

“互联网+”背景下如何有效提高中职学校计算机实训课实效浅析

南海信息技术学校：潘宇

摘要：如今已进入互联网+行业整合的新时代，社会各行各业正以几何级数递增进行合并、裂变。互联网带给教育的有利性影响与作用，与教育本质特性是矛盾的，不能无限放大。相反，我们应该合理、有效地运用好互联网这个工具，让它为教育所用，而不是让教育被它绑架。本文从了解学生真实需求，实事求是制订学习公约，建设文明课堂秩序；了解学生专业需求，量体裁衣设置学习情景，巧妙使用网络工具；以及了解学生心理渴求，大胆创新开创团队模式，创设互助学习氛围三方面入手，对“互联网+”背景下如何有效提高中职学校计算机实训课实效进行探索与研究。

关键词：互联网+、学习公约、学习情景、团队模式

众所周知，如今已进入互联网+行业整合的新时代，社会各行各业正以几何级数递增进行合并、裂变。互联网最大的优势之一，是对某一个传统行业起到整合的作用，如携程对旅游行业的整合。但这种整合，永远无法脱离行业的特殊性。对于教育行业，对于教师、学生群体来说，互联网带来的利弊影响也越来越明显。

互联网可以让我们随时随地学习、互动，可以用碎片化时间进行沉浸式学习，可以让一个名师不再局限于一个学校、一个课堂，可以辐射到成千上万的人。但实际上，一个老师教 20 个人以内，还可以有效互动，到了 40 个人，基本就无法互动了，更不要提成千上万的人，互联网规模无限大、成本无限小的效应，在教育上就大打折扣，或者说，基本不可能实现。同时，教育的属性，首先是人与人的交流，永远无法完全用互联网替代。所以说，互联网带给教育的有利性影响与作用，与教育本质特性是矛盾的，不能无限放大。相反，我们应该合理、有效地运用好互联网这个工具，让它为教育所用，而不是让教育被它绑架。

本人所任教的学科就是与互联网有着密切联系的计算机基础课程，同时，由于中等职业学校学生普遍学习兴趣度不高、学习自我约束力不强，专业跨度又很大，执教班级往往从文科类的酒店服务、文秘专业到工科类的汽车维修、机械制造专业都有。各专业、

各学生对课程需求明显不同，再加上网络对实训课程课堂实效的冲击，对计算机基础这一课程提出了新的挑战。凭着十多年的计算机教学经验以及对新兴事物的高度洞悉，本着对学科教育认真负责的态度，我决定针对学生课堂学习现状对“互联网+”背景下如何有效提高中职学校计算机实训课实效进行探索与研究。具体从以下几个方面进行：

一、了解学生真实需求，实事求是制订“互联网+”学习公约，建设文明课堂秩序

为了让学生对计算机课程产生兴趣，同时也为了达成所授教班级学生学习本门课程的学习公约，提高计算机课程的实效性，首先需要对授课群体进行研究：

方式一：资料搜集分析

根据艾瑞公司运用 iUserSurvey 网络调研平台，对年龄在 6—18 岁青少年家长的调研结果形成的《2015 年中国青少年及儿童互联网使用现状研究报告》网络分析数据显示（见下图一、图二所示），青少年上网年龄有低龄化趋势，而视频观看、玩游戏是主要上网需求，其次才是学习、做功课。可见，在“互联网+”教育环境下对网络、手机实行“一刀式”杜绝的简单化管理明显是不合时宜了，必须首先接受这一现实，在开展教育课程中做好引导和合理运用，才能得到学生的配合和肯定。

