

情境教学法在信息技术教学中的运用

司跃红

广西桂林市七星区辰山小学

【摘要】 在信息技术课堂教学过程中创设各种情境，激发学生的主动性和创造性，使课堂在情境中有机拓展、学生情感在情境中体验、教学效果在情境中不断提升是非常有意义的。情境教学是教学设计的重要组成部分，是激发学生思维、培养学生能力的重要环节。

【关键词】 情境 教学法 信息技术

长期以来，教育理论对教学情境都有一定的重视，任务它在提升形象化、启发化教学模式、扩展发散性思维训练、活跃课堂气氛几个方面起到了重要的作用，但是在一般教师心目中，它仅仅是作为一个配角出现的，只能作为授课主体的补充说明，近似一种“游戏”功能。

既然教学情境对课堂教学有如此重要的意义，我们能否对它进行方法论的研究，把它提升成教学方法，即“情境教学法”？本文结合自己在长期的“信息技术”课程教学实践的研究和探讨，提出几点粗浅的看法。

1. 情境教学的实质

情境，从心理学的角度讲，就是对人有直接刺激作用、有一定的生物意义和社会意义的具体环境。情境教学法是指在教学过程中，教师有目的地引入或创设具有一定情绪色彩的、以形象为主体的生动具体的场景，以引起学生一定的态度体验，从而帮助学生理解教材，并使学生的心理机能能得到发展的教学方法。情境教学法的核心在于激发学生的情感。

教学，不仅仅是一种告诉，更重要的是如何引导学生在情境中去经历、去体验、去感悟、去创造。情境的创设，能激起学生对知识的好奇，从而积极主动地去探索。情境是课堂教学设计的重要组成部分。一个宽松、民主、活跃的课堂环境，对于激发学生思维、培养学生能力是相当重要的。教育家苏霍姆林斯基说过：“在人的心灵深处，有一种根深蒂固的需要，这就是希望自己是一个发现者、研究者、探索者，而在儿童的精神世界里，这种需要特别强烈。”针对学生的这种心理，在教学中，教师应善于创设情境，营造良好的探究氛围，激发学生的探究欲望，及时的将学生不经意间产生出的“奇思妙想”、生发出的创新火花，这些细微之处流露出来的信息捕捉、加以重组整合，并恰当地组织学生自主学习，尽可能地让学生通过探索去获取知识，让他们乐于探究。

2. 情境教学中情境的创设

情境教学中情境的创设最关键的问题在哪里？我们认为关键有二：

其一，就在于把教学内容“活化”为生活场景，但是这不是一般性的生活场景，而是经过教师精心提炼和加工的生活场景、能达到情景交融的艺术境界的生活场景。创设来自生活的教学情境的教学方法，能切入学生生活实际，让学生本着“发现生活----参与生活-----理解生活”的理念，挖掘身边的生活题材，通过学生亲身探究，培养其发现问题和探索问题的能力。

其二，就在于创设美感情境。美感是人类接触到美的事物时所引起的一种冲动，是一种赏心悦目的心理状态。对学习而言，这种由美感而引发的冲动、注意、情感、兴趣，能最大限度地激发学生的学习动机、学习热情和求知欲望，丰富学生的想像，成为推动学生积极思维的驱动力。在信息技术教学中，美也是无处不在。在教学中，如果注意创造机会，捕捉契机，带领学

生去发现美、欣赏美、那么不仅对学生审美能力的培养和提高大有帮助，同时也能以美启真，以美导善。

下面结合“信息技术”课程教学具体谈我们的初步设计：

广西科学技术出版社六年级下信息技术《制作 Flash 动画 美丽蝴蝶画出来》

教学目标

① 让学生了解 Flash 动画软件的使用，动画制作的秘密。② 教师从绘画作为切入点，逐步引入 Flash 软件技术是一种动画制作软件。③ 开阔学生的视野，培养学生使用 Flash 软件的制作过程，激发学生对信息技术动画制作的热情。④ 通过让学生认识信息技术 Flash 软件，让学生把自己的创意应用于生活中，应用于动手实践中。

