

# 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用

强宝凤

新疆兵团第一师三团中学 阿拉尔市 843300

**[摘要]**在新课程背景之下,传统的教学理念已经无法满足当下初中信息技术课堂的应用需求。新课程改革要求学生能够掌握更多的信息技术知识,并且希望初中教师能够在趣味性和娱乐性的氛围之内,给学生提供更多的信息技术知识,这就要求教师的教学能够激发学生对信息技术的兴趣,并且能够更好的提升信息技术课堂的综合质量。初中信息技术教师结合多年的实操经验发现,如果只要合理设置教学游戏,就能激发学生的学习兴趣,而且要考虑到学生学习的实际特点,灵活地利用系统软件帮助学生提高综合学习能力,使学生的思维逻辑能够更加缜密,从而能够实现课内外信息技术知识的延伸,使其富有实践精神和创新精神。本文将就此加以探讨,从而能够为同行初中信息技术教师提供参考。

**[关键词]**游戏化教学;初中阶段;信息技术课堂;创新应用

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-627X.2021.12.372

## 引言

随着信息时代的全面到来迅猛发展的信息技术,给人们带来了更多的启示,也让学生们发现了信息技术人类生活的重要意义。培养学生对信息技术的兴趣和学习意志,需要学生首先掌握最基础的信息技术知识,只有学生有了基本的成就感和胜负欲,才能更愿意在初中信息技术课堂上学到更多的知识和内容。教师只有使用恰当的游戏机制才能奖励和带动学生之间的合作与竞争,促进学生积极思考,并且通过大胆的创新,就现代初中信息课堂上的应用策略。加以优化运用信息导入新课的策略,融合具体的实际生活实际,更好的掌握课堂知识,并且能够有效地落实现有教学初衷,在提升信息技术课堂的过程中,教师也总结了很多新颖的游戏化教学方式,帮助学生理解各类知识点,并且能够提升其专业技能和信息技术素养。

### 一、初中信息技术课堂中应用游戏化教学的问题

#### (一) 游戏外教学与传统教学观念冲突

传统的信息技术教学非常严肃,初中信息技术是一门理论与实践相结合的课程,但是在传统的信息技术教学过程中,理论的比例往往大于时间的比例,这就使得很多初中教师在信息技术课堂上,常常给学生讲大量的理论和使用的技巧,却没有办法受到预期的教学效果。传统的教学理念过于强调理论和记忆,反而弱化了信息技术的实践特点,这就使得游戏化教学不能发挥其应有的功效,因此,改变当前学生学习积极性不高的问题,应该首先从扭转传统教学观念的角度入手,从而能够充分调动学生的学习兴趣,并且使其在更好的学习范围内展开学习。

#### (二) 游戏化教学的设备不够完善

早期的初中信息技术教学,常常是一个电子教室解决所有问题,教师并没有与微课课件发展课堂等教学模式相结合,使得传统的游戏化教学软件并不完善。游戏化的教学不仅需要最基本的课桌电脑电子化的教学设备,而且还需要将这些教学设备使用游戏化教学案例,或者一些简单的教学类APP相连接,只有这样才能为初中信息化教师发挥游戏化教学的效果,提供更好的帮助,教师遵循以往的教学经验,使理论大于实践就会使难懂的技术操作无法实现,而现有的游戏化教学设施不够完善,很大程度上局限了学生的亲自动手能力,使学生对于一些比较难的技术知识一头雾水。有的教师在课堂上以口述的方式让学生们组织一些简单的游戏,但是这些游戏往往效果不佳,使得教师和学生之间难以形成良好的师生互动思维的博弈,也无法进行,学生在上课的时候只是照本宣科,听老师讲课,没有真正在游戏的氛围之内实现信息技术的全面领悟。

#### (三) 学生在学习过程中难以集中注意力

初中生对信息技术的学习本身很有兴趣,如果游戏化教学充满了趣味性,初中生很愿意参与其中,但有时教师的游戏化元素往往不能帮助学生集中注意力,反而会使其理论知识储备不足。这主要是因为,教师在实际操作的过程中忽略了学生的实际学习特点,常常会由于游戏与理论结合的不够完善,使得学生在实际操作和游戏的过程中只是关注游戏的笑点,却忘记了学习真正的技术和知识,导致教师在考核的时候,学生注意力分散或产生挫败感,有的学生因此而焦虑,认为自己学不会信息技术课程。游戏化教学却不能够完全带动学生的学习积极性,或者有些游戏没有真正的实际效果,分散学生的注意力,收不到良好的教学效能,这使得很多初中。信息技术教师非常头疼,觉得在初中信息课堂上使用游戏化教学是很难的一件事。事实上,初中信息技术教学并非如此,只要能够探讨在初中信息课堂上合理应用游戏化教学的具体策略,就能够完善学生的学习过程,并且能使信息技术的教育教学变得更加迅捷。