总结



青少年及儿童上网年龄有低龄化趋势，孩子上网时长和浏览内容是家长关心和担忧的因素

● 年龄

超过一半的孩子在学龄前已经接触互联网，青少年及儿童触网年龄的**低龄化发展**，引起父母的担忧。

● 设备

76%的青少年及儿童的主要常用上网设备是**手机**，其中29%的一线城市孩子会使用智能电视上网，较二线城市（16%）高。

● 上网需求

视频观看（71%）和玩游戏（65%）是青少年及儿童的主要上网需求，其次是学习、做功课。

● 关注点

上网关注点、兴趣和浏览内容偏好是家长关心的孩子上网内容。

● 管理手段

98%的家长会使用**上网设备的管理**作为孩子上网行为管理的解决方法。

● 核心需求

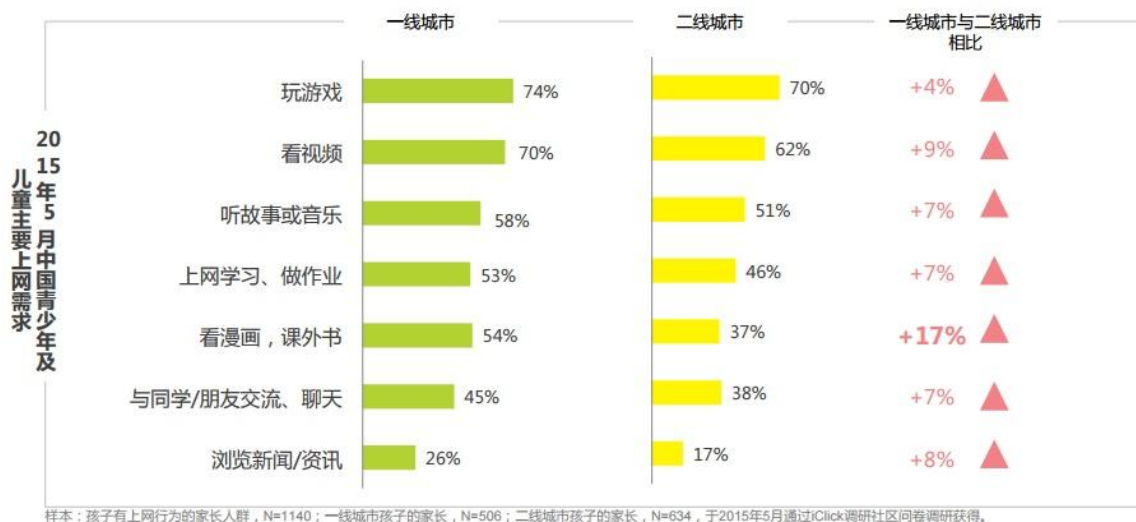
孩子**上网时长和不良内容**的管控是家长比较关注的上网行为管理需求。

[图一]

上网需求-地域差异分析

一线城市青少年及儿童在互联网服务使用上较二线城市普遍

由于经济发展和生活条件的差异，一线城市较二线城市的青少年及儿童运用互联网的需求较丰富。
上网看漫画、课外书是一二线城市孩子差异较大的需求。



[图二]

方式二：课堂讨论分享

我将学期第一堂课以讨论课的方式开展，让学生们通过讨论分享个人对计算机知识的了解程度、计算机课程学习的经历、个人对计算机的学习喜好。学生们往往都积极踊跃发言，表达自己对计算机课程的需求及希望。从学生们的反馈信息可以得知：在中职教育阶段学生（16—18岁），普遍对计算机并不陌生，对一些常规使用方法掌握很熟练。学生们喜欢轻松、可自由探索的上课氛围以及有丰富的视频资料同时目标性、操作性很明确的授课实训方式。

但是，问题随之就来了？上计算机课，特别是基础实训课是开通网络还是不开通呢？针对这个敏感问题，我采取全班举手表决的方式进行，两种上机实训方式二选一：第一种：全程允许上网。教师不直接教授知识要点，由学生上网搜索、个人实践探索得出答案，教师负责检查登记成绩，同时对优秀学生课例进行分享、点评；第二种：部分时间段允许开网。教师提前准备相关知识重点多媒体资料，演示操作要点，根据上机任务实际情况决定是否允许学生上网。学生上机实操后，老师检查登记成绩，由操作熟练的学生演示巩固。出乎意料地，与一开始预想的结果不同的是学生们更愿意选择第二种方式进行上机实训，原因是他们觉得第一种自我探索式学习方式很麻烦，相对于课程的

