

的划分,从而使得教学更有层次感,学生对知识的把握也更加准确,实现教学重点和难点的突出^[1]。

(二) 利用信息技术有利于丰富教学内容

在传统的初中生物教学过程当中,学生所接触到的知识是来自生物教科书上的,而教科书上的知识有一定的滞后性,时效性不高,这就会导致学生所学习的知识始终停留在一个范围之内,学生的眼界得不到开阔。而通过信息技术的利用,教师可以利用信息技术在网络当中搜集相关的信息,并针对学生的认知能力和教学要求选取恰当的内容,拓展学生的视野,让学生能够在丰富的生物知识当中奠定扎实的生物知识,拓展学生的视野。除此之外教师还可以利用信息技术构建生物模型将生物知识变成看得见摸得着的一种学习对象,从而促使学生能够积极主动地去学习生物提高教学效果。

二、初中生物教学中多媒体实验教学的具体实施策略分析

(一) 利用多媒体设备,通过实验突破生物教学重点和难点

对于初中生来说,他们在知识的认知上还有较大的缺陷,且他们的认知大多处于感性层面,对于很多生物理论知识掌握力度不够,对一些重点和难点并不能够进行有效的认知。在此背景下,教师可以运用多媒体实验教学的方式帮助学生突破重点难点知识。比如在教学“受精卵的形成过程”这一内容时,在传统的生物实验当中,由于受到器材以及实验场地的限制,这个实验并不能够完成^[3]。这时教师就可以利用多媒体设备将受精卵的形成过程展示给学生,让学生观察精子进入卵细胞之后与之相结合形成受精卵的整个过程,经过多次细胞分裂后形成的胚泡进入子宫内着床的过程,使得这一原本抽象的内容变得更加生动形象,更有助于学生更好的理

解和掌握这一内容。

(二) 利用多媒体对学生进行实时评价

评价在课堂当中是一种非常重要的教学方法,也是引导学生进行自我评测和自我认知的一种手段。传统的评价方式过于单一和滞后,导致评价效果不高。所以教师就可以利用多媒体,通过多媒体的电子交互多媒体投影展示功能对学生的作业进行实时评价,根据学生在生物学习过程当中遇到的问题进行实时引导^[2]。比如针对课后的练习题,教师就可以利用电子交互的方式,对学生的生物习题进行实时的跟踪观看,并对学生的习题内容进行指导,让学生看到自己做题过程中的优点和缺点,提出修改建议,学生能够实时地收到教师的反馈,并且在教师的引导下进行自我纠正,从而让学生的印象更加深刻,提高教学效果。

结语

在新时期背景下,信息化技术和高中生物教学的有机应用是优化教学效率的重要方法,更是实现我国教育信息化和现代化的必要手段,所以教师要不断提高自身的信息意识和信息化水平,在教学当中运用相应的信息技术优化教学效果,满足新时期背景下我国信息化教学发展的需求。

参考文献

- [1] 罗媛媛,李瑞.信息技术与高中生物课堂教学的深度融合——基于“睿易云教学系统”平台[J].新智慧,2020(24):19+21.
- [2] 李卓,任克建.信息化环境下高中生物教学设计方法的研究——以希沃触控式一体机平台为例[J].中学课程辅导(教师通讯),2020(08):65-66.

游戏化教学在初中信息技术教学中的应用

石磊

(新疆轮台县第二中学 新疆 轮台 841600)

【摘要】游戏化教育作为当前教育较为活跃的一种教育模式,其打破了传统课堂教学的一些限制,可以帮助学生建立良好的学习目标。游戏教学法是新课改下应用成效非常明显的教学方法,游戏的互动性、刺激性和娱乐性符合初中生们爱玩的心性,但是,在运用游戏化教学法时,应科学合理运用,切忌成为课堂教学的主体。本文从初中信息技术教学中运用游戏化教学的重要性入手,对游戏化教学在初中信息技术教学中的具体应用进行了探讨,旨在指导初中学生更好地学习计算机技术本领。

【关键词】初中信息技术;游戏化教学;应用策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.06.1256

游戏教学法是新课改下应用成效非常明显的教学方法,游戏的互动性、刺激性和娱乐性符合初中生们爱玩的心性,但是,在运用游戏化教学法时,应科学合理运用,切忌成为课堂教学的主体。接下来,谈谈对游戏化教学在初中信息技术教学中的应用的几点思考。

