

游戏化教学在初中信息技术教学中的应用

樊雅琳

(山西省运城市临猗县孙吉镇程村初中 山西 运城 044103)

[摘要]近年来,我国新课程改革工作得到了全面的发展,有效的推动了教学水平的提升,使得的大量的新的教学模式被教职工研发出来,并在实际教学中切实的加以运用,取得了显著的成效。游戏化教学方法是近几年教学发展中出现的一种新型教学方法,将游戏化教学方法在教学中加以切实运用,能够较好的对学生学习积极性加以调动,营造轻松愉悦的课堂氛围,促使学生能够全身心的参与到教学活动之中。这篇文章主要围绕初中信息技术教学中游戏化教学方法的运用展开全面深入的研究分析,希望能够对初中信息技术教学质量的提升有所帮助。

[关键词] 游戏化教学; 初中信息技术教学; 应用

在社会快速发展的影响下,我国教育体制得到了完善,人们对于学生的实践能力越发的重视,这就需要教师在进行教学工作的时候,要加大力度对学生的综合能力加以培养。信息技术这门学科具有较强的操作性,主要是针对学生电子操作技能加以培养,初中阶段的信息技术课程是学生步入信息化社会的基础。将游戏化教学方法在初中信息技术课程教学活动中加以切实的运用,不但可以有效的激发学生的学习兴趣,并且能够促进学生学习效率的提高。

1 调动学生对于信息技术的学习积极性

教师在组织开展初中信息技术教学工作的时候,不能单纯的重视对学生理论知识的教授,还需要对学生实践操作能够加以重点培养。现如今,在电子设备大范围普及的趋势下,学生对于电子设备的操作都有所接触,但是学生对于相关理论知识的掌握较差,所以教师在进行教学的时候也要不能忽视理论知识的讲授。初中阶段的学生心智还不成熟,他们的思维十分活跃,教师所教授的知识与学生接受情况可能存在一定的差别,所以教师在进行教学的时候,务必要结合学生实际情况对学生的思维加以正确的引导。

信息技术学科与其他学科存在明显的差别,所以教师不能单纯的使用传统教学模式进行教学,而是需要提升教学的趣味性,充分的结合教材内容和学生实际情况,运用最前沿的教学理念来对教学工作进行计划。在课堂上充分的将学生的主体作用发挥出来,将针对教学内容设计有效的游戏环节。在进行游戏设计之前,教师可以与学生进行沟通,参照学生的意见和想法,并且在课堂上需要为学生留出充足的实践操作的时间,促进学生实践能力的不提高,重视学生实践能力的培养。诸如:在对动画制作知识讲解的时候,因为学生在生活中都会对网络文化有所接触,所以教师可以借助形变动画来制作一些表情包并配上一些动感音乐,能够有效的吸引学生的注意力,从而促进学生能够全身心的参与到教师的教学活动之中,学生学习兴趣的激发是不能脱离教师的鼓励和引导的,教师可以对上述教学方法进行一定延伸,组织学生自行制作表情包,并对学生的实践结果进行对比,最后由所有学生对作品进行投票,选出其中三个学生投票最多的作品,教师可以对作品的作者给予表扬和奖励。学生在参与比赛的过程中就会主动的进行教材的研究,还会进行积极的与其他学生进行沟通协商,最后上报上的尽管作品形式十分丰富,但是有会将形变动画的技术加以运用,这样不但有效的激发了学生的自主学习的积极性,并且有效的提升了学生自身的实践能力。

2 游戏化教学的探究模式

我们在进行教学模式的创新工作的时候,可以将游戏作为教学载体,并充结合教材内容,在课堂上营造出轻松愉悦的教学氛围,为学生提升自身综合能力创造良好的基础,带动教学质量的不断提高。这种教学方式不但可以促使学生全面准确的掌握理论知识,并且还能促进学生专业实践能力的提高,对于教师教学能

力的提升也是非常有助益的。在实际开展教学工作的时候,教师可以组织学生进行角色扮演活动,指导学生结合所学到的知识以及现实情况对问题进行综合分析。诸如:教师在开展信息技术教学活动的时候,组织学生针对在指定图片中插入艺术字或者是图片的方法进行思考,并指定设计题目,可以将学生分为几个小组进行分组讨论,并提出所有小组的成果会进行比赛,每个小组在结束讨论之后,需要由一名学生作为代表来说明设计过程,最后进行全员投票来选出最佳作品。在这个实践活动中,不但能够有效的激发出学生对知识学习的主动性,并且可以将学生的学习潜能充分的挖掘出来,促进学生实践操作能力的提高。

3 游戏化教学的训练模式

信息技术这门学科与其他学科是存在明显的区别的,其对学生的思维能力的要求较高,并且信息技术具有较强的操作性,所以需要教师在开展教学活动的时候,要充分的结合实际,利用有效的方法促使学生能够准确全面的掌握知识。在组织教学工作的时候,教师要对学生的思维加以正确引导,并提升课堂的利用效率,带动学生积极的参与到教学活动之中,加大力度对学生实践能力进行培养。其次,教师需要需要指导学生对信息技术的各项技能加以掌握,但是单纯的依赖教师在课堂的讲解是无法实现的,所以需要培养学生的主观能动性,让学生在课后也能够通过合理的方式进行自主练习。举个例子,在教授《word打字》的过程中,教师可利用网络上一些比拼打字速度的游戏,来激发学生的竞争意识以及学习积极性,促使学生能够紧跟教师的教学节奏进行知识学习,在此过程中教师还可以组织学生进行比赛,规定打字的字数,哪一位同学完成的最快,便是胜利者,可以得到相应的奖励。这样的教学方法,提高了学生的学习兴趣和课堂氛围变得融洽,从而更好的完成教学目标,促进教学效果和质量的不断提升,帮助学生掌握信息技术中的相关技能。

4 结论

作为一种服务于学生的教学方法,游戏化教学在初中信息技术教学中的应用,应以学生实际情况出发,以教学内容出发,教师在教学中应做到合理融入而不是照搬硬套。我国社会经济水平的高速发展,对未来人才的各项综合能力提出了更加严格的要求,教师的教学模式和目标也应当做出适当调整,以游戏化教学的途径对学生的各项综合能力做出培养,以艺术化手段将传统课堂改造为学生喜爱,教学成果良好的新型课堂,为信息技术教学的良好发展提供实践参考。

参考文献

- [1] 聂璐. 游戏化教学在初中信息技术教学中的实践[J]. 中小学信息技术教育, 2017(09): 61-63.
- [2] 王小燕. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 内蒙古教育(职教版), 2016(08): 49.
- [3] 朱宽. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 教育教学论坛, 2013(22): 247-248.