

品斟“温度” 甄采“趣味”

——构建有温度有趣味的初中信息技术校本课堂教学模式

摘要：当前来说，伴随着初中信息技术课程的改革实践，一线教师不断探索有效的教学模式，有效课堂的构建是每一个学科教师课堂教学的最终回归点和教育本源，本文从三个方面阐述了初中信息技术有效课堂的构建探索：营造氛围，激发学习兴趣；突出重点，缩短学生差距；开阔视野，增强创新能力，提升学科素养。

关键词：初中信息技术；有效课堂；实践探索

初中信息技术课程标准提出：“义务教育阶段信息技术教育的有效实施可以提高学生利用信息技术有效开展各学科学习和探究活动、积极参与社会实践、主动进行终身学习的能力；可以拓展学生适应现代社会生活所需的信息技术技能，巩固信息素养和技术创新意识；对于培养国家建设和国际竞争所需的信息技术人才、提高全社会的科技文化水平具有非常重要的奠基作用……”普遍初中生来说，兴趣是他们参与课堂的最原始的动力，在兴趣的指引下，有助于初中学生充分调动自身的能动性和积极性。当前来说，初中信息技术课堂教学的现状来说，有几个方面值得一线教师反思，我总结为以下几个方面：首先，普遍初中生的学习积极性较弱，不少初中生对于信息技术学科内容的学习兴趣相当淡薄，基本上都是在一种被动的学习方式下参与教学，始终没有体会到信息技术课堂教学的趣味性；其次，普遍教师都

是采用一种传统的单一的教学模式，在教学中学生的积极性和能动性没有被充分挖掘，学生在学习过程中没有充分激发自身的学习能动性；再次，信息技术教学模式始终单一，没有在教学中充分挖掘信息技术学科教学的趣味性，趣味性没有充分调的情形下，很多创新的学习内容就没有充分挖掘其潜力。

我国古代教育家朱熹曾经说过：“问渠那得清如许，唯有源头活水来。”我们的教育要想充分取得良好的教学成效，就必须充分营造和谐向上的教学氛围，充分挖掘学科教学内容的趣味性和能动性。结合我的教学实践经验来说，很多学生从小就喜欢看动画片，所以我在执教信息技术的学科课堂教学的过程中，运用 Flash 动画教学，很好的调动了学生的学习兴趣，构建了有效的信息技术学科课堂，以下是我运用 Flash 动画教学开展信息技术学科教学的几点探索：

一、营造氛围，激发学习兴趣

苏霍姆林斯基曾经说过：“世界上没有才能的人是没有的。问题在于教育者要去发现每一位学生身上的禀赋、兴趣、爱好和特长，为他们的表现和发展提供充分的条件和正确引导。”由此可见，教学过程中，重点和关键之处在于教师能否充分调动学生的学习能动性，挖掘学科教学内容的趣味性所在，才能进一步结合新课标改革的方向和目标，充分呈现“以生为本”的教学理念，拓展教学的深度和广度。两千多年前的孔子曾经说过：“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”结合七年级学生的身心发展特点和学习特点来说，能否充分调动学生的学习积极性和学习兴

趣，是我们教学能否取得有效成效的关键要素，而在兴趣的指引下，学生能够充分激发自身的求知欲，对知识点出现心理上的迫切恳求和需要。所以我在执教的信息技术课堂上，结合 Flash 动画教学，为学生营造出宽松、和谐、向上的教学氛围，引导学生形成积极向上的学习态度。比如一开始开启 Flash 动画教学的时候，首先我让学生自己进行模仿练习，在模仿练习的过程中，教师一边开展教学一边为学生讲解每一个知识点，为学生营造出和谐向上的学习气氛，与此同时，我注重课堂导入的方式。一些孩子掌握不牢，但是我并没有批评他们，而是积极引导他们由简到难，一项一项去掌握，当他们掌握一项功能后，我会及时给予肯定，让他们感受到老师的认可，感受到成功的感觉。然后，我会委婉点出他们还需要掌握的知识，从而激发他们的上进心，激发他们学习的动力。

