# 信息技术课践行四学法教学模式

来源：网络 作者：诗酒琴音 更新时间：2025-04-02

*第一篇：信息技术课践行四学法教学模式浅谈初中信息技术教学浅谈初中信息技术教学——信息技术教师，你准备好了吗？姜 朔吉林省集安市头道镇中学 E-mail:jatdzxjsh@126.com【摘要】新形势、新课标下的信息技术教师，在具备教师基...*

**第一篇：信息技术课践行四学法教学模式**

浅谈初中信息技术教学

浅谈初中信息技术教学

——信息技术教师，你准备好了吗？

姜 朔

吉林省集安市头道镇中学 E-mail:jatdzxjsh@126.com

【摘要】新形势、新课标下的信息技术教师，在具备教师基本的技能之外，还应该具备适合本学科的新的技能。在提高和完善本身专业素养（打铁还须自身硬）的同时，还要注重每一位学生的发展和培养（千锤百炼做“真人”）。

【关键词】信息技术；信息素养；教学；操作；实践

20世纪90年代，信息化的浪潮以不可抵挡的态势席卷整个世界。美国德克萨斯大学教授布朗在《正确提出问题—评论性思维指南》一书中说道：“我们正遭遇着信息的狂轰滥炸，每时每刻我们都会见到前所未见的事情，听到前所未闻的观点。”以计算机为核心的信息技术将成为时代的标志，影响着人类的生活。

1999年6月13日，《中共中央国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》中首次提高在我国高中、初中和小学普及信息技术教育。我省从2024年开始将信息技术课程列入必修课程（指凡具备计算机硬件条件的中小学）。

新的教育形势，新的课程标准让信息技术老师不能站在原地看信息技术的教学，我们应该换个角度、换个思维方式，研究新的教学方式，以适应现代社会对信息技术人才的需要。作为信息技术教师，备课、上课是必须要做的，你做好了吗？你能做好吗？你知道要怎样做才能做好吗？笔者结合自己的工作实际，在这里说说初中信息技术教师还应该做些什么（作为教师的基本技能不在本文叙述之内），仅供大家参考，不足之处，请原谅。

一、教师——打铁还须自身硬

这话说得好，自己不硬，打一下，自己弯了！教师就是这样，没有过硬的技术功底，怎么能“打”出好铁。因此，教师，信息技术教师要先做好自身的文章。

1、我是“老鸟”我怕谁

信息技术课程不同于一般的课程，有它自身的特点。计算机的应用在这里发挥的淋漓尽致。作为一名信息技术教师就必须拥有过硬的计算机专业知识，不但能熟练操作计算机，对于一些流行的和大众的各种软件要做到了如指掌，并且对于软件维护和硬件维修方面也要做到“手拿把掐”。更应该并能够随时使用计算机获取信息和学习资源，用于上课，这样才能把握信息技术教学发展的方向，体现信息技术教学的优势。也就是说要先成为一只“老鸟”。

2、课件教学，鸟语花香

计算机作为信息技术教学中必备工具，其中一方面就是要让学生把知识学得更加透彻。我们要把教学内容通过最直观、最简明、最生动的形式展示给学生，包括其他学科在本学科教学过程中用其他教学媒体难以表现的情节，或无法向学生演示的情景写成脚本，来捕捉或模拟这些情景，表达给学生。因此课件的制作尤为重要。

课件的制作要符合学生的认知规律，现在很多课件在书写教学目标时，对教师可以用“掌握”、“理解”、“熟练掌握”这些词语，但学生很难准确理解这些词语的意义，所以，对学生在制定教学目标时，应该为学生着想，尽量用学生容易看懂的语言；如果教学目标不易理解时，教师在上课时还要进行适当的引导，辅以解释说明。

浅谈初中信息技术教学

课件对于练习的编写，也应该注意按照学生掌握知识的规律。先进行尝试性练习，再做巩固性练习，并要有必要的及时的形成性评价反馈。形成性评价不是对学生的学习表现评出等级，而是让学生知道自己在前面的学习中是否达到学习目标，或离预期目标还有多少距离，为后续的学习提供调整补救的依据。完成尝试性练习之后，再做巩固性练习，如果没有尝试性练习就匆忙进入“巩固”工作，难免会发生因期望过高而学习效益差，引起学生对学习的抵触情绪。

3、“老鸟”捕食带“菜鸟”