教学重难点

让学生学会使用 Flash 软件的应用。

重点难点分析

教学重点：学会使用 Flash 软件的使用。

① 让学生了解 Flash 是动画制作中的一种使用工具。

② 让学生学会制作简单的动画制作。

③ 让学生熟悉软件 Flash 工具，并能根据 Flash 技术软件工具功能制作动画。

教学难点：

① 让学生把握 Flash 动画制作原理。② 让学生理解 Flash 软件工具也是信息技术工具的一种。

教学过程

导入情境，引入主题。

师：春天来了，蝴蝶在花园里翩翩起舞。茵茵想把眼前的美丽景象描绘出来，与同学们共同分享。师生对话（略）

操作过程：

导入图片，模仿光盘里的动画，我们也来做一个美丽的蝴蝶动画吧。素材我都帮你们准备好了，只要导入到 Flash 中就可以了。

单击“文件”菜单，选择“输入”命令。找到背景图片后，单击“打开”按钮，将它导入到 Flash。

舞台的调整

① 如果舞台太小，我们可以调整工作区，也就是舞台的大小。

② 先将背景图片拖到舞台的左上角，使糙的边缘尽量对准舞台的边缘。

③ 如果不好判断，可以在“属性”面板里的“宽”、“高”一栏中进行调整，然后敲击回车键，就对齐了。


④ 这样背景大小就和舞台大小一样了，步骤：

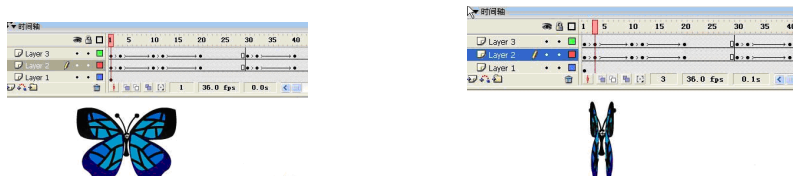
a. 启动 Flash mx 2008，" 修改 " -->> " 文档 " 来修改文档的属性，如下图所示：



b. 大家通过观看上面的动画可能已经分析到了，蝴蝶都是身体不动，而只是翅膀动！所以我们的关键是绘制蝴蝶的翅膀！在这里我们就充分利用 Flash 提供的绘图工具了！当然在这里我们应该是新建一个元件命名为蝴蝶翅膀，行为是图形 1。新建元件命名为蝴蝶翅膀 2。（图略）

c. 蝴蝶翅膀绘制好了，下面我们来做翅膀动画，新建一个电影元件，名称：蝴蝶动画，行为：电影剪辑；大家都知道蝴蝶是有两支翅膀的(废话！呵呵)所以在这里我们应该建立3个图层，最底下的图层，绘制蝴蝶的身体，上面两个分别放蝴蝶的两支翅膀！效果如下：

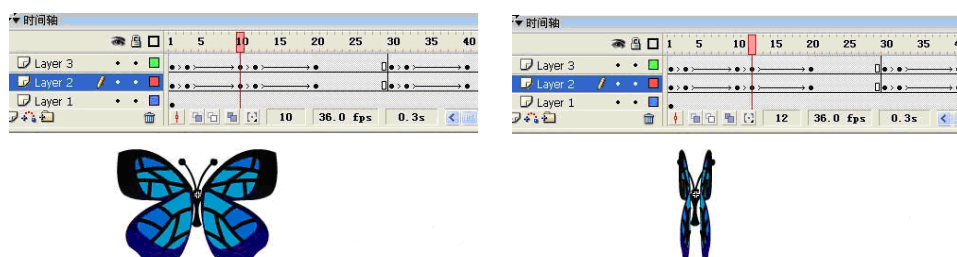
蝴蝶身体： 第1帧，组合之后的效果：



教师总结，课外延伸。

第3帧，组合之后的效果：(使用变形工具调整)

