

以兴趣为导向的初中信息技术游戏化教学

万太和

江西省上高县第五中学

摘要：在当前教育改革不断深化的背景下，传统教学方式逐渐显现出其局限性，尤其是在初中阶段的信息技术课程中，学生的学习兴趣、参与度以及知识内化程度成为制约教学质量提升的重要因素。本文围绕“以兴趣为导向”的核心理念，结合游戏化教学模式的特点与优势，探讨了初中信息技术课程中如何通过游戏元素的引入激发学生主动学习的热情，优化教学效果，并在此基础上提出具有可操作性的实施策略。文章首先分析了游戏化教学在初中信息技术课堂中的重要意义，继而阐述了以兴趣为核心导向的教学原则，接着指出了当前实施过程中存在的主要问题，最后提出了五项针对性的改进策略，旨在为初中信息技术教师提供理论支持与实践参考。

关键词：初中信息技术；游戏化教学；兴趣导向；教学策略；创新能力

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-627X.2025.09.001

引言

在信息技术飞速发展的时代里，初中信息技术课程重要性日益凸显，然而传统教学模式激发学生学习兴趣效果有限，提升课堂参与度的成效也不明显。初中阶段学生处于好奇心旺盛时期，他们非常渴望去探索未知世界，若以单一讲授方式呈现抽象信息技术知识，容易让学生感到乏味提不起兴趣。游戏化教学凭借独特魅力融入游戏元素，能够营造轻松活跃的学习氛围，这种方式契合学生心理特点与认知需求。在此背景下，探究初中信息技术游戏化教学，对于打破传统教学局限有重要意义，还能激发学生主动学习热情提高教学效果。

一、初中信息技术游戏化教学的重要意义

（一）提升学生学习兴趣

信息技术课程内容常常涵盖编程、数据处理、网络基础等比较抽象的知识模块，要是仅仅依靠传统的讲授式教学方法，学生很容易产生枯燥感和距离感。游戏化教学通过任务设定、积分奖励、角色扮演等具体方式，营造出充满挑战性和互动性的学习环境，让学生在完成任务的过程中获得成就感与满足感，进而激发他们持续学习的动力。

（二）优化学生学习效果

和那种被动接受知识的传统教学模式比起来，游戏化教学更加强调学生的主动参与和过程体验。在具体的实践当中，教师可以通过设计层层递进的任务关卡，引导学生逐步掌握相应的知识点，并且在反复尝试与修正的过程中加深理解，游戏机制所具备的即时反馈功能，能让学生在第一时间了解自己的学习成果，及时对学习策略做出调整，进而显著提升学习的效率与质量。

（三）锻炼学生创新思维

游戏化教学不只是单纯传授知识的过程，而是激发学生创造力与解决问题能力的过程、在游戏情境当中，学生时常需要面对开放性问题的思考多种解决方案，还

会在试错中持续优化自身思路，如在设计简单动画或者制作小游戏的时候，学生要综合运用所学知识并发挥想象力和逻辑推理能力。

二、以兴趣为导向的初中信息技术游戏化教学原则

（一）趣为引

“趣为引”重点强调兴趣在教学过程中的引领作用，教师设计游戏化教学方案时要充分考虑学生年龄特征与心理需求，选择契合学生认知水平和兴趣爱好的游戏形式来开展教学。比如，可运用卡通风格的界面、情节丰富的故事情节以及充满挑战的任务设置等方式，以此吸引学生注意力并激发他们的参与热情，唯有真正从学生角度出发才能有效达成教学目标。

（二）乐作舟

“乐作舟”就是要让学生在愉悦氛围当中开展学习，信息技术课程本身具备较强的实际操作特性，要是能够把操作过程转变成一种轻松愉快的游戏体验，就能够大大减轻学生面临的学习压力。比如，在讲解 Word 文档编辑内容的时候，可以设置“排版大闯关”这样的任务，让学生在限定的时间内完成特定格式的文档排版工作，并且依照完成情况给予相应的星级评价，如此教学方式既能够提升课堂的活跃程度，也能够让学生在玩乐当中学习、在学习当中感受乐趣。

（三）玩促学

“玩促学”这种方式强调利用游戏活动来促进知识吸收与内化，初中信息技术教学里不少知识点较为抽象，仅靠单纯讲解难以让学生理解透彻，借助游戏化手段能够把这些知识点嵌入具体任务或场景中，使学生在完成游戏任务过程中自然掌握相关技能。比如，教授 Excel 函数时可设计“数据王国大冒险”游戏，要求学生通过调用不同函数解决各类数据问题，进而在实践中掌握函数应用方法。

（四）情融教

“情融教”说的是在教学的整个过程当中融入情感方面的教育，同时关注学生情绪变化和心理状态情况，游戏化教学不只是一种用于知识传递的工具手段，更是师生之间以及生生之间建立良好关系的重要桥梁。在游戏开展的过程里，教师要注重对学生进行情感上的引导，鼓励学生勇敢地表达自己并且敢于去尝试，在学生遇到困难的时候给予适当的帮助与鼓励。

