

情境教学在高中信息技术教学中的应用

杨教平

贵州省织金县第一中学，贵州 毕节 552102

DOI: 10.61369/TACS.2025100053

摘 要： 随着信息技术的飞速发展，高中信息技术教学的重要性日益凸显。情境教学作为一种富有创新性和实效性的教学方法，为高中信息技术教学带来了新的活力与思路。本文深入探讨了情境教学在高中信息技术教学中的应用，首先分析了当前应用中存在的问题，包括情境创设缺乏针对性、学生参与度不足、情境与知识融合度不够以及评价体系不完善等。接着针对性地提出了相应的应用策略，如依据教学目标精准创设情境、提高学生参与度、加强情境与知识的深度融合以及构建完善的评价体系等。最后对情境教学在高中信息技术教学中的应用进行总结，强调其对学生信息技术素养提升的重要意义，旨在为高中信息技术教学的改革与发展提供有益的参考。

关 键 词： 情境教学；高中信息技术；教学应用；教学策略

Application of Situational Teaching in High School Information Technology Teaching

Yang Jiaoping

Zhijin No.1 High School, Bijie, Guizhou 552102

Abstract： With the rapid development of information technology, the importance of high school information technology teaching has become increasingly prominent. As an innovative and effective teaching method, situational teaching has brought new vitality and ideas to high school information technology teaching. This paper deeply explores the application of situational teaching in high school information technology teaching. It first analyzes the current problems in application, including the lack of pertinence in situational creation, insufficient student participation, inadequate integration of situations with knowledge, and imperfect evaluation system. Then it puts forward corresponding application strategies targeting these problems, such as accurately creating situations based on teaching objectives, improving student participation, strengthening the in-depth integration of situations with knowledge, and constructing a sound evaluation system. Finally, it summarizes the application of situational teaching in high school information technology teaching, emphasizing its important significance for improving students' information technology literacy, aiming to provide useful reference for the reform and development of high school information technology teaching.

Keywords： situational teaching; high school information technology; teaching application; teaching strategies

引言

在当今数字化时代，信息技术已经渗透到社会生活的方方面面，成为推动社会进步和经济发展的重要力量。高中信息技术课程作为培养学生信息技术素养的重要途径，对于学生适应未来社会的发展具有至关重要的意义。情境教学是一种以情境为载体，通过创设生动、具体、富有启发性的教学情境，引导学生积极参与、主动探究的教学方法。它强调将知识与实际生活相结合，让学生在真实的情境中感受知识的产生和应用，从而激发学生的学习兴趣 and 主动性，培养学生的创新思维和实践能力^[1]。将情境教学应用于高中信息技术教学中，能够有效地解决传统教学中存在的问题，提高教学质量和效果，使学生更好地掌握信息技术知识和技能，提升信息技术素养。

一、情境教学在高中信息技术教学中应用存在的问题

（一）情境创设缺乏针对性

在高中信息技术教学中，部分教师在创设情境时缺乏对教学目标和学生实际需求的深入分析，导致情境创设与教学内容脱

节。例如，在教授“数据库管理”这一内容时，有的教师创设了一个关于旅游景点介绍的情境，但该情境与数据库管理的核心概念和操作技能关联不大，学生难以从情境中理解数据库的作用和重要性。此外，情境创设也没有充分考虑学生的认知水平和兴趣特点，情境过于复杂或简单，无法引起学生的共鸣和参与热情，

使得情境教学无法达到预期的教学效果^[2]。

（二）学生参与度不足

情境教学强调学生的主动参与和体验，但在实际教学中，部分学生由于性格内向、缺乏自信或对信息技术课程兴趣不高，参与情境活动的积极性较低。一些教师在创设情境后，没有给予学生足够的时间和空间进行自主探究和合作交流，而是直接将答案告诉学生，导致学生只是被动地接受知识，没有真正参与到情境教学中来。另外，情境活动的形式较为单一，多以小组讨论、角色扮演等为主，缺乏创新性和趣味性，难以激发学生的参与热情。

（三）情境与知识融合度不够

情境教学的关键在于将情境与教学知识紧密结合，让学生在情境中理解和掌握知识。然而，在高中信息技术教学中，部分教师在创设情境时只注重情境的趣味性和吸引力，而忽视了情境与知识的联系，导致情境与知识“两张皮”^[3]。例如，在教授“图像处理”时，教师创设了一个为学校活动设计宣传海报的情境，但在教学过程中，没有将海报设计的具体要求与图像处理的知识和技能有机结合起来，学生虽然参与了海报设计活动，但没有真正掌握图像处理的核心知识和技能。这种情境与知识融合度不够的教学方式，使得学生在情境活动中无法深入学习和理解知识，影响了教学效果^[4]。