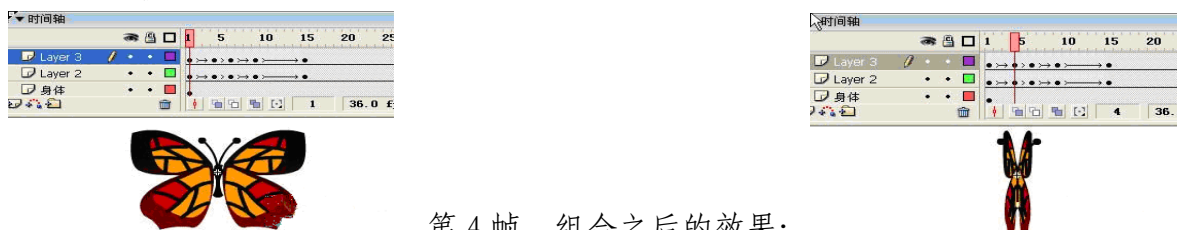
第10帧，组合之后的效果：



第13帧，组合之后的效果：

④同样的方法制作第2支蝴蝶的动画，新建一个电影元件，名称：蝴蝶动画2，行为：电影剪辑；当然不能和上面设置的帧相同，那样效果会差些，效果如下：

第1帧，组合之后的效果：



第4帧，组合之后的效果：

小组活动：如何制作“蝴蝶谷”，发挥想象，描述信息技术给未来生活带来的变化，并能将自己的想象融入到flash作品中。(略)

小结：同学们，在整堂课中能认真跟着老师步骤学习，并能发挥想象，有创意，基础知识掌握比较扎实。

我们认为在信息技术教学过程中，应重视创设想想空间环境，结合实际生活以学生为中心，让他们主动地创造地学习和运用，让他们在课堂学习中，引发出问题，师生共同努力解决问题，从而达到教学目的。这就不仅仅是“告诉”了，就可以理解为让学生在“情境中实践、体验和探究”了。

3. 情境教学法的几个原则

情境教学是一种符合学生心理特点和认知规律的教学方法，它可以为学生创造良好的学习氛围，并以此激发他们的学习兴趣和动机。所以在信息技术教学中创设情境，应该注意以下几

个原则：

3.1. 以教学目标为准绳，营造学习氛围。

营造一个良好的学习氛围，是创设教学情境的前提。心理学研究认为，学生在民主、平等、宽松的教学氛围中保持良好的心理状态下，不仅可以使记忆力增强，而且能活跃思维，发挥潜能，有效地培养他们的学习能力。只有在这样的氛围下，适当的教学情境才能得到更好的效果，才能更好地发挥教师的主导作用，也才能更好地调动起学习的积极性、主动性，提高课堂教学的实效。

3.2. 以学生已有的经验为基础点，提高学生学习的主动性。

我们所设计的教学情境时为了让学生更好的学习知识，所以必须要把握好学生们的心态。由于信息技术课的学科特点于其它科目不同，教师根据教学内容的特性，对学生可能产生的各种心理反映做出恰当的判断非常必要。只有很好地掌握学生对教学内容的兴奋点，并根据教学内容对其心理进行有效激发和控制，才能真正的实现教学情境的作用。

3.3. 促进学生实践操作，让每个学生都学有所得。

通过情境的创设，是为了让学生更好的理解学习信息技术对于他们的生活能起到什么作用，让他们在这个情境中，收获一份成功。为此，在设计情境时充分考虑教材、教师、学生三者的实际情况，让每个学生都应该体验到成功。为此，可以通过树立榜样，用激励的办法督促学生学习，让他们在课堂上获取成就感和被认同感。通过这些方式，有助于他们学习兴趣的进一步培养，而暂时表现一般的学生也会学有榜样，榜样的力量可以督促他们下一节课好好练习。

3.4. 以激活知识（技能）原型为支点，促进学生实践操作能力。

信息技术的本质是来源于创造，通过信息的获取、加工、提炼、管理、表达和交流，通过技术设计、制作和评价，通过以技术思想和方法的应用及实际问题的解决，为学生展示创造力提供广阔的舞台。因此，不仅要掌握技术的应用，还有了解知识的由来，更要进行技术的创新。情境设计不仅仅局限于课题的揭示，任务的引出，而应贯穿于整个学习过程，环环紧扣，引人入胜。

4. 结论。

“教学有法，教无定法，贵在得法。”教学情景的创设和利用没有固定的方法，教师要根据教学任务、教学对象、教学设施及教师本人素质，选择适当的创设情景的途径。充分利用“情景教学”扩展教学形式，每一个学生都有自己的创造性学习的潜在能力，这种潜在的创造力要靠我们教师的具体教学活动去培养和发掘。从情境中来，到情境中去，那么你所创设的情境就是一个好的情境。