自由和放松他们更习惯于或者说更依赖于教师的引导和灌输。这也是这个年龄段的孩子与大学阶段学生最大的区别。当然，这也是我更愿意看到的结果。于是，我趁热打铁，与全班学生共同制订了计算机课程上机实训公约：

- （一）要提前到达实训室，按学号就座，打开电脑做好上课准备；
- （二）要带齐课本、笔、笔记本，及时做好课堂笔记；
- （三）要增强安全意识，不在实训室内充电、自行接拉电源；
- （四）要爱护课堂环境，不带除饮用水外任何食物进入实训室；
- （五）要认真听讲，积极提问，按时按质完成上机练习；

二、了解学生专业需求，量体裁衣设置“互联网+”学习情景，巧妙使用网络工具

为了让理论性强、实操要求高的计算机课程更有趣、有效、有用和有意义，就需要切实了解授课群体的专业特点，结合所授课程设计适合该专业的学习案例，才能引起学生共鸣，得到学生的认可和喜爱。

本学期我教授的是 PPT 实战制作课程，教授学生群体是酒店服务与管理专业班级，我改变传统针对不同操作知识点进行专题练习的方式，采用“互联网+”新型任务驱动法及案例教学法进行。下面就以一堂实训课内容为例进行阐述，设置模拟举行中国广东（佛山）国际旅游节旅游度假酒店招标会为上机实训场景，要求学生使用 PPT 软件设计制作一个星级酒店推介计划书。课程开展的步骤和操作重点如下：

（一）首先要确定好任务，创设好案例，是有效提高计算机实训课实效的关键环节。

我校的学生是年龄处于 16-18 岁的青少年，这一时期的学生特点就是新鲜事物具有极大的兴趣，但注意力容易分散，学习持续性不够强，容易产生放弃心理，同时，对于一些理论知识存在抵触情绪。针对这种情况，我设计的“任务”或“案例”均是从理论知识出发并且与现实生活紧密联系，或是加入卡通、图片等能吸引学生眼球的元素为模型的制作实例，旨在培养学生从现实生活中提炼、制作真实、有效、有说服力的幻灯片实例的能力，同时逐步养成学生仔细观察、独立分析、设计的制作习惯。

所以，在设计教学案例时，我悄悄地加入一些需要学生利用互联网搜集了解资料的过程，并要求学生整理自己所搜集的资料完成作品制作。第一堂课即是让学生先欣赏教师已制作好的一个 PPT 课件作品——《桃源玉宇酒店与你携手同游南国桃园》，共同点评这个作品的优、缺点，从而引出一个优秀的幻灯片应具备哪些条件？优秀幻灯片设计及布局的要点以及制作技巧等等。通过教学演示给学生，然后要求学生以“星级酒店推介计划书”为主题参考教师范例基础上制作自己的第一个课件作品，同时引导学生通过

互联网搜集相关图片、文字、视频材料进行整理制作。给学生3个课时左右的制作时间，让学生自由探索发挥，同时用1个课时左右的时间以自荐、小组推荐以及随机抽号的方式，安排6名左右同学上台以模拟演讲的方式进行个人PPT展示。同学们对这一方式反响普遍热烈，认真积极参与其中，认为这种有职场气息同时又能增长见识、掌握学科专业知识的有互动、有展示的课堂教学方式非常有意思。

（二）课前要假设性地做好分析，是能否真正提高计算机实训课实效的前提。

在课前要先做好“任务”及“案例”分析工作：哪些内容先讲授，哪些内容后讲授，任务的复杂度应该设置为多少更合适等等。这个步骤相对于后面的步骤而言是最最重要的，它决定了任务的完成质量。课前分析既指对整门课程授课之前的分析，也指每节课授课之前的分析。分析的内容主要包括教学目标、教学重、难点和学生思想、能力水平等。只有通过这些细致有序的分析过程，才可能为学生制定切实可行的“任务”及“案例”。