教师不但要充实自己的专业知识，还要把相应的知识传给学生。学生学会使用计算机后，并不一定知道在什么情况下使用计算机，计算机教师就要引导学生明白在什么情况下可以借助计算机来学习，怎样来学习。比如，布置一篇作文，写一个学生知道但不是很熟悉的事物，让学生通过计算机查询，先了解这个事物，再进行作文。这样比教师介绍事物，学生作文强得多，因为，学生已成为学习的主体。这样的活动多了，学生也就明白了怎样运用计算机进行学习，更激发了学生使用计算机的兴趣。同时，要多提供让学生操作计算机的机会要培养学生自主学习的能力，让学生尽可能多的自己操作计算机，这样，他们才觉得学到的是自己迫切知道的知识，是自己学到的，而不是教师“灌输”的，学生学起来会更加积极，记得也更牢固。而且，这样还可以缩短反馈的周期，发现问题可以及时补救。

4、海阔才能凭鱼跃，天高才能任鸟飞

信息技术教师除专业过硬外，还要了解和掌握其他学科的知识，只有学科互通、互相渗透，才能更好的发挥课堂教学优势，才能让学生“开高任我飞”。信息技术与其他学科教学整合是指在课堂教学过程中，把信息技术、信息资源、信息方法、人力资源和课程内容有机结合，共同完成课程学习任务的一种新型的教与学方式。在轻松愉悦的信息技术教学情境中，直观形象的视、听、感知，总能紧紧吸引学生的注意力。结合具体内容编制软件，配合声音、图画、文字于一体的认识环境的MCAI（多媒体辅助教学）和教师根据自身课程安排和多种软件平台制作出的课件，能更加激发学生的主动性、积极性得到了进一步的发展，同时增强了学生求真、扬善、审美和去芜存精的能力。

二、学生——千锤百炼做“真人” 玉不琢不成器，人不炼，难做“真人”。对于学生，我们既要保持他们本身的个性，还要培养他们做“真人”的共性。新的课堂教学理念提倡关注每一位学生，我们应该了解每一位学生，根据他们的不同的个性因材施教，这样才能在尊重生命独特的同时，共同进步。

1、你要学！——我要学！我们传统的教学总是“你要学！”。现代教学模式改变了这种强迫式的教学方法，我们采取各种方法和策略，改变这种“你要学！”为“我要学！”。

常言道：兴趣是最好的老师。兴趣来源于好奇，好奇心是人类与生俱来的。一个人只有对某件事情产生了好奇心，有兴趣了，才会启动思维，苦苦思考；只有对一个问题感兴趣了，才会主动去寻找解决它的办法。并且，一个人只有在做事情时感到快乐，精力才会高度集中，才能充分发挥自身的聪明才智，从而有所创造，有所发明。因此，培养学生创造能力可以从激发学生的兴趣入手，让学生主动探索学习。

兴趣是激发学生学习的动力，我们可以在课件中插入一些学生比较感兴趣的图片、音乐、动画等，通过多姿多彩的课件内容或活动形式，激发学生的学习兴趣。

例如：我们可以换掉Windows系统老掉牙的启动音乐；也可以编制一些娱乐性游戏来认识计算机的某一部分；也可以将部分图片或卡通人物动起来，这样学生感觉，哇！计算机能做很多有趣的东西，于是，学生们的学习积极性上来了。

浅谈初中信息技术教学

2、我的地盘我做主

对于一个学生的作品，除了技术上的稚嫩以外，我想不出还有什么缺点，尽管他把太阳涂上了绿色。对于学生的想象力、创新能力和发散思维的培养是我们时时刻刻都必须做的，因此，学生可以在自己的作品上说：我的地盘我做主！

信息技术课上创造性动机的产生是由外部刺激和内部心理调节共同作用产生的，教师应创设机会，鼓励、引导学生大胆创新。不妨让学生“异想天开”，让他们自己决定作品的素材和主题，而不必考虑其合理性。

例如在讲授幻灯片的动画设置时，有一名同学将一个注射器放在一个猴子的屁股上，想象着给猴子打一针，这并不是胡闹，而是学生天真的童心的表现。课堂中教师要特别注意：多一些指导，少一些指责，多一些鼓励，少一些打击。

3、老师，我要在你前面

“老师，我的这个字比他们的都漂亮！”。这是我在讲字处理软件时，一个学生向我提出的。我们没有学到插入艺术时，他自己“研究”发现的功能。我们提倡在课堂上培养学生自主探究，主动发现问题的能力。这个学生就“站在我的前面”。

