

提高,使他们可以将所学的数学知识灵活运用于实际问题的解决中,实现数学核心素养提高。此外,高中数学教师要革新教学观念,对文本教材进行深入研读,让学生能融入问题情境中,自己去发现、分析与解决问题,巩固所学的知识,并体验成功的喜悦,提升数学学习能力。

三、问题导学法的应用路径分析

1. 创设恰当的问题导学情境

过去高中数学的课堂教学中,教师所采用的教学方法都比较固定,大多都是向学生直接讲解数学概念,然后进行习题讲解,这样的数学课堂气氛沉闷,学生很容易昏昏欲睡,参与课堂教学活动的积极性较低。为了改变这种情况,数学教师必须要革新思想,优化教学方法,通过对教学内容的熟读,为学生创设恰当的问题导学情境,使学生可以在课堂学习中变得积极与主动。同时,这样也有助于挖掘学生的潜在能力,促进学生自主学习意识与能力的提升^[2]。

例如,在讲到“集合”这部分内容的时候,由于这是一个相对抽象的概念,许多学生在理解上会比较困难,这时教师要是向学生直接灌输集合的概念,学生不但不会理解,还会打击到学习信心。对此,教师应当通过创设合适的问题导学情境,让学生准确理解集合的概念。具体来说,教师以学校文艺汇演为背景进行问题导学情境的创设,将所有的学生作为一个集合,而学生就是集合中对象。在讲到并集、交集的时候,教师可以将参与文艺汇演与未参与文艺汇演的学生作为例子解释相关概念,使学生可以深刻理解所学的知识点。在这样的教学中,学生不仅可以有效掌握所学的知识,还能降低学生的理解难度,提高学习兴趣。

2. 重视对学生思维的启发

在数学教学中,学生思维能力的高低很重要,对学习起着重要作用,所以教师一定要重视启发学生的思维。对此,教师要合理应用问题导学法,在应用中,教师设置问题时既要考虑问题的难易程度,是否满足学生认知水平,还应考虑其对学生思维能力提升的帮助,以此提高学生的数学学习效率。例如,教师讲解习题“将一个正方形的纸折成一个无盖长方体,怎么折才能保证其体积最大?”,这时教师不要直接告诉学生应该解题思路,要先让学生进行思考、讨论与实践去尝试解答,如果还未解决教师要根据具体情况,为学生提供必要的指导,但切勿直接告诉学生

怎么做,重在启发。这样学生才可以对数学知识有好掌握,还可以让学生喜欢上数学,在不断的学习中逐渐提高自身的能力。在具体的教学中,教师可以设置这样两个问题“①将一张正方形的纸片,采取什么样的方式可以折成无盖的长方体?②正方形纸片与无盖长方体边长的联系是什么?”通过对这两个问题的思考,学生自然就可以得出最终的答案,不仅简化了问题,也消除了学生对复杂数学问题的恐惧,有效启发了学生的思维^[3]。

3. 问题导学法与实际相结合

高中数学的学习难度远远超过中小学数学的学习难度,其中很多知识点都比较抽象。如果教师可以将数学知识的讲解与实际生活相结合,除了可以消除学生对数学知识的陌生感,也能提高应用数学知识的实践能力。例如,在几何图形的相关内容的讲解中,教师通过问题导学法与实际生活的结合,提出以下问题:①黑板与墙壁之间的空间关系是什么?②讲台与地面的关系呢?③我们应该如何去证明这两者之间的关系?接着鼓励学生先自己进行探究,随后教师进行重点讲解,确保学生对知识的掌握。

结束语

在教育改革的大背景下,对高中数学教学提出了新的要求,教师首先要摒弃“填鸭式”的传统教学模式,以促进学生全面发展为落脚点,对教学方法进行优化,重视学生主体地位。问题导学法就可以在实际教学的应用中起到这样的作用,还有利于改善课堂教学氛围,提高教学的实效性。为此,高中数学教师应当加强对问题导学法的研究,不断完善其应用策略,最大限度发挥出问题导学法的应用价值,促进高中数学教学水平提升。

参考文献

- [1]李旭萃.论问题导学法在高中数学教学中的应用策略[J].数理化解题研究,2020,000(012):8-9.
- [2]刘金铭.论问题导学法在高中数学教学中的应用策略[J].科学咨询,2019,000(002):136.
- [3]姚灿丽.试论问题导学法在高中数学教学中的应用策略[J].高中生学习,2018(9):115-115.

游戏化教学在初中信息技术教学中的应用

刘利娟

(广东省梅州市兴宁市罗浮中学 广东 梅州 514500)

[摘要]在信息技术高速发展的今天,信息技术已经成了学生们必须掌握的一项基本技能,初中信息技术教学在其中发挥了重要的作用。所以在初中信息技术教学中,教师应该激发学生兴趣,让学生更加积极主动地参与到教学活动当中,培养学生的信息技术水平,游戏化教学就是其中的一种有效的教学方式。本文主要对游戏化教学在初中信息技术教学中的应用进行分析。

[关键词]游戏化教学;信息技术;初中;教学应用

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.06.556

一、游戏化教学在初中信息技术教学中的作用

游戏化教学是一种通过游戏活动实现教学目标的教学方法,趣味性是其最为显著的特征,可以有效激发学生的参与积极性,让学生在游戏活动中学习到相应的知识^[1]。在信息技术课程刚刚开始的时候,能够近距离接触电脑让学生们感到非常新奇,所以学习信息技术的时候也投入了极大的热情,但是随着信息技术的发展,学生们在生活中接触电脑的机会变多了,而且智能手机的普及也给学生带来更加丰富的娱乐活动,因此在初中信息技术教学中,学生失去了对电脑操作的新奇感,学习的积极性也大打折扣。但是现在信息技术已经深入到人们生活的各个方面,信息技术也成了学生们必须具备的基本技能,因此在初中信息技术教学中,一定要重视学生兴趣的培养。在这样的情况下,在初中信息技术教学中应用游戏化教学,可以再次激发学生的学习热情,让学生们积极投入到信息技术学习之中,从而更好地实现初中信息技术教学的目标。