### 二、初中信息技术课堂中应用游戏化教学的意义

#### (一) 是对传统教学模式的优化

传统信息技术课堂中教师采用灌输式的教学模式,只是使学生被动的接受知识,这是一种学生学习积极性的挫败,也是在教学模式之下难以形成学科核心素养的原因。因此,为了能够提升初中生的信息化水平应以游戏化的教学融入到信息技术课堂之内,这样不仅符合初中生的身心健康,而且还可以打破传统教学模式的弊端,使学生能够在一个更有文化氛围和快乐感的信息技术课堂之内学习,通过游戏进行有效的互动,并且在愉快的范围之内达到学习的目的。游戏化的信息技术课堂能够打破传统教学模式的弊端,并且对传统教学模式进行显著的优化,这是一种在小初中信息技术课堂内优化现有教学模式的方式。

#### (二) 促进信息技术课堂参与度

学生只有愿意参与到初中信息之内,才能够掌握信息技术的相关技巧和知识,又能够在信息技术课堂上有表现与参与性和积极性,这要求教师在平时就为学生构建一种更为和谐的教学氛围,而且也要求教师能够在游戏化的课堂之上,给学生打造一个更加愉快的学习天地。初中信息技术课堂不再是枯燥无味的文字叙述,而是一种能够帮助学生参与信息技术的全新模式,教师基于计算机的载体,给学生开辟了更多有趣的实践活动,以游戏化来串联整个课堂的主线加深学生对信息技术知识文字类表述的理解,并且能够提升在课堂教学中的整体效率。很多学生在经由教师传递信息和基本知识的同时,正在逐渐拓展个人的思维,使得其思维领域更加广泛,使自身的教学目标意识不断的强化,如果信息素养能够帮助学生适应社会,有更好的社会适应性,那么学生就会

更愿意与教师一起在课堂上学习信息技术和各类知识，并能够展现出独有的学习创意性。

### （三）完美地实现寓教于乐

寓教于乐，对目前的学生学习而言是非常重要的，很多学生在平时承受着比较大的课业压力，如果能够在学习的过程中有更多的乐趣，那么初中生的学习就会变得更加轻松，效率也会成倍提升。初中教育的最佳状态是在获取知识的同时，能够更加主动而快乐游戏化的教学，正是这样一种迎合学生学习特点的新型教育方法，符合初中生的年龄特点，不仅能够让学生在课堂上展开游戏活动，而且还能够游戏的过程中获得信息技术和新的知识，在游戏式的教学和小组合作之中，学生的自主性和积极性会被逐渐激发，学生的创造性和信息素养也会逐渐形成。游戏化的教学使得传统初中信息课堂上存在的问题都被逐渐的改善，教师和学生之间有效的互动教学模式也不再单一，这样的教学才是学生们喜欢的学习方法，游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用，正在显著地改善着以往教学的弊端，并且能够让学生越来越喜欢信息技术课堂，落实学生信息素养培养的目的。

## 三、初中信息技术课堂中应用游戏化教学的策略

### （一）挑选合适的教学游戏，激发学生的学习兴趣

学生的心智已经相对比较成熟，初中生的特点在于其逻辑思维已经开始逐渐发展，教师在进行初中信息技术教学过程中，一定要挑选合适的教学游戏，因为只有满足初中生思维习惯的教学游戏，才能够真正达成寓教于乐、因材施教的效果。为了能够激发学生的学习热情，在指导学生进行电脑基础制图绘画时，教师可以在互联网上查找不同的执行文件，将游戏技术嵌入到教学课件之中，植入电脑的绘图技术可以绑定学生，在学习绘图软件基本知识之后，只要点击相应的模块，就能够运转exe文件程序，提高教学的趣味性。比如，双击Huitugame.exe这一文件程序就能进入到游戏的自主绘图界面，游戏分不同的层次，有简单的也有比较难的，中学生的形象会出现在电脑画面之中，教师通过虚拟人物Mary，向学生介绍了绘图软件中各个程序和模块的功能，而后请学生们借由程序中的铅笔功能绘制不同的形状。初中生觉得这种方式非常有趣，而且虚拟人物Mary的形象多变，让学生们感觉耳目一新，很多学生都愿意把画笔移动到Mary所在的区域，在点击区域绘画和画图工具时，还可以调整线段的宽度和长度。通过与虚拟人物Mary老师的互动，初中生发现还可以在这一游戏软件中进行涂色和颜色对比的尝试，经过一系列的详细介绍，对本节课的知识点有了详尽的了解之后，初中生掌握了画图工具并进行多次实验，最终熟练掌握探索几何图形的绘制方法，利用电脑图标和一些快捷键，使得绘制的图形更加完美，找到对称点和关键点，并进行简单的图案填充。