（四）评价体系不完善

情境教学的评价应该注重对学生学习过程和学习结果的综合评价，但在高中信息技术教学中，评价体系往往不够完善。大部分教师仍然采用传统的以考试成绩为主的评价方式，忽视了对学生在情境活动中的表现、合作能力、创新思维等方面的评价。评价方式单一，多以教师评价为主，缺乏学生自评和互评，不能全面、客观地反映学生的学习情况^[5]。此外，评价结果没有及时反馈给学生，学生无法了解自己在情境学习中的优点和不足，难以进行有针对性的改进和提高。

二、情境教学在高中信息技术教学中的应用策略

（一）依据教学目标精准创设情境

教师在创设情境时，应该以教育目的为主要引领方向。充分理解教育目的是为了对这节课所要传授的核心知识点以及技能提出明确要求，并且对培养学生能力发展以及素质培养程度的重视程度^[6]。例如，在教授“网络信息安全”这一主题内容的过程中，教师要让学生理解的内容是为了让学生深刻认识到网络信息保护的重要性以及该如何防止自己遭遇网络信息安危的侵犯。因此，可以创设一个个人隐私暴露于网络诈骗事件中这样一种情境。给出一些身边的真实事例，像自己有一个同学在一个不可信的网页上留下了他的一些个人资料而导致他自己的银行卡被窃走之类的例子，或者是发布一些相关的统计数据，指出近几年来，因为网络诈骗引起的财产损失每年都在增加之类的信息。这种具体的且令人触目惊心的例子足以让学生立刻注意到这些情境，让学生自己亲身感受到网络信息保密问题是多么严重。在该事件的情境

下，学生们就会针对此事件进行深入地讨论，归纳出导致信息泄露存在的多种原因，比如随意去点击一个未知的网址或者是在一种不安全的网线上将一些敏感的事情进行处理之类的情况^[7]。除此之外，大家还会共同发现有效的避免该种事情的发生的方法，比如有创设相对复杂一些的密码以及经常性更换密码等等。通过这样的情境设计，学生会真实地感受到与互联网安全有关的知识、技术点等，这样的情境设计围绕着教育目的和目标，有明确的目标针对性。同时，要注意怎么以符合学生认知水平和兴趣爱好的方式构造情境。因为高中生正是在探索新鲜事物的热情以及思想活跃的阶段，因此选取学生们熟悉并且感兴趣的主体，比如电子游戏、卡通片或者体育运动等，都会使他们在其中的投入感、主动程度更高。例如，讲解计算机图像加工类内容时，教师可以通过加入同学们喜欢的卡通人物来构成一个为该动漫人物的外观进行设计制作的场景，让同学们在一个趣味的场景中学习掌握图像处理工具的操作方法。

（二）提高学生参与度

营造自由、友好和开放的学习环境有助于激发学生学习的积极性，教师要引导学生主动承担不同情景的活动，毫无顾虑地发表自己的看法和观点，减轻他们的紧张和怯场的心理负担。确立场景后，要给学生充分的时间自己尝试、探索和与小组同伴互动，让其在实践中学习知识。如讲授“计算机程序设计基础”时，教师就可以提出“智能小车的编程”这一主题，将学生组成若干组，每一组都编写实现让车辆前进的程序。此时应当让学生去自行考虑，鼓励学生尝试不同编程思路和方法。除此之外，还要强调小组的合作和互助，大家一起解决问题。例如，学生在编写小车前进的程序中，经常出现小车不能按照设想的轨道跑动的现象，但经过所有成员的共同讨论和排查后，小组成员就找到了症结并解决了问题。作为教师，要随时留意每一个学生的学习状况，特别要留意胆怯、没有自信的学生。针对这类同学，应当给予更多的关心和指导，让他们敢于迈出第一步。例如，积极参与到学生们的实践中，了解他们在实践过程中遇到的问题并给予积极的帮助和指导，同时教师也可以尝试改变教学环境中的活动方式，通过比赛或者游戏等形式提高其趣味性和难度度，比如可以举行一场智能汽车的编码比赛，设计各式各样的特殊跑道和关卡，刺激他们的竞技欲，让他们在压力下又能乐在其中，充分培养其编码能力^[8]。

