处都有知识点，都需要学生用心去解决问题。

这就需要教师引导学生从规划、准备、实践、成果等方面进行全面分析，确定整个操作过程，学生在完成任务的过程中掌握图片的获取、存储、加工等知识与操作技能，并且通过构思、设计提升审美能力和综合设计能力。

3、团队协作，促进学习有序开展

在任务学习中，也是离不开小组成员的协作。良好的开端是成功的一半，小组成员在充分理解主题的前提下，明确任务，合理规划学习过程，确定学习步骤。有效实施离不开科学的组织与分工，充分发挥学生所长，调动学生学习积极性，要合理分配学习任务，保证各环节衔接顺利，可以分学习小组，确定组长人选、小组成员的角色分配及职责，明确分工。这点尤其在机器人社团学习中尤为凸显，只有团队协作，才能有序的开展，取得优异成绩。

4、成果展示，储藏创作灵感

信息技术社团的创建是依托于各种比赛，比如全国信息技术与创新实践大赛（NOC），天津市电脑作品大赛，机器人等相关比赛。这些比赛给学生们提供了一个展示的平台，让平时所学的知识运用到实际中，比赛结果不重要，重要的是学生的参与，增强了他们的自信心，激发了兴趣，从而得到大家的认可。当然平台不只有比赛，还可以借助校园公众号，班级群、班级板报中进行展示。不仅让班级的学生知晓他们的成果，也让家长知晓在课后服务中不只是写作业，还可以有这么丰富多彩的社团活动，同时也达到了为信息技术社团正面宣传的效果。

“双减”背景下，信息技术社团让课后服务变得丰富多彩，它的出现为学生和教师都带来了好处，相信在将来，各种各样的社团都会有益于学生的成长和发展。在这个过程中，社会各界都在努力，以更好地帮助学生，更好地服务于学生，让学生在最好的年纪里充分发挥自己的能量，找到自己的兴趣爱好。未来，我们将继续探索，进一步提升课后服务水平，促进学生的信息素养提高。

参考文献

[1]黄崴．现代教育督导引论［Ｍ］．广州：广东高等教育出版社，1998

[2]赵云辉 课后延时服务初中编程社团教学之我见. 编程教学时间，2021

[3]黄富英 “双减”背景下初中音乐社团课程在课后服务中的思考 教育视野，2022