一、在初中信息技术教学中运用游戏化教学的重要性

第一,有利于激发学生学习兴趣与热情。游戏化教学能在很大程度上活跃课堂教学氛围,一改传统枯燥、沉闷的课堂教学氛围,充分集中学生课堂注意力,在游戏中感受信息技术的优势和魅力,进而主动、积极学习。第二,有利于提高学生信息素养。全面素质教育理念下,初中信息技术教学不仅注重教书,更注重育人,旨在通过信息技术教学培养学生学科核心素养。而游戏化教学的运用,能够实现寓教于乐,将信息技术理论知识与实践融合在一起,引导学生对信息技术树立正确的认知,在学习中提高自己的信息技术素养。第三,有利于提高学生综合素养。游戏化教学加强了师生互动、学生间的互动,在合作游戏中引导学生掌握知识和能力,培养学生团队协作意识、竞争意识,并锻炼学生的信息思维、逻辑思维、创造性思维能力,进而提高学生的综合素养。

二、游戏化教学在初中信息技术教学中的具体应用

(一) 通过小组合作游戏增强学生信息技术能力

在开展初中信息技术教学时,教师在讲解完理论知识后,可组织开展小组合作的游戏活动。如,在讲解“电子相册制作”章节知识点时,教学后,教师应布置学生以小组形式制作电子相册,明确要求和时间,增强同组学生之间的精诚合作,并在不同小组之间形成竞争氛围,在制作完成后,逐一展示,并共同评选出最佳制作奖、最佳创意奖等。通过合作游戏,有利于学生在游戏中充分展示自己的个性特征、专业能力,并不断增强信息技术能力,促进学生共同进步。课后,教师可布置家庭作业,让学生去制作班级相册、家庭相册,在实践操作中感受信息技术的实用价值、美学价值,为学生创造良好的学习体验,在激发学生兴趣的同时,也对学生信息综合能力的素养得到有效提升。

(二) 创新开展技能训练式游戏教学活动

众所周知,初中信息技术课程具有应用性、实践性,教师应有针对性的增加实践教学比重,引导学生在实践操作中理论知识学以致用,并掌握专业的操作技能,进而保证信息技术教学任务的完成、教学目标的实现。新课改下,教师应高度重视信息技术实践训练,增加学生的上机操作时间。传统“灌输式”+“板书”的理论讲解模式已无法满足信息技术课程教学需求,学生被动接受知识极易丧失学

习兴趣与信心。在教学中渗透游戏,让学生根据具体的游戏主题,参与游戏活动,有利于持续学生信息技术学习兴趣。如,在讲解“裁剪、组合图片”“抠图”等相关知识点时,教师应充分尊重学生的教学主体地位,让学生事先准备自己的证件照,上机操作、自由发挥,完成组合图片、P图以及抠图等不同操作,从教学实践来看,在P图游戏时,学生异常兴奋,天马行空,在充分发挥主观能动性的同时,掌握理论知识和专业技能。值得一提的是,为了凸显游戏化教学的教育意义,教师可开展竞赛游戏,给学生主题,让学生围绕该主题进行游戏竞赛,如此不仅能增强学生竞争意识,还能集中注意力,在游戏中完成学习任务。

(三) 积极开展引导式游戏教学活动

传统应试教育体制下,学生是被动地接受教师传授的知识,这样学生的学习兴趣不够浓厚,同时还会在一定程度上限制学生思维能力的培养。基于此,在开展游戏化教学活动时,教师作为教学的指导者、参与者,应加强引导。如,在初中信息技术课程教学时,教师应积极开展生活化游戏,加强信息技术与日常生活、社会实践之间的联系,有针对性的培养学生信息素养。这就需要教师通过引导式游戏教学互动来巩固教学目标,引导学生树立正确的人生观和价值观。如,在讲解“信息和信息技术”相关知识点时,教师应根据具体教学内容来设计教学目标,创设真实的教学情境,开展引导式游戏活动。如,以“信息和信息技术”为主题组织开展演讲比赛活动,让学生将自身对该章节知识的理解与自身的见解高度统一起来,写作演讲稿,在演讲活动结束后,让学生将自己的演讲稿通过word文档进行制作设计,自己装饰,结束后在班级中进行评比,共同评选出最佳制作奖、制作创意奖等不同奖项,有效激发学生的学习欲望。在学生完成任务的过程中,教师要予以正确的引导,及时发现学生学习中、思想上存在的问题,并予以纠正和指导,进而有效提高信息技术课程教学质量与水平,在教书的过程中培养学生综合素养。

综上所述,游戏化教学在初中信息技术课程教学中的应用,一改往日传统课堂教学中的弊端,彻底尊重了学生在教学中的主体地位,在游戏中激发学习兴趣与热情,在合作游戏中掌握理论知识和技能,并有效培养自身的团队协作意识、竞争意识,并在技能训练式、引导式游戏教学活动中深化对知识的理解和掌握,并通过课程知识培养学生良好的信息素养和综合能力,进而实现健康成长成才。

参考文献

- [1] 甘志福.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用分析[J].考试周刊,2019
- [2] 孙丹君.初中信息技术教学中游戏化教学的应用探究[J].东西南北,2018