

展开,这样可以最大限度的提高学生参与的积极性。由于特殊教育学生存在听力缺陷,所以在游戏过程中,师生和同学之间可以借助书写书面语言展开交流,由于不同学生数学知识掌握程度有所不同,所以在安排游戏内容上也要注意难度设计,以最大限度激发学生学习和提高应用数学知识为目的展开游戏活动,这样才能使不同层次的学生都有机会参与到教学活动中,提高自己的数学水平。

二、充分利用先进的多媒体教学资源

对特殊教育学生所展开的数学教学,需要教师结合学生的实际情况,好先进的多媒体教学资源,对学生展开教学活动,只有在教学过程中不断进行创新,才能打破传统教学理念对教育活动的束缚,才有助于分层数学教学的开展。你好因此数学教师需要结合特殊教育学生的特点,灵活安排教学内容,以此来促进特殊教育学生的数学学习。特殊教育学生大多在听力方面存在障碍,教师要充分认识这一点,利用好先进的多媒体技术对学生展开教学,在教学课件的设计上,要注意可视化内容的设计,让学生借助对课件的观察来更好的理解数学知识,这对于提高分层教学法的开展具有十分重要的意义。所以数学教师在教学过程中要认真展开对资源的筛选,根据特殊教育学生的学习层次为他们灵活设计教学课件,借助引导学生认真展开对课件的观察,不断提高学生对数学知识的理解和掌握程度。例如在数学教学过程中,学生需要学习三角形、长方形,正方形,梯形等多种图形,在给特殊教育学生进行教学的过程中,教室就可以借助多媒体教学设备向学生展示生活中各种图形,根据自己的理解来分辨这些图形属于哪一种图形,并引导他借助自己对生活的观察,来绘制不同的图形,通过教师的教学引导和学生的积极参与,学生就能对各种图形有全面的理解和认识。在此基础上,教师可以根据学生的不同层次,引导学生由简入繁的展开,图形周长面积等的计算,只要教师在教学过程中能够利用好先进的多媒体教学资源,就能很好的引导特殊教育学生展开数学学习,不断提高学生的数学水平。

三、根据学生的学习层次划分学习小组

在对特殊教育学生进行数学教学过程中,要想使分层教学法取得理想的教学效果,需要教师根据学生不同的学习层次为他们划分学习小组,引导他们展开小组合作学习,这对于促进不同层次学生的数学学习有着很大帮助,学生之间也可以互相帮助共同提高。在引导教育学生进行小组合作学习的过程中,教师可以围绕解决生活中实际问题,来对学生的数学学习进行指导。乒乓球、羽毛球都是学生日常生活中非常喜欢的运动,在分层数学教学过程中,教室就可以结合购买这两种球来引导学生展开学习,教师可以提安排学生购买10个乒乓球和5个羽毛球,乒乓球2.5元一个,羽毛球3元一个,让学生计算总共花费了多少钱,这时不同层次的学生解题方法各有不同,学习程度较差的学生可以借助加法展开计算,程度较好的学生可以使用乘法来展开计算,无论哪种方式都可以计算出正确的答案,所以教师在组织学生分组合作学习之后,要引导学生认识两种计算方法的区别和联系,这些对于促进特殊教育学生数学水平的不断提升有很大帮助。

结束语

在对特殊教育学生所进行的数学教学活动中,教师要认真展开对学生学习活动的研究,不断整合和优化教学资源,促进分层教学法的开展,促进特殊教育学生数学水平的快速提升。

参考文献

- [1]孙莉.特殊教育小学数学教学中分层教学的实施策略分析[J].明日,2019(17):265-265.
- [2]郑军.分层教学在章校小学数学教学中的实践研究[J].新校园(中旬)(4期):111-111.
- [3]史衍双.浅谈小学数学教学中分组分层教学策略的有效实施[J].读写算:教育教学研究,2015(40).
- [4]朱鸿镇.分层教学法在小学数学教学中的应用分析[J].教师,2015,000(030):85.

初中信息技术教学游戏教学开展漫谈

李平

(江西省南昌市进贤县温圳镇中心学校 江西 南昌 331700)

摘要随着现代化信息技术进步与发展,越来越多的教育形式被运用到课堂教学之中,以促进课堂教学信息化发展。因此,初中信息技术学科教学被推上了风口浪尖,如何改善与优化信息技术课程,是目前初中信息技术教师思考与研究的主要问题。相信,大部分学生对于信息技术学科都充满兴趣,但是,对于理论知识却很少愿意发挥主观能动性,开展主动学习。因此,本文思考与研究如何在初中信息技术课堂教学中开展游戏化教学方法,以吸引学生学习注意力,并积极强化教学方法,提升教学有效性。

关键词初中;游戏化;信息技术教学

初中学生本身正处于身心健康发展的关键阶段,而且其智力与素养都在发展的关键时期,如何引导和培养养成学生的学习习惯、学习素养和学习思维,是当下阶段初中教师重点需要研究的内容。当前环境之下,初中信息技术学科在教学过程中往往过于注重书本理论性知识的教学,忽视了信息技术学科实践性特点,让学生只能学会书本理论,却无法真正达到实践操作的目的。因此,初中学生在学习信息技术学科时,常常力不从心,无法提起学习兴趣。而游戏化教学方法与内容的渗透,使得初中学生在课堂中表现出强有力的学习兴趣,而且能够发挥主观能动性积极参与课堂活动,以实现对自身信息技术素养与能力的提升。