在推行素质教育的今天，我们应注重培养学生的学习主动性和能动性，让学生自己独立探索新知识，自己主动发现问题，自己寻求处理和解决的方法，养成良好的自学习惯，培养自己的自学能力。我们知道，现在的“文盲”与以前的“文盲”的含义已经不同了，现在的“文盲”不仅仅指没有知识、没有文化的人，而是指“不会自己学习新知，不能更新自己的知识和技能”的人。让学生自己去发现、探索新知，取得成功后的成就感和满足感，可以增强他们自信心和学习能动性，这种方法我们姑且称为“发现式学习”。“发现式学习”方式是培养学生的自学能力的重要途径。

例如前面的例子，我们在学习文字处理软件——Word时，学生在输入文字后，可以让学生试着美化、修饰一下自己的作品，不知不觉中有的学生插入了一些图片，有的插入了艺术字，也有的将一些文字加上了动态效果和特殊效果。这样在以后的实践操作课中，这部分同学更有信心和兴趣尝试着新的操作，自己探索着新的知识，无形中增强了自己的自学能力和动手能力，同时也增强了学习的兴趣和积极性，对自己更充满了自信。

4、条条大路通罗马

同样一个问题会有很多解决的方法，我们总能找出一条解决之道，也许弯，也许长，但是我自己想到的，问题是我自己解决的。

初中，包括小学的课程已经具备了综合性，要求我们具有多方面的知识。无论是各门课程间的知识，还是同一课程不同方面的知识，我们应将他们融会贯通并有机结合起来，以提高我们的解决问题、处理问题的能力。在“提出问题——分析问题——找出矛盾——收集资料——提出方案——解决问题”的过程中含有分析和综合的阶段，需要我们具备分析和综合的能力，它可以开发我们的逻辑性思维和多元性思维，增强解决问题的能力。

例如：总是听Windows老掉牙的启动音乐，我们何不发动学生为自己的用机更换一首好听的启动音乐呢？让我们来分析一下需要做的工作，若想换掉启动音乐，首先，我们要有新的音乐文件，在哪儿能得到这个文件？其次，这个文件是何种类型的？怎么才能符合我们的要求？

浅谈初中信息技术教学

使他们产生浓厚的兴趣，进而为完成学习任务而主动对各种知识进行积极的探索与学习，在对知识体系的主动探索中查找信息、理解现象和学会思维，从而建立自己的认知结构，培养学生创新意识与创造能力。

5、生活实践，牛刀小试

我们应该把信息技术教学与生活实际联系起来，讲来源，讲用途，使学生感到生活中处处可以用信息技术、用到计算机，学起来自然亲切、真实。如，奥运会即将到来，让学生设计一张迎奥运的宣传图片或者标语；学校要召开运动会，让学生设计本班啦啦队的标语牌等，学生既有创造的源泉，又有创造的激情，可以充分调动起他们的积极性，挖掘出他们的创作潜能。学生的能力也会在创作实践中得到培养和提高。

总之，信息技术教师作为站在新课程、新技术的最前端的教师，应该为自己在课堂上的“表演”做好准备，用最简明、最实际、最有效的行动，导演出每一节课的“好戏”！正所谓：磨刀不误砍柴功。你准备好了吗？

**第二篇：信息技术课三段六步教学模式初探**

信息技术课三段六步教学模式初探

信息技术课是一门新兴的学科，它主要培养学生的动手、动脑及各方面的协调能力。三段六步”教学模式是“自主、合作、探究”学习方式的浓缩精品，在信息技术课中灵活运用三段六步教学法，可以让信息技术课堂教学有质的提高。本文主要针对信息技术课三段六步的教学模式的构建，谈谈自己的体会。

1、激发兴趣，布置学习任务，学生自学尝试。

确立“任务驱动”的教学原则。这个原则突出了“在做中学、学中长”的思想，能充分调动学生的学习积极性。

例如在进行低年级画图教学时，介绍完“圆/椭圆”工具后，让学生以此工具为主创作一幅画。尽管生活中的这方面的素材很多，但不限定画什么，没有提示，多数学生无法继续思考，只是在画面上不断地叠加圆或是椭圆（实心或空心），形式上或许带有偶然的美感，并没有确切的意义。而这个时候就需要教师来激发学生，如让学生先看五环旗、靶心图案。这些有次序的叠加圆给学生以极大的启发，学生马上就能意识到,圆原来和我们的生活这么紧密，然后教师提出问题：“你还能像到我们生活中有哪些圆？你能在画图中画出来么？”马上就有学生能画出光盘、水晕的图案。教师又进一步引导学生把美术课学习画小动物情境结合起来，于是，在学生的屏幕上也相继诞生了形态各异的小青蛙、小豆豆、大黄蜂······。适时的启发，利于开阔眼界，引发联想，发挥学生的主观能动性。然后布置学习任务，学生的学习就能在兴趣的支持下达到更好的效果。

