

高职信息技术课堂教学情境创设探索

■ 谢建武¹, 马丹², 孙鹏¹

(1.岳阳职业技术学院,湖南 岳阳 414000;2.湖南民族职业学院,湖南 岳阳 414000)

[摘要]教育信息化发展环境下,国内外教育领域受到现代信息技术飞速发展的影响,应积极进行调整和改革。在这一背景下,高职信息技术课堂教学需要持续改革与创新,以求适应时代发展要求。基于此,文章针对高职信息技术课堂采用情境教学法展开了探讨,并提出了实践策略,以期高职信息技术高质量课堂构建提供新的思路。

[关键词]情境教学;高职信息技术;策略探析

[中图分类号] G718.5

[文献标识码] A

[文章编号] 1673-0046(2023)1-0092-03

随着信息技术的不断发展和变革,高职教育开始迸发新的活力,信息技术课堂教学也要思考新的教学方式。因此,高职院校的信息技术教学要以先进的技术作指引,创新教学手段以提高教学有效性。本文首先阐述了高职信息技术课堂教学的意义,结合当前教学现状以及情境教学的优势,就如何在信息技术教学中进行情境创设提出了实践策略,以促进信息技术科目的教学得到根本性提升。

一、情境学习理论概述

在20世纪80年代末,认知科学、心理学等学科不断取得了新的突破,在这种背景下,教育学家们开始尝试探究情境学习的研究。

(一)知识具备情境性

不同于传统知识观,情境学习理论认为知识只有在一定的情境下才能更好地被理解并得以运用,在这种特定条件下,知识被看作是一个集合,内含多个事实,学习者只是不断地认知这些事实,将其更好地处理、记忆或者应用。随着情境的变化,知识也随之更新交替,体现了特定的性质。

(二)学习的社会协商性

社会性互动和协作建构是情境学习理论的两大社会协商特点,这也是个体与群体之间学习的联系。基于此,莱夫和温格提出,情境学习理论的核心概念是“实践共同体”和“合法的边缘性参与”。实践共同体是指关注某一特定知识领域并通过协商从事实践活动的个体集合,它是一个知识库,储藏有形知识和无形的知识,“实践共同体”中的各成员在互动过程中,其知识形态是流动的。“合法的边缘性参与”,即学习是初学者被允许

由实践共同体的边缘逐渐走向中心的过程,从而达到使初学者在实践共同体中建构合法身份和获取知识技能的目的^[1]。

(三)学习评价的过程性

情境学习是学习者在学习过程中与情境的互动并参与实践。情境学习中的学习评价应该贯穿整个过程,其中包括:学习需求评价、学习活动参与评价和学习后总结性评价。从学习的阶段来看,学习需求评价是学习前,教师针对学生的认知水平、学习能力以及知识的难易程度进行分析,就如何创设更具吸引力的评价进行思考和策划,并以此制定具有针对性的教学方针。活动中的参与评价也必不可少,学生对情境的融入情况、参与程度需要标准恒定,这个标准就需要依靠参与评价完成,运用参与评价能够更好地对学习者解决问题中知识与技能的掌握或欠缺进行调整。至于学习后的总结评价,它更加注重对结果的一种记录,其反映了学习行为的整体变化趋势,能够更好地对学习成长进行监督和诊断。

二、高职信息技术教学的不足

(一)情境偏离教学

开展情境教学是素质教育的重要要求,目的是让学生在生动的情境教学中参与学习。在实际的教学过程中,存在创设的教学情境与信息技术实际应用严重脱轨的现象,不能合理使用信息技术设备,只会注重形式地去播放操作视频或者讲解动画,实质性的教学内容严重欠缺。教师将学生的注意力引入教学情境中,但缺乏对学生整体的掌控,就很难再将学生的思想重新拉回到信息技术实际操作中。虽然营造的情境使得课堂氛围变得轻松、活跃,但教学的有效性受到严重影响。

基金项目:湖南省教育科学研究工作者协会“现代学徒制培养模式下的高职信息类课程思政教学应用与实践研究”(项目编号: XJKX20B145)

作者简介:谢建武(1983-),男,湖南益阳人,本科,讲师,主要从事计算机研究;马丹(1987-),女,湖南益阳人,本科,助教,主要从事思想政治教育研究;孙鹏(1973-),女,湖南岳阳人,本科,教授,主要从事机械设计与制造研究。

(二)对学生的关注不够

当前高职院校在进行信息技术教学时利用了生活情境的方式,效果也不错。但是这种教学方式与学生缺乏理论基础的现状不符,纵使取得了一定成效,但不是最优选择。信息技术教学的主体多强调教师和教材,学生的主体地位没有凸显。学生一味地被动接受,在比较关心的热点方面没有拓展。例如,“元宇宙”等新概念,学生们很感兴趣,但教学中却很少进行拓展,如果信息技术教学不能与受到广泛关注的热点事物进行联系,只是强调理论与教材,就脱离了实际,也使得学生在实际操作中得不到有效锻炼之后,对信息技术的实践学习失去期待。

