

2018年天津市基础教育“教育创新”论文评选申报表

所属区： 天津市河北区

学科分类： 信息技术

论文编号									
论文题目		高中信息技术课程自主学习实施策略研究							
会员编号		HY-004-z002-175							
第一作者	姓名	杨建平	性别	男	民族	汉	出生年月	1980.07	
	学历	大学本科	职务	教师	职称	一级	教 龄	14	
	邮箱	bmwyjp@163.com				手机	13821608078		
	单位	天津市第十四中学				电话	13821608078		
指导教师									
本人承诺	申请人郑重声明：此项成果确系申请人所有，因此引发的争议及后果由申请人承担。 申请人签字： 年 月 日		学校审查意见	经学校审查，此项成果确系申请人所有，同意申报。 领导签字： 学校盖章： 年 月 日			区教育局意见	盖章： 年 月 日	
评审结果	一等奖		评审意见及违规情况记载						
	二等奖								
	三等奖								
	建议区级								
	不予评审								
	诚信违规								
备 注									

此表作为首页，与论文装订在一起。

高中信息技术课程自主学习实施策略研究

摘要：在《基础教育课程改革纲要》的要求下，传统的以教师为中心的单一、灌输式的学习方式，已经不再适应现实的教学。在这种背景下，尝试对《信息技术》课程开展自主学习活动设计，充分体现学生的主动性，提高学生的动手实践能力，使学生能在获取新知识的过程中开发潜力，创造更多的作品。该文既是顺应新课改的要求，同时也是《信息技术》课程教学的现实迫切要求。

关键词：高中信息技术 自主学习 活动设计

一、《信息技术》课程教学的现实情况

《基础教育课程改革纲要》提出要改变过于强调接受学习、死记硬背、机械训练的教学现状，倡导学生主动参与、乐于动手，培养学生获取信息、处理信息的能力、分析和解决问题的能力及交流与合作的能力。课改要求中，并没有特别强调学生对学科知识体系的掌握，而是注重把学习与学生的实际生活结合起来，注重知识来源于生活，学以致用，解决生活中的实际问题。

作为一名高中计算机教师，在现实中实现新课标要求是有一定难度的。首先，学校学生差异较大。学生本身从自然倾向、个人爱好、动机能力、智力水平、学习态度等方面存在着差异，同时受家庭经济条件、社会环境不同等影响以及初中学校信息技术课程开设情况的不同，导致学生从信息技术基础上就存在着差异问题，想要利用信息技术课堂解决这个问题，似乎不太可能，加

上学校安排课时时间不够，教课内容只能偏向会考内容，严重妨碍了学生个性的发展。其次，班级授课制，也在一些方面客观制约学生的信息能力的发展。再次，高中阶段面临的社会现状。高考的压力，使得学生放弃了自己的兴趣、放弃了学习的主动性自主性，埋身于题海中。

二、开展自主学习活动的目的和意义

本文研究的目的在于，在《信息技术》课程中，对需要开展活动的内容，进行自主学习活动设计，将《信息技术》课程理论知识与生活实践相联系。学生以小组合作的形式，将学习内容、学习目标进行分解，在学生间、师生的沟通交流合作下，顺利解决问题，最终完成学习任务。该活动下的自主学习并不是学生自己学习，而是在教师的指导和帮助下，设置学习目标，教授学生学习方法，以及学习策略，增强学生效能感，在老师的鼓励下，完成的自主学习活动。这也是本人现阶段教学的目标和理想。

开展自主学习活动，学生可以更好地理解《信息技术》课程中的理论知识，可以有效地将理论与实际结合起来，增强学生的实践能力。开展自主学习活动设计的优点如下：

（一）有利于学生将《信息技术》课程与实际生活紧密相连

现在高中生，学业繁重，很少与外界接触，大多时间都是在校园中，每天面对的就是书本，信息技术课程的开设学时，也是很少的，老师的讲授内容有限，课堂上能讲的多数也是学生课本上可以看见的知识，而且有些知识还比较抽象，活动的开展有利

于学生将知识与实际生活中的内容相结合，运用信息技术展现出来，因此，该设计活动是非常适合信息技术课程的。

（二）自主学习活动充分调动了学生的主动性和积极性

学生在老师的指导下，创设情境，每个学生拥有一定的角色，他们为了完成学习任务，积极的发挥自己的想象能力，将自己所思运用到视频的设计当中，一步一步实现目标，最终完成作品，这个过程中，学生是自愿的、能动的、积极的、主动的，从而使活动可以顺利进行。