2、学生以小组形式合作讨论操作方法。

在教学中由于学生间的水平差异，导致有的学生已经完成任务了，有的没有完成或完成得不好。教学要面向全体学生，这时教师要组织好学生以小组形式进行合作，一起讨论刚才学生在自学与尝试中遇到的各种问题，商讨解决的对策，分享优秀同学的经验。

比如在板报制作教学中，各组同学有的同学版面设计得整洁大方，有的同学边框很漂亮，有的同学善于使用填充色，让每个同学在总结中展示自己的新发现，并且在听其他同学讲解自己探索成果时找到自己的不足和差距。小组合作讨论的形式让学生间积极互动起来，给足了学生足够的空间，创造了和谐、活跃的课堂气氛，使学生的主体地位得到了充分的体现。这样既注重学生的独立性、自主性和合作性，又引导学生探究、质疑，在实践中不断学习和提高。

3．学生再次尝试。

通过小组间的讨论，组内成员取长补短，已基本了解了相关部分的知识。但是他们还没有通过亲自动手操作来真正体验只是，所以还需要让学生有足够的时间再次尝试，来实践讨论的结果。此时教师巡回指导，纠错答疑。可以让个别已早学会的学生来协助教师，帮助指导有困难的学生。

4．教师讲解设疑并演示。

学生的讨论结果一般是不全面、不系统的，大多数讨论结果是建立在偶然与巧合下产生的。所以教师这时可通过设疑，根据学生特点，提出一些学生们未能考虑到的条件。

比如：在学生刚接触鼠标双击程序操作时，学生在讨论中可能会总结出双击速度要快，但是很多刚接触计算机的学生可能总是掌握不了，这时教师就可以讲解另外一种方法，对着图标右键，选择打开的方法解决这一问题。让学生在已有知识与现有情况产生知识间的矛盾，这样再次激起学生学习的积极性。在教师的讲解示范中，学生就不会因为以为自己已经懂了而不认真听讲。

5．巩固练习。

通过学生小组的讨论和教师的讲解、设疑、演示、个别辅导，学生已较全面地掌握本课的知识，这时教师可布置适当任务让学生进行多项练习操作，来熟练操作步骤与方法。

6．教师总结评价。延伸学习经验。

在学生实习操作一段时间后，教师可以及时对成果进行总结和反馈，有利于及时纠正错误，形成正确的技能技巧，又能通过良好的实践效果增强学生学习的兴趣和信心。教师还要全面综合地对学生进行评价，并让评价成为对学生的激励，促进学生的学习。

教师要引导学生把更多精力放在知识的延伸上，交给学生学习的方法，举一反三，使有些学生能脱颖而出，发展和培养特长生。如：文件的保存方法有几种？

总之，通过“三段六步”教学，使学生的自主学习能力，合作学习能力，探究合作能力有了很大提高，并充分发掘了学生的潜能，使不同层次的学生都能学有所获。

信息技术课三段六步教学模式初探

山城区实验小学

梁冰

**第三篇：信息技术课活动教学模式的评价**

信息技术课活动教学模式的评价

彭南京

在信息技术课程的教学中，活动教学模式是中小学信息技术课程教学的一种有效模式，该模式既适合信息技术课程的综合特征，又适合其工具性和操作性的特点，尤其适合当今素质教育和创新教育的要求，因此与活动教学模式相适应的评价体系的设计就显得更为重要了。本文主要从信息技术活动教学模式出发，从学与教两个方面对该模式进行评价，以便充分发挥评价、导向、调控和激励功

能.。

一、信息技术活动 教学模式概述

信息技术活动教学模式是在具体分析信息技术的教学环境、学习者特征和学习任务的基础上，运用行为主义学习理论、认知主义学习理论，建构主义学习理论．以课程整合、探究教学、任务驱动教学、协作、创新学习等思想为指导，构建出的一种新型活动教学模式。该模式是指依据现有的条件，根据学生认知特点开展的过程，是为指导学生主要获得直接经验和即时信息而设计的一系列以教育性交往为中介的学生主题性活动项目及方式：在这种模式中，学生是知识意义的主动建构者；教师是教学过程的组织者、指导者、意义构建的帮助者、促进者；教材所提供的知识不再是教师传授的内容，而是学生主动建构意义的对象；媒体也不再是帮助教师传授知识的手段、方法，而是用来创设情境、进行协作学习和会话交流，即作为学生主动学习、协作式探索的认知工具，其具体模式图如下：

