

游戏化教学在初中信息技术教学中的应用分析

韩宝银

(沈阳市苏家屯区大沟九年一贯制学校 辽宁 沈阳 110109)

[摘要]信息技术是初中阶段的主要课程,它是围绕计算机相关的理论知识进行学习,通过实践操作的方法进行渗透。从现代社会的发展来看,计算机系统以及信息技术有着广阔的发展前景,需要对学生进行基础知识的教学,为后续的深入学习提供相应的保障。初中信息技术在课程的编排上以学生为主体,采用大量的图例照片,帮助学生对步骤进行了解,但是由于学生对于这方面的认知度不高,教师可以将游戏化教学应用到其中,提高学生的理解能力。

[关键词]游戏化教学;初中信息技术;课堂氛围

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.07.056

引言

从初中阶段的信息技术教学来看,它具有一定的综合性和复杂性,教师需要将计算机的基础知识、硬件以及软件等系统结构进行讲述,需要学生熟练的运用计算机的基础软件,并且可以利用它的功能进行不同的操作。在传统的教学理念中,教师与学生对于信息技术教学的重视程度不高,对于它的了解不够深入,在课堂上仅仅是就打字等基础能力进行学习,没有满足教学大纲目标的基本需求,导致计算机信息技术课程失去原有的作用。在新课改的基础上,教育部门强调了信息技术的重要性,为了提高课堂教学效率,构建和谐课堂氛围,可以将游戏化教学理念应用到其中,通过寓教于乐的方式达到预期的目的,有关人员可以就此进行具体的研究。

1、游戏化教学在初中信息技术中的应用优势

1.1 培养学生的学习兴趣

在初中信息技术的教学中,它主要是就信息作用、信息内容以及计算机系统等综合性学习,从信息技术的教材内容上来看,它的概念知识较多,而且涉及不同的专业术语,学生在理解上有着一定的难度,如果教师按照教材上的内容进行讲述,就是使得学生失去对于信息技术的学习兴趣,无法构建完整的知识框架,不利于学生在信息技能方面的提升。在这种情况下,将游戏化教学应用到初中信息技术中,可以通过不同类型小游戏的应用引导学生进入到信息技术的学习中,帮助学生了解它的关键要点,并且从学生感兴趣的内容入手,培养学生对于计算机方面的学习兴趣,通过兴趣的提升从而加强对于知识的理解。游戏化教学可以改变传统的教学模式,丰富现有的教学内容,从而确保教学质量的有效性,帮助学生可以快速的融入其中,强化他们的主体地位。

1.2 构建和谐课堂氛围

和谐的课堂氛围是构建高效课堂的关键要点,在传统的课堂氛围中,教师更注重自己的课堂任务,包括在教学内容设计上主要以教材内容为主,这就导致课堂氛围较为沉闷,与新时期的教学目标不符,部分学生的注意力得不到有效的集中,学生与教师的状态并不积极,无法实现有效的带动,缺乏深度的沟通和交流,在这种情况下,将游戏化教学应用到其中,它可以创新现有的教学方法,教师可以在课堂上设计不同的小游戏,调动学生的参与度,提高学生在课堂上的积极性,从而构建更加和谐的课堂氛围,在学生与教师之间建立双向互动的教学体系,有效的提高信息技术的教学现状,改变对于信息技术课堂教学的刻板印象,从游戏中实现知识的渗透,符合初中生

的身心发展。

1.3 提高学生的综合能力

在现代化的教学理念和目标要求下,信息技术课堂除了需要学生掌握信息技术的相关知识外,还应该实现对于学生综合能力的培养,不再是对信息概念和知识的死记硬背,而是从实践中锻炼学生的动手能力,从理解中进行深度记忆,为后续的信息课程学习提供一定的保障。在游戏化教学的应用中,它可以帮助学生提高在学习中的主动性,通过对计算机相关游戏的参与,从而强化学生的主观能动性,在最大程度上调动学生的学习热情,学生可以在游戏中感受到信息学科的核心素养,从而进一步提高课堂教学效率。另一方面来说,游戏化教学中的游戏设计具有一定的多样性,教师可以从不同的角度上培养学生的核心素养,包括协作能力、沟通能力等,从学生的发展角度进行课堂教学的规划。

