

是与普通的消费者与商品之间关系不同的是,这种关系必须建立在双方自愿的情况下,在此基础上进而演化出一种全新的消费模式,20世纪,西方国家正式产生消费主义这一理念,这一理念主要指的是人们通过对物质和精神的无节制消费来获得满足,相关专业的文献里,主要将商品的进化时期分为三个时期,几钱商品时期,商品时期和商品化时期,所谓的前商品时期,指的就是原始时代,人们对于生活物品的需求远高于满足人们精神文化的需求,主要是由于当时人类社会处于初步发展阶段,人类的生活环境较为恶劣,生存是人类的第一要务,随着工业革命的产生,人类社会生产力水平的提升,开始步入商品时期,在这一时期,商品的种类和数量都得到了大幅度的提升,同时开始初步满足消费者的精神文明需求,最后就是商品化时期,在这一时期,万物皆可消费,这一时期的商品种类并不仅仅局限于具体的物质,很多抽象文化符号所带有的文化意义也被摆上了商品价,人设消费模式仅仅是商品化时期的一种时代产物,西方学者波德里亚曾提出,随着消费社会的发展,商品并不止于满足人们的生存需求,商品已经逐渐变为文化和意识交流的一种形态,本质上来说,消费系统是建立在符号和区分的复码之上的,也就是说,人设满足了人们对于消费的期待,人们对人设进行消费,仅仅是消费,它的符号价值,同时也消费它所带来的价值观,人设本身并没有实际的使用意义,但是艺人的存在给予了人设具体的意义,艺人的明星光环使人设变得不同,在当前消费主义盛行的时代,艺人通过人设来对自己进行合理的包装,新媒体公司也紧紧抓住市场机遇,向观众传输相关节目和信息,获取观众的关注度,而观众受节目和相关信息的影响,进一步刺激自身的消费,以此来形成循环的消费链条。

值得注意的是,媒体在商业运作的同时也要衡量生产内容的价值观倾向,受众感兴趣的也有阴暗晦涩的一面,媒体不能纯粹以受众喜好为衡量标准,有自己的价值判断,并意识到自己作为公共媒体所肩负的舆论引导与教育责任,所以要选择性地报道宣传。因此,当文化产品与商品融为一体时,其传播效果的好坏都要最终落实到经济收益上。而媒体和艺人想要博取关注,就必须传播能产生具有轰动效

应的信息,“人设”——自我的“奇观化演绎”就是其中的一种。美国社会学者道格拉斯·凯尔纳提出“媒介奇观”的理论:“那些能体现当代社会基本价值观,引导个人适应现代生活方式,并将当代社会中的冲突和解决方式戏剧化的媒体文化现象。”从这一理论的描述中我们可以看出,“人设”因符合当今张扬个性的时代特征,适应现代生活的价值观,并且在银屏上演绎时具有一定的戏剧张力,符合大众的视觉消费口味,由此才会被各家媒体与艺人运用到极致。尽管“人设”如今被奉为演艺圈里营销的“黄金手段”,但艺人要认识到创作好作品才是证明自己才华,在观众心中永远磨灭不去的唯一方法。从人性的角度来说,“人设”尽管收效快,但对艺人的人性磨损也极大,在艺人塑造某一人设成功后,会在这一人设下进行批量化生产角色,自己生活中也被经纪公司要求必须以这样的形象出现,这样的人设背后牵扯着巨大的商业链与资本利益,牵一发而动全身,所以艺人将会因为损耗成本极大而背负这一人设去压制自我,长期下来对艺人本身是极其不利的。

3 总结

综上,在综艺节目中,艺人只要抓住网络文化传播的特性、抓住受众的兴趣点,就可以获得自我形象的一种塑造和展示,从而进行人设的塑造。找到自己身上符合网络消费文化热点的特征,确定契合受众的兴趣点,然后进行强调、放大以及自我的奇观化演绎,从而达到“被围观”,也就是“被消费”的目的,在此过程中要注意“人设”只能短期使用而非长期依赖,不断打磨好作品艺人才能收获长远的收益,实现观众与艺人的双赢。

参考文献

- [1]刘毕华.场景下的表演——关于新媒体中“人设”特征的研究[J].西部广播电视,2020(04):8-9.
- [2]王惠汕.新媒体时代“人设”蕴含的传播学意义[J].新媒体研究,2018,4(18):19-20.