三、情境教学应用于高职信息技术课堂的优势

(一)满足人才需求

情境教学的过程,能够培养学生的创新思维,紧跟信息技术革新,以应用为主,促进学生的理论知识及时更新,才能更好地进行实践操作。在信息技术课程教学中进行情境创设有利于知识整合,既能体现整体教学目标和计划,还可以具体到每个单元的教学目标和计划。信息技术课程本身就是一个操作性的课程,理论课只是为了实际操作做准备而已,而情境创设能够使理论与实际操作衔接得更加顺利,提高实训课的效率,只有学生切切实实会用了信息技术,才算是完成了信息技术课程。

(二)促进信息技术课堂教学转型

在情境下进行架构的根本目的是按照学生的个性化发展情况来有针对性地开展教学,激发学生的学习积极性,让学生在学时饱含热情。创设情境进行教学,往往让学生更加主动地探究问题的解决办法,而问题的解决过程也锻炼了学生的信息逻辑与信息技术综合素养,学生对知识点的理解以及对教学目标的掌握都会更加地充分与深刻。情境教学运用到信息技术课堂时,教师必须要尊重学生的个性化差异,例如学生自身的综合能力以及该年龄段对知识的接受程度,并以此为基础来设置相应问题,鼓励学生以小组或个人的方式积极探究并解决。所以,问题的架构不仅要突出其趣味性,趣味性是为了保持学生对其探究的积极性;并且,也要保障问题与知识点的贴合性,这样方可从根本提升信息技术课堂。除此之外,在开展探究时,教师要对学生进行适当引导,激发学生的信息技术逻辑。

在信息技术教学中采用构建情境的教学方式,教师需要在对教学内容以及学生基本情况有深入了解之后据此来进行方案设计,并且在长期的坚持中循序渐进地诱导学生渐入佳境,这样方可逐渐推进学生在以问题为导向创设的学习情境中深入探究,进而实现学习目标。而对学生来讲,应当主动与教师进行学业沟通,让教师尽早了解自身的学习情况,并据此制定对应的教学方案,不仅能提升教学效果,也能降低教师在开展教学时的难度。

(三)有利于素材库的搭建

在信息技术教学中利用情境教学法,有助于实现素

材的收集。教师可以对每一次情境中学生信息技术操作完成程度进行总结,建立课程素材库,上传到钉钉群或者企业微信群,方便学生进行查找,课后进行反复操作。例如,教师建立作业素材库,学生们可以检索自己想加强的练习,每一次作业都会被记录下来,方便形成对比;建立错题库,学生在操作时如果出现和上次出错的地方相同,那么这一次这一步操作会被提示为红色,帮助学生纠正错误操作,起到提醒的作用;教师还可以对学生的完成情况进行评价,方便学生查看自己的操作评价,也帮助教师掌握学生的操作水平,更好地展现信息技术情境的创设效果。

(四)促进学生学以致用

信息技术教学与情境融合,是实践性的最大化体现,能够为更好开展教学奠定良好基础。高职学生的思想趋近于成熟,“学了信息技术怎样用”这是他们经常会出现的疑问。学生对信息技术的学习常常存在误解,为了考试而学习,这样的心态从一开始就是错误的,信息技术应用情境教学后,会让学生找到实践依托,体现课程教学的优势,塑造学生良好的人格,促进其提高审美趣味,不断充实自己,进而发展为对社会有价值的人。由此,信息技术教学应用情境教学法是学生学以致用的良好形式。教师对创设情境的手段要有效把控,使其能够快速适应各种前沿的信息技术,能构建相对真实的情境。

四、高职信息技术教学情境创设的策略

(一)构建生活问题情境

教师在信息技术课程中有效融合生活实践案例,不但能够深化学生对所学知识的了解,还能够充分调动学生的主观积极作用。因为信息技术与现实生活有着紧密联系,所以教师采用创设情境的方法,能够更加高质量地训练学生应用的能力,进而提升学生的动手实践能力,让学生能做到学以致用。同时教师也要全方面了解学生的兴趣与习惯,选择学生感兴趣的内容加以开展教育活动,让学生真正参与到教学中。例如,教师开展对“Excel”部分的知识讲解时,可以引导学生注重平时和表格相关的内容,如让同学们将家中的一日三餐或者生活细节整理成电子表单的形式,再根据整理的内容来以问题的形式开展知识的学习。比如,让学生将自己家中的一日三餐及营养成分整理成电子表格,这个时候的学生已经对电子表单的制作和整理有了基本的了解,在向每个学生提出所有学生每日需要摄取的营养量时,向学生提出问题:“怎样利用求和、求均等数、统计筛选等相关功能得到相应的数据信息?”学生在进行操作的同时,还可以学习到平衡膳食的重要作用。

(二)构建游戏问题情境

电子游戏能够使人心情更加愉悦,是提升心灵满足感的有效途径。当学生根据所学知识形成兴趣爱好,才能够更好地提高学习效率。因此,教师们要在高职信息技术教学中,为学生创造合理且合适的游戏情境,并在游戏情境中更好地完成教学任务。例如,学生最初

