**从计算机文化到信息素养**

人们在计算机发展的早期就已认识到计算机是处理信息的强有力的工具，随着计算机技术的不断发展，人类社会必将进入信息社会。为了适应信息社会需要，基础教育应该培养一种具有计算机文化的现代文明人。对计算机文化含义的不同理解，导致了以不同方式开设计算机基础教育课程。综观我国多年来的计算机基础教育的发展变化，可以非常清晰地划分为两个阶段：80年代的计算机语言与程序设计阶段及现在的计算机应用基础阶段。这与国外计算机基础教育的发展情况基本一致。

由于程序设计在计算机科学中的特殊地位，在计算机基础教育发展的早期，程序设计一度被认为是计算机文化的核心。前苏联的计算机教育学家叶尔肖夫在1981年在瑞士洛桑举行的第三届世界计算机教育应用大会上所作的著名报告“程序设计——第二文化”中提出了人类生活在一个“程序设计的世界”的看法。一时间，在世界范围掀起了程序设计热。我国在这一阶段是以BASIC程序设计语言教学为特征的。计算机基础课程与BASIC语言或程序设计语言在当时几乎成为同义语。潭浩强先生的《BASIC语言》也因此一举成为我国图书发行史上的第一畅销书。不能否认，当时的“BASIC热”对推动我国计算机普及教育起到了非常重要的作用，而且，当时的计算机水平也只能进行单一的程序设计工作。但是，从某种意义上来说，将程序设计作为计算机文化的核心而要求人人都必须掌握毫无疑问是非常片面的，它夸大了程序设计对社会普通人的地位和作用，因此，其负面影响也是不小的。

计算机文化发展的第二阶段则要比第一阶段在认识上更全面、更理智。这一阶段，是以掌握计算机基本操作如操作系统、汉字输入、文字信息处理、数据库及简单的程序设计为核心的。这一阶段的特征是把计算机作为人们处理日常信息（如文字处理、数据统计等）的工具来掌握，而不再认为掌握计算机与掌握数学具有同等重要的意义，不再认为程序设计等同于使用计算机。这种观念的改变，使得人们对计算机的认识更具体与全面，而不再对其充满“神秘”的色彩。不过，在具体实施的过程中，还是存在各种各样的问题与误区，主要是没有完全摆脱“计算机专业思想”的束缚，把许多计算机科学的专业思想试图灌输给非计算机专业人员或初学者。

九十年代以来，尤其是近几年来，Internet在全球的广泛普及与高速发展，信息社会的来临不再是托夫勒在《第三次浪潮》中的预言那样的将来，而是真真切切的现实。人们对信息的需求也与日俱增。面对这种形势，计算机基础课程的改革再一次被提出。这次人们的眼光应该放得更远、视线应该更开阔。以“超媒体文化”与“计算机网络文化”为特征、以信息技术为核心的新一代计算机文化观已逐渐形成。为了能更精确地描述这一代计算机文化观的本质，一般将其称为“信息素养”或者“信息文化”。

我们知道，信息已经成为人类社会发展的三大动力之一，与物质、能量一起共同对人类社会产生影响。“信息运用能力”将是21世纪每一个公民应具备的如同“读、写、算”一样重要的基本素质，这一点已经成为共识。发达国家在这方面已经先走了一步。如日本早在1986年4月就提出了“信息运用能力”的概念，并制定了信息教育的三个基本目标（1）信息运用的实践能力；（2）对信息的科学理解；（3）参与信息社会的态度。还分别规定了小学、初中及高中阶段对信息教育的实施方案。一些发展中国家也纷纷作出反应，修订基础教育的教学大纲及培养目标，编写教材，培训师资等。因为，这是关系到一个国家能否在未来的信息社会中立足与领先的大事，因此，各国政府都十分重视。我国也已着手这方面的工作。相信在不远的将来，信息教育将成为基础教育的必修课。信息技术在教育中的应用也将在各级教育教学中普及。

我国计算机基础教育的发展情况

|  |  |
| --- | --- |
| 年代 | 计算机文化的特征 |
| 80年代 | 程序设计语言 |
| 90年代初 | DOS，WPS，数据库 |
| 90年代后期 | Windows，网络，多媒体 |