

情境教学在高中信息技术教学中的应用探索

张卫勃

蓝田县焦岱中学, 陕西 西安 710515

DOI: 10.61369/RTED.2025270013

摘要 : 作为高中教育体系中的一门关键学科, 信息技术强调培养学生的信息技术概念理解能力和实践操作能力。然而其学科知识具有较强的综合性、抽象性和应用性, 仅依靠理论教学难以激发学生的学习兴趣, 提升教学效果, 而情境教学模式为高中信息技术教学提供了新思路。基于此, 本文将从必要性和存在的问题展开分析, 探讨情境教学在高中信息技术教学中的应用策略, 以期为高中信息技术教学质量提升提供理论参考。

关键词 : 情境教学; 高中信息技术; 核心素养; 新课改

Exploring the Application of Situational Teaching in Senior High School Information Technology

Zhang Weibo

Jiaodai Middle School, Lantian County, Xi'an, Shaanxi 710515

Abstract : As a key subject in the senior high school education system, information technology emphasizes cultivating students' ability to understand IT concepts and their practical operational skills. However, its subject knowledge is characterized by strong comprehensiveness, abstractness, and applicability. Relying solely on theoretical teaching makes it difficult to stimulate students' interest and enhance teaching effectiveness. The situational teaching model provides new ideas for senior high school information technology instruction. Based on this, this paper analyzes the necessity and existing problems, and explores the application strategies of situational teaching in senior high school information technology, aiming to provide theoretical reference for improving the quality of information technology teaching in senior high schools.

Keywords : situational teaching; senior high school information technology; core literacy; new curriculum reform

引言

在信息化时代背景下, 信息素养成为高质量人才必备的一项综合能力, 高中信息技术教育作为培育学生信息素养、创新思维与实践操作能力的核心载体, 其教学质量直接关系到学生适应未来社会发展的核心竞争力。情境教学具有场景化、互动性等核心特质, 可以将抽象的知识转化为直观、具象的场景, 激发学生的学习兴趣 and 主动性, 实现知识传授与实践应用的深度融合。因此在高中信息技术课堂中实施情境教学, 有助于优化信息技术教学过程, 提升教学实效, 最终实现学生信息素养与综合实践能力的全面提升。

一、情境教学在高中信息技术教学中的应用必要性

(一) 激发学生学习兴趣, 提高信息技术学科吸引力

情境教学以学生的认知规律与心理需求为出发点, 借助场景化、沉浸式的教学设计, 重构知识传递的载体与方式, 为激发学习兴趣、增强学科吸引力提供了核心支撑^[1]。具体来说, 情境教学通过创设贴近学生生活实际、契合其认知兴趣的教学情境, 可以让学生清晰感知到信息技术知识在解决实际问题中的作用, 从而产生主动探究的内在需求, 以此唤醒学生的学习注意力, 将外在的教学要求转化为内在的学习动力, 从根本上改变学生对信息技术学习的消极态度。同时, 情境教学所营造的沉浸式氛围, 能够

弱化传统课堂的枯燥感与压迫感, 让学生在相对轻松、愉悦的环境中开展学习, 进一步强化学习兴趣的持续性, 避免短期兴趣快速消退。

(二) 打破单一教学模式局限, 提高课堂教学质量

情境教学强调学生的主体性和学习积极性, 借助具有吸引力的教学情境, 教师可以有效激发学生的学习兴趣与探究欲望, 将学生从被动学习转化为主动探究。同时在情境探究过程中, 教师的角色从知识的传授者转变为情境的创设者、探究的引导者, 通过引导学生分析情境问题、探索解决路径, 构建新型师生互动模式, 提升教学过程的互动性与有效性^[2]。信息技术学科理论知识具有较强的抽象性和复杂性, 且知识之间联系较为紧密, 要提高学

生的信息技术学习能力水平，教师应当注重理论知识的衔接，借助情境教学将知识转变为更直观的场景，使其能够自主建构系统完善的知识体系，加深对信息技术知识的理解程度，把握知识间的内在关联。

