读书汇报

中小学信息技术有效教学

第六章：教学评价与发展

第一节：笑脸比分数重要—过程性评价

第六章一开头讲的是一个叫李勇的一位半路转行的信息技术教师，非专业出身的他通过多年的努力好不容易站稳讲台。但他发现学生并不是真正喜欢信息技术课，而仅仅是喜欢电脑 。问题又来了，如何让学生真正喜欢信息技术课？如何了解学生的真实学习情况，以合理调整教学过程？如何对学生的学习结果进行正确有效的测量？这些问题让他很困惑，当然信息技术教学是跟数学不一样的。

信息技术的学习过程注重知识活动与技术活动的内在统一，培养目标则倡导原理知识、操作技能、技术文化、人文修养等多方面的统筹发展。为促进学生全面和谐的发展，仅在教学结束后通过纸笔测验考查学习成绩的评价方式显然难以适应信息技术教与学的需要，“一刀切”的评判无法评价一个学生的学业发展状况和水平。为了发现和发展学生多方面的潜能，帮助学生认识自我，建立自信，更应该关注并有效实施过程性评价。

在第一节讲的就是分三段来介绍过程性评价的重要性。第一个小段是案例指引，是一个“多媒体作品合成”的案例，确定任务，主题分析，资料收集，作品结构设计 ，分工合作，编辑制作，作品演示 ，根据自评标准学生自评打分， 欣赏、互评同学的作品，及时反馈。在这一案例中跟大多数课堂案例不一样的还有场景合成与导航 ，就是学生下载别的组的作品加到自己的场景，并设置导航按钮跳到相应的场景中，这样最后完善以后依据评价标准对自己的作品进行自评。这一案例的最后一个阶段添加了学生对别人的作品的欣赏和肯定。

第二小段是案例评析，这一段是对前一段中的案例的评价与分析，分析了案例的评价方式，展示的教学场景大家应该十分熟悉，教师提供评价要求，收集学生的学习作品，并组织学生自评、生生互评和师评。这种以学生为评价中心和主体的评价方式，以激发学生学习兴趣、促进其学习和发展为评价目的，能充分体现学生的主体地位，符合信息技术课程教学评价要求。而这种看似简单的评价有着更加重要的意义，学生上交的作品经过一学期或者一学年的积累，形成了能记录学生过程和轨迹，并且能反映学生学习成果的作品集。这种评价机制也就能不断激励和督促学生学习。

第三小段为理论延伸，这一段讲了过程性理论的概念和内容的理论，第三块是常见的过程性评价方式与实施，在这一块对我影响最深刻的是李冬梅老师与众不同的的评价方式，她使用的是一个个可爱的笑脸，每当学生提交课堂作业后，李冬梅老师都会认真对学生作品进行评价，并用笑脸数目来评比出优秀作品，同时公布到“荣誉榜”中。学生不仅可以看到老师对自己作品的评价，同时也可以下载观看优秀作品。这在很大程度上激励了学生努力提升自我的动力。很有意思的是，无论初中学生还是高中学生，他们都喜欢李冬梅老师使用笑脸给作品进行评价，而不是分数。或许这从另一个方面告诉我们，教学评价的目的是激励和促进学习，而不是选拔与甄别。

作为未来要当信息技术老师的师范生，我们要学会怎样教学信息技术这门课，在课堂上怎样互动，怎样评价学生的作品，怎么考核学生的计算机能力，，，这些都是我们要关注的，在这次学习过中，我得到了关于过程性评价的许多启示：

1、评价更全面。过程性评价是通过学生在学习过程中的表现去判断每位学生的学习质量和水平，符合人的多元智能的实际，有利于激发学生的学习动力和自信心。

2、评价更及时。过程性评价是与教学同时进行的共时性评价，评价和教学相互交叉和融合，能及时地反映学生在学习中的情况，有利于及时地肯定学生的成绩，引导学生的学习和发展方向，及时地发现存在的问题和不足，改错纠偏。

3、评价更深入。过程性评价采用包括质性评价在内的各种评价方式，从学生本身，从同辈伙伴，从教师家长等不同的角度获得评价信息，不像传统的评价只能测量可量化的、相对来说属于浅层次的学习效果，可以深入到学习的不同方面和不同层次，可以从不同的视角对学习进行描述和评价，对学习质量的评价层次更高也更深入了。

4、评价可持续性更强。不像终结性评价那样，过程性评价不是间歇式地进行，而是贯穿于学习的始终，在学习之前、之中、之后都不间断地进行着。随着评价理念的逐步树立和对评价方法的逐步掌握，学生将评价作为学习的一部分，成为促进自己终身学习和终身发展的重要手段。

热孜宛古丽·图尔荪（201211012923）

2012年11月19日