

初中信息技术教学中游戏化教学的应用策略探究

陈军华

新疆库尔勒市第一中学

[摘要]随着信息技术在推动经济改革发展中的作用越来越明显,在教育学科中信息技术也越来越引起广泛重视。初中信息技术比较重视课程的操作性和实践性,采用信息技术游戏化教学方式能够培养学生信息技术学科核心素养,让学生能够在快乐学习中掌握信息技术。

[关键词]初中信息技术;游戏化教学;应用策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.10.1276

信息时代已经到来,信息技术人才是国家经济发展的中坚力量,初中是学习本领的重要阶段。但是,目前初中信息技术教学存在一定的问题,学校对于信息技术教学重视程度不够,信息技术的教学模式也较单一,信息技术教师经常由其他学科的教师兼任,缺乏专业性,以上种种原因导致学生对于信息技术学习缺乏兴趣,而游戏化教学是解决这种教育困境的有效方法。

一、游戏化教学的应用原则

初中信息技术教师在进行游戏化教学设计时,要遵循结合实际、结合教学内容的基本前提,同时,还需遵循以下几个应用原则。

(一) 游戏具有可操作性

游戏化教学的主要目的是让学生能够对信息技术学习产生浓厚的兴趣,将难以掌握的信息技术通过游戏的转化让学生更容易理解接受。但是,并不是初中信息技术所有的教学内容都适用游戏化教学法,例如,网络安全与道德的教育是一项非常严肃的教学内容,教师需通过真实的案例让学生认识到违反网络安全与道德是非常严重的事情,这门课的内容就不适合用游戏化教学法。教师不能一味地脱离实际采用游戏化教学,这样除了消耗学生的学习精力,并不能帮助他们掌握信息技术的学习内容。

(二) 游戏具有恰当性

游戏的恰当性体现在角色恰当、程度恰当、事实恰当。因此,教师在课前,要结合信息技术学习内容,精心地进行游戏设计,使游戏方式与教学内容紧密相关,以教学为主体,让游戏服务于教学,不可过度游戏而忽略的课堂教学的严谨性。角色恰当是指游戏的主角是学生,教师主要是作为辅导的角色;程度恰当是指游戏的难度、趣味性符合学生的个性特征,兼具挑战性,同时也能让学生在在游戏中获得成就感。事实恰当是指游戏的范围不能超过初中生可接受的范围,且需与教学内容相匹配,不能生硬地将游戏融入教学中。

(三) 游戏具有结合性

游戏是寓教于乐的一种方式,如果初中信息技术教学变成单纯的游戏,那就违背了教学的初衷,不仅无法让学生掌握信息技能,甚至可能让学生迷恋上玩游戏而荒废学业。因此,教师在采用游戏化教学的过程中,始终要遵循教学的严肃性,将游戏化教学法与其他教学方法相结合,例如可以将

游戏化教学法与多媒体教学法结合起来,提高教学有效性,确保教学目标的完成。

二、运用游戏教学法进行新课程内容导入

在信息技术课堂教学中,教师如果只是一味地照本宣科,是无法激发学生的学习兴趣的,缺失了兴趣,那学好该门课程的可能性就很低。毕竟,初中生对于信息技术的掌握还处于初始阶段,部分内容还需要循序渐进、逐步掌握。例如,在学习图像处理时,教师不可能一开始就让学生进行图像制作,这不仅不符合教学实际,同时也是拔苗助长的表现。

教师在进行新的信息技术内容讲解时,通过游戏的方法进行新的课程内容导入,不仅能够第一时间抓住学生的眼球,吸引学生的注意力,而且也遵循了循序渐进的教学方法。将游戏与教学内容紧密地结合起来,通过生动形象的表现形式、丰富多彩的参与形式,能够激发学生学习的欲望。就拿信息技术中的图像处理学习内容来讲,教师可以通过“图片找茬”的游戏,引导学生加强对图片的仔细观察,发现不同图片之间的颜色、构图、格式等特点。教师在平时拍的学校生活的照片中挑选学生都很熟悉的照片,比如学校花园、体育比赛、学校教室等;教师先通过图像处理软件,对照片进行细节方面的修改;然后教师把原始图片与修改过的图片放在一起让学生找出图片的不同,并且可以比比谁找得又快又准;最后,教师可以先通过图像处理软件谈谈自己是如何改变这些图片的,引发学生跃跃欲试的愿望,自然都会积极地投入到图像处理的学习中去。在游戏的欢乐气氛中,学生不仅回忆起来美好的学校生活,同时也初步掌握了图像处理的基本作用。

三、运用游戏教学法提高信息技术操作技能

在信息技术素养培养中起到关键作用的一条是让学生熟练地使用信息技术并能解决生活中遇到的困难和问题。“实践出真知”,信息技术教学理论知识固然重要,但是让学生能够动手进行实际操作才是信息技术教学的最终目的。但是,如果教师只是采取重复操作的方式让学生学习一项信息技术,学生一定会产生厌烦的学习心态,不利于学生真正掌握并熟练应用该项信息技术。比如,在学习电子表格数据处理时,如果教师只是让学生不停地与枯燥的数字打交道,不停地在同一个表格中进行数字的变换,学生不仅会产生审判疲劳,而且对于他们真正掌握表格的应用技巧帮助也十分有

