信息技术在课堂教学中应用的原则

以计算机为核心的信息技术主要指多媒体计算机、交互式电子白板、优教人人通平台、教室网络、校园网和因特网(Internet)等。随着信息技术的高速发展，网络规模在中国的不断高速扩大，信息技术对现代人生活、工作的深刻改变，多媒体教学手段引入课堂教学已从理论走向实践，走向发展，对信息技术、多媒体手段的运用不仅成为教育主管部门的要求，成为对学校、老师的评价标准，到今天也成为许多有条件学校的教学常态。 一、多媒体教学优势发挥大致归纳如下几点：

1.直观形象，克服抽象。（符合人类认知规律：由感性认识到理性认识）。

2.图文声像并茂，多感官刺激调动学生学习兴趣。（多元认知，多感官接收）。

3.动态模拟过程，有效呈现重点、难点。（动态呈现）

4.及时交互，及时反馈，易于学生参与，师生互动。（便于交互）。

5.虚拟现实，突破视觉局限，再现事物本原。（虚拟再现）。

6.无限重复，加强记忆，克服遗忘。（符合人类重复记忆原理）。

7.针对性强，照顾不同层次学生的学习。

8.海量信息，节约空间和时间，提高教学效率。

二、多媒体教学应用中常出现的现象

1.多媒体教学应用中的“崇拜”现象。

2.多媒体教学中的“霸权”现象。

3.多媒体教学应用中的“包办”现象。

4.多媒体教学应用中的“实验”现象。实验教学最大的特点在其实践性。利用多媒体模拟不能实践的实验和没有条件做的实验是可以的。但绝对不能将所有的试验都企图用多媒体来代替。

5.多媒体教学应用中的“花样”现象。

三、信息技术在课堂教学中应用的原则

1. 辅助性原则 信息技术只能起到辅助教学的作用，不管计算机发展到什么水平，它始终不能取代教师的作用，教师在课堂教学中的主导地位是信息技术所无法取代的。

2. 适宜原则 适宜就是合适和相宜。所谓合适，就是信息技术在课堂教学中的应用要找到落脚点；所谓相宜，就是信息技术在课堂教学中的应用要找到切入点，要因需而用。三维课程目标是信息技术应用的落脚点。“双基”教学是信息技术应用的切入点。

3 .适度原则 适度：程度适当，适可而止。所谓程度适当，就是运用信息技术解决与学生的年龄特征相适宜的问题；所谓适可而止，是指运用信息技术的频率要与教学时间相吻合。要求：回归“文本”教学、生成教学、“思维导图”的呈现。

4 .实效原则 实效：实际的效果。信息技术的应用重在构建有利的教学环境和认知工具，促使学生“自主、合作、探究”能力的发展。

5. 互容性原则

6 .效益性原则 设计使用信息技术进行课堂教学，其目的就是在单位时间里获取最好的教学效果。如果不考虑这一点，我们的设计就会出现偏差

四、课堂教学存在问题的相应解决办法

1.贯通教学设计的指导思想，形成正确的信息技术教学理念。 信息技术教学应用中必须贯通教学设计的思想，以避免信息技术教学应用中的“黑板搬家”、“电灌”、“有肉不吃豆腐”、“血不溶于水”等错误认识。

2.科学运用系统思想和方法，重点考虑信息技术教学的过程

3.依据学科特点，创新信息技术教学应用的形式

4.理论联系实际，科学评价信息技术教学的应用 信息技术教学应用过程是一个复杂的过程，首先是对自己的多媒体课件或电子教案设计的评价，遵照客观事实，按照教育性、科学性、技术性、艺术性等原则进行评价，有助于不断的调整和修改，使自己的设计更趋于完善。其次是对信息技术教学使用过程的评价，使用前要根据学科特点和学生特点进行诊断性评价；使用过程中，对于使用时间的长短、使用顺序的先后、使用的具体方式等要进行形成性评价，不断发现问题，及时解决问题；使用后，要对使用产生的效果进行总结性评价。再次，对学生的评价也是信息技术教学过程的一部分。传统的评价学生的方法是作业和考试，即主要是在课堂之外的，课内也有，但一般用于鼓励学生。信息技术教学应用中对学生的评价应该是适时的，既有教师的通过观察了解课堂情况进行评价，也有通过信息技术教学内容本身设计的各种测试形式进行评价，还可以通过多媒体的硬件控制系统对学生的参与和反映等方便进行适时评价和客观分析。这样有助于教师获取学生对自己的信息技术教学从形式、内容及使用方法等方面的反馈信息，从而发现自己设计的不足点和掌握学生的需要点，根据学生的需要来修改和完善自己设计的作品，使其更适合于教学，更符合教学，更能提高教学。