具体来讲，该模式的操作步骤是：

一、教师分析信息技术活动目标 二．设计具体的整合活动任务。

三、教师呈现活动任务。

四、学生接受任务后，进行自主活动设计；

五、小组协同学习：

六、学习交流与成果展示。

七、教师总结评议，八、活动过程评价和活动成果评价，整个过程都由学生自己去完成，教师只起指导、咨询作用。在这种模式中，学生通过主体性、探索性、创造性地解决问题的过程，依靠信息技术的帮助，将多个学科的知识、学问性的知识和体验性的知识，课内与课外、学校与社会有机地结合在一起，并最终以电脑作品的形式完成活动任务，最大限度地促进学生身心和谐、健康地发展，实现多学科,多知识的整合。从活动空间来看，活动教学不受课堂限制，可以灵活选择。既可选择在课堂内或课堂外进行，也可在校外社会实践中进行，同时学生也可以广泛地选择活动内容，充分满足学生个性全面发展的需要：

从内容上看，活动教学主要是学生以直接经验的形式来掌握的融于各项实践活动中的最新知识、技能和技巧。主要表现为学生的实际动手、实际操作、亲身

实践和亲身体验。它为学生提供的是亲身探索的机会：

二、信息技术课程活动教学模式的学习评价

根据以上活动教学模式的特征。对学生学习情况的评价应该采取活动过程评价和活动成果评价两部分。通过考核和评价可以掌握科学的数据．了解教与学两个方画的信息，发现问题．及时调整教学方法和学习方法，不断提高教学质量。活动过程评价考核的内容应以考核，学生收集信息、处理加工信息、应用信息的能力；活动成果评价考核的内容应以考核学生掌握的信息技术基本知识和基本技能为主，本着对发展学生个性和创造精神有利的原则，考核的方式应灵活多样：

1．活动过程评价

在活动过程评价中要遵循以下几条原则：

一、以促进个性发展为重点的原则，活动课的评价要以促进学生心理素质全面、健康发展为宗旨。在评价中．要以人为中心。反对就事论事，二、体验分享的原则，这一原则是指在活动中，通过学生喜闻乐见的形式引导学生愉快地交流在活动中的感受和经验、意见和看法，将个人的收获转变成大家的共同精神财富。

三、以学生自我评价为主的原则，贯彻这一原则时应注意以下几点：学生个体评价和集体中互相评价相结合；学生作为评价主体，不仅要评价个人和集体在活动中的表现，还应对活动的组织工作参与评价。

四、非等级评价原则。这一原则要求活动过程的评价对学生应以鼓励为主，激发学生的上进心，调动其自我教育的积极性，评价过程中具体应做到：采用口头评价或口语评价法，不采用等级评分法。评优不评劣，遵循以上评价原则，具

体活动过程可参照表1。

2．活动成果评价

信息技术课程活动成果评价的任务主要以评价学生对信息技术基本知识和基本技能的掌握程度，根据信息技术课程操作性的特点，应采用阶段性的形成性评价和综合性的总结性评价相结合，即采用体现形成性的考查方式和采用体现总

结的考试方式两种形式。

考查是在教学过程中进行的，主要是了解学生学习了一堂课或一个单元的内容后，检查后期的学习质量，教师可以根据反馈的信息及时调整教学起点、教学进度或改进教学方法，是形成性评价。教师可根据信息技术教学内容、教学方法、教学对象及教学媒体的不同而灵活地采取考查方法。考查的基本方法有：课堂提问、书面答题、作品评价、上机操作等，集中体现考查学生完成任务情况。

考试是检查学生学习水平的一种形式，一般是在期中、期末或本学科结业时进行，是总结性评价，考试结果是对学生学习成绩评价和教学评价的主要依据，根据课程操作性强的特点，信息技术课的考试可分为答题和上机操作两种；对于基本知识或基本概念可以用卷面测试的方法来考核；对于基本操作和基本技能可以用上

机操作测试的方式来考核。

考核标准可按等级划分学习成绩水平：

一、基本知识可分为了解、理解、应用三个层次。对基本知识达到了解水平层次的要求是，能够记住或复述已学过的信息技术知识和操作方法。对基本知识达到理解水平层次的要求是，对已学过的信息技术知识及操作方法，用自己的语言或动作进行表达，判断或直接运用。对基本知识达到运用水平层次的要求是，能用新学过的信息技术知识和操作方法去解决新情况下的简单问题。