我校的《PPT 实战制作》课程是以目前较为流行的 PowerPoint2010 为应用软件进行教学。这套软件的特点是功能强大，不但可以完成初级的幻灯片设计与制作，也可以完成高级交互 PPT 制作。而该门课程的教学目标是要求学生熟练掌握幻灯片的制作方法。在熟知了教材内容及教学目标的前提下，就要重点分析学生可能产生的想法，以便有的放矢地制定“任务”及设计“案例”。课程的重、难点就在于能否正确掌握幻灯片制作技巧，形成自己的制作思想，充分发挥幻灯片的辅助工作作用，为学生以后步入职场作好准备。

所以我设计的案例一方面是帮助学生掌握幻灯片制作技巧，另一方面是引导学生正确使用互联网，同时帮助学生树立正确的职业观，向老师、同学展示自己的青春岁月，传递青春正能量，让学生感受到运用计算机软件工具设计属于自己的作品所能带来的巨大改变和愉悦。

三、了解学生心理渴求，大胆创新开创“互联网+”团队模式，创设互助学习氛围

对于中职学生来说，在校短短三年时间，除了需要掌握理论知识、专业技能，同时还要学会如何为人处事，如何融入集体，与他人和谐相处，这是他们的心理渴求，希望得到他人的肯定和认可。所以在学生在完成“任务”阶段，教师只是一个帮助者和指导者，要注意观察学生，发现学生中出现的问题，多给学生以鼓励，让每个学生都能自由地、大胆地去完成任务。这时“互联网+”新型自主探索与团队协作相结合的学习模式就变得如鱼得水，相辅相成，不仅能形成良好的学习氛围，而且还帮助学生迅速成长。

方式一：“互联网+”团队协作，是有效提高计算机实训课实效的重要手段。

由于每个学生电脑水平不同，各自都有自己的经验世界，学习风格、性格方面的差异等等，故将电脑水平较高的学生与较低的学生、学习风格和性格差异较大的学生组成协作学习团队（一般 4-6 人），由每个团队自主选举产生 CEO、项目总监、技术总监、人力资源总监等，并建立小组微信群，为学生打造课间、课后实时讨论互动的平台。发挥朋辈辅导作用，在课堂管理、学习的过程中，指导优生更好地带动差生的学习。以项目驱动，任务推进为目标，提倡互相帮助，共同进步。最重要的，是让学生学会如何融入团队、学会如何与他人合作与分享。

方式二：“互联网+”团队竞争，是有效提高计算机实训课实效的有效方式。

每一次课堂练习，同一个主题让每个团队同时制作，并以汇报推介的方式向全班介绍自己团队的作品设计思想、设计特点、制作过程以及组员如何分工合作等等。例如这个“星级酒店旅游推介会”的案例，即是让每个团队用 PPT 设计制作一个旅游推介方案，包括酒店介绍、酒店特色服务、食宿与餐饮预算等参与公开投标，通过班级微博、视频网站等平台进行网络投票，再结合每个团队一名代表公投最终选出第一名为中标团队，对中标团队队长及队员进行加分奖励，鼓励他们作品和成功的喜悦分享在微信朋友圈、QQ 空间里，让热爱学习、敢于拼搏的青春正能量在互联网上传播。同时，还可以在全班形成良性竞争循环氛围，提前让学生感受到作为一名职业人将要面临的挑战以及团队协作的重要等等。

综上所述，互联网+背景下的计算机学科教学实训，是让学生在具体的教育情境中通过思考、讨论、交流等方式体验和感悟成长，拥有和掌握技能的新型教育教学方式，“互联网+”的教育环境给了这一方式更大更多的可能，也得到了越来越多青年学生的喜爱和认可。我相信：“互联网+”背景下有效提高中职学校计算机实训课实效的研究大有可为，探索的脚步将越来越快，终将引领教学领域改革的巨变！

参考资源：

文中参考数据来源于 iUserSurvey 网络调研平台。