2、游戏化教学在初中信息技术教学中的应用要点

2.1 导入式游戏教学的设计

对于初中信息技术教学来说,课堂的开始阶段有着重要的作用,教师需要加强对于这一时间的充分利用,让学生可以快速的融入其中,引导他们对信息技术课堂所要学习的内容进行初步的了解,勾起学生的学习热情,从而达到预期的目的。那么教师就需要进行导入式游戏的设计。一般来说,在导入式游戏的设计中,教师需要注意它的基础性以及时间限制,尽量选择一些简单的小游戏,并且与教学内容相关,可以让学生实现对于所学知识的充分利用,也可以对将要学习的知识进行渗透,在无形中抓住学生的心理爱好,提高他们的参与性,为后续的教学设计提供一定的保障。例如在计算机硬盘以及文件的学习中,教师可以将某个文档藏在计算机硬盘的某个文件夹中,让学生对文档进行寻找,学生可以根据自己所学的知识选择不同的方法,可以通过不同的硬盘按照一定的层次进行找寻,也可以通过资源管理器等简便方法直接输入名称进行寻找。这种导入式的游戏教学方法可以帮助学生快速地调整心态,从而提高信息技术的教学效率。

2.2 开发式游戏教学的设计

开发式游戏教师主要是调动学生的自主性,让学生可以根据现有的软件功能以及计算机系统,将所学的知识进行灵活的运用。在初中信息技术课程的学习中,开发式游戏教学的设计是对学生智力水平的提升,为学生提供相应的空间,提高他们在课堂上的主体地位,也是通过游戏实践的方式对知识进行灵活的运用。此外,在开发式游戏教学的设计中,教师需要先

进行理论方面的渗透,帮助学生了解过程中的步骤,在计算机的操作中进行深入的学习,养成良好的操作习惯。例如在绘画软件的学习中,教师可以让学生自主的对不同的绘画工具进行开发,包括在线条的选择、色彩填充等方面,然后设定一个绘画的主题,开发学生的想象力,围绕主题进行具体的绘制,从而在游戏中提高学生的综合能力,实现对于知识的巩固和运用。

2.3 闯关式游戏教学的设计

闯关式游戏教学是游戏化教学中的重要组成部分,它可以通过层层关卡设置一定的悬念,提高学生在课堂中的注意力,而且在闯关式游戏教学的设计中,可以采用循序渐进的方法,尽量确保从简单到复杂的操作模式,保证游戏教学的合理性,为学生提供针对性的锻炼空间,提高学生的整体能力。在闯关式游戏教学的设计中,对于教师有着较高的要求,在游戏内容的实际上应该尽量满足学生的需求,可以调动他们在游戏中的渴望性,激发学生的求知欲,从而确保对于知识的深度了解。例如在打字训练中,教师可以设置不同的闯关模式,例如对十分钟内打字的字数进行限制,在此过程中提高学生对键盘数字的掌握程度,为盲打提供相应的保障。

3、游戏化教学在初中信息技术教学中存在的问题

3.1 游戏教学比例设置失衡

通过对当前初中信息技术教学的观察和分析来看,当前存在的主要问题就是教师在游戏教学比例上的设置存在的问题,对于游戏化教学的认知存在一定的片面性,或者放大了游戏教学在课堂中所占用的时间,或者在信息技术课堂上以游戏为主,并没有加强在计算机相关知识上的学习,导致游戏性和教育性的比例设置不均衡,学生在课堂上更关注计算机中的游戏,但是忽略了蕴含的知识要点,导致课堂教学效果达不到预期的要求。出现这种情况的主要原因是由于教师缺乏对于游戏化教学理念的正确理解,在课堂上对游戏教学过度依赖,需要做好这方面的调整。

