



目 录

理实一体化教学案例—计算机应用基础.....	1
理实一体化教学案例—平面设计.....	3
理实一体化教学案例—网站设计.....	5
理实一体化教学案例——Flash CS6.....	6



理实一体化教学案例—计算机应用基础

高金英

课程背景：《计算机应用基础》是计算机应用专业一门专业课程，系统地介绍了计算机的基本常识、基本知识、基本技术和基本应用，阐述了现代化办公的基本应用和技巧的同时也体现了计算机学科联系性，构建了计算机应用专业的理论知识和应用知识的基本框架和轮廓，体现了计算机应用基础是计算机应用专业的基础学科，为后续课程的学习奠定了基础。

学生情况：中职学生普遍基础知识薄弱，但他们好奇心强，可又没有足够的耐性，他们初次学习本课程时对网络营销产生了浓厚的兴趣，可好景不长，时间久了，上课次数多了，就开始懈怠了，懒惰思想就开始暴露无疑，为了改变这一情况，我采取了一定的措施。

都说开课首日兴趣为王，但如何才能让学生的兴趣贯穿在教学的全过程中呢，这给我的课堂教学提出了新的课题，因此，我在教学中尝试了如下教学方法：

1. 角色扮演法。为了让学生保持上课的持久耐性，我努力培养他们的学习兴趣，采用角色扮演法。比如在文档排版处理的课程中，我让他们扮演企业办公室工作人员，在电子表格数据处理的课程中我让他们扮演企业的库房统计人员，并让他们在大家面前进行流程演绎，这样无论学习文档排版处理还是电子表格数据处理，同学们都争先恐后的努力去完成老师布置的每一环节的工作任务，收到了事半功倍的效果。

2. 鼓励法。有的学生天生性格内向，不愿在人群中表现自己，甚至在众人面前说话都会脸红，更不用说去做流程演绎或充当各种角色了，为此，针对这样的学生，我起初试着将最简单的问题留给他，鼓励学生回答，哪怕只需要回答一个字“是”或“否”，慢慢培养他们的胆量，让他们在成功的快乐中树立自信。

3. 演示模拟教学法

例如在上网浏览网页的时候，教师实际操作演示 Internet 浏览器的各



种设置技巧，目的把抽象的知识形象化，完成知识性和技能性培养目标。

4. 案例讨论与分析

结合以往实践教学经验和实际工作中的问题，在教学中准备多种不同的典型案例，通过讲解和讨论，让学生在操作中更多地了解实际，提高解决工作问题的能力。

点评：从学生的实际出发开展教学，锻炼了知识应用和实际操作能力，学生能够将理论知识应用到实际工作过程中，通过文档的排版处理和电子表格中的数据处理的学习，提高了学生语言表达能力和动手操作能力。极大的调动了学生们的学习兴趣。



理实一体化教学案例—平面设计

何慧娟

课程背景：《平面设计》是电子商务专业的一门实践操作课程，本课程主要让学生掌握图形图像的设计以及编辑，而对于初学平面设计的学生来说，要掌握图形图像设计的基础方法，首先要熟练掌握基本工具、颜色的搭配以及基本构图技巧，而设计能力的提升对学生基础知识的掌握要求较高，如果单单只是让学生练习软件的应用，不但收不到预期的效果，而且势必会使学生失去学习平面设计课程的兴趣，因此，无论是软件应用还是在设计能力上的学习，必须下功夫。

学生情况：学生刚刚步入职中校门，对平面设计知识一无所知，再加上专业课枯燥乏味，如果从学习之初就不能吸引学生学习的眼球，势必影响最终的学习效果。为此针对平面设计科目中的软件应用和设计能力，我采取了如下措施。

具体措施：

1. 分组：平面设计课堂实践模拟真实的设计公司，因此，我将全班学生分成四组，作为一家公司的四个设计部门，分组情况如下：

第一组：设计一部

第二组：设计二部

第三组：设计三部

第四组：设计四部

2. 竞赛：作品设计与制作就是由客户提出设计要求，然后几个部门同时参与作品的设计，以及最后由每组组长上台对该组作品进行论述与讲解，最后从四个设计部门选出最优秀的作品。在四个部门接到任务后，各组组长要合理分配给每个成员任务，并在整个制作过程中，对每个成员进行监督指导，对本组的工作完成情况要进行总结。每组的成员之间要在组长的领导下密切配合，明确自己以及本组的任务，在整个制作过程本组成员之间可以互相交流，团结协作，在组长的带领下完成最后作品的修改以及合



成，组长要明确设计思路，以及各环节、各元素的设计技巧以及运用的知识点，最后在各做作品最后的交流评价阶段，组长要对本组作品进行评价。

3. 课前 5 分钟：为了督促学生尽快进入设计公司的角色，每节课的前 5 分钟我都会找每个设计部门的负责人对本次任务提出要求，并在整个工作过程中能够把任务合理分配给每一个成员，并在工作过程中进行监督指导，给每一位同学进行评价性总结，同学们对本来枯燥没意思的知识产生了浓厚的兴趣，收到了事半功倍的效果，对后续的教学活动产生了积极的推动和促进作用。