三、初中信息技术游戏化教学实施存在的问题

（一）游戏设计与教学目标契合度不高

当前初中信息技术开展游戏化教学实践的时候，部分教师在设计游戏内容过程没能有效统筹趣味性和教学功能的关系，这就导致游戏形式和教学目标之间出现了脱节现象。一些教学游戏过度强调自身娱乐属性，把吸引学生注意力当成主要目的，却忽视了其作为知识传递载体的本质功能，这种偏向使得游戏环节很难真正服务于课堂教学的核心任务，没办法形成对知识点的有效支撑。

（二）学生自主实践能力参差不齐影响进度

在初中信息技术课程游戏化教学实施时，学生个体自主实践能力差异逐渐显现，这种差异对教学节奏和课堂效率产生显著影响。部分学生有较强动手操作与问题解决意识，他们能迅速适应游戏化学习环境并高效完成任务。另一些学生因基础薄弱或缺乏主动探索意愿，面对开放性任务时表现出明显的迟滞现象，能力层次的不平衡让教师组织教学难以兼顾全体，容易出现部分学生超前推进而部分学生滞后拖慢进度情况。

（三）角色分配不合理导致合作效果不佳

教师组织这类教学时没有按学生能力特征和兴趣倾向，进行科学的角色配置，这就导致合作过程中出现资源分配失衡、任务承担不均等问题，个别学生被赋予过多责任，从而负担变得加重，另一些学生角色边缘化，所以缺乏参与的感觉，这既降低了团队的整体执行能力，也削弱了学生的合作积极态度。同时，缺乏清晰的任务界定和职责划分，让学生合作时易产生依赖心理或推诿现象，这进一步影响了任务完成的质量与效率。

（四）技能训练类游戏趣味性不足易厌倦

当前部分技能训练类游戏设计时，没能有效平衡训练强度和趣味性的关系，这使得学生在反复练习过程中，容易产生疲劳感和厌倦情绪，此类游戏大多以单一重复操作任务为主，缺少情境创设和挑战机制，这样很难激发学生持续参与游戏的热情，随着训练时间不断延长，学生对游戏内容的兴趣逐步下降，这进而影响学生对技能掌握的积极性和深度。

（五）成果展示形式单一难以全面总结提升

当前多数教学实践里，该环节还停留在传统PPT展示层面，也常常只是进行口头陈述，缺乏多样化互动性展示方式。这样就限制了学生表达与反思的空间，单一呈现形式难全面反映学生情况，难以反映学生游戏时的思维路径，也无法体现问题解决策略与协作表现。

四、以兴趣为导向的初中信息技术游戏化教学实施策略

（一）采用与学生兴趣相符的游戏化导入方式

初中信息技术课程里，教学导入环节作用重要，承担激发学习动机、引导知识迁移，以兴趣为导向的游戏化导入方式，强调用符合学生认知特点和兴趣偏好的游戏元素，营造轻松愉快学习氛围，这种方式能让学生在心理上产生对新知识的期待与认同。此类导入策略要注重情境创设与任务驱动相结合，通过设定具有挑战性和探索性的初始任务，唤起学生参与热情，还能为后续学习内容建立初步认知基础。

以江西科技出版社《初中信息技术》七年级下册“网页制作入门”单元为例，在“认识网页布局”这一课时中，教师可在正式讲授前设计一个“网页拼图挑战”游戏作为导入活动。该游戏将网页的基本构成模块（如导航栏、图片区、文字内容等）以碎片形式呈现，要求学生根据预设的网站风格和功能需求，将各模块拖拽至合适位置进行组合。此过程不仅让学生直观感受网页布局的逻辑性，也通过动手操作激发了他们的探索欲望。完成拼图后，教师再引导学生观察不同布局对用户体验的影响，自然过渡到本节课关于表格布局与CSS样式的基础讲解。整个导入过程以游戏为载体，既调动了学生兴趣，又为其后续深入学习奠定了良好的认知基础。

（二）采用以自主实践为主的探究式游戏

初中信息技术教学里探究式游戏是学习方式，它以学生为中心且以问题解决为导向，这种探究式游戏能有效促进学生自主学习能力发展，该类游戏通过设置开放性任务或挑战性问题，鼓励学生在尝试与调整中主动构建知识体系，它还能提升学生分析问题与解决问题的能力，在具体实施探究式游戏教学过程中，教师应提供适度的引导与资源支持，教师要避免完全放任学生或对学生过度干预，要确保学生在自主探索过程中既能获得成就感，又能掌握必要的技能。以江西科技出版社《初中信息技术》八年级上册“Python编程基础”单元中的“条件判断语句”一课为例，教师可设计一个名为“智能小助手”的探究式游戏项目。在游戏开始前，教师先介绍程序运行的基本流程，并展示一个简单的交互界面，随后将学生分为小组，布置任务：利用if-else语句编写一段程序，使“小助手”能根据用户输入的关键词作出

