

游戏教学在中学信息技术课程教学中的应用

洪梅

(重庆市江津第二中学校 重庆 402284)

[摘要] 随着我国教育事业的不断改革与推进, 中学信息技术课程教学也推陈出新发生了翻天覆地的变化, 让中学生综合素质得到全面发展。在新课标的理念下, 合理应用游戏化教学在中学信息技术课堂教学中, 可以有效提高教师的教学效率。以下, 本文对游戏教学在中学信息技术课程教学中的应用进行分析探讨, 供广大相关教育工作者参考借鉴。

[关键词] 游戏教学; 中学信息技术课程教学; 应用

与传统教学法相比, 游戏教学法的应用更加具有感染力, 可达到较佳的传授课程知识的目的, 促使学生保持一个愉悦心理状态学习知识。依照现阶段的信息技术课程教学改革状况, 游戏教学法在该门课程中的应用受到了众多师生的喜爱, 采用充分运用信息技术的方式, 实现游戏及课程内容的有机结合, 进一步推动信息技术课程教学的创新发展。

一、游戏教育法的应用意义

第一, 在信息技术教学中, 游戏教学法的应用可帮助创设好一个和谐优良的氛围, 可实现娱乐游戏、信息技术教学内容的有机结合, 从而使得学生可自主参与至课程内容学习中。第二, 在游戏教学法的应用中, 可充分利用学生对于游戏的好奇心及兴趣, 采用符合其身心双方特点的方式, 增强学生的学习热情度, 做好心理定位, 促使其养成一个优良探索的学习习惯, 提升其对于信息技术掌握的能力。第三, 在游戏教学法的应用中, 可为教育研究工作的顺利开展开拓广阔空间, 对所获取的成就做总结处理, 并将其应用于其它学科的教学工作中。如此一来, 便可在促使其余学科的教学发展时, 全面提升教育改革、科研的质量水准。

二、游戏教学法在中学信息技术课程教学中引进的必要性

在中学信息技术课程中, 引进游戏教学法的目的是让学生通过游戏这一教学载体, 融入到教学过程中, 可以更快、更准的理解和掌握知识, 游戏教学只是一种手段, 它的根本还是寓教于乐, 让教学变得更加轻松、健康和积极。游戏教学法不同于传统的教学方式, 它可以最大程度上调动学生的积极性, 激发学生的学习意识, 但是引进游戏教学法的本质还是完成教学, 要注重并把控好游戏教学法的应用尺度也同样重要。游戏只是一种手段, 让学生游戏学习的目的是在自愿、快乐的基础上获取知识和技能。科学的运用游戏教学法在中学信息技术课程的教学中至关重要。

三、游戏教学法的应用

在素质教育不断推广的情况下, 想要真正发挥游戏教学的作用, 就必须让游戏教学和中学信息技术课堂教学有机结合起来。根据新课标提出的要求来看, 游戏教学在中学信息技术课堂教学中的应用策略主要有以下几个方面:

(一) 设计优良游戏教学软件

在中学信息技术课程教学中, 要求学生需在掌握基础信息技术知识的基础之上, 提升其自身对于计算机的操作能力水准, 增强其创新意识。在游戏教学软件设计中, 需注意增强其典型性及针对性, 确保在软件应用中, 渗透信息技术知识内容, 且还需做到在学生参与游戏活动时, 提升课程要求能力。虽然大部分软件开发者为专业开发商, 但是校方需做到的是, 对软件开发商实施理论指导及培训, 将软件开发门槛提升, 进而帮助整体增强游戏软件教学性, 达到寓教于乐的效果。

(二) 游戏教学法可以培养和锻炼学生的实际操作能力

在中学信息技术课程中, 学生不仅要很好的掌握课程的理论知识, 对所学知识的实践能力同样很重要。游戏教学法在课程中的应用正好解决了这个问题。例如在教学时只是把课本知识罗列出来教授给学生, 就无法让学生形象、全面的对所学的知识有一

个全面的认识, 如果把知识以游戏的方式展示给学生, 并让他们自己动手参与进来, 有了实际操作, 印象自然也就比较深刻。这样, 学生在游戏的同时, 既掌握了知识, 又锻炼了自己的实际动手能力。

(三) 营造愉悦氛围, 激发学生的学习兴趣

爱因斯坦提出: 兴趣是最好的老师, 所有智力方面的活动都依赖于兴趣。兴趣是一种活跃的非智力因素, 但在智力活动中却有着至关重要的作用。可以说学生对认知对象感兴趣的程度直接制约着学生大脑的兴奋度与思维的活跃度, 直接影响着学生的学习行为与学习结果。兴趣是教学成功的先决条件。学生正处于形象认知阶段, 活泼好动, 如果只是一味地进行知识的讲述, 势必会造成教学氛围枯燥无味, 学生容易滋生消极情绪, 这并不利于教学活动的正常开展。而引入游戏教学机制, 将学与玩结合在一起, 以学生所喜爱的游戏活动形式来呈现与学习新知, 这使得原本枯燥而呆板的教学更加富有生机与活力, 更加符合学生的心理特点与认知规律, 自然可以激起学生内心求知的火焰, 使学生以饱满的情绪与兴奋的状态来展开主动而积极的探究活动。

(四) 充分利用游戏设置合适的教学情境

在信息技术应用范围不断扩大的情况下, 中学信息技术课程教学创新已经成为提高学生各方面能力的重要保障。根据相关研究可知, 兴趣是学生最好的老师, 可以引导学生积极参与到各种知识的学习中、各种获得举办中, 并且, 学生的潜能可以得到充分挖掘。因此, 游戏教学在中学信息技术课程教学中的应用, 必须注重学生学习兴趣的有效激发, 让学生将信息技术学习作为要学习目标, 才能真正提高中学信息技术课程教学的整体效果。在实践教学过程中, 充分利用游戏设置合适的教学情境, 是一种增强学生学习兴趣的有效途径。

例如: 利用金山打字这个软件构建打字游戏, 不仅可以让学生认识到信息技术的重要性, 还能让学生积极参与到打字这个活动中, 从而在与游戏中的人物进行相互追逐的情况下, 让学生掌握相应的打字技巧。因此, 通过合理运用打字游戏, 学生在激烈的学习氛围下可以深切的感受到学习带来的快乐, 并养成良好的打字习惯和树立正确的学习目标, 对于促进中学信息技术课程教学水平不断提升有着极大影响。

结束语

总之, 将游戏引入教学之中, 将学与玩结合在一起, 真正实现了寓教于乐, 使学生在玩游戏的过程中学到更多的知识与技能, 同时也可以让学生的身心更加和谐健康, 这正是新课改下信息技术课程教学的主要目标。教师要以新课标为指导思想, 在教学中加强实践与探索, 这样才能让信息技术教学因游戏的加入而变得更加生动, 更加精彩。

参考文献

- [1] 张景川. 游戏教学在中学信息技术课程教学中的应用研究[J]. 软件导刊, 2017(11): 186-188.
- [2] 徐晶宁. 游戏教学在中学信息技术课程教学中的应用探讨[J]. 科学大众, 2017(4): 7.
- [3] 王志安. 基于游戏教学在中学信息技术课程教学中的应用探析[J]. 才智, 2018(33): 165.