

游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨

王叁梅¹ 潘燕²

1. 德兴市第二中学 初中信息技术 334200;

2. 德兴市张村学校 初中信息技术 334205

[摘要]随着信息化时代的全面到来,学生信息技术素养培养也成为了教育领域广泛关注的问题,如何通过多种行之有效的教学策略来强化学生的信息技术应用能力也成为了教学活动开展的关键所在。而游戏化教学则是遵循以学生为本的原则,以调动学生积极性和参与度为主要目标的教学形式,将其应用到初中信息技术课堂之中,能够让学生更好的参与到学习活动中,确保学生获取良好的学习体验,因此本文就从游戏化教学及其应用的意义出发,提出了引导式、探究式、技术操作式和生活式游戏化教学的应用策略,希望能对初中信息技术教学水平的提升起到应有的促进作用。

[关键词]游戏化教学;初中信息技术;应用

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.03.1050

一、游戏化教学概要

所谓的游戏化教学,也就是以游戏的形式参与到学习活动之中的教学过程。游戏化教学更强调寓教于乐的教学理念,认为要先激发学习者的学习兴趣才能达到更好的教学效果。而游戏化教学的本质也就是以游戏的方式开展学习活动,具体的途径包括了数字化游戏以及游戏活动两个类别,教师应该结合学生对游戏的认知,将游戏作为获取知识的平台和载体,确保信息传递的过程更加灵活生动,摆脱传统教学之下单向说教的教学机制,确保教学过程更具互动性和灵活性,为学习者营造更加积极的学习氛围,培养学生的创造力和现象,从而推动教学有效性的不断提高^[1]。

二、游戏化教学在初中信息技术课堂中应用的意义

(一) 调动学生积极性

通过游戏化教学的应用,能够将枯燥、复杂的信息技术知识以游戏的形成呈现在学生面前,让学生能够对多种知识产生更加直观的认识,从而使学生的积极性得到充分调动,确保学生能够在不断的学习之中投入更多的时间和精力,确保学生初中信息技术素养的全面形成,这也将为后续教学活动的全面开展起到应有的促进作用。初中生对于游戏这种教学形式有着本质的喜爱,而作为教师也应该以调动学生积极性为主要目标,不断选择更符合学生实际需求的游戏,才能让学生将更多的时间和精力投入到初中信息技术学习之中,达到更加理想的学习效果。

(二) 强化课堂参与度

在传统的信息技术课堂之中,一直存在着学生参与度不足的问题,很多学生对信息化技术知识缺乏相应的兴趣,同时一些性格内向的学生也不愿意提出自己的想法和见解,这也是信息技术学生参与度无法提升的主要原因。而在游戏化教学模式的应用之下,初中信息技术课堂之中每一个学生都需要参与到游戏活动之中,让学生自觉主动走入到学生创设的游戏化情境之中,根据游戏规则开展学习活动,从而使学生在游戏的带动下更好的参与到学习活动中,促进初中信息技术课堂学生参与度的不断提高,为初中信息技术教学活动的有序开展奠定更加坚实的基础。

(三) 强化学生实践能力

游戏化教学本身有着更强的实践性,而在初中信息技术课堂之中,游戏化教学活动的开展也能确保学生的动手实践能力得到全面提升。通过游戏化教学能够让学生的动手操作意识和知识实践水平得到全面提升,使学生在游戏过程之中探究所学知识的应用方法,让学生在游戏之中获取更加丰富的知识实践经验,进而确保学生的实践能力和实践意识得到全面提升,为学生信息技术学科核心素养的不断提升起到应有的促进作用。

三、游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用策略

(一) 引入探究式游戏化教学

所谓的探究式游戏化教学,也就是以游戏活动为依托,为学生提供更加真实的问题情境,通过游戏引导学生进行知识的探究,找到解决问题有效方法和策略。这种教学模式更适合应用到综合知识的实践、信息处理能力的强化以及问题解决能力的培养之上。探究式游戏的本质在于运用游戏为学生创设合理的教学情境,让学生能够在不断的探究之中发现知识,建构知识和获取知识。

在探究式游戏教学活动应用之中,教师首先要对当前的教学内容进行全面的分析,探究哪些教学内容适合应用到探究式游戏活动之中。其次教师要对学生的学习认知进行充分的调研,了解学生感兴趣的内容,树立明确的教学目标,科学的选择探究游戏,进而依托于学生的学习特性、知识能力和学习情况完善探究式游戏活动的具体内容。比如说在学到《加工图片素材》这一课时,教师就可以引入为校刊设计封面的游戏活动,以校刊对学生设计作品的选拔为游戏活动过程,为学生提供良好的游戏场景,使学生能够更加迅速的进入角色,同时教师也要指导学生在游戏过程之中做好分工和协调,针对素材的选择和处理、制作过程和设计理念进行协作,使学生能够有序的参与到游戏活动过程之中,激发学生学习的兴趣。教师也应该帮助学生解决当前探究式游戏过程之中存在的疑问,同时为学生提供总结和汇报的平台,让学生讲述自己参与游戏的分工情况、活动体会情况与活动的收获及遇到的困难,说说自己是如何解决问题的,对自己的作品加以呈现。教师也要组织学生作为评委,对不同小组的游戏成果加以评价,同时教师也应该针对表现良好的游戏小组

颁发对应的奖励。在这种教学模式之下，教师可以通过游戏为学生提供一个游戏化情境，让学生通过角色扮演参与到游戏过程之中，进而使学生能够运用自身所学知识完成游戏，从而使学生的信息化技术应用效力得到全面提升。