3.2 游戏设计的问题

在游戏化教学中,它的主要作用就是帮助学生调动他们的注意力和积极性,通过游戏的方式实现对于知识的理解和运用,需要从学生感兴趣的领域对游戏进行设计。但是就目前来说,信息技术的内容具有一定的复杂性,教师在课堂的游戏化教学设计中,并没有激发学生的学习兴趣,在游戏中加入了大量的理论知识,使其失去了原有的作用,更多的是对于学生进行知识的灌输。此外,教师在有些教学的设计上过于单一,仅仅是通过计算机软件功能上的相关游戏进行了解,并没有丰富在内容上的多样性,在初中信息技术教学的应用中缺乏一定的长期性。

4、加强游戏化教学在初中信息技术应用的措施

4.1 丰富现有的游戏教学资源

在游戏化教学的应用中,为了进一步提高学生的学习兴趣和教师应该加强在游戏方面的设计,从不同的角度对游戏的资源和内容进行查找,同时明确学生的兴趣方向,在游戏的设计中提高它的实践性,帮助学生在操作训练中实现综合能力的发展。从信息技术的特点来看,它需要对计算机的软件功能以

及硬件构造等内容进行综合学习,那么在游戏化教学的设计中,除了计算机软件系统功能游戏的设置外,教师还可以对它的游戏资源进行拓展,利用多媒体等技术的应用,通过图片和视频的方式,对不同的内容进行学习,然后通过游戏的方式,帮助学生实现对于他们的正确认知和记忆,这也是对于学生能力的提升。

4.2 锻炼学生的自主性

在游戏化教学的应用中,学生的自主性有着非常重要的作用,这也是新课改教学大纲的具体要求,教师在游戏化教学的设计中,可以尽量让学生一起参与到其中,包括在游戏规则设定、游戏内容选取中,可以充分发挥学生的想象能力,给予学生一定的选择空间,从而锻炼学生的自主能力。另外,教师在游戏教学的设计中,还可以将其他要素与信息技术结合到一起,为学生提供不同的游戏环境,激发学生的学习热情,主动的参与到其中,并且在教师与学生之间形成有效的互动。同时,教师可以多设计一些让学生运用刚学到的知识来解决问题的实践游戏,为学生在知识掌握和发挥主动思维上留有思考余地,让游戏化教学可以发挥它的最大价值。

4.3 提高教师的综合素质

在初中信息技术的游戏化教学中,教师的能力素质与课堂教学的质量和效果有着密切的关系,学校相关部门需要为教师提供技能培训的平台,就信息技术与游戏教学的深度结合展开探讨,为游戏教学提供更多的创意要点,将课堂教学与学生的性格结合到一起,教师也应该加强在信息技术内容上的培养,确保专业的对口。同时,在游戏化教学的设计中,教师也应该跟上时代的发展和进步,明确当前学生的兴趣爱好,与他们进行不同的沟通和交流,除了学科上的知识外,还可以就生活问题进行交流,从而了解学生关注的焦点,为游戏化教学的设计提供相应的依据。

5、结语

综上所述,游戏化教学在初中信息技术中的应用,可以为他们提供多元化的课堂环境,提高学生的综合能力,将闯关式游戏、导入式游戏以及竞赛式游戏等教学模式应用到其中,教师应该对过程中存在的问题进行分析,从而加强游戏内容上的设计,提高自身的综合素质,确保游戏化教学的有效性,推动学生的进一步发展。

参考文献

- [1] 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.
- [2] 张惠. 初中信息技术课堂引入游戏编程实践研究[J]. 读写算, 2020(29).
- [3] 曹远梅. 信息技术教学中游戏化教学的应用探究[J]. 成才之路, 2020(30): 2.
- [4] 韩松. 探析初中信息技术教学现状及生活化教学策略[J]. 中外企业家, 2020(2): 1.
- [5] 唐泽元. 初中信息技术教学中学生作品的形成性反馈策略研究[D]. 西北师范大学, 2020.