（三）契合核心素养培育目标，助力学生综合能力提升

在新课改要求下，高中信息技术教学更注重培养学生的核心素养，要求教学过程不仅传授技术知识，更要引导学生形成运用技术解决实际问题的思维方式与能力。情境教学通过构建具象化、生活化的教学情境，能够有效破解传统教学中知识与应用脱节的难题，推动核心素养培育目标落地^[7]。一方面，在情境教学模式下，教师借助创设信息获取、筛选、应用的真实场景，能够引导学生主动关注信息与生活、学习的关联，逐步形成敏锐的信息意识，促使学生在真实的信息场景中感知信息价值、辨别信息真伪；另一方面，情境教学所构建的教学场景往往包含多元素素养培育要素，学生在应对情境问题时，需要同时调动信息筛选、思维建模、工具应用等多重能力，实现各核心素养维度的协同发展^[4]，从而契合高中信息技术教学的时代育人目标。

二、高中信息技术教学中情境教学实施的基本原则

（一）主体性原则

在高中阶段，学生已经具备一定的自主思考能力与信息基础，认知特点的进阶促使他们渴望得到教师的认可，基于此现状，教师需立足这一特质，摒弃单一化、指令性的场景设定，构建具有开放性与探究性的教学情境，为学生提供自主思考、自主选择的空间，引导学生根据自身认知水平与兴趣方向探索解决问题的方法，实现个性化的知识建构^[5]。同时在情境教学过程中，教师应当转化主导者的身份，减少直接性的知识讲解与操作示范，借助设置阶梯式的问题链引导学生逐步深入探究，在学生遇到困惑时提供针对性的启发与帮助，让学生在情境中产生情感共鸣与探究动力，主动参与到教学过程之中，以此深化对知识的理解。

（二）适配性原则

在信息技术课堂教学中，教师所创设的教学情境应具有适配性，情境创设需以高中学生的知识储备、生活经验和认知特点为出发点，并以当前的学习环境为基准，借助真实学习场景激发学生的学习兴趣，促使其主动感知学科知识，激活探究思维，使其借助情境建构知识体系，从而进一步提高学生的学习效率^[6]。此外，教师需要立足信息技术的技术逻辑与应用规律，构建与技术操作、信息处理、问题解决等核心能力培育相关的情境，让学生在情境中感知技术的应用价值，理解技术原理与应用场景的内在关联。

（三）实践性原则

高中信息技术具有较强的实践性和技术性，这要求教师在创设情境时，应当以实践性为基本原则，让学生直观感知信息技术在生活、学习与社会中的实际应用价值，理解知识与实践的内在关联，从而激发学生的实践热情。情境中往往包含复杂的问题要素与多元的解决路径，如信息获取与筛选、数字化作品创作、网

络协作交流、数据处理与分析等，可以引导学生综合运用多方面的知识与能力，解决真实问题，从而提升解决复杂问题的能力，契合核心素养培育的要求^[7]。另外情境教学能够让学生直观感知信息技术在生活、学习与社会中的实际应用价值，理解知识与实践的内在关联，从而激发学生的实践热情，切实提升信息技术教学的育人实效。

三、情境教学在高中信息技术教学中的应用策略

（一）重构师生角色，推动情境教学模式的有效落地

在传统的信息技术教学中，教师是课堂教学的主导者，学生只能被动地接受知识，难以深入掌握和理解复杂的知识，而在情境教学模式下，教师需要重构师生角色，构建新型师生互动生态，强化学生的主体参与感，借助多元化教学活动，让学生深度融入情境之中，实现从被动接受知识到主动建构知识。一方面，教师需要转变传统教学认知，了解情境教学模式的特点和原则，并以情境引导者的身份精准把控情境教学的节奏与方向，借助阶梯式问题引导、针对性方法指导，帮助学生突破探究过程中的难点，避免学生在情境中陷入盲目探究的困境^[8]；同时，整合各类教学资源，为情境教学的实施提供技术支撑、素材保障与环境营造，确保情境能够顺利推进。

另一方面，学生需要从被动接受者转变为主动探究者，在情境中主动发现问题、分析问题、解决问题，借助自主探究、合作交流等方式完成知识的建构与能力的提升。另外，在情境教学活动中，教师需要为学生提供充足的自主探究与合作交流空间，鼓励学生运用所学知识探索解决情境问题的方法，同时把控学生的思维发展方向，及时为学生提供正确的指引，引导学生将所学知识运用到多元化情境中，以此深化对知识的理解与应用能力^[9]。

（二）创设生活情境，拉近学科知识与生活实践的距离

高中信息技术学科具有极强的应用性，其知识体系与生活实践存在天然的内在关联，并体现在生活的各个方面，教师应选取教材中贴近学生实际生活的教学内容，利用生活情境拉近学科知识与现实生活的距离，让学生在贴近自身经验的场景中感知信息技术的实用价值，从而主动研究信息技术问题^[10]。在生活情境教学中，教师可以整合学生日常学习、生活、娱乐等领域中与信息技术相关的元素，将抽象知识转化为可感知、可探究的具体问题，帮助学生建立知识与生活的直观关联，从而降低对抽象知识的认知难度。在创设生活情境过程中，教师需注重生活事务与教材知识的内在契合度，精准突出教学重难点，引导学生在解决生活问题的过程中掌握知识、提升能力。