一、游戏导入,激发学生学习热情

初中信息技术教师可以利用游戏教学的优势,将其运用在导入环节中,激发学生的学习热情,促使学生在真正参与学习活动之前充满对信息技术课堂的求知欲和探索欲,为教学环节的顺利进行打下坚实基础。游戏导入形式含有诸多形式,教师仅仅导入与教学内容相关的游戏即可,这样不仅可以增加教师与学生之间的交流机会,还可以营造良好的学习环境。教师可以利用网络收集一些比较流行的句子,加强与学生之间的互动,或者组织学生针对某一流行词语,在台上进行展示,吸引学生注意力,做好信息技术课堂的热身工作。

以初中信息技术浙教版《制作角色动画》为例,教师可以引导学生结合自己喜爱的动画片人物,在台上进行扮演人物,要求学生细心观察,体会动画片人物的性格特点与行为特点,激发学生学习热情,调动学生参与角色扮演游戏的积极性,进而引出教学主题[3]。由此通过游戏环节的引入,创设出良好的学习情景,促使学生积极的学习角色动画的制作,感受信息技术魅力。

二、丰富游戏内容,扩展学生学习视野

在一些初中信息技术的课堂中,大多数教师在设计教学环节时适当的引进了游戏教学方法,并获得良好的教学效果。然而若教师一味采用一种游戏进行教学,长时间之后会降低学生对游戏教学的喜爱与兴趣,影响学生学习的自主性。所以,初中教师在运用游戏教学方式开展信息技术教学活动中,需要丰富游戏内容,扩展学生学习视野,使学生更好的参与学习活动。

以初中信息技术浙教版《编辑文字》为例,教师可以引导学生进行“我是小小编辑员”的游戏活动,要求学生对自己的未来进行设想,将自己的理想与努力计划以文字的形式编辑出来,这样学生便会结合自己的发展方向,初步制定工作计划,激发学生积极学习意识,促使学生以积极的心态参与学习活动。然后,教师可以要求学生以小组的形式进行编辑文字的交流,使学生之间互相交换自己的思想与情感,在学习基本技能的同时设定了自身成长目标,利于学生正确人生观与价值观的培养。

三、通过技能训练实施游戏化教学

由于信息技术课具有极强的实践性与操作性特点,因此,加强技能训练也是夯实学生信息技术基础的有效途径。教师可将技能训练以游戏的方式进行,就某一项技能进行反复训练,让学生能熟练掌握。传统的技能训练比较枯燥、机械化,对初中生来讲是很无趣的。采用游戏化的方式开展技能训练,让枯燥单一的技能训练更有趣,进而调动学生的参与热情,提高训练效果。比如,在教学Excel图表制作时,为了让学生掌握好图表制作的方法,笔者采用竞赛的方式要求学生将自己本月的各科成绩制作成表格,并完成排序,看谁最先完成,图表制作得最好。这样就能很快地调动学生的参与积极性,教学效果也更容易得到提升。为了训练学生制作电子相册的技能,采用小组竞赛的方式,让各组设计一个电子相册,在班上展示,由全班学生共同选出最精美的电子相册。这样能提高学生个人的上机操作能力,也能培养他们的团队合作能力与竞争意识。同时,教师可对各组的作业设计进行点评,指出一些典型的问题,讲解制作的技巧与方法,引起学生的重视,从而提高学生的学习效率。

四、结合实际情景,培养学生合作能力

在信息技术教学中,教师要以培养学生的合作能力为重点。因为高效的合作可以让学生之间的思维发生碰撞、产生共鸣,这对学习信息技术有着很大的帮助。并且能让学生通过表达自己的看法和意见,将之前个人的思维进行修改、规整,从而延伸出一套更好的思维方式。例如:在进行图画设计的时候,教师可以让学生之间展开交流互动,让学生之间互相评价同伴制作的动态图,并且提出意见,在交流的过程中,学习小组的每个成员都要发言,针对一个作品展开讲解,然后让作品的主人进行综合的分析和评价,并且对自己作品中的瑕疵加以改正,力求完美。通过这样的方式,在培养学生合作能力的同时,也能以游戏化应用的形式让学生学会倾听他人的意见,改正自身的错误。这对学生将来的学习和发展有很大帮助。

结语

总而言之,素质教育理念下的游戏化教学模式深受各段教师们的重视,借助游戏化模式展开课堂导入、课堂训练、课堂活动和课后作业,增强学生的课堂参与度,提升其对于信息技术的学习兴趣,培养学生必备的信息技术技能,也能够增进师生交流和教育发展,形成信息技术课堂的良性循环,活跃初中生的思维,在STEM理念下融合多学科的教学内容,以包罗万象的教学姿态促进学生的全面发展。

参考文献

- [1]黄立斌.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J].科学咨询(教育科研),2020(4):162-163.
- [2]杜迎花.试论初中信息技术教学中游戏化教学的应用[J].科技资讯,2020(5):139-140.