接触与“Flash 动漫”相关知识点时,教师可以在最初备课时,在互联网上检索和狮子奔跑画像有关的信息,并且用学生喜闻乐见的 PPT 形式将静态图动态化,最后利用计算机完成展示。在教材当中,教师可以将狮子奔跑的动漫形象作为创造游戏情境的核心内容,例如询问学生接触过的哪些游戏中有狮子的元素,可以在课堂抽出十分钟的时间大家一起通过玩游戏感受“狮子元素”,为 flash 的教学提供设计思路。在该课程教学以后,教师可以布置课后实践作业,考察学生对 flash 的掌握程度。

(三)构建针对化情境

教学情境的创设应当与高职信息技术学习重点难点巧妙地融合,这样才能够真正达到提升学生学习水平的目的。信息技术知识所涉及的范围较大,知识内容既有深度也有广度,教师如果不区分类别,对所有的信息技术知识都设置教学情境,难免会使课堂内容过多,学生无法对每一个教学情境都进行深入的探讨,此时教学情境的创设便趋于形式化,仅仅充当了在课堂学习中的导入作用,没有真正地发挥创设教学情境的实效。针对信息技术知识重点难点进行教学情境的创设,能够让学生对重点、难点问题产生更加全面和深入的了解,也能够使信息技术教学层次分明,取得更好的教学效果。例如,图片处理作为信息技术教学的一大重点,教师可以在课堂开始时向学生展示一些经过处理的、风格各异的以学校为主体的风景图片,让学生探讨为什么这些照片呈现的效果不同。学校作为学生熟悉的场景,其更能够吸引学生学习的注意力,学生在观察和讨论中能够感受到信息技术处理图片的强大之处,教师再适时地引入信息技术知识,让学生感受到裁剪、调节亮度、合成等多种图片处理功能的实际效果,从而使学生进一步掌握相关的信息技术知识。

(四)注意情境的运用评价

高职信息技术采用情境教学法的效果,绝不仅仅体现于考试卷面成绩上,而体现在平时的学习积累和良好学习习惯的自觉养成。“课程考核总成绩 = 作业成绩 + 考勤成绩 + 社会调研报告成绩 + 考试成绩”的传统考核方式已不适应信息技术转型教学和学生综合素质培养的需要,亟须制定更加注重教学过程管理的考核制度^[9]。

鼓励教师利用学习手册加强对学生学习过程的管理与监督。学习手册记录了学生的上课状态、师生互动时的表现、学习笔记、学习报告、实践报告和学习总结等,占总成绩的 70%。通过加大过程考核的力度,让学生在信息技术学习的每一个环节都能体会到成长,提升学生的获得感。

(五)利用微课创设情境

教师在高职信息技术知识讲解的环节中,要合理地利用微课,让教师在知识讲解的环节中提升教学质量。在课堂上,学生是主体,教师在知识讲授环节中,应该结合教学的内容和学习的具体情况来制作微课,微课的选择和制作不仅仅要考虑微课自身的内容和特点,还要结

合教师的教学情况和学生的学习情况。微课的制作环节中,主要应用在教师知识讲解中,但是不一定每一个知识点都要采用微课制作的方式,微课的制作应该针对具体的情况而定。教师在选择和制作微课环节时,不仅仅要满足自身的教学情况,还要考虑学生的学习情况和讲课内容。微课的制作应该控制在十分钟以内,选择制作的微课要保持逻辑严谨、结构完整,让教师在使用过的过程中非常便利,还可以通过多次使用,让学生巩固学习的重点和难点。微课的使用中,应该结合教学内容的重点环节,让微课的使用不流于形式,发挥实质性的作用。微课运用的环节中应该更加具体,通过细节化的应用,改善学生的学习效率,在信息加工相关内容学习中,就可以充分采用微课的方式进行讲解。在网页信息加工的环节中,重点和难点主要是页面、字体、段落、设置,针对重点和难点,采用微课的方式将这些知识介绍出来,学生可以一边观看微课一边进行操作。微课制作的时候,可以重点讲解版面文字、边框底纹的设置、图片剪贴画形状的插入和使用,在时长的设置中,控制在十分钟以内。在页面文字加工的环节中,教师就可以采用微课的方式,将字体、字号、颜色等设置方式讲解出来。在数据信息加工相关内容学习时,要完善知识、技能目标,帮助学生掌握三种常见类型图表的绘制方法。在过程方法、目标的制定时,要让学生掌握信息加工的方法,了解数据加工在信息加工中的重要性,重难点的讲解中,要让学生掌握图表的制作方法。

高职信息技术教学有着很大的实用性,同时还与学习者的日常生活有着紧密联系,通过在高职信息技术课程中建立情境,不但能够充分调动学生的主观积极性,拓宽学生思想,还有助于增强创造力,因此教师针对情境的应用要加强关注,深入探索以提升高职信息技术课堂教学效率。

参考文献:

- [1]张瑞.基于情境学习理论的高校思政课情境教学模式探析[J].佳木斯职业学院学报,2022,36(2):116-118.
- [2]徐磊.计算机基础课程的分层教学实践[J].电子技术,2022,51(5):112-113.
- [3]张伟.应用型高校思政课加强教学过程管理的思考[J].大学教育,2022(1):111-113.