

浅谈高中信息技术课堂中游戏教学法的应用探究

王程

山东省泰安英雄山中学

[摘要] 不论哪个学段的学生都对游戏比较热衷,而游戏教学法也成为了当前炙手可热的教学方式,大多数教师会为了增加学生的学习激情和动机,通常会采用学生比较热爱的游戏教学法讲解知识,能够让学生全身心的沉浸在文化知识的学习中,有助于提高教学效率。对此,在高中阶段的信息技术课程中,教师不妨采用游戏教学法组织学生讲解信息技术知识,利用游戏的内容带领学生思考、探究和体会信息技术知识,发展学生信息技术知识的学习技能,实现高质量教学效果。

[关键词] 高中信息技术; 游戏教学法; 应用策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2020.02.279

引言

游戏教学法顾名思义,采用游戏的方法组织学生进行教育。这种教学方法的使用可以很大程度上调动学生的学习积极性和主动性,也可以更充分的激发出学生的学习主体能力,有利于学生今后的可持续发展。对此,在高中阶段的信息技术课程中,教师要意识到游戏教学法的作用和意义,积极结合游戏的内容带领学生探究信息技术知识,让学生体会到信息技术知识的探究乐趣,使学生自发的融入到信息技术知识的学习中,实现教师教学质量和学生学习效率的双重提升。

一、游戏导入,培养学习技能

对于高中生来说,他们是比较喜欢信息技术课程的开设,信息技术课程的开展对学生来说是他们放松的好时机,再加上信息技术知识的讲解是在电脑上进行,学生同样也可以利用电脑进行游戏。学生这种想法的产生主要是和应试教育的教学理念有关。高中阶段是学生人生中最重要转折点,对学生今后的发展有这深远的影响,而高考则是给学生提供改变人生的机会,使得大部分教师对于高中阶段的教学更加偏向于文化知识,对其他的科目教学则是秉持着可有可无的状态,使得教师对于信息技术知识的教学也是按部就班的态度,没有对教学方式积极的创新和改革,不利于学生长久的发展。对此,在高中阶段的信息技术课程中,教师要意识到信息技术课程开设的作用和价值,积极转变自身的教学理念,对教学方式改变,主动结合学生的学习兴趣,采用游戏教学法的方式讲解信息设计知识,激起学生对信息技术知识的学习激情和动机,让学生自发的参与到信息技术知识的学习中,实现高中信息技术知识教学的有效性。

再者,学生对信息技术课程的看法改变不是一蹴而就的,需要经过教师的不断引导来转化学生的认知,而游戏教学法的使用很可能产生适得其反的效果。基于此,在高中阶段的信息技术课程中,教师不妨先采用游戏进行课导入,借此来提高学生对信息技术知识的掌握兴趣,吸引学生的注意力与目光,使学生可以在游戏的带动下,更自觉的投入到对信息技术知识的掌握中。同时,教师还可以利用游戏

内容培养学生信息技术知识学习的相关技能,通过他们对信息技术知识点的探索,提高他们的学习能力,达到高中信息技术知识点的理想化教学^[1]。

例如,在进行《计算机和移动终端的作用》的教学时,首先,教师要结合“计算机和移动终端的作用”中所包含的信息技术知识查找相关的游戏内容,并对游戏内容进行调试,了解游戏中的内容,结合游戏设计课前导入的内容,以此来调动学生对信息技术知识的学习积极性;其次,在课堂中给学生展示所设计的到导入环节,呈现游戏的内容,激起学生对信息技术知识的学习动机,使学生沉浸在高中的信息技术课程中,主动跟随教师的思路探究信息技术知识;接着,在结合游戏的内容组织学生进行“计算机和移动终端的作用”中信息技术知识的探究和学习,并根据游戏来培养学生发现问题、分析问题以及解决问题的能力,发展学生信息技术的学习技能;最后,在带领学生根据游戏的内容对“计算机和移动终端的作用”中的信息技术知识进行整合,帮助学生捋顺其中的逻辑性,让学生有条理的掌握信息技术知识,提升学生的信息技术知识水平,实现信息技术课程的高质量教学。

二、借助游戏,培养操作技能

信息技术知识教学,不仅需要给学生讲解其中的理论性信息技术知识,更重要的是带领学生进行信息技术知识的实践,让学生能够全方位的掌握信息技术知识。但就当前的高中信息技术的课程而言,大部分教师课程的侧重点都是信息知识的理论性内容,给学生讲解完理论性知识就算完成任务,轻视和忽视了信息技术知识的实践,从而导致对学生的信息技术的实践知识和理论知识的掌握还仅仅存在于“纸上谈兵”的阶段,不利于其对信息技术知识的可持续提高。因此,在高中时期的信息技术教学中,老师能够通过游戏教学对学生信息进行信息技术基础知识的介绍,在提高他们对信息知识掌握热情的同时,使学生可以在老师的指导下慢慢的投入到信息技术基础知识的学习当中^[2]。