本堂课的教学重点主要在于游戏化的教学软件，能够使学生更愿意主动的学习，而教师和学生之间的沟通也借由虚拟人物的带动变得更为轻松，游戏激发了学生的学习兴趣和好胜欲，因此也有利于其提高课堂学习质量。

### （二）在信息技术游戏中融入生活元素，营造活跃气氛

把生活的元素融入到初中信息课堂之内使得信息技术课程多学了一些基础知识，同时还能进行对外扩展。人们身处物质化的时代，又看到了很多信息技术的集成产物，基础知识能够解决很多实际生活中的问题，也能够解释一些特有的信息流现象，教师创设生活化的游戏活动，能够将信息技术课堂上的游戏活动与信息技术理论之间有机结合，从而能够营造更加积极活跃的课堂氛围，吸引学生主动学习、共同进步，提高课堂教学质量。在提供各类图文资料的同时，学

生也愿意把贴近生活的游戏活动作为平时的兴趣点，借此展开更多的信息技术游戏学习，而且还能够在信息技术课程的有效引导之下，与同伴共同完成某一信息技术学习项目。

比如，教师为了能够让学生体验到现代信息技术与生活之间的密切联系，首先应该让其了解信息技术在现代生活中的应用，比如说VR虚拟旅游技术，一件是声控家居等等，这些信息技术都能够在安全的范围之内为人们提供便捷化的高质量生活服务。学生也愿意举自己家的例子，有的学生说搜索引擎搜索学习资料非常快捷，有的学生则说利用word软件编辑一些文稿和学习资料非常有效，还有的学生喜欢用聊天工具咨询教师学习上的一些问题，有的学生指出自己的父母常常使用支付工具进行线上支付，非常方便。初中生发现了大量与信息技术和生活相关的现实，而结合这些现实进行模拟的实验，使学生们感觉更加有趣，教师在游戏中请学生完成小李的一天，体现信息技术融入现实生活中的便捷性或进行一些幻想教师可以指导学生展现不同的信息化时代畅想，比如小李早上起床之后用智能手机浏览新闻，而后又到公司打卡，在公司的系统中进行计算机文稿的编辑和图形的设计，统计工资数据，并最终使用支付宝吃饭等等。这些有趣的信息化游戏模块，让学生们发现人的生活中有太多的信息技术影子，也正是因为这些信息技术的服务才使得学生的生活变得更加快捷，人们的生活质量更高。

教师可以在课堂的游戏环节为学生提供幻想类的学习，尝试让学生们根据电子课件创设生动的情景提供游戏情境下的各类资源，而会让学生们想一想，50年后甚至100年后的信息技术将会变化成什么样子，将有怎样令人更加叹为观止的创新。

### （三）引入信息动手实践游戏，促进学生能力提升

信息技术学科与其他学科之间最大的不同在于，信息技术不仅有丰富多彩的理论知识，而且其实践性更为重要，对于学生而言，只有能够亲自动手实践，系统学习信息技术才能够真正产生蜕变。信息技术的实践内容非常丰富，包括硬件软件和计算机理论等等信息产业的发展速度非常快，教师可以以多媒体课件的形式让学生们参观信息技术在现代生活中所带来的日新月异的变化，而后让学生以动手。实践游戏的方式，组装一台电脑，了解什么是：硬盘、机箱、CPU、主板、内存、风扇、电源等等。通过动手实践，学生明白了物质和精神之间的转化关系，也理解了硬件和软件之间的互动联系。

## 结束语

综上所述，教师创设合理的信息技术课堂，实现游戏化的课堂教学，明确相关课程的教育目标，才能够获得良好的教育收效。学生特别喜欢丰富多彩的信息技术课堂，也愿意积极主动的参与到各项游戏活动之中，教师指导学生进行自学，并且帮助学生亲自动手掌握信息技术知识，在生活中的实践和应用技能提升课程教学实效，又能让学生生活学活用，快速掌握课堂上所学的各类信息技术知识。

## 参考文献

- [1] 赖兴龙. 创客式教学在初中信息技术课堂中应用的实践研究[J]. 新课程, 2021(45): 80-81.
- [2] 董伟. 情境教学法在初中信息技术课堂中的应用研究[J]. 学周刊, 2021(32): 29-30.
- [3] 邹凤. 游戏化教学在初中信息技术教学中的设计与应用[J]. 新智慧, 2020(33): 15-16.
- [4] 许晶晶. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的运用[J]. 读写算, 2020(29): 80.