二、基本技能可分为初步学会、学会、比较熟练三个层次。对基本技能达到初步学会水平层次的要求是，能进行速度较慢的上机操作(允许有若干错误)、对基本技能达到学会水平层次的要求是，能进行连续的、差错较少的上机操作，对基本技能达到比较熟练水平层次的要求是，能进行水平较

高的、熟练的操作：

三、信息技术课程活动教学模式的教学评价

活动教学模式教学评价，是指评价主体按照一定的价值标准，对课堂教学诸

因素及发展变化进行的一种价值判断活动。

信息技术活动教学评价指标的制定应从以下几方面去考虑：

1．教学目标

教学日际能否实现．在判断信息技术课教学质量高低上具有非常重要的作用：因此，教学目标的确定很重要。信息技术活动模式教学目标应体现以人的发展为根本宗旨：

一、应将学生作为认识、发展的主体，注重学生信息素养的培养：

二、注重学生创新精神和实践能力、积极的自我体验和主动自我调控能力、与人交往和合作能力的培养。

三、注重学生信息技术的基础知识和基本技能的掌握.四、活动模式教学目标应具体、明确，具有层次性和可操作性。并能反映信息技

术学科和课程整合的特点，2．教学条件的准备和学习环境的创设(活动任务的设计及导人)教学条件的准备和学习环境的创设是信息技术活动课质量的重要保证。教师应正确理解和创造性地使用教材，活动任务的设计应具有时代性、基础性和综合性，体现科学性与人文性，同时要具有层次性。适合由于条件差异而引起的学生学习起点的不同：通过活动任务的导人，教师应创设有利于学生探究问题开展活动的情境，从而培养学生的创新精神和实践能力.所以教师应通过设计问题的新颖性、提出问题语言的启发性、信息技术教学的工具性．鼓励学生进行自主活动的设计，积极开展探

究活动，出色地完成任务。

3．教学过程

信息技术活动课教学应该是以学生为主体的教学，通过学生的主动学习来促进学生的发展。因此，活动课教学策略与方法应体现这一特点：

一、教师能引导学生主动积极参与活动课教学。教师应为每个学生提供主动参与的时间和空间．为学生提供自我表现的机会，从而拓展其发展的空间：学生应全程参与、全面参与、全员参与，并且能采用多种方式参与活动课教学。

二、教师能通过师生和生生互动，促进相互间的充分交往和情感交流，鼓励学生采取合作学习的方式，培养学生学会“倾听、交流、协作、分享”的合作意识和交往技能，教师应创设多样、丰富的交往形式，有意识地为学生提供一个自由、平等；民主、和谐的课堂教学氛围和情境。

三、学生在信息技术活动教学中具有良好的情绪状态，能享受体验成功的愉悦：

四、活动课教学过程应尊重学生由于信息技术基础不同而存在的差异，让每个学生在原有基础上，在不同起点上获得最优发展。在活动课教学中，教师不应“填平补齐”，而应该承认每个学生发展的独特性，不追求每个学生各方面的平均发展，而是让每个学生都能形成自己的特色和个性：

4．教学效果

活动课教学评价的一个极为重要的依据就是教学效果的检查。可以从三个方面来体现：

一、能达到预期的教学目标，能够激发学生的学习兴趣，促进学生信息、技术知识结构的形成、基本能力的发展、信息素养的形成。

二、通过知情交融的活动方式，促使学生自主性、主动性的发挥。

三、让学生获得成功的心理体

验，感受生活的乐趣，体验创造和成功的喜悦。

根据以上原则，制定了信息技术课程活动模式教学评价表，见表2.需要说明的是．上述活动课教学评价标准只是从几个大的维度着手，只是从宏观层面给予指导，不能直接作为信息技术活动课教学评价工具，教师在教学中应根

据具体情况做出调整。

**第四篇：“315”课堂教学模式下的信息技术课教学**

“315”课堂教学模式下的信息技术课教学

荆州区雨台中学

吴爱华

初中学信息技术教学的主要目的是让学生在了解计算机文化、初步掌握一些计算机基本知识和技能的同时，进一步激发学生的学习兴趣、增强信息意识和创新意识，培养学生的自学能力和创造能力。教学中要时刻注意信息技术教学不仅仅是传授计算机的基础知识，更不是片面追求“学而致用”的技能培训，而是把计算机作为一种工具，来提高中小学生的素质，培养他们利用信息技术解决问题的各种能力。如何在我校“315”有效课堂教学模式下进行信息技术课的教学呢？笔者将一节课分成三个阶段即理论部分、上机部分和课堂达标部分，分别对应“315”教学模式中的自主学习、合作探究、达标拓展，充分发挥自主、合作、探究，让学生学得愉快，老师教得轻松。

