

初中信息技术学科游戏化教学的思考与实践

岳彩霞

(乌苏市第六中学 新疆 乌苏 833000)

[摘要]随着教育改革的深入,游戏化教学作为一种先进的教学方式被引入到各学科教学中,并获取了良好的教学效果。初中阶段的信息技术课教学也开始渗透新课程的教学理念,让学生“学中玩”,“玩中做”,将教育游戏作为提升学生信息素养的新途径应用到现代信息技术课堂教学中。教师在初中信息技术课程教学中积极实践,勇于探索,挖掘教育游戏的特征,发挥其教育功能,改善学生学习机制,积极探索可操作的课程教学模式,为课堂教学注入活力。

[关键词]信息技术;游戏教学;实践;课程;教学模式

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.04.573

前言

随着几年的实践,游戏化教学法逐渐被应用到初中信息技术课程教学中,受到了广大师生的青睐。教育游戏所呈现的是一种自由精神,其更加尊重学生的主体地位,给学生更多的真实体验,这和新课程教学理念不谋而合。学生在整个信息技术课上充满兴趣,动机明确,培养了学生的主动性和创造性。

一、游戏化教学实践中存在的问题

初中信息技术教学中引入游戏化教学模式虽然弥补了传统教学的某些不足,但是,在教学实践中应用不当也会引发一些负面影响。学生在教育游戏中能够接触到多元的媒体元素,被精心设计的画面,丰富的声音,跌宕起伏的故事所吸引,进而深陷其中。学生在游戏过程中很容易被游戏内容吸引,而忽略相应的学习目标,教师需要设定明确的教学目标,把握游戏化课程的教育性。

初中生正处于叛逆期,加之自控能力不高,对是非判断能力差,教育游戏很容易让学生陷入网瘾泥淖,产生一系列不良影响。初中信息技术课堂教学中教师设计的游戏内容存在差异性,有些游戏过于简单、易操作,学生能够轻松完成。有些游戏内容设计较为复杂,如模拟类游戏,角色扮演类游戏,在线教育游戏等,学生需要耗费大量的实践才能完成相应的学习目标,这样教师很难把握教学进度,拉开教学差距。信息技术发展的今天,学生在开放的环境中大量垃圾信息所诱导,很多不利于学生身心健康的教育游戏会让学生产生错误的价值观,偏离正确的教育轨道。

二、游戏化教学中应采取的有效策略

(一)明确教学目标和教学内容

初中信息技术课堂教学中,教师要深入研究教材知识点设计明确的教学目标,制定具体的游戏化教学内容,根据不同教学内容灵活实施教学策略,并对学生的学习过程进行科学评价,这样才能保证游戏化课程实施的有效性和针对性。信息技术课堂教学还要遵循不同学生的学情和兴趣,让学生能够自主选择符合自身认知特征、情感态度和操作技能的教育游戏。初中生自我意识较强,他们开始萌发体验各种社会角色和职业选择的欲望,教师设计扮演类游戏更能激发他们主动学习的动机。初中信息技术课教学中,教师创设的游戏情景要尽量贴合学生的实际生活经验,反映学生的学习生活,从而开拓学生视野,让学生在百科知识中提升发现问题、分析问题、解决问题的能力。

(二)多种手段,多种模式有机融合

正所谓:“教学无法,教无定法,贵在得法无法之法,乃为至法。”初中信息技术课堂游戏化教学背景下,教学方法并不是单一固定没有变化的。信息技术课堂教学中,教师要充分研究每一种教学模式的优缺点,取长补短灵活的运用多种教学方式促进学生的发展。信息技术课堂上,教师在游戏化教学中发挥着主导型的地位,即可以发挥榜样的先行示范作用,成为学生学习的指导者和帮助者,又可以作为学生的合作者和分享者参与游戏活动。教师作为游戏管理者的角色要为学生积极营造良好的游戏化课程环境,根据教学的需要积极引入各种教学资源,让学生在安全舒适和谐的环境中大展拳脚。教师还要发挥裁判者的角色,对学生参与整个教育游戏的过程进行有效监督和评价,制定一定的学习规则,对学生学习进度进行监控,对学生的学习结果进行评价,保证学生学习的进度。

(三)关注德育教育,提升学生自控能力

信息技术课堂教学中教育游戏的教育价值得到了师生的广泛肯定。教师在游戏化教育背景下还要发挥德育教育的强大功能,在教学中进行德育渗透,促进学生提升自控能力和自我管理能力。教育游戏具有一定的游戏规则,信息技术教师要充分挖掘其中的教育元素,在教学中利用计算机游戏组织一些相应的教学活动,用游戏检测的方式了解学生在畅玩游戏是兴趣成都,了解学生自我控制能力水平,针对有特殊情况的学生进行科学的引导和预防。教师广泛搜集各类教育游戏,整合优秀的游戏案例在教学中充实游戏素材库,丰富课堂教学内容。

结语

随着新课改的不断深入,游戏化课程在初中信息技术课堂实践中会焕发出勃勃生机,为学校教育注入活力。信息技术课堂教学中游戏化课程的探索中要以提升学生动机为目的,发挥学生的主体地位,促进学生社会性的发展,实现学生认知水平的提升,让学生在潜移默化中形成社会需要的信息素养。

参考文献

- [1]借助游戏 玩转课堂——初中信息技术教学中游戏教学法的实践应用[J].乐玲珑.教育界(基础教育).2018(09)
- [2]灵性整合游戏,绽放信息技术学习魅力——初中信息技术基于游戏整合的实践研究[J].程陶奕.科教文汇(下旬刊).2018(08)
- [3]游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J].陶金瑾.计算机产品与流通.2020(01)
- [4]游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J].黄立斌.科学咨询(教育科研).2020(04)