点评：这是一种典型的角色扮演教学法，把本来枯燥的专业知识简单化、生活话，既培养了学生的兴趣，还提高了他们的职业素养。



理实一体化教学案例—网站设计

刘冬辉

课程背景：《网站设计》是一门融理论和实践为一体的会计专业课程，本课程主要让学生掌握网页设计及制作的基本方法和技巧，并能开发一定规模的网站。课程的主要内容将涵盖网页设计制作的基础知识、Web 标准相关概念、XHTML 和 CSS 语言的详细介绍、web 标准化布局。

学生情况：中职学生普遍基础知识薄弱，但他们好奇心强，可又没有足够的耐性，他们初次学习本课程时对 CSS 语言产生了浓厚的兴趣，可好景不长，时间久了，上课次数多了，就开始懈怠了，懒惰思想就开始暴露无疑，为了改变这一情况，我采取了一定的措施。

如何让学生对这门枯燥的满是代码的课程产生浓厚的学习兴趣，这给我的课堂教学提出了新的课题，因此，我在教学中尝试了如下几种教学方法：

1. 任务驱动法。为了让学生明确每节课的学习目标，培养学生的职业素养，采用任务驱动法。比如在布局好一个网页时候，我会让他们自行设计，在受众客户在浏览网页时候如何才能有更好的体验效果，要求学生能够在整个页面的各个环节利用 CSS 技术设计出各种效果，以便于客户的浏览和使用，从而进一步优化页面。

在布置每一项任务后，都会把学生分成若干小组，定时完成本节任务后，每个小组互评，评出一位最优秀的设计人员，每组最优秀的设计成果，要在班级内进行展示，并由网页编写人员进行设计的讲解。同学们有了兴趣，有着必胜的信心，同学们都争先恐后的努力去完成老师布置的每一项工作任务，收到了事半功倍的效果。

2. 讨论法。有的学生不愿自己主动动脑去思考问题，每节课都是老师讲授完毕或者在本小组内其他成员的帮助下才能完成任务，也有同学固执己见，不愿合作，不愿交流。针对这一问题，每节课我主动给学生分组，对待重难点问题，先有小组讨论在揭晓答案，对每个小组答对的同学或者



小组进行加分表扬，这样可以督促学生主动思考、主动交流、团结合作的意识将增强。

3. 演示模拟教学法

例如对网页各元素的样式进行设计，教师采用 DW 软件对个元素进行样式的编写，使用目的是将 CSS 语言的抽象知识的形象化示范教学，完成知识性和技能性培养目标。

4. 案例讨论与分析

通过欣赏一些优秀案例和成功作品，来弥补自己在制作环节中的不足，在教学中准备多种不同的典型案例，通过对比讲解和讨论，让学生在操作中更多地了解受众客户的需求，来解决网页制作中的各种问题。

点评：从学生和学科的特点进行教学，锻炼了学生的主动交流和团结协作的能力，学生能够将理论知识和实践应用到实际工作过程中，通过对网页的布局和样式的编写来完成最后页面的设计，从而通过成功的作品也极大的调动了学生们的学习兴趣。



理实一体化教学案例—Flash CS6

杨志文

课程背景：《Flash CS6》是计算机应用专业的一门专业课程，本课程主要让学生掌握图形的设计与编辑、二维动画的设计与制作、ActionScript 语法基础，在提高学生软件应用能力的同时提升学生的设计与创作能力。

学生情况：

学生已经学习计算机应用基础和平面设计等专业课程，但对二位动画的设计与制作等一无所知，再加上一部分中专学生普遍存在懒惰思想，动手操作的积极性和主动性不能保持长久，如不能充分调动他们课堂学习的兴趣，势必影响最终的学习效果。

主要问题：

计算机应用专业教师都深有体会：仅进行课堂教师讲授教学，学生由于缺乏对二维动画知识的感性认识而感到有关理论很空洞，不知理论源于何处，有何意义。但如果仅就上机实验而言，教师学生都会陷入穷究操作步骤等细节性的问题中去，而和学生真正应掌握的二维动画知识联系不大，理论和实践在传统教学模式下出现脱节的矛盾。实际上，理论与实践应为统一体，而并非矛盾，其关键在于教学理念与教学方法的不适宜。

具体措施：

为解决上述矛盾，我们采用了新的教学模式——体验式教学。Flash CS6 课程实践性强，由于 Flash CS6 是计算机的专业课，因此上机实验必然成为教学活动的重要组成部分。而上机实践部分采用体验式教学法可以避免以上提到的穷究细节性操作问题的情况，因为操作性的问题可以让学生在自主操作的时候，由他们通过讨论、查找资料自行解决。通过自主上机操作获取有关系统的感性认识，然后在教师的指导下，由学生讨论自行归纳总结出有关理论性、规律性的东西。从而将理论性知识与实践性知识结合在一起。



点评：通过体验式教学，学生自主体验了实践过程，总结了实践中的成功与不足，归纳实验结论，总结操作方法，培养学生驾驭现代信息技术的能力，引导学生在今后的实际会计工作中，自觉用足、用活现存的计算机及其网络资源，促进二维动画实践课程的各个环节的进步与发展。