（三）自主学习活动可以增强学生间、师生间的交流和合作能力。

在自主学习活动中，离不开小组成员间的沟通、探讨，也离不开与老师的交流，活动的过程也是培养学生团队合作的过程，只有交流才能有问题的出现，有了问题，通过交流才能解决，解决问题的过程也是自主学习活动的中心，因此，交流和活动是密不可分的、相互作用的。

（四）自主学习活动的过程培养学生成为综合性人才

自主学习活动设计不仅让学生更牢固地掌握《信息技术》课程中的知识，也能使学生在活动过程中，运用这些知识，使得学生全面发展。我们当今社会就是需要复合型人才，信息技术也是学生必须掌握的一门本领，为将来的生活工作奠定信息知识基础。

《信息技术》课程改革的迫切需要的形式下，为了更好地服

务于学生，更好地开设课程，实现新课标中要求的三维目标，实现学生达到多元化标准，开展自主学习活动是十分必要的。主要体现在以下几个方面：（1）《信息技术》课程的相关知识内容需要与实际相联系。（2）《信息技术》课程的相关知识，需要学生的沟通和探讨。（3）学习活动的开设，给学生之间、学生与老师之间的沟通，增加了一个新的平台。（4）活动的开设，让学生更好的学会自主学习，学会自主学习的方法和策略，为今后的学习奠定基础。（5）为学生成为新型的综合型人才，提供技术支持。学生不仅仅拘泥于书本，而是真的可以与生活实践相结合，不再是书呆子，成为社会所需要的综合型人才。

三、自主学习活动的要素设计

（一）活动主题选择设计

根据《信息技术》课程的特点，不是每个章节的内容都需要进行活动，因此教师在选择内容进行活动时，活动设计需要遵循以下特点：

1. 所选择的学习内容适合开展活动

《信息技术》课程中不是每节课的内容都适合开展活动，例如单纯的知识的讲解，并不是都开展了活动，效果就不活动强。因此，教师要与学生多沟通交流，对每次活动进行评价，效果不好的就要进行改善。

2. 设计活动不能偏离所选择的学习内容

活动主题的选择，不能偏离了《信息技术》课程中相关的知

识内容，设计活动要紧紧围绕着相应的知识点展开，活动的目的就是为了更好的学习知识，而不是为了单纯的活动。

3. 以学生为本，满足学生的学习兴趣

活动的设计，要根据学生的特点，满足学生的好奇心，让学生对活动感兴趣，而并不是教师自己设计活动，学生执行活动，对活动的展开只是敷衍，起不到学习知识的目的，因此，活动前对学生展开调查是非常必要的。

4. 活动设计中以学生为中心，起到让学生多动手动脑的作用

活动不是为老师设置的，也不是为了老师完成教学任务开展的，活动一切的目的，就是为了发展学生的能力，让学生通过自己动手动脑的过程，领略知识，学会学习策略，从各方面得到提高。在实例中，校园文明宣传片的制作，活动的目标多是学生自己设置的，整个活动的展开，多以学生动手为主，让学生自己体验整个学习过程，在不知不觉中学会知识。

5. 活动是有意义的，多与实际相结合

活动本身的设置，要有实际的意义，贴近学生的生活，例如，校园文明宣传片的制作，选材就是学生自己的生活，是他们最为熟悉的，通过自主学习活动，他们不但学习了知识，而且培养了学生正确的情感、态度、价值观，有很深的社会意义。

（二） 活动组织形式设计

自主学习活动的目的就是使学生在教师的指导下，独立地或与他人合作解决活动中所产生的问题，从而培养学生独立自主学

习能力，同时也培养了学生与他人合作的能力。因此，活动主要组织形式就是小组活动，以小组合作活动为主。在不同的活动内容下，活动的形式也会不同，有的活动是小组内活动，有的是小组间活动。整个学习活动包括小组中学习目标的设置、小组成员分工与合作对材料的搜集整合、发现分析解决问题、总结修改、作品制作与展示、评价等环节。

1. 小组目标的设置

在活动初期，教师会指定活动任务或者是小组讨论自定学习任务，无论是哪种形式，学生在接到任务后，小组的成员都要对自主学习活动的活动任务进行讨论，确定自己的活动目标。

2. 小组成员分工与合作

将小组目标设置好后，在组长的带领下，对学习目标进行讨论，将学习任务进行分解，小组成员各领其职，在过程中完成对所需材料的搜集整合，在完成各自任务后，合作完成整个学习任务。

3. 发现分析解决问题

在活动过程中，学生会遇到各种各样的学习困难，发现各种各样的问题，学生个人如果可以解决，就监控自己的学习，如果不能最终完成任务就在小组中将问题进行讨论分析，共同找到解决问题的途径，当然整个学习过程离不开教师的指导。