例如，在学习“探秘人工智能”时，教师可以让学生想一想人工智能在生活中的具体应用，并借助多媒体展示、语言描述等方式呈现具体的案例，如智能家居等；而后教师借助问题“智能音箱的运转依靠什么”“导航软件如何精准预测路线”等问题，让学生进行讨论和探究，引导学生快速进入情境并感知其中蕴含的信息技术问题，同时教师还可以让学生探究人工智能技术深入生活的潜在问题，培育学生的信息意识与批判性思维。

（三）创设问题情境，培养学生自主探究和思维发展能力

问题情境创设的作用在于以学科核心知识与能力培育目标为导向，通过构建具有层次性、挑战性与逻辑性的问题链条，将抽象的信息技术知识转化为具象的问题探究任务，促使学生主动开展自主探究与深度思考，在解决问题中完成知识的建构和技能的掌握^[11]。首先，教师设计的问题应当符合学生的认知水平和学科教学目标，使问题形成环环相扣、层层递进的逻辑关系，确保学生能够沿着问题线索逐步深入探究，构建系统化的知识体系，把握知识的内在关联与应用逻辑。

其次，问题情境的创设需精准对接学科核心知识要点与能力培育任务，避免脱离教学实际的泛化问题，这样可以将教学重难点融入问题情境中，让学生在解决问题的过程中同步掌握知识、提升能力，实现问题探究与教学目标的精准对接；最后，教师可以利用多媒体或者智能教学平台，清晰呈现问题情境中的核心问

题与探究要求，引导学生快速进入问题探究状态，引导学生在解决问题的过程中深化对知识的理解、锤炼逻辑思维与创新思维，契合核心素养导向下对计算思维、问题解决能力的培育要求^[12]。

比如，教师可以以“计算机系统学习”为主题，创设问题情境“计算机系统由哪两大部分构成？各部分承担哪些核心功能？”“哪些环节出现问题可能导致计算机启动失败？”，而后教师可以引导学生思考问题，并运用所学知识解决问题，这样学生可以在掌握知识的同时，了解计算机系统在生活中的应用，激发学生对计算机系统的研究兴趣，从而落实培养目标。

结语：综上所述，情境教学为高中信息技术教学提质增效提供了有效路径。通过重构师生角色、创设生活与问题情境，可激发学生兴趣、打破传统教学局限、契合核心素养培育目标，推动信息技术教学高质量发展。

参考文献

- [1] 张瑞玲. 以问导学——高中信息技术课堂有效问题情境的创设 [J]. 成才之路, 2024, (35): 101-104.
- [2] 王芳. 高中信息技术真实性问题情境设计及优化 [J]. 浙江考试, 2024, (11): 42-46.
- [3] 朱江. 情境化教学背景下高中信息技术课程活动设计研究——以“剖析微信读书系统”为例 [J]. 中国信息技术教育, 2024, (10): 51-53.
- [4] 熊翔宇. 高中信息技术情境化教学的个性化创设策略 [J]. 学苑教育, 2024, (11): 79-81.
- [5] 高丹. 运用信息技术开展高中物理情境教学的实践研究 [J]. 中小学电教, 2023, (22): 146-148.
- [6] 倪婧媛. 面向高中生信息社会责任的问题情境教学实践研究 [D]. 内蒙古师范大学, 2023.
- [7] 肖梦威. 信息技术支持下高中数学课堂教学情境创设研究 [D]. 石河子大学, 2023.
- [8] 陈骏淑. 高中地理主题式情境教学研究 [D]. 西南大学, 2023.
- [9] 汤玲. 基于情境的高中信息技术课程深度学习教学模式构建研究 [D]. 南京师范大学, 2023.
- [10] 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.
- [11] 黄楷雯. 面向高中生信息意识培养的情境教学应用研究 [D]. 沈阳师范大学, 2022.
- [12] 石红. 谈高中信息技术教学中情境教学到项目教学的转化 [C]// 教育部基础教育课程改革研究中心. 2021年课堂教学教育改革专题研讨会论文集. 常州市第三中学, 2021: 1073-1074.