

探索游戏化教学，提升初中信息技术教学效果

黄贝

九江市同文中学

摘要：新时期，时代进步与社会发展推动我国教育事业发生新的变革，新一轮课程改革标准对初中信息技术教育教学提出更高要求。我国教育部开设初中信息技术教学的根本目的在于培养学生信息素养及综合能力，促使学生具备顺应时代发展、适应就业变化的关键能力与品质。鉴于信息技术教学内容抽象复杂，具有一定学习难度，教师应该落实新课改教育要求、革新教育观念、创新教学模式，科学合理将游戏元素与初中信息技术教育教学融合起来，以打造全新趣味探究、轻松愉悦生本课堂，以帮助学生透彻理解并有效掌握信息技术基础知识、提升实践能力及信息技术综合能力，助力学生学习与成长。基于此，本文展开如下探究。

关键词：游戏化教学；初中信息技术；课堂教学；应用探究；策略分析

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2023.01.204

引言

现阶段，随着新课改以及双减政策的深入推进与义务素质教育的全国普及，我国教育教学已逐步走入正轨并趋向高质量、智能化、人文化发展。在这种宏观背景下，越来越多的新型教学模式逐渐涌现出来并得到广泛应用。游戏化教学便是其中的有效代表性教学方法。它与初中信息技术教学的融合，能够在最大限度上突出学生主体性、信息技术实践性及科学性，进而打造优质高效生本课堂。以切实有效培养学生信息素养、实践能力及综合能力、信息思维，促使学生能够充分认知信息技术的教学重要性及学习必要性，帮助学生灵活应用计算机软件及系统，以为其后续学习与未来发展夯实基础。

一、游戏化教学的基本策略

游戏化教学最吸引人的教学要点在于它能够将“游戏”与“教学”融合起来。也就是说，游戏化教学指的是将整体教学要点以更具吸引力的、喜闻乐见的游戏形式呈现到学生面前，以促使学生全神贯注的投入到教学活动中。这种教学模式主要是由教师深度挖掘教材内容、整合教学目标、提炼教学重难点、设置趣味性教学规划，以游戏的方式弱化教学难度、活跃课堂氛围，以循序渐进的一个个学习小目标推动学生完成整体教学目标、达到教学要求，让学生逐步体验游戏化教学的乐趣与信息技术知识点掌握与实操的成就感，规避并杜绝学生产生自卑心理，培养学生自信心，在最大限度上打造减压增效生本课堂，以强化学生信息技术综合能力，助力学生学习与成长。

二、游戏化教学对初中信息技术教学的积极作用

1. 拉近师生距离，建立良好师生关系

调查研究表明，游戏化教学与初中信息技术的有效融合，能够以游戏化模式精细拆分教学内容、明确教学

主旨、清晰教学思路，进而帮助学生夯实信息技术基础、提升学生信息素养及综合能力、提高教学质量；除此之外，游戏化教学也能够切实有效帮助教师充分认知学生的学习情况及认知能力，以便于对学生进行针对性教学指导与方案调整，进而拉近师生距离，构建良好和谐师生沟通关系，全面打造轻松愉悦、优质高效生本课堂，从根本上突出学生的主体性与信息技术的实践性，以助力学生学习与成长。

2. 引导学生积极踊跃参与到课堂活动中

初中是整个教学体系的承上启下的关键阶段，也是学生综合能力与综合素养培养提升的重要时期。这也造成初中阶段的教学内容相比小学阶段更具抽象性、复杂性、规划性与科学性。而考虑到学生的先天天赋与后期努力，学生的思维能力及学习能力各不相同且存在个体差异，加之初中信息技术教学内容繁杂抽象，导致学生极易出现偏科现象、承担较大课业压力与心理负担。游戏化教学模式的科学合理应用，则能够从根本上激发学生兴趣、将整个教学过程及整体教学内容以更为喜闻乐见、更符合初中生认知能力的方式呈现到学生面前，进而切实有效提高教学质量、提升学习成效，为学生后续学习提供有利条件。

3. 提升学生思维能力，促进学生发展

传统模式下的初中信息技术教学，主要教学方式为教师主讲、学生主听，教学手法单一、教学模式陈旧，加之信息技术教学内容键较为抽象复杂、繁琐难懂，学生与家长面临初升高考试压力及升学压力，“唯分数”、功利性教学、题海战术等不良现象层出不穷。这无疑导致学生难以调动自身学习主动性与积极性进行信息技术知识内容学习，导致学生难以有效吸纳教学内容，致使整体课堂教学成效不显。而缺失了学习兴趣与

学习主动性的加持，学生极易对信息技术学习产生厌烦心理与抵抗心态，严重影响学生的动手实践能力与信息技术后续学习。而游戏化教学与初中信息技术的有效融合，能够以合理适度的游戏清晰规整的拆分罗列教学内容与重难点，进而吸引学生全神贯注地投入到课堂教学活动中，引导学生积极发散自身思维、促使学生动手操作验证数据真假及算法正确与否，以培养学生思维能力及信息素养、实践能力，促进学生全面发展。