（二）引入技能训练式游戏化教学

信息化技术课堂更强调于理论与实践的有机融合，而在我国《中小学信息技术指导纲要》之中也明确提出，初中信息化课堂应该有70%以上的课时进行实战演练，因此技能训练也成为了初中信息技术课堂教学活动开展的核心。而作为教师也应该放弃过去传统的重复式机械化的练习机制，以技能训练式游戏来强化知识的转化效力，使学生能够在学习过程之中思考实践的方法，在实践之中探究知识应用的原理，进而对学生的操作性技能加以有效的培养，同时也能起到活跃课堂氛围，激发学生在学习兴趣的目的。

教师在开展技能训练式的游戏活动时，也应该明确学生的实际情况，尊重学生之间存在的个体差异，并以此为基础构建出合作化游戏机制。比如说在开展《从网上搜索文字资料》这一课时，这堂课程的教学目的在于让学生对不同搜索引擎的特性加以了解，运用高级搜索功能探寻提升获取信息效率的方法和对策，对常用的下载工具产生更加深刻的认识。而教室在这个过程之中，可以为每一个学生的电脑上按照对应的dreamtest智力问答系统，让学生能够运用游戏软件开展竞赛活动。在教学过程之中，教师也可以要求学生以网络信息搜索的方式对游戏软件提出的问题加以回答，引导帮助学生探寻问题的答案，并针对学生游戏过程之中暴露出来的问题进行探究，对各个小组任务完成情况进行检查。教师也要对信息获取的方法和技巧加以总结梳理，为学生树立正确使用互联网的理念。通过这种教学模式，不仅能够强化学生信息搜索技能的应用能力和意识，同时也将让学生对定位信息和甄选信息有着更加深入的理解，从而使学生在网络之上有着更强的筛选信息的能力，推动初中生信息素养的全面形成。

（三）开展引导式的游戏化教学

引导式游戏教学活动结合了探究式与技能训练式游戏教学活动的优势，在游戏之中能够让学生更好的学习和探究新知识，同时也能夯实学生的知识基础，提升知识的转化效率。在引导式游戏活动之中，学生的学习更具目的性，会以完成游戏任务开展学习活动，不断激发学生学习的兴趣，让学生的学习活动得到顺利开展。在引导式游戏活动之中，游戏内容本身有着较为紧密的联系，从而更好的引导学生完成对应的学习目标^[2]。

引导式游戏要求游戏内容与学习内容相符，内容和任务应该与课程存在着紧密的关联，达到传递知识，帮助学生巩固知识的作用，而从游戏时间上来看，为了确保其能够更好的作用于课堂之中，也应该将游戏的过程尽可能控制在30分钟左右，而游戏形式则应该以目标化游戏和竞争化游戏为

主。

举例而言，在学到信息技术理论课程时，这些内容往往以概念的介绍为主，缺乏具体操作的内容，如果教师采取传统的教学模式进行概念知识的传递，会导致课堂氛围较为沉闷，且学生学习积极性无法得到充分调动，同时也将对学生学习兴趣造成不良影响，而作为教师在这个过程之中就可以围绕着教学要求，采取你讲我猜、看谁记得快、猜猜看、传音机和七嘴八舌等游戏活动，以教师组织、学生参与操作、教师辅导的方式开展游戏活动，让学生能够对多种理论知识产生更加深入的理解和记忆，为学生创造一个良好快乐的教学环境，确保学生的创造力得到充分发挥，让学生亲自参与到信息技术的教学活动能够之中，强化教学内容的直观性，促进教学效率的全面提升。

（四）开展生活式的游戏化教学

随着信息化时代的全面到来，越来越多先进的技术和理念被应用到人们的日常生活之中，为人们日常生活带来了极大的便利。而在初中信息技术课堂之中，教师也应该探究将游戏与学生日常生活紧密结合的方式，通过生活式游戏化教学开展，让学生更好的参与到学习活动之中，确保学生能够对信息化技术与自身实际生活存在的紧密联系加以全面的认识，促进学生在学习积极性和学习能力的全面提高。

比如说在学到《信息交流的方式》这一课时，教师就可以引入生活化的游戏，让学生说说在日常生活之中会运用哪些方式开展信息交流，这些信息交流方式有着哪些特点和需要注意的问题，看看哪个小组说得又快又好。教师也要在这个过程中充分发挥自身引导作用，将本堂课程教学的重点和要点融入到游戏过程之中，同时对学生列举的内容进行补充、优化与完善，使学生能够认识到信息技术与自身实际生活存在的紧密联系，让学生对信息交流载体产生更加深入的了解，这也利于学生更好的参与到学习活动之中。通过这种生活式的游戏化教学，能够培养学生以信息技术视角观察自身实际生活的良好习惯，让学生对多种信息交流方式的特点产生深入的认知，从而使学生能够更好的概括信息交流的途径，养成正确参与网络信息传递活动的理念，强化学生的网络责任感，推动学生信息化学科核心素养的全面形成。

四、结束语

综上所述，在初中信息技术课堂之中，教师也应该充分运用游戏化教学来调动学生学习的积极性，让学生能够在不断的游戏之中提炼知识，夯实基础，强化自身操作能力，这也将对学生多种能力的协调提升起到更加有力的推动作用。

参考文献

- [1] 万兵伟. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨[J]. 明日, 2018(16): 168.
- [2] 黄英俊. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探讨[J]. 卷宗, 2018(14): 163.