二、游戏化教学在初中信息技术教学中的运用

游戏的形式多种多样,所以在初中信息技术教学中,根据不同的教学要求,可以通过不同的游戏形式进行游戏化教学。结合初中信息技术课程的特点,游戏化教学可以通过以下方式来促进初中信息技术教学:

1、探究式游戏激发学生学习的积极性。初中生对新鲜事物有着很强的好奇心,他们乐于去探索自己不知道的世界,所以在初中信息技术教学中,可以对学生的好奇心进行引导,结合信息技术教学内容,给学生设置一些探究式的教学游戏,激发学生的探究兴趣,让学生积极参与到教学游戏中,从而提高初中信息技术教学效率^[2]。如《动手创建自己的网站》教学中,学生们自己常常通过手机、电脑等浏览网站,但是自己在生活中却没有参与到网站的创建中过,在具体教学中,教师可以引导学生进行创建,让他们自己浏览各种网站,想象自己的网站会具备哪些功能,包含哪些内容,网站的界面你会怎样设计等。对此教师可以组织学生们玩一个拼图的小游戏,将一些不同的网站首页的元素发送给学生们,让学生们通过拼图或图片处理,设计出自己网站的首页界面。通过这样简单拼图小游戏,可以有效地激发起学生们对网站建设的探索积极性,让学生们自主去思考网站的内容和功能,在这样的兴趣引导下,学生们会对后面具体的网站的创建有更加浓厚的学习兴趣,从而积极参与到后期的教学活动中,让教师的教学计划得以顺利实施,保障初中信息技术教学的有效性。

2、通过竞争游戏激发学生的好胜心。初中学生正处于青春期阶段,这个时候的学生对自己有着很强的自信,不会觉得自己比任何人差,并且在学习和生活中有着很强的好胜心。在初中信息技术教学中,教师可以设置一些竞争性的游戏,激发学生们的好胜心,让学生们为了取得竞争胜利,更加积极地投入学习当中^[3]。在具体的教学中,教师可以根据教学的内容,将学生们划分为不同的小组,不同小组之间为竞争关系,共同完成教师布置的课题游戏。这样的分组竞争游戏可以同时激发学生的好胜心和责任心,哪怕是好胜心不那么强的学生为了不辜负自己的队友,也

会积极参与到竞争游戏中,这样可以全面调动学生的学习积极性,并且在教学的过程中积极参与到课程教学当中。如在《筹划班级网站》的教学中,教师可以将学生分成不同的小组,在学习的过程中完成班级网站的筹建,然后班级内部选择出最好的网站,与其他的班级网站进行PK,这样竞争会燃烧学生的热情,他们都希望自己做的网站能够胜出代表自己的班级进行PK,同时也希望自己的班级在PK中取得胜利,所以这样的好胜心和责任感驱使学生们更加努力学习网站建设相关的信息技术,并且在课余时间积极投入到班级网站建设之中。在学生们积极参与下,教师的网站建设相关知识教学也会更加顺利的进行下去,为学生们打下坚实的基础。

3、通过小游戏制作激发学生学习的积极性。随着信息技术的发展,学生们自己接触了很多的网络游戏,相较于这些有趣的网络游戏,信息技术理论知识的内容相对较为枯燥,所以很多的初中生虽然喜欢玩电脑,但是对信息技术的学习积极性并不高,所以部分的学生在信息技术课上自己做自己的事情,并没有听老师的教学内容,这也是初中信息技术教学中面临的一大问题^[4]。为了激发学生们对信息技术的学习积极性,可以从学生们最感兴趣的入手,在信息技术课堂教学中,教师可以给学生们发送一个自己制作的小游戏,然后让学生们试玩,在学生让小游戏逐渐产生兴趣之后,教师可以告诉学生这个游戏是自己制作的,这样可以让学生对教师产生崇拜心理。在这个时候,教师在引导学生说通过一个学期的信息技术课程学习,他们也能够自己制作出这样一个小游戏来,学生的学习积极性就会被充分调动起来,在信息技术课程学习中表现更加努力,并且在他们自己通过学习之后制作出小游戏,会获得巨大的成就感,他们也更能体会到信息技术学习的重要性。

三、总结

综上,信息技术是当前青少年必须掌握的一项技能,游戏化教学在初中信息技术教学中可以有效激发学生的学习兴趣,让初中信息技术教学可以顺利进行。在初中信息技术教学中,教师应该积极运用游戏化教学,通过探究式游戏激发学生学习的积极性、通过竞争游戏激发学生的好胜心、通过小游戏制作激发学生学习的积极性,从而有效提高课堂教学的效率。

参考文献

- [1]蔡娉娉.游戏化在初中信息技术课堂的应用[J].启迪与智慧:教育,2020(004):83.
- [2]牛玉.如何提高游戏教学法在初中信息技术教学中的应用[J].信息周刊,2019(25):1.
- [3]徐滨.浅谈教育游戏在初中信息技术教学中的有效运用[J].速读(中旬),2019(1):86.
- [4]陈小翠.教育游戏在初中信息技术教学中的有效运用[J].新课程(中学版),2019(7):125.