4. 总结修改

在整个活动过程中，每当一个小的目标完成后，学生都要对

这个小的目标进行总结，看看完成的结果与初期的目标是否一致，如果不一致，就要进行修改，甚至还要重新来过。

5. 作品制作与展示

小组成员将各自完成的任务或者共同完成的任务，以作品的形式进行展示。根据任务的不同作品的形式是多种多样的，例如，本研究活动的成果就以视频的形式呈现。

6. 评价

对于评价，有过程评价和结果评价，可以是学生自评，教师评价，也有教师和学生一起评价。例如，在活动过程中，小组每次对自己完成的小目标进行组内评价和自我评价。完成任务后，教师和学生一起对作品进行评价，学生和教师一起沟通交流，从而更好的改进活动设计，提高活动的效果。

（三） 活动流程设计

为了便于说明自主学习教学指导程序中各教学环节之间的逻辑关系和实践顺序，根据前面所做的理论分析，给出自主学习活动的指导流程（如图 1），

学习目标后，小组成员在组长的带领下，将目标进行细化，逐步完成任务。因此，除了要求教师设置学习任务时要符合课程标准，还要求学生在自主学习活动过程中将知识的重点和难点易化。

3. 教师传授策略，学生自主学习。

一般说来，学生在接受一种新鲜事物的时候，都有些不太适应，学生自学的能力和习惯没有形成和发展起来，所以教师应该在整個活动过程中，传授给学生学习的策略，鼓励学生对新习得的策略进行运用，并在活动当中不断的熟练使用。

4. 自学检查

自学检查是学生在自主学习过程中，时刻监督自己学习的情况，如：学习目标哪些已经完成，哪些没有完成？学生没有达到学习目标的原因何在？学习的困难在哪里等。

5. 教师重点讲解

在整个活动过程中，学生遇到困难知识点，教师将重点内容进行讲解。

6. 巩固练习或活动实践

这一过程，主要就是活动的实践，即知识与实践相结合。学生所学习的知识，必须通过练习，或者实践活动的形式来巩固，从而达到熟练的效果，这也是学习策略的主要应用，活动实践的过程也是学生不断进步的过程，是学生建构知识的主要过程。

7. 学习效果，评价总结

付出一定会有结果，至于结果是好的还是不如意的，不是那

么重要，重要的是整个学习过程中，学生的进步和成长。通过学生的自我评价，对每个阶段有一个认识，监督自己的学习的过程。通过教师的评价，使学生意识到自己没有想到的、注意到的、需要改正的、需要坚持的、需要继续努力的、以及做得不错的地方。通过教师和学生共同评价，使学生和教师共同进步，共同成长。

（四）信息集成的过程

自主学习活动设计以制作校园文明宣传片为例，整个视频的制作过程，也是信息集成的过程，和许多信息集成的一般过程一样，本研究也需要经历四个阶段（如图 2）：

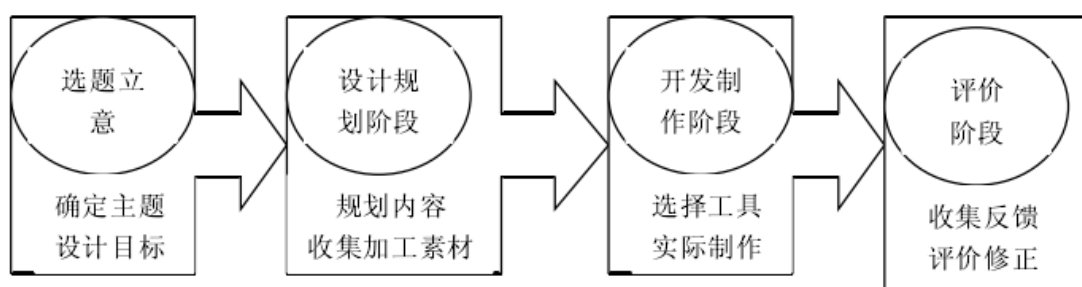


图 2 信息集成的过程

1. 选题立意阶段

这一阶段的任务是确定想要表达的主题和设计的目标。在活动过程中，学生拿到学习任务后，首先确定自己的主题，为自己或者小组设计活动目标，指引下面的活动方向。

教师在此阶段起引导、指导、促进作用。指导学生细化目标，指定时间和场所，供小组学生进行讨论；学生在此阶段，各自说明自己的想法，由此联想到以什么方式呈现主题，进行讨论。