（三）加强情境与知识的深度融合

主要目的都是让学生通过情境教学对知识有更深入的理解和有效的消化，因此教师必须注重加强情景和知识点的融合。设置情景时，巧妙将教学内容融进去，可以使学生在具体场景中应用相关知识。设置“算法与编程设计”的知识时，教师设置了一个情景“超市购物付款”过程。模拟购买货物后再进行结算的过程，让学生思考如何制定合理的算法帮助自动计费。此类中教师可以将算法的概念、流程图的设计、程序的代码设计等知识融入到购物付款的过程^[9]。例如，在分析购物后付款的过程时，将算法的理念引入其中，告知学生，算法就是解决一个问题的一系列方法；在设计付款时，让学生绘制流程图，直观反映出复杂的算

法；在实现自动计费功能时，指导学生书写代码将算法转化为计算机可读的指令。在此时教师还要引导学生对这次情景活动得到的经验进行反思和总结。在“超市购物结算”情景任务结束后，让学生分享活动过程中遇到的问题和解决问题的方法，帮助他们将情景中的经验转化为自己的知识。学生在深思和归纳的情况下对算法、程序设计等知识和技术有更系统的掌握，能够提高他们对知识的把握和应用，促进学生以后学习中、生活中灵活运用所学知识解决实际问题能力的提升。

（四）构建完善的评价体系

为了公平合理地考查学生在情境课堂中的学习成效，教师必须构建综合且全面的情境课堂评价体系。该评价体系应当着重考查学生的学习过程与学习结果，既要考量知识与技能的掌握情况，又要重视学生的学习态度、合作能力、创意水平等方面的发展情况；同时，评价体系还要是多元的，做到教师评价与自我评价、同伴评价结合。教师评价要尽量公平且不局限于学生之间的个体差异。在评价过程中，教师需能敏锐捕捉到每个学生的优势与劣势，并及时作出反馈性建议，给予针对性的辅导。例如，在一个机器人编程的活动中，发现一个学生的创意有发挥，教师应当为他鼓掌，然后鼓励他不断完善自己的想法；若是某个学生

缺乏对同伴的交流协作能力，教师则要教他如何去更好地与组员交流配合。同时同伴与自我评价能促进学生更好地了解自己的发展情况^[10]。自我评价可以将学生对于在情景活动中的自己行为表现予以回顾，并找到自己的进步与有待改进的地方；伙伴评价则可以使学生以同伴视角发现自己的优点及不足，进而向他学习优点，同时对于学生的评价应及时给予反馈，让学生知晓自己的情景学习收获以及成长，明确下一步自己有待改进的地方，以便于改进自己的学习方法，提高学习效果。

三、结语

情境教学作为一种创新性的教学方法，在高中信息技术教学中具有重要的应用价值。它能够激发学生的学习兴趣 and 主动性，提高学生的参与度和学习效果，培养学生的创新思维和实践能力，提升学生的信息技术素养。通过依据教学目标精准创设情境，提高学生参与度，加强情境与知识的深度融合，构建完善的评价体系等策略，合理应用情境教学，能够充分发挥情境教学的优势，推动高中信息技术教学的改革与发展，让信息技术更好地服务于学生的成长和未来。

参考文献

- [1] 季晓宝. 指向深度学习的高中信息技术课堂教学评价[J]. 安徽教育科研, 2024, (36): 47-49.
- [2] 刘芳. 高中信息技术教学中编程思维的培养[J]. 信息与电脑, 2024, 36(24): 254-256.
- [3] 兰海东. 情境教学在高中信息技术教学中的应用[J]. 中学课程辅导, 2024, (28): 111-113.
- [4] 吴赞. VR 情境教学在高中信息技术课程中的应用[D]. 江西科技师范大学, 2024.
- [5] 范相婷. 情境教学在高中信息技术教学中的运用[J]. 甘肃教育研究, 2023, (11): 90-92.
- [6] 张瑾. 巧用情境教学生成精彩课堂情境教学在高中信息技术教学中的应用对策[J]. 基础教育论坛, 2023, (10): 104-106.
- [7] 刘晓嘉. 基于信息社会责任培养的高中信息技术情境教学实践研究[D]. 哈尔滨师范大学, 2022.
- [8] 石红. 谈高中信息技术教学中情境教学到项目教学的转化[A]2021年课堂教学教育改革专题研讨会论文集[C]. 教育部基础教育课程改革研究中心, 教育部基础教育课程改革研究中心, 2021: 2.
- [9] 樊雪梅. 论情境教学模式在高中信息技术课堂的应用[J]. 中学课程辅导(教师通讯), 2019, (22): 46.
- [10] 罗凤萍. 高中信息技术情境教学策略初探[J]. 科普童话, 2019, (37): 119