例如,在进行《信息系统安全操作规范》的教学时,首先,教师要结合游戏的内容开展信息技术知识的教学,让

学生在教师的引领下,参与到游戏内容的观看中,并在游戏中渗透“信息系统安全操作规范”中的信息技术知识,让学生在教师的引导下,逐步的探究到信息技术知识的内涵,加深学生对信息技术知识的掌握;其次,在结合游戏内容对学生进行信息技术知识的相关拓展,增加学生对信息技术知识的学习广度,让学生在信息技术知识的拓展下,更加深刻的了解“信息系统安全操作规范”中的信息技术知识;最后,在组织学生进行游戏的相关实践,让学生在游戏的实践中培养他们的操作技能,深化学生对“信息系统安全操作规范”中信息技术知识的掌握,提升学生的信息技术知识水平,实现高质量、高效率的高中信息技术知识教学。

三、游戏应用,培养思维能力

众所周知,游戏能够极大程度的激起学生对信息技术知识的学习热情,让学生能够沉浸在信息技术知识的学习中,有利于学生对信息技术知识的学习。在高中阶段的信息技术课程中,教师可以采用游戏教学法来讲解信息技术知识,让学生在游戏的影响下,慢慢的探索到了信息知识的实质内涵,从而提高学生对信息技术基础知识的了解程度。再者,对于信息技术知识的掌握,不但要求学生主动地跟着老师的课堂思路进行探索,还需要学生通过他们思维的发散,以更好的掌握和了解信息知识。对此,教师采用游戏教学法讲解信息技术知识,要充分的发挥出游戏的作用,应用游戏来培养学生的学生的思维能力,让学生对信息技术知识能够乐意学和主动学,发散他们的思维,让他们在兴奋的思维中参与到信息技术知识的深度化学习中,提升学生的信息技术知识水平,发展学生信息技术学科方面的综合能力^[3]。

例如,在进行《IP地址的静态和动态分配》的教学时,首先,教师要积极的采用游戏教学法进行“IP地址的静态和动态分配”中信息技术知识的教学,结合游戏的内容组织学生进行“IP地址的静态和动态分配”中信息技术知识的探究,让学生在教师的引导下,根据游戏内容探究信息技术知识;其次,在根据游戏的内容,引发学生的思考,发散学生的思维,让学生在游戏中逐步的学习和探究到信息技术知识的本质内容,增加学生对信息技术知识的学习深度;接着,在组织学生在游戏中进行信息技术知识的实践,根据实践的结果让学生了解到自身对于“IP地址的静态和动态分配”中信息技术知识的薄弱之处,并针对性的在实践中进行补足,加深学生对信息技术知识的掌握;最后,在结合游戏向学生提出一些有议论性的题目内容,引发学生对信息技术知识的思考,开阔学生的思维,让学生在兴奋的思维中参与到信息技术知识的探究中,丰富学生对信息技术知识的学习程度,提升学生的信息技术知识水平,发展学生信息技术的综合能力,实现学生信息技术学科的可持续发展。

四、游戏竞赛,培养精神意识

竞争能够激起学生的好胜心,让学生能够自发的参与到信息技术知识的学习中,有利于学生对信息技术知识的深度掌握。对此,在高中时期的信息技术课程中,教师采用游戏教学法讲解信息技术知识,不妨在完成信息技术知识讲解后,组织学生进行游戏的竞赛,让学生根据游戏竞赛逐步的加深他们对信息技术知识的掌握,让学生在游戏中不断的强化他们对所学信息技术知识的印象,发挥出学生信息技术学科中的闪光点,提升学生的信息技术知识水平,实现高中信息技术知识教学的理想化效果。

此外,教师还要重视竞赛内容的多样化,单人、团体轮番上阵,帮助学生巩固所学信息技术知识的同时,培养学生的竞争意识和协作精神,让学生在游戏竞赛中不断的强化他们的信息技术知识学习技能,活化高中信息技术的游戏教学法,让学生体会到信息技术知识的学习乐趣,增加学生对信息技术学科的喜爱和热爱程度,发展高中信息技术的理想化教学^[4]。

例如,在进行《Web服务》的教学时,首先,教师要利用游戏教学法对学生讲解“Web服务”中的信息技术知识,让学生对信息技术知识有相应的了解和认知,方便后续游戏竞赛的开展;其次,在结合“Web服务”中的信息技术组织学生进行相关的游戏竞赛,让学生对信息技术知识的学习积极性达到顶峰,组织学生为游戏竞赛进行准备,并有效的进行游戏的单人赛和团体赛;最后,在引导学生分享他们的游戏竞赛心得,让学生清晰的了解到自身对于“Web服务”信息技术知识的掌握薄弱处,并针对性的进行补足,培养学生协作精神和竞争意识的同时,有效的提升学生的信息技术知识水平。

结束语

总而言之,游戏教学法对学生信息技术知识的学习有着积极的作用。在高中阶段的信息技术课程中,教师要重视游戏教学法的运用意义和价值,积极采用游戏教学法讲解信息技术知识。结合游戏内容培养学生的学习技能、操作技能、思维能力以及精神意识,强化学生对信息技术知识的掌握和运用,实现高中信息技术的高质量教学。

参考文献

[1]王磊. 游戏化教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 新教育时代电子杂志(教师版), 2018(34): 36.
[2]张素梅. 游戏——让课堂更有“戏”——刍议中学信息技术课堂中“游戏教学法”的应用[J]. 考试周刊, 2018(81): 142.
[3]李琦. 游戏教学法在培智信息技术课堂中的应用研究[J]. 教育界, 2018(05): 107+113.
[4]倪燕. 游戏教学法在信息技术课堂中的应用[J]. 小学生(下旬刊), 2018(01): 42.