

# 浅谈游戏化教学在初中信息技术教学中的应用

赵媛

(湖南省衡阳市第十七中学 湖南 衡阳 421002)

**[摘要]**现如今网络信息走进每家每户,信息技术教学是一个大的流行趋势,学生们对于线上线下的课程学习也正在普及中,而作为九年义务教育,初中实行初级信息技术教育,信息技术应用教学在初中生课堂开展逐渐普及,以教师开展教学以游戏化方式为辅,正确引导学生在网络上的应用。

**[关键词]**初中信息技术; 游戏化教学

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.05.1447

## 引言

随着信息技术时代的来临,互联网对于学生的学习生活影响体现在方方面面,互联网的普及给初中生带来视觉上的冲击,大量信息涌入学生大脑,不与时代脱轨的同时也对自己的学习定力产生威胁,一件件学生沉迷网络荒废学业的新闻接踵而至。所以论信息化教学如何让学生正确掌握网络学习观是很有必要的。再加上国家对于青少年网络方面的政策保护,信息化技术教学越来越被人们所接受,从现代教育学中出发去看待信息技术教学过程中学生与教师群体的“教与学”

本文章就以初中教师如何通过游戏化教学来培养学生对网络信息技术的正确学习为题,展开论述。

### 一、浅谈信息技术在课堂开展的必要性

为什么说信息技术越早在课堂开展越好呢,首先初中生学习能力强,正是处于一个对网络信息技术启蒙的一个阶段,那课堂做到兴趣与实践相结合去培养,这对于初中生来说首先就做到了如何正确认识网络信息技术。其次如今初中生学业压力也并不比高中生压力小多少,各种学科补习班,而初中生也是正处于一个青春叛逆期,对于各种补习而产生的学习逆反心理很常见,所以信息技术课堂本就是一门新颖的课,可以吸引学生兴趣,在枯燥的学习生活中浅尝一抹放松,对于学生的学业压力转移阵地。最后,教师的教学技能对于学生来说也很重要,是兴趣的起始。

### 二、浅谈如何在课堂开展游戏化信息技术教学的基本措施

#### (一) 开展信息课堂趣味性普及教育

信息课堂在初中都还不是特别普及,而信息技术课堂的便利性和实用性是很强的,如今特别是学校一般都不注重学生除主科之外的学科学习,这就促使学生们对信息课堂的参与度还有待开发,信息技术课堂的普及首先最重要的就是让学生了解该门课的必要性,它能让学生学到什么,学到之后对于自己的学业有何晋升之处,所以开展信息技术课堂的主导群体就很重要,教师们如何运用书中仅有知识去增加学生们的拓展兴趣,这就考验教师们的教学功底和课堂趣味性。

比如初中教师在开学之时组织画有关于信息技术课堂的黑板报,学校开展信息技术课堂的班会教育,在开展信息技术黑板报时,学生首先就对信息技术有了一个初步的正向了解,在绘画的途中,学生为了美观性,进而会更深层次地去搜集有关该门课的信息,这对于开展信息技术课堂奠定了一定的基础,全班参与绘画的同时,调动了参与的积极性,其次,学校开展班会教育,主动地为信息技术课堂开展打开一扇门,使得全体师生充分认识该门课以及开展该门课的必要性。

#### (二) 开展信息技术课堂趣味性知识竞赛

首先是让学生们对该门课有一个初步的了解,其次最重要的是论如何开展,如何让学生切身实际地参与其中并且学以致用受益终生,这就需要教师们扎实的专业技能和课堂趣味性的活跃度,一门能让大部分学生接受并且产生浓厚兴趣的课堂一定是积极有活力的课堂,也就是活跃的课堂,初中

生们因为主科学业的枯燥大多会把注意力集中在较为有趣味性的且新颖的学科上,而信息技术课堂本身就独具独特性,比较考验教师们对该科是如何开展课堂的,因此教师们就要担任起这门课的职责。

在进行《学习python语言》这一课教学时,在课堂上运用书本仅有知识敲出简单代码,但是书本知识掌握之后的举一反三,就需要同学们自己去钻研这其中的奥妙,该科教师特地举行了一场关于拓展python语言的趣味性比赛,要求同学们敲出更多有趣和稍有难度的代码并且能够流利讲出如何敲写,这种方式不仅可以检验出同学们对该科的掌握程度并且能增加学生对该科的学习兴趣,比如学生会在自己的作品中运用较高难度的代码去编写,这就超出了本书仅有的知识,让学生能较为清楚地明白自己对于该科学习的思考方式和带来的成果,这对于普遍我国信息技术初中课堂匮乏的情况来讲,能够熟练掌握书中知识并且进一步拓展为自己所学,也能更进一步地去了解网络信息技术。

#### (三) 开展游戏化信息技术课堂

教学做到与趣味性相结合较能被大部分同学所接受,但信息技术课堂与“游戏化”相结合便是更考验教师教学技能和该课被“简易化”,因而也能被大部分学生所接受,如今互联网的发展使得许多学生就“游戏”沉迷网络,所以如何正确引导学生使用“游戏”,这在该门课的教案上也是很重要的一笔,教师该如何做到“游戏化”与信息技术课堂相结合呢?还是一样,考验的是教师在该门课的教学方式,“游戏化”与信息技术课堂相结合的方式是未来该科走的一个大致路线。

比如教师可以在课堂上以游戏化与实践相结合的方式来教学,在开展《微视频编辑与制作》,多运用一些剪辑技能和特效来激发学生学习兴趣,再剪辑一些紧跟潮流的学习视频和实用性特效来增加学生的学习兴趣,可以布置一项作业——剪辑身边事,并且要求要运用书中剪辑技能和剪辑内容的连贯性,剪辑作品优秀的同学可以采用奖励加介绍自己作品是如何剪辑的的方式来增加学生参与感,在班级“炫技”如何使用厉害特效及实用性很强的功能,以此来实现教学目的。

#### 总结

综上所述,信息技术作为一门开放性较强的学科,能够使得学生在学习过程中,开拓视野增长见识。教师在开展教学过程中,应做到寓教于乐,巧用各类游戏,开展信息技术的相关教学计划,以期提升初中生的核心素养。

#### 参考文献

- [1]石冬梅. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 电脑知识与技术, 2020, v.16(30): 189-190.
- [2]郑以琳. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用策略探究[J]. 考试周刊, 2020, 000(032): 103-104.
- [3]巴特布仁. 基于游戏化教学在初中信息技术教学中的实践分析[C]// 2020年中小学素质教育创新研究大会论文集. 2020.