二、突出重点，缩短学生差距

我们经常说：“世界上没有两片相同的树叶。”对于学生来说，也同样如此，学生与学生之间的差距是客观存在的，这种差距的存在，很大程度上对教师的教学方式产生一定的影响作用，也是在这种差距之下，学生参与教学的积极性和能动性就容易出现两极分化的局面，即对于一些优等学生而言，他们参与学科学习的积极性可能会很高，而对于一部分落后学生、困难学生而言，他们参与学科学习的积极性就会受到挫伤。所以我在信息技术学科的执教过程中，就会有选择性的结合学生之间差距的存在性，利用 Flash 动画教学的优势，充分发挥教学上的特点和优势，在

教学中做到重点突出，缩短学生差距，构建有效的信息技术学科教学模式。比如，在讲授“画图”软件时，我首先向学生介绍了软件中的各种工具，然后讲述了线条、三角形、矩形、多边形的画制方法，此时学生并没有感受到画图工具的用途，一直都是跟随我的思路进行学习。我告诉学生：“同学们，刚才我们学习了画图工具的使用，画图工具的功能是很强大的，可以画出很多的图形，比如房子、大树、轮船等等，下面老师给你们演示一下”。我随后用画图工具画出了一所房子，引得同学们称赞不已。我接着说道“同学们，给大家十分钟的时间，每个人都要利用画图工具画一样东西。”同学们非常踊跃，在十分钟的时间里，有的孩子画出了蓝天大树，有的孩子画出了机器人，还有的孩子画出了可爱的小动物。看着自己画出的各种作品，同学们充分感受到了各种画图工具的用途，体会到了学习的成就感。

三、开阔视野，增强创新能力

我经常想，信息技术学科要给学生带来的是什么呢？是单纯的电脑操作的知识点吗？教会学生是用电脑这么简单吗？我想真正要带给学生的是一种开放性的创造性的思维能力，通过信息技术学科，开阔学生的视野，增强学生的创新能力，学生创新能力的培养，提升信息技术学科素养，始终是我们教学中的关键点，一个具有创新意识和创新能力的学生，才能真正成为将来社会有用的人，而如果学生仅仅智慧背诵一些简单的知识点，则是不全面的，也难以形成专业的学习技能。站在这个角度来说，我们信息技术学科教学要不断更新教学的模式和内容，不断开阔学生的

视野激发学生的求知欲，在这些基础上才能真正体现信息技术学科的综合素养。在Flash动画教学的开展融入之下，拓展学生的学科视野，增强学生的创造能力。结合Flash动画教学的开展，引导学生利用Flash动画教学中所学习的知识点，融入自己的创新，开展一些Flash比赛，引导学生参与这类比赛，最大限度地提高学生的学习兴趣，激发学生的潜能，促进学生全面快速发展。Flash动画教学的实用性比较强，可以引导学生结合生活中所要运用的一些Flash动画的制作案例，比如运用Flash动画展示一些喜欢的课件，展示自己童年时期成长的一些照片等，以此开阔学生视野，增强学生的创新意识和创新能力。

师者，所以传道、授业、解惑也。我一直认为，我们的教育要高远的理想，作为初中信息技术学科的教师，要将知识点传授给学生，要将课堂教学的有效模式、创新内容传递给学生，在学科教学的过程中，引导学生发育并提升自主精神、独立人格和健全心理，引导学生成为有博爱情怀的人，具备独立的人格和健全的心理。结合我近年来的学科教学的体会来说，在这几年的课改历程中，我深深体会到作为一名课改教师，要以“课程改革”为重点和以“教学实践”为重点应该轮换交替进行，在学科教学的领域中，融入更多的多元化的元素，“课程与教学之间存在一种相向的张力，我们需要想方设法激活这种张力，让理想的课程的张力趋向于教学的可能性，让教学的可能性的张力趋向于理想的课程，策动它们的相辅相成。”

参考文献：

[1]2011 版初中信息技术课程标准

[2]李健清，让信息技术课堂充满活力——FLASH 教学中“有效教学”的探讨，[J]，科教文汇，2012 年 15 期

[3]韩庆凯，信息技术教学中协作学习策略有效性的探究——以 Flash 课堂教学为例，[J]，高中信息技术教学，2015 年 1 期