三、在初中信息技术课堂中实行游戏化教学原因

1. 改变传统教学模式，贯彻素质教育要求

新时期，随着时代进步与社会发展，世界各国比拼的除了经济与科技实力之外，人才培养及人才素质也是决定国家发展、评定国家实力的关键标准。在这种情况下，学生的学科素养、综合能力、实践能力以及思维意识培养与提升的重要性逐渐凸显出来，受到社会各界人士的重点关注，各阶段学校及各科目教师也纷纷响应教育教学创新号召，积极探求人才培养新思路、教育教学新思想，以期使教学设计符合新课改教育要求、满足学生个人发展需要。^[1]游戏化教学与初中信息技术课堂的有效融合，便是这一教学新思路的具体呈现与具象实践。经大量教学实践及调查研究，我们不难发现，游戏化教学能够从根本上构造轻松愉悦、充满趣味的教学氛围，激发学生学习兴趣、引发学生探索求知欲、引导学生通过动手实践验证自身想法与信息技术理论，进而通过这种形式全面强化学生信息技术知识内容吸纳能力、逻辑思维、实践能力与信息素养。在最大限度上突破传统教学模式壁垒，贯彻义务教育素质教育要求，充分突出学生课堂主体地位及信息技术的科学性、实践性，以促使学生具备顺应时代发展、适应就业变化的关键能力与品质。

2. 适应新课改要求，健全信息技术教学体系

近年来，随着国际大环境的教育局势变化，我国教育教学整个体系也随之发生相应变化，新课改以及双减政策应运而生。在这种宏观背景下，初中信息技术的教学模式也随之发生一系列优化整改，其与游戏化教学模式的融合，便彰显了双减政策的应用价值与新课改的创新优势，以从根本上促使教师构建全新优质高效、减压增效生本课堂，规避并杜绝因教学设施落后、教学资源不足而产生的不良教学问题，充分发挥游戏化教学的“教育+游戏”因子教育价值及优势，借鉴游戏的目标、挑战、资源参与等元素，将教学大目标分解成一个容易达到的小目标，以阶段胜利赋予学生信息技术学习主动性及积极性。但在这一过程中，教师应该注意游戏

的设计应该分层分段，符合学生认真能力与学习实况、满足学生心理特征及性格特点，让学生以游戏奖励的阶段性学习胜利体验满足学生成就感及挑战感，充分发挥游戏化教学的“游戏性”与“教育性”。^[2]使游戏化教学模式下的初中信息技术课堂完全适应新课改教育要求及学生个人发展需求，进而为学生后续学习提供有利条件。

四、游戏化教学的初中信息技术教学的应用策略

1. 立足游戏引导的方式调动学生学习兴趣

考虑到初中生逻辑思维尚不完善、信息技术知识架构尚有缺失，加之初中信息技术教学内容过于复杂难懂，这种情况在一定程度上严重抑制了学生学习兴趣及学习主动性。鉴于此，教师应该科学合理应用游戏化教学模式开展教学活动，根据学生信息技术基础知识掌握程度、个人学习发展需要以及实践能力，深度挖掘教材内容、贯彻落实新课改教育理念，以游戏引导的方式确定章节教学目标、设计游戏任务主线、引导学生自主思考及合作探究、组织学生动手操作及实践论证^[3]。进而通过这种形式确保整个章节内容的游戏化教学模式完全满足学生认知情况及学习需求，提升信息技术教学课堂的趣味性，促使学生根据自身头脑风暴与创新想法、课堂数学，应用信息技术平台及相关软件实践论证信息构思，以在最大限度上突出游戏化教学的趣味性与探究性，强化学生课堂主体地位、提高信息技术教育教学的实践性与科学性，潜移默化中引导并帮助学生形成良好学习习惯、提升信息素养，为后续学习提供有利条件。

2. 课堂训练中利用游戏加深学生知识点印象

众所周知，信息技术是一门具有极强实践性的学科。因此，对于初中信息技术教学而言，课堂训练是十分必要且不可或缺的教学环节。为在最大限度上切实有效提升信息技术教学质量、提高学生学习成效，教师可以通过游戏化教学强化课堂训练的趣味性与有效性，进而帮助学生夯实信息技术基础知识、加深学生教材内容重难点印象，以缓解学生课业压力及心理负担。在进行课堂训练时，这一教学模块往往处于压轴阶段，是为了对教学内容及信息实操进行总结归纳与检验，进而促使教师充分认知学生的实际学习情况及学习能力，便于教师对教学设计、教学方案进行有效调整，对学生有针对性教学指导。游戏化教学模式的融入，能够突破传统模式下课堂训练的沉闷枯燥，以趣味性游戏教育模式激发学生学习兴趣、引导学生全神贯注的投入到课堂训练中，以在最大限度上促使学生内化教学重难点、强化信息技术基本操作，提升学生信息素养及综合能力，为其