信息技术下的幼儿园教学游戏化策略探究

綦慢辉

(山东省东营市河口区河口街道中心幼儿园 山东 东营 257200)

[摘要]教学游戏化策略的有效实施不仅能够吸引幼儿对教学内容的学习兴趣,还能让幼儿积极地参与到活动当中,有针对性的锻炼学生的思维能力以及动手操作能力,有助于提升教学质量。而信息技术与教学游戏化的有效融合能够为幼儿创建更为生动有趣的教学氛围,让幼儿在游戏化过程中加强知识的学习,提升教学质量,基于此,本文将详细阐述信息技术下幼儿园教学游戏化的主要实施策略,望予以借鉴和参考。

[关键词]信息技术;幼儿园教育;游戏化教学;教育游戏

基于幼儿生理特点和心理特点影响无法在教学课堂中保持长久的注意力,而游戏化教学模式能够以更加生动活泼的方式激发幼儿的参与兴趣,让幼儿更快地适应教学活动,为课程教学注入新的活力。在此过程中,充分发挥信息技术的优势和作用,能够丰富教学内容,延伸教学手段,将抽象化、枯燥化的知识以更加生动和直观的方式进行展示,有利于激发幼儿的参与兴趣,对提升幼儿教育质量以及促进幼儿全面发展具有十分重要的作用。

1 锻炼幼儿的思维能力

借助信息化手段,幼儿教师能够从网络中搜集与本课程内容相关的教学资源 and 素材,借助图片、视频以及动画等吸引幼儿的兴趣,锻炼幼儿的思维能力。幼儿的思维是发散性的,是他们天性的最佳展示,将信息技术与教学游戏化进行结合,能够对幼儿的思维进行恰当的引导,创新幼儿思维,在潜移默化中提升幼儿的思维发展能力。举例来说,在学习《龟兔赛跑》内容时,幼儿教师便可以在网络中搜集与龟兔赛跑相关的动画以及寓言故事等,让幼儿在观看动画视频以及朗读寓言故事的过程中了解龟兔赛跑的故事内容,此时幼儿教师可以让幼儿角色扮演乌龟和兔子两种动物,分别模拟他们在赛跑中的表现,加深对故事内涵的理解,也可以发挥下想象加入情节,演绎属于他们自己的龟兔赛跑故事。最后幼儿教师应当向幼儿讲述该故事所要表达的内涵,“做人不能因为比比人强而处处感到骄傲,同时也不能拿自己的长处与其他人的短处进行比较,只有谦虚谨慎才能不断进步。”这样一来,不仅让幼儿享受了游戏的快乐,也加深了他们对故事内容的理解。

2 增加教师与幼儿之间的交流与互动

由于幼儿年龄因素影响理解能力相对较差,因此幼儿教师在学习某些内容时幼儿无法全盘接收,在此种情况下幼儿教师可以借助信息技术直观化和生动化的优势加强学生对教学内容的理解与掌握^[1]。例如,未曾谋面的动物便可以借助多媒体教学设备进行展示,不仅生动形象,还能对动物的生活习性以及借助环境等进行深入观察。教学游戏化的主要目的是寓教于乐,因此幼儿教师可以从吸引幼儿兴趣和注意力角度着手,将教学环境转变为游戏环境,不仅能够吸引幼儿注意力,让幼儿积极地参与其中,还能加强与幼儿教师之间的互动与交流,提升教学效果。举例来说,在学习《小老鼠打电话》音乐内容时,幼儿教师可以借助多媒体教学设备向幼儿展示乐曲,利用鲜明、欢快的乐曲调动幼儿的多种感官,激发他们参与游戏化教

学的兴趣,并引导幼儿可以借助表演、绘画以及其他方式表达歌曲中的内容,激发幼儿的想象能力与创造能力,这也便达到了教学游戏化的主要目的,最大限度地提升了幼儿的学习兴趣。

3 身临其境,激发学习兴趣

虽然幼儿教育课本中的内容相对简单,但是由于幼儿理解能力相对较差,很多内容无法进行有效的理解,在一定程度上影响了教学质量。而信息技术与教学游戏化的有效结合,能够结合具体的教学内容为幼儿创设生动的情景,激发幼儿的联想,让幼儿有身临其境质感。举例来说,在学习《司马光砸缸》教学内容时,幼儿教师可以借助多媒体教学设备展示故事的内容,利用动画吸引幼儿的注意力。并在小朋友掉进缸时进行暂停对幼儿进行提问,此时幼儿教师也可以借助手边的材料,例如凳子等模拟水缸,幼儿便是缸外边的人,让幼儿进行思考,这样游戏化的教学方式不仅能够让幼儿创设生动的情景,同时也能够激发幼儿的想象能力,调动幼儿的多种感官,让他们能够边游戏边动脑思考,最终想出各种方法借助被困的小朋友。最后,幼儿教师继续播放视频,让幼儿知道司马光小朋友的解救方法^[2]。并让幼儿与司马光的解救方法进行对比,看看哪种方法更为有效。游戏化教学的有效实施在很大程度上激发了幼儿的想象能力以及理解能力,也为锻炼幼儿的思考能力和潜能奠定了坚实的基础。

结束语

综上所述,在开展幼儿园教学过程中,信息技术在幼儿教育游戏化中的充分应用和实践是素质教育背景下全新的尝试,对吸引幼儿的注意力,提升幼儿的想象能力具有十分重要的作用。因此作为幼儿教师应当采取有效的方式将二者进行有效的结合,应用于具体的教学内容当中,激发幼儿参与教学活动的积极性,提升他们的思考能力,为幼儿日后的成长和发展奠定坚实的基础。

参考文献

- [1]王波.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J].考试周刊,2018(98):145.
- [2]吴毕宇.初中信息技术教学中游戏化教学的应用探究[J].电脑迷,2018(11):128-129.