（一）理论部分（10分钟）

1、理论部分在信息技术课时中的比例应远小于上机部分。

传统的课堂授课形式在信息技术教学中只适合完成基础知识、小结讨论等内容的教学，所以理论课在信息技术课时中的比例应远小于上机课。

2、第一节信息技术课应得到足够的重视。

我校大多数学生都是农村孩子，小学阶段基本上没有安排信息技术课。来到初中后，信息技术课的开设给了他们接触计算机、互联网的机会，同时信息技术课对于他们来说既是陌生的，又是向往的。因此，如何上好第一节信息技术课，对于他们今后学习信息技术是非常重要的。这一节课，主要是让学生对计算机的发展、应用有一个比较系统、全面的了解，并从中感悟到学习信息技术的重要性，激发出学习的欲望。

3、牢记课堂教学以能力培养为主。

对于新授课，只要学生能自学弄明白的问题，教师就不要用讲授的方式进行教学。教师可以设计出层次分明的思考题，引导学生认真阅读教材，用“自己学得”的知识解决“实际问题”，并提供让学生“各抒已见”的机会。最后教师再通过课堂小结使教学内容系统、完整。但应注意小结要坚持鼓励的原则，并且注意对学生已经弄清楚的问题不要再重复。

4、利用现代化教学手段，有效提高教学效率。

信息技术学科教师要能熟练运用多媒体教学手段，使自己的课堂教学内容丰富而不繁杂，教学过程紧张但不忙乱，自身的教学效率与计算机的高效性和谐一致，使学生亲身感受信息技术给人类带来的全新变化。

（二）上机部分（30分钟）

1、有关操作的教学内容应安排在机房进行。

信息技术课是一门实践性很强的课，有关操作的教学内容应安排在机房进行。配有多媒体教学网或大屏幕投影机的现代化机房，能使教师更加轻松、灵活地掌握课堂的进程、秩序，也有利于学生主动学习。

2、在教学过程中注意培养学生的自学能力。

在教学过程中，教师应在学生认知水平能够承受的前提下安排一些适合自学的内容让学生自学掌握。开始自学的内容要少而简单，等学生认为自学不是一件很难的事情且乐于参与时，再适当加大自学的难度。比如在字处理的教学过程中，当学生已掌握基本编辑方法时，对一些修饰性操作可让学生自己去学习体会，这样做会使学生在不断的成功体验中增强自信，并逐渐养成求知探索的习惯。

3、让学生在巩固性练习中，进行知识的整合创造。计算机的工具性，为以学生为主体的教育理念提供了极大的便利条件，教师应让学生在巩固性练习中，多进行知识的整合创造。如用“画笔”进行美术创作，用WPS for Windows 或Word设计贺卡、办报，用Music作曲、用Excel分析班级成绩，用Internet进行信息交流等。这种学以致用的教学方法既有利于完成信息技术课程的教学任务，又有利于开发学生智力、促进学生主动发展。

4、“网上冲浪”注意安全。

在Internet上进行冲浪，会使学生在学习、感受高新技术的同时“遍知天下事”，是件大好事。但由于网上存在大量“儿童不易”的网页，因此在教授这些内容时，应事先做好准备，如安装相关过滤软件，让学生在安全、健康的环境下尽情的“冲浪”。

（三）课堂达标部分（5分钟）

这一部分主要是要求学生当堂完成所学内容，并完成老师布置的任务。信息技术课中采用任务驱动型教学方法，让学生带着任务去学，当学生完成任务的时候，他们也就将本课内容完全“消化”了。最后老师只需要检查一下完成任务的情况，并根据完成情况评出若干名优秀学生予以口头表扬。

我校的“315”教学模式能够较好地运用到信息技术课的教学之中，对促进我校信息技术课教学起到了“推波助澜”的作用，在这一模式中，学生学得愉快、轻松，知识掌握的透彻。

**第五篇：用新教学理念改变信息技术课教学模式**

用新教学理念改变信息技术课堂教学模式

在新课改的要求下，为了使现有的信息技术课堂挥发新的生机，提高教学效率，信息技术教师应该拥有现代教育观念，学习新的教学理念，改变原有的工作方式，改变现有的教学模式。

