

当中的足球教学任务,进一步的达到寓教于乐的目的。整体来说,初中体育教师在对游戏教学活动进行创设的过程当中应当始终坚持革新性、教学性以及趣味性的基本准则,其中趣味性能够有效的激起初中学生参加初中体育教学当中足球教学活动的欲望,教学性在于将游戏与足球技能知识相互融合,而革新性则是革新游戏的内容以及形式,防止由于游戏内容以及游戏形式的重复性而降低初中学生对初中体育教学当中足球教学活动的期盼值。

比方说,初中体育教师可以应用“你追我赶”的体育游戏进行教学,将初中班级当中的全部初中学生划分成为人数相同的五个游戏小组,游戏小组当中成员一分为二,分别站到足球训练场的南侧以及北侧,在初中体育教师吹哨之前,足球训练场南侧的游戏小组成员迅速带着足球跑向足球训练场的北侧,以此类推,直到全部的游戏小组完成带着足球跑训练,消耗时间最短的游戏小组取得本次游戏的胜利,这样一来,既提高了初中学生带球跑的水准,还进一步的增强了初中学生的竞争意识、团队意识以及合作意识。

二、推进初中体育课程教学当中足球教学手段的现代化

现有的足球实践教学活动中以要求初中学生反复练习足球动作为主,但是大多数初中体育教师受自身足球知识水准较差等多个因素的严重影响,初中体育教师足球示范动作不够规范,不仅无法对初中学生的足球技能起到极大程度的引导作用,还极有可能给初中学生示范了完全错误的足球技术动作。这个时候,初中体育教师可以灵活的运用案例教学方式以及多媒体教学方式等现代化教学方式,既能够应用互联网信息技术在专门的足球技术教学网站获得图片以及视频等各种类别的教学素材,还能够应用多媒体教学设施对体育动作教学视频进行播放,这样一来进一步的提升了足球技能动作示范的规范性以及标准性,并且能够充分的满足不同足球基础水准以及足球学习能力的初中学生对不同足球课程教学速度的要求。

比方说,初中体育教师可以为初中学生播放2018年俄罗斯世界杯的足球比赛,应用足球比赛实际讲授防守球员以及接球员的位置联系,协助初中学生充分掌控足球越位的意义。如若在进攻方出球人员出脚的一瞬间,在对方的足球半场,接球员比包括守门球员的倒数第二名防守球员距离球门更为接近,同时比足球离球门更为接近,并尝试借助这个位置干扰对方球员争抢足球,干扰足球比赛,借助对方身上反弹球以及球门柱衡量,这样一来就会被裁判员判罚越位。除此之外,初中体育教

师还可以通过对比视频进行观看的形式向初中学生讲授不同的足球比赛活动的战术,进而进一步的提升初中学生足球比赛活动战术的应用水准。

三、巧用分层教学方式

以往初中学生所学习的技能动作以及足球知识都是相同的,没有充分的考虑到初中学生足球比赛能力、体育学习诉求以及足球基础知识等等的差异性,既没有贯彻因材施教的教学理念,也没有充分的满足初中学生个性化体育进展的需求,对初中学生足球知识以及技能的学习产生了一定程度的约束作用。对此,初中体育教师可以对全部的初中学生进行主题交流、问卷调查以及小测试,充分的了解每一名初中学生对足球的兴趣以及了解层次,并以此为基础将全部的初中学生会说呢过划分成为基础、普通以及优秀等三个层级,其中优秀层级的初中学生不仅足球比赛能力以及足球理论知识相对来说较为优异,还非常的热爱足球这一项体育运动,足球教学应当以足球比赛战术以及足球比赛规则等为主要进行教学的内容;普通层级的初中学生掌控最为基础的技能动作要领以及足球理论知识,平时也仅仅是偶尔参与足球比赛活动,初中体育教师应当以足球技能动作等的教学为重要的课程教学内容;基础层的初中学生大部分对足球比赛较为陌生,平时没有参与过足球比赛活动,足球的教学就应该将足球基本动作以及足球理论知识作为重要的课程教学内容,以培育初中学生对足球这项体育运动的兴趣为最为基本的教学目标。

结语

总的来说,初中体育教师应当充分正视现有初中体育课程足球教学方式的漏洞以及弊端,并通过游戏教学方式、分层教学方式以及多媒体教学方式等高效合理的教学方式提升初中体育课程足球教学过程革新性以及灵活性,为进一步的实现初中学生与初中体育教学事业的协同进展奠定坚实的基础。

参考文献

- [1] 邹植阳.农村中小班化足球教学的可行性研究——以增城区石滩镇三江第二中学为例[J].青少年体育,2018(11):58-59.
- [2] 何柏相.影响初中足球教学的练习密度与强度的因素研究——以广州市增城区小楼中学为例[J].当代体育科技,2018,8(19):148+150.
- [3] 董艳丽.巧用信息技术 增强体育功效——初中体育足球理论教学中信息技术的有效应用[J].中国教育技术装备,2017(11):134-135.