2. 设计规划阶段

学生有了明确的目的，就要对自主学习活动进行内容的规划设计，一方面进行总体设计，一方面进行详细的设计。从整体出发，设计出作品的总体框架，从而把握住所要表现的主题内容。从微观上进行设计，收集并且加工手上的素材。

教师在此阶段是引导者、学习过程的调控者，实时调控学生的进程；学生在此阶段是具体活动计划的设计者，小组成员讨论将学习任务细化，设计作品的大体流程，进行时间规划等。

3. 开发制作阶段

根据活动内容的不同，选择不同的制作工具，进行操作。随着技术的发展，同样的内容可以用不同的信息集成工具来展现，学生可以根据自己现实的水平，选择最适合自己的进行开发制作，以达到事半功倍的效果。

教师在此阶段是工具的提供者，学习过程的调控者、自主学习的引导者，教师通过 ppt、或者 QQ 群、优盘等形式将学生需要的软件、工具等压缩包给学生，供学生自主学习相关的知识；学生在此阶段是具体活动的参与者、小组的合作者、自主学习者，学生通过自主学习工具、软件的使用，开展活动，是整个活动的主体。

4. 评价阶段

在整个活动过程中，需要不断地收集反馈意见，进行修改，以达到最好的效果。在作品完成后，对整个作品进行评价，可以

提高学生的认知水平，以便再次修改。

教师在此阶段是活动的评价者，口头评价或者书面评价活动的过程，对完成的作品进行评价，引导鼓励学生进行改进；学生在此阶段是自主学习活动的评价者，也是学习过程的评价者，是小组成员间的评价者，也是整个作品的评价者。

（五） 活动评价设计

无论学生思维、智慧的发展，还是情感、态度、价值观的形成，都必须经过学生主体自觉参与的、全身心投入的活动来实现，只有活动才是提供学生发展的最佳途径和手段。

对于自主学习活动设计的评价，分为过程性评价和结果评价。在过程性评价中，关注学生参与活动的整个过程，学生能力的提高、情感、态度、价值观的改变等。在本研究中会对学生学习过程进行评价（包括目标选择评价、学生活动前期准备评价、活动实施评价）、学生学习效果评价，教师对学生在学习活动中的作用进行的评价等。评价应遵循以下原则：

1. 注重对学习过程的评价

自主学习活动采用了形成性评价和总结性评价相结合的方式，时刻关注学生在学习活动中的表现，而不是仅仅关注任务的结果。只有关注学生学习的过程，教师才能更好地参与进来，更好地了解学生的动态，了解整个活动设计的不足，使教师和学生共同进步。

2. 注重提高学生分析问题、解决问题的能力以及综合能力。

针对《信息技术》课程，学生自主学习活动的开展，目的就是为了使能够更好的将书本中的知识与实践结合起来，知识灵活地应用到现实生活中去，这个过程是学生提高自身能力的过程，同时也是展现自身能力的过程。

3. 教师评价与学生评价相结合

自主学习活动的过程中，采用学生和教师共同评价的形式，这样可以让学生更清晰的看到，自己对自己评价的高低，如果对于自己的成果评价过高，就容易骄傲，对自己的成果评价过低，看不到自己的优点，就容易对自己丧失信心。

四、研究的改进与展望

在如今的信息时代，伴随着终身学习思想的深入，教育从传统的教育转变为自我教育、自我学习，并且贯穿着人生的整个过程。

顺应新课标对《信息技术》课程的要求改变，如何更好地让学生发挥主体性，将知识与实际相联系，是本研究的目的。以自主学习的相关理论为依据，提出了自主学习活动的设计过程。期望这个研究结果能给信息技术教师一些借鉴和参考。

在今后的学习和工作中，应继续积累《信息技术》课程的教学经验，将自主学习活动多次用于实践，根据学习内容不同，灵活选用不同的活动形式，继续探讨如何将课本知识与实际相结合，如何设计活动目标更适合学生，通过继续研究和探索，使得效果最优化。新课改带来了一场革命，自主学习活动只有不断地

付诸实践，才能取得更好的成果。

参考文献：

[1] 吴倩. 初中信息技术教学中的主体性学习活动设计 [D]. 南京师范大学, 2015

[2] 陈清玉. 基于任务的自主合作学习模式在初中信息技术教学中的应用研究 [D]. 东北师范大学, 2013

[3] 王梅茹. 初中信息技术课程问题导向学习活动设计研究 [D]. 河北大学, 2015.

[4] 严莉. 信息技术环境下的学习活动设计研究 [D]. 华中师范大学, 2011.