在新教学理念下，信息技术课堂教学方法理念的改变主要有以下几个方面：

一、坚持以学生为中心，把学生作为课堂教学的主体

传统的课堂教学中，教师反客为主，垄断整个课堂活动，导致了学生始终处于被动的学习状态。我在尝试任务型教学中，始终坚持把学生作为教学的主体，着重看学生的学习过程和学习收获。在课堂教学活动中，我经常按座位把学生分成几个小组，让不同程度的学生在同一组相互协作，共同完成任务。为了确保学生都有事可做，每一个学生在组内都有明确的分工，每组组长协助老师组织和监督任务的执行，如果在确定一个讨论话题后，让组长安排，每位组员分头讨论，并统计结果，而我作为教师的任务则是规定任务的准备及完成时间，任务内容的展示及注意事项。学生通过小组活动、班级活动共享资源，互相合作，从“做”中学，在“学”中用，让学生进行充分的自主实践，让学生在宽松的环境中自主学习。通过恰当地分组教学，可以使学生在不知不觉中学会合作，并培养了学生的团队意识，而且也会收到很好的教学效果。

二、巧设情境，激发学生的学习兴趣

在信息技术教学中，情境的创设是非常重要的。不同的情境会给学生不同的活动效果。创设情境的方法有：创设故事情境、创设问题情境、创设模拟实验情境，等等。在课堂开始时可以采用问题情境引出教学内容，或者上课时通过教学Blog、BBS、网络课件等创设模拟实验情境。例如，在讲到VB算法的时候，就利用课件制作了一些生活中的例子来帮助学生学习：“油瓶中的油和醋瓶中的醋互换”的flash动画，让学生更加直观地理解变量交换的方法；“找出三个人中个子最高的一个”的flash动画，让学生形象地理解了“找出三个数中的最大数”的算法。通过模拟这样的学习情境，激发了学生的学习兴趣，枯燥的算法也变得简单易懂了

三、分层教学，鼓励学生的个性化发展

新课程中特别指出，对学生要“关注基础水平和认知特点差异，鼓励个性化发展”。学生在信息技术方面的起点水平参差不齐，而且在信息技术学习的过程中能力层次分化也很快。

在入学之初，我调查发现学生的信息技术水平有很大的差异，有的学生已经能够熟练操作电脑，而有的学生还不会基本的指法，这就要求我们要针对学生的个体差异进行分层教学，让基础好的学生可以发挥他们的特长，基础差的学生可以尽快掌握信息技术学习的内容。在实际教学的过程中，学生的分化也很快，因此在每节课上，我们也要根据不同学生掌握的情况，分别给出基础任务和提高任务，实施分层教学，充分发挥学生的个性和学习能动性。

五、学以致用，体现网络优势

在新教材中，将“利用网络获取信息”这部分知识提前到了第二章，这样，我们就可以充分利用网络的优势，让学生在不断的使用过程中学习和掌握网络的基本知识。例，在上搜索技巧一课，我就将问题放到了自己的blog上，让学生完成：“利用搜索引擎查找网际快车免费下载网址，找到后，请将好用的地址回复在下面。”这一题目，通过网络学习，调动了学生的学习兴趣，任务很快就完成了。这个任务考查了学生能否正确打开网址，能否正确使用搜索引擎，能否找到好用的网址（分析信息的能力），也考查了学生是否会回贴。同时，也给下面信息的下载做了铺垫，让学生直观地了解了Blog。老师通过回复的网址可以很方便地来评价学生是否真的找到了好用的地址，针对个别操作作不熟练的同学及时给予指导。真正体现了新课程的教学理念，让学生在愉快的气氛中自主探索完成学习任务。通过这种教学方法，我们还可以克服以前讲了很多网络知识，可给了学生现在成的网址，仍有学生不会上网的问题。在各章的教学中，我们都可以让学生通过网络来获取更多的信息，通过网络来互相讨论。

课后，教师还可以让学生针对各方面的问题留言，通过网络与学生沟能，拉近师生的距离，让学生更加喜欢我们，更加喜欢信息技术这门课，从而更快、更好地掌握这门技术。

总之，作为信息技术教师，我们还需要不断用新的教学理论来充实我们的头脑，利用必要的学习资料，在教学过程中要体现课程改革的新理念，转变角色,探索“自主、合作、探究”的课堂教学新模式。从学生的需要出发来设计教学，使得教学过程呈现出师生互动的和谐状态，使每一个环节都能达到预期的效果。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！