相应回应。例如,当用户输入“天气”,程序输出“晴天”;输入“时间”,输出当前系统时间。学生在完成初步代码编写后,可通过调试工具测试程序运行情况,并根据错误提示自行修改代码。在此过程中,教师不直接提供答案,而是通过提问引导学生思考逻辑结构是否合理、条件判断是否全面等问题。最终,各组展示成果并进行互评,教师总结共性问题并补充讲解重点内容。这种基于任务驱动的探究式游戏模式,不仅提升了学生的编程能力,也增强了其自主学习与协作意识。

(三) 采用以生生合作为主的角色扮演游戏

角色扮演游戏是强调团队协作和角色分工学习方式,适合多人配合完成任务的信息技术课程内容,赋予学生不同职责与任务可激发责任感和参与感,还能培养沟通协调与团队合作能力,在初中信息技术教学里可用于项目开发等多个教学模块,让学生在模拟真实工作场景体验信息技术应用价值。以江西科技出版社《初中信息技术》九年级下册“数据库管理基础”单元中的“创建简单数据库”一课为例,教师可组织一次“企业人事管理系统”开发的角色扮演游戏。学生按4人一组进行分工,分别担任项目经理、数据录入员、系统管理员和测试人员。项目经理负责统筹安排任务进度,数据录入员负责录员工信息,系统管理员负责数据库结构与权限设置,测试人员则负责验证系统的稳定性与数据准确性。在整个开发过程中,各角色需频繁沟通,确保数据一致性与系统完整性。教师在旁观察并记录各组协作情况,适时给予操作提示或纠正错误。最后,每组提交完整的数据库文件并进行演示说明,其他组成员可提出问题或建议。这种方式不仅让学生掌握了数据库的基本操作技能,也锻炼了他们在团队环境中的协作与沟通能力。

(四) 采用以巩固提升为主的技能训练游戏

技能训练属于信息技术课程的核心环节,游戏化技能训练方式可缓解传统练习枯燥感,能有效提升学生学习积极性与参与度,此类游戏通常围绕某一具体技能展开,会通过任务闯关积分奖励限时挑战等方式,来增强技能训练的趣味性与竞争性。在具体实施过程当中教师要依据教学目标,设计不同难度等级的任务供学生去挑战,让学生在逐步挑战过程中实现技能逐级提升。以江西科技出版社《初中信息技术》八年级下册“图像处理软件 Photoshop 基础”单元中的“图层与蒙版应用”一课为例,教师可设计一个“海报设计大挑战”技能训练游戏。游戏任务为在限定时间内完成一张主题海报设计,海报内容需包含背景、文字、图片及特效元素,且必须使用图层与蒙版功能进行合成。学生分组完成后,作品由教师和同学共同评分,评分标准包括构图合理性、色彩搭配、技术运用及创意表现等方面。在游戏过程中,

学生需反复尝试不同图层叠加方式和蒙版效果,以达到最佳视觉呈现。教师在旁巡回指导,解答学生在操作中遇到的技术难题。最终,教师选取优秀作品进行展示,并分析其技术亮点。这种以竞赛形式开展的技能训练游戏,不仅提升了学生对 Photoshop 工具的掌握程度,也激发了其创作热情与审美意识。

(五) 采用以分析总结为主的成果展示游戏

成果展示属于游戏化教学重要组成部分,能帮助学生回顾学习过程,成果展示可助力学生总结经验教训,还能提升表达与批判性思维,分析总结型成果展示游戏设定情境规则,引导学生有条理深入地呈现成果,分析总结型成果展示游戏促进交流反思,推动师生生生互动探讨问题,实施时教师要设计多样化展示形式,比如举办答辩会与作品发布会。实施时教师应安排不同类型活动,像组织模拟展览锻炼学生能力。以江西科技出版社《初中信息技术》九年级上册“多媒体作品制作”单元中的“综合项目展示”一课为例,教师可组织一场“数字作品发布会”作为成果展示游戏。学生以小组为单位,围绕“家乡文化”主题制作一个包含文字、图片、音频、视频等内容多媒体作品,并在课堂上进行发布展示。展示过程中,每组需介绍作品的设计思路、技术实现过程及所用软件功能,同时回答其他同学提出的疑问。教师在一旁记录各组表现,并在展示结束后进行简要点评,指出技术亮点与改进建议。此外,引入“评委打分”机制,由教师与学生代表组成评审团,从创意性、技术性、完整性、美观度四个方面对作品进行评分,并公布排名。整个展示过程以游戏化方式进行,不仅提高了学生的表达能力与自信心,也促进了其对所学知识的系统梳理与深度理解。

结语

综上所述,以兴趣为导向的游戏化教学模式,给初中信息技术课程注入新活力,它有效提升学生学习兴趣与参与度,还潜移默化促进知识掌握与能力发展,教师通过科学合理教学设计与实施策略,能在保持课程专业性时创造有趣的学习环境。未来,教学实践当中应继续深化研究游戏化教学,不断完善教学体系让其服务学生全面发展。

参考文献

- [1] 李彩霞. 以兴趣为导向的初中信息技术游戏化教学[J]. 中学课程辅导, 2025, (09): 114-116.
- [2] 李文杰. 以学生兴趣为导向的初中信息技术游戏化教学[J]. 家长, 2024, (22): 115-117.
- [3] 杨宇. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 新课程(下), 2014, (08): 80.