游戏化教学在初中信息技术教学中的应用

刘 欢

(云南省楚雄州楚雄北浦中学 云南 楚雄 675000)

[摘要]虽然信息技术教学的重视度得到了明显提升,但在实际地教学过程中存在着一些问题,导致学生对信息技术学习的兴趣不足,信息技术教学目标难以实现。这就使得改善教学方式提升教学效果势在必行。基于此,需要教师在教学中结合学生特征加强对游戏化教学模式等趣味教学模式的运用,在满足初中生心理需求的基础上达到改善教学效果、培养学生综合能力的目的。

[关键词]游戏化教学;初中信息技术;应用

游戏化教学是通过将游戏活动与教学内容相结合的教学方式,达到营造更轻松愉悦的学习氛围的效果,它符合初中心理特征,是激发初中生学习积极性的有效教学法。在初中信息技术教学中应用游戏化教学,对于改善现阶段信息技术教学中存在的多种问题、提高教学效果、推进学生全面发展、实现教学改革等各方面都具有重要意义。因此,不论从教学水平提升方面而言,还是从保障学生综合全面发展方面而言,分析游戏化教学在信息技术教学中的运用都非常必要。

一、游戏化教学在初中信息技术教学中的应用价值

首先,信息技术作为互联网时代中应用非常广泛的一种技术,培养学生的信息技术基础知识与能力是提高学生社会适应力、竞争力的重要方式。而在信息技术教学中融合游戏化教学,能够降低信息技术教学中存在的枯燥感,同时缓解学生对专业知识学习的为难情绪,从而逐渐提高学生的学习动力,继而提高初中信息技术教学效果,提高学生对信息技术的认识与理解效果,为学生的综合能力培养奠定基础;其次,游戏化教学的运用,能够推动信息技术向更多元化的方向发展,在优化教学氛围的同时,可借助游戏活动的互动特征促进学生合作能力、沟通能力、协调能力等多种能力的培养。这不仅有利于信息技术教学课程本身价值地发挥,还能够激发和拓展出信息技术教学的更多教育价值,达到进一步优化教学水平的效果^[1]。

二、游戏化模式在初中信息技术教学中的具体应用

(一) 利用游戏活动进行课题导入

信息技术课程的专业性特征较为突出,教学具有枯燥性较强的特点,这对于信息技术专业认知不足、注意力不易集中的初中生而言,是造成初中生在信息技术教学中产生抵触情绪、低迷情绪的重要原因。良好的课堂导入能够改善学生对信息技术教学的态度,有利于营造出轻松、有趣的课堂氛围,能够在一定程度上消除学生的抵触与低迷情绪,对于提高学生的积极性具有一定作用。因此,在信息技术教学中,应运用游戏活动进行课题导入,达到先声夺人的效果,转变学生学习态度,为提高教学效果奠定基础。例如在学习《信息及其特征》这一单元的相关内容时,教师可在课程开始之前运用相关游戏进行课堂导入。通过播放影视作品中的声、光、影等信息片段,通过竞赛小游戏引导学生思考信息的类型,结合影视作品及竞赛小游戏能够激发学生的学习兴趣,同时引导学生体验和感受不同类型的信息,为后续教学奠定基础。

(二) 结合教学内容在教学中合理穿插游戏活动

初中生的思维活跃,课堂导入中的游戏活动虽然能够发挥出一定的激发学生

学习兴趣的作用,但随着教学内容的深入,课堂导入种游戏活动的效果会逐渐消失殆

尽,在长时间的教学中,学生对信息技术教学的抵触情绪会再度袭来。因此,为持续保障学生的学习兴趣,提高学生参与主动性,在教学中还需要结合实际教学内容在教学过程中合理穿插相关游戏活动,在保障学生学习积极性持续性的同时,结合生动的游戏活动能够降低信息技术知识的抽象感与枯燥感,提高学生对教学知识的理解与掌握能力^[2]。在学习《信息及其特征》过程中,教学进行到信息共享性时,教师可适时开展传纸游戏,让学生更真实地理解信息的交换是双方都享有的被交换的同一信息以及信息可被多次重复使用的特点。实现在活跃课堂氛围的同时,提高学生

(三) 运用多种游戏类型进行教学

游戏化模式在信息技术教学中的运用应保障游戏类型的多样性,以此满足初中生的不同需求,进一步发挥出游戏化模式在改善教学效果方面的价值。利用探究性游戏活动开展教学,能够进一步提高学生对信息技术知识的理解能力,具有更高的启发价值,对于优化教学效果具有重要作用。例如在教学《认识计算机网络》时,教师可以课后收集资料初步认识计算机网络相关知识为主题,将学生分成小组,以比赛的形式引导学生参与活动,在正式教学中由小组代表汇报各小组的收集情况,以此实现探究目的;其次,可利用辩论式游戏活动开展教学,不仅能够帮助学生提高对知识的理解与掌握效果,还能帮助教师清晰学生的学习情况^[3]。例如在学习《安全地使用网络》一课时,教师教学完成之后,可以“为什么网络安全得到广泛重视”等相关论题引导学生根据所学知识及自身经验对论题进行辩论,达到巩固学习效果、了解学生学习情况的目的。

结束语

信息技术教学是初中教学中的重要内容,是培养学生互联网思维与能力的重要教学项目。运用游戏化模式进行教学,是改善教学效果培养学生综合能力的有效方式。在实际运用中,应在课堂导入、课中教学的任意阶段合理使用,提高学习兴趣,同时应注意拓展游戏类型,满足学生的多样化需求。

参考文献

- [1] 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探讨[J].考试周刊,2020,(68):112-113.
- [2] 黄立斌.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J].科学咨询,2020,(15):162.
- [3] 缪见霞.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J].中学课程辅导(教学研究),2020,14(10):147.