限。

此时,教师为了能够让学生熟练掌握信息技术的运用技巧,可以通过游戏化教学法的引入,让学生能够乐此不疲地进行信息技术的操作练习,从而让信息技术转化为学生终生难忘的一项技能。同样是针对电子表格数据处理,教师可以运用学生们都很喜欢的“数独游戏”,将电子表格数据处理的相关内容融入表格处理中。教师首先让学生运用电子表格中的基本操作菜单设计一个难度适中的数独游戏,并且教师还可以电子表格的备注功能,在数独相应的位置设置提示,提示可以是简单的数学运算,也可以是生活常识等,帮助数独运算的顺利进行。学生设计好数独游戏后,教师给每个学生表格编上编号,并进行随机分配(除去学生本人设计的数独游戏),学生拿到数独游戏后,进行独立思考,比比看谁先解出完整的答案;学生在解数独游戏的过程中,教师可以适时地融入电子表格的函数介绍一些数独解题技巧。通过数独游戏的教学设计,不仅锻炼了学生的思维能力,同时也巧妙地将电子表格的制作方法、函数运用技巧融入游戏过程中,提高了学生的信息技术的操作能力。

四、运用竞赛游戏提高学生的学习热情

竞赛是游戏中常见的形式,竞赛是对潜能的激发,也是培养学生克服困难积极向上品质的重要方式。初中信息技术教学中的很多作品的完成需要集中团队的力量,例如PPT制作、网页设计、Flash动画设计等,这些作品的完成单靠某一个人的力量很难做出高质量的作品。此时,教师在教授这些信息技术内容时,可以引入竞赛游戏,让学生根据学习能力的强弱进行合理分组,并让每个小组取个名字和口号,增加比赛的趣味性。例如,在学习Flash动画制作时,教师规定竞赛作品的主题为“有趣的体育运动”,让每组学生讨论确定Flash动画展示的体育项目;每组学生确定好体育项目后,教师就放手让学生自主讨论,教师可以从旁进行辅导。每个小组由组长带领先确定Flash制作方案,然后进行小组分工,部分学生进行素材的搜集,部分学生进行视频创意设计,部分学生进行音效设计等。每个小组长可以运用微信建立Flash竞赛群,大家通过微信实时交流进展情况,便于小组长进行统一安排,保证作品进度。学生在这次竞赛游戏中全力以赴的过程会让他们终生难忘,在这个过程中,他们不仅在与其它小组成员的沟通交流中取长补短,进一步补充自己信息技术的弱项;同时也培养了学生的合作意识,为他们今后走上工作岗位打下良好的基础。在学生进行作品创作的过程中,教师要定期进行现场指导,解答学生的疑难问题,帮助他们更好地完善竞赛作品。作品完成后,为了体现评选过程的公平公正公开,教师可以与学校信息中心合作,将班级同学的Flash动画作品在学校网站上公布,发动全校学生进行投票;教师还可以鼓励学生为自己的作品进行现场拉票,选定一个适当的场所,由组长带领组员进行作品的现场解说,包括Flash动画的设计理念、使用的动画技巧等,不仅能够带动全校学生学习Flash动画的热情,同时也锻炼了学生公众表达的

能力,进一步提高了学生的自信心。最后,对于得票数最多的作品,教师可以设置“最佳作品奖”,并给予适当的物质奖励,让其他学生以优胜组为榜样,努力学好信息技术,成为祖国未来的栋梁之材。

五、运用探究游戏培养学生的创新精神

信息技术核心素养的培养离不开创新精神的塑造,新时代的初中生同样面临着千变万化的现实世界,他们对这个社会充满好奇,而教师作为“传道授业解惑者”,并不能教会学生所有知识,很多知识需要学生自己去探索学习并进行创新改造,青年是祖国未来建设的主要力量,而创新的青年是未来发展的重要人才力量。在初中信息技术教学中,教师要融入探究游戏的设计培养学生的创新精神。

人工智能是目前信息技术领域发展的热门,很多智能机器人不仅在工业生产中广泛应用,而且像智能扫地机器人、智能音箱等小型机器人也走进了千家万户。教师可以在正式讲解人工智能与机器人之前,让学生进行自主探究。例如,教师可以设计“发现机器人的奥秘”的游戏,首先教师可以让学生们谈谈自己印象中的机器人的特点,比如棱角分明的外表、电音较浓的声音、节奏感强的动作等;然后,教师还可以让学生通过自己的身体动作模仿机器人的行为,感受一回当机器人的感受,此时教师可以提出问题,机器人不像人的动作受大脑控制,那么机器人的动作如何而来的呢,从而引发学生们积极地探索思考。此时,教师让事先准备好的小机器人突然出现在学生面前,或漫步而行,或即兴舞蹈,让学生围着小机器人仔细探究讨论,并带着问题进行思考。肯定有学生会说,机器人之所以能动肯定也有一个像大脑一样的中枢控制着他。此时,教师就拿出小机器人的控制器解开谜底,同时引出人工智能的概念,让学生在循序渐进地探究游戏中了解人工智能的信息技术内涵。

六、结束语

综上所述,在初中信息技术教学中运用游戏化教学法,不仅符合初中生爱玩的天性,同时轻松地游戏的氛围中掌握信息技术,激发学生学习兴趣。但是游戏化的教学方法需要教师遵循适度性、适用性、适实性,须将游戏设计与教学内容充分结合起来,合理安排课堂上游戏的时间,并将游戏教学法与其他教学方法有机结合起来,培养学生的创新精神和自主探究能力。

参考文献

- [1]路敏.游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用研究[D].南京师范大学.
- [2]李景花.游戏化教学应用在初中信息技术课堂中的作用分析[J].中学课程辅导:教师通讯,2021(16):2
- [3]蔚瑞雪.游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨[J].计算机光盘软件与应用,2015,18(3):2.
- [4]李政.游戏化教学在初中信息技术课堂教学中的应用探索[J].中学课程辅导(教学研究),2017,011(032):126-127.