后续学习与未来发展提供有利条件。

3. 通过游戏攻坚方式锻炼学生信息操作能力

教师在应用游戏化教学模式开展信息技术教育教学活动时,应该着重把控“游戏”与“教学”的课堂时间占比,以适度适量的游戏教学方式激发学生学习兴趣、调动学生信息技术课堂教学活动参与积极性,规避并杜绝因过度游戏而导致学生产生走神溜号现象的发生;除此之外,为了确保学生能够集中注意力、全神贯注的听讲、实操,教师也可以实时关注学生课堂表现、实操状况,并以课堂提问、合作探究的模式将学生注意力由“游戏”集中到“教学”上,以充分发挥游戏化教学的实际价值。在进行课堂提问时,教师应该着重观察学生课堂表现与问题解答正确率,信息技术实操状况,利用分层教学法构建不同难度、不同深度的课堂问题及实操操作,以确保每位学生都能学有所得、有所收获。游戏设计要充分考虑到时下流行的主流游戏优势特征,使信息技术教学模式具备趣味性强、有逼真情境的特性,以确保学生能够积极踊跃地参与到游戏教学中。进而在最大限度上利用游戏化教学模式活跃课堂氛围、弱化教学难度、强化实践能力,以全面强化学生课堂主体地位、突出初中信息技术的实践性与科学性,充分发挥游戏化教学模式优势价值。

4. 游戏合作活动锻炼学生信息技术综合能力

从教育教学本质上讲,游戏化教学模式是“游戏”与“教学”的有效融合,也就是将游戏元素全方位融入初中信息技术教学过程中,全面构建寓教于乐、学以致用理想化教学局面。促使学生在学习兴趣、探索求知欲的指引下,引导学生接受信息技术知识内容的掌握难度与学习难度、实操难度挑战,以自主思考、合作探究的形式且行且思,且思且行,进而让头脑思考有深度,让信息技术实操有力度,让学生玩的有趣有料,学的有深度、有滋味。^[4]让学生在游戏化实践过程中总结教学经验、归纳实践规律,教导学生以游戏思维看待问题、分析问题并解决问题,切身实地领悟游戏精神、彰显游戏教学价值,进而在最大限度上培养学生自主学习能力、自主思考能力与合作探究能力、创新创造力,助力学生学习与成长;除此之外,教师也可以合理规划教学时间,以游戏竞技的方式组织信息技术小型竞赛教学活动,以游戏竞技的方式激发初中生胜负欲、探索欲。教师可以以主题式的信息技术实际操作竞赛、同一信息模板的构建速度竞赛等形式将“游戏”与“教学”整合起来,以帮助学生巩固课堂所学、强化信息技术实践,提

升学生信息素养及综合能力、合作探究力,为学生后续学习及未来发展夯实基础。

5. 课后作业安排利用游戏引导学生深入思考

一个健全完善的教学体系离不开课后作业及教学评价的总结与加持,对于游戏化模式下的初中信息技术教学而言,这一教学理论同样奏效^[5]。因此,为在最大限度上减轻学生课业压力、缓解学生心理负担,引导学生发散思维能力,教师可以将游戏元素全方位融入课后作业中,引导学生对课堂所学、教学内容进行深入思考与深度研究。教师可以引导初中生根据信息技术教学平台自行设计简单小游戏,并利用信息技术“小助手”记录游戏构建疑难问题及思路、设计重难点,进而逐步形成具有一个个学习小目标的知识小卡片,以全面强化学生信息技术操作能力及基础知识掌握程度,突出游戏化教学模式的趣味性与信息技术教育教学的实践性;除此之外,教师应该根据学生的课堂表现、课后实践对学生的实际学习情况及学习能力进行归纳总结与评价指正,不断优化调整游戏化教学模式及其针对性、有效性、综合性,以充分发挥其教育教学优势价值,激发学生信息技术知识内容学习主动性及积极性,全面提升学生信息素养及综合能力,助力学生学习与成长。

结束语

综上所述,实践教学与研究表明,游戏化教学与初中信息技术的有效融合,能够在最大限度上激发学生兴趣,以游戏形式弱化教学难度、清晰教学思路、强化信息技术实操力度,进而从根本上提升学生的信息素养、实践能力及综合能力,提高教学质量、提升教学成效。因此,教师应该通过不同形式充分发挥游戏化教学的优势价值,以提升学生信息技术综合素养,助力学生学习与成长、推动教育教学改革创新。

参考文献

- [1] 韩正伟. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探讨[J]. 科学大众(科学教育), 2018, 12(04): 6.
- [2] 郑以琳. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用策略探究[J]. 考试周刊, 2020, 26(32): 103-104.
- [3] 刘莉. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J]. 科幻画报, 2019, 27(4): 137-138.
- [4] 李少鹏. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 中国新通信, 2019, 21(08): 160.
- [5] 李振瑛. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 教育现代化, 2018, 5(33): 379-380.