

游戏化教学在高中信息技术课堂的应用研究

李平

江西省南丰县第一中学

[摘要] 由于信息技术的快速发展, 现在越来越多的学生开始沉迷于网络以及游戏, 之所以会存在这一现象的主要原因是学生对电脑缺乏正确的价值观, 而大多数学生因为沉迷于游戏, 从而导致学习成绩逐渐下降。因此, 当前教师主要要做的便是能够帮助学生对其产生正确的认知, 从而真正的激发学生对于信息技术的学习兴趣, 帮助学生形成良好的应用能力。本文从运用游戏导入、设计教学疑问、设计游戏活动这三个方面入手, 阐述了游戏化学习方法在高中信息技术教学中的应用。

[关键词] 高中信息技术; 游戏化学习; 应用策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.09.1459

作为一名称职的教师, 在展开高中信息技术的课堂教学时, 首先要做的便是帮助学生对电脑技术产生良好的认知, 并且能够在此基础上帮助学生形成正确的科学观以及价值观。其次便可以依据学生热爱游戏的这一心理, 来开展游戏化教学的模式, 通过借助一些趣味性的课题来完成课堂教学内容的导入, 能够有效地激发学生学习的兴趣, 从而促使学生在游戏活动的参与过程中真正的完成理论知识的理解与掌握。

一、借助游戏进行导入, 调动学生学习兴趣

虽然说高中阶段的学生已具备良好的独立自主以及思考的能力, 但是在面对电脑游戏时却不具备良好的自制能力, 从而导致学生玩物丧志。在此过程中, 要想帮助学生对其产生正确的认知, 并且愿意在课堂中进行听讲, 教师可以在内容讲解之前运用游戏活动的方式来完成课堂导入。这样一来, 将有助于学生在游戏活动的过程中初步了解本课时所要讲解的内容, 与此同时, 还能够为学生营造轻松愉快的学习氛围, 从而帮助学生形成良好的学习成果。

例如, 教师在带领学生学习PPT的制作及操作流程这一部分的内容时, 对于高中阶段的学生而言, 容易对这些形式化制作过程类型的知识产生厌倦的心理, 甚至会出现抵制的情绪。所以说这就需要教师在实际教学的过程中, 能够将PPT的模板制作作为校园风景图的比赛, 虽然说学生无法自己所制作的PPT课件产生浓厚的兴趣, 但是通过比赛的制度来完成课堂教学内容的导入, 便能够有效地吸引学生的注意力。这样一来便会促使班级中的学生积极主动地参与到对比以及评价的过程中, 这主要是因为高中阶段的学生在内心会有较强的学习心理, 因此能够有效地调动学生学习的热情, 进一步提高课堂教学的质量与效率。

二、巧妙设计教学疑问, 提高学生探究热情

教师在展开信息技术教学时, 除了要完成一些理论知识以及操作技巧导入之外, 还应该有意愿的依据教材中的相关内容, 为学生设计一些信息技术实际应用方面的相关实例, 这样一来便能够有效地拓展学生技能使用的意识。除此之外, 教师还应该为学生设计一些相关的问题, 从而真正的激发学生思考以及探究的欲望, 帮助学生取得良好的学习成果^[1]。

例如, 教师在带领学生学习Excel表格制作这一课时的相关内容时, 可以要求学生事先去观察实际生活中以及工作过程中存在的与其表格制作相关的内容, 学生在进行实际生活的观察时能够产生一定的疑问, 从而由浅入深地帮助学生提高自身表格制作的能力。在实际教学的过程中, 为了帮助学生对excel表格制作产生更加深刻的理解以及认知, 教师可以要求学生自己去编写课程表、座位表以及值日生表格等等一些实际生活中存在的表格。在此基础之上, 教师可以将班级中的学生

进行小组的划分, 并且要求学生完成表格的制作, 最终有教师进行点评以及应用, 通过对学生的制作流程进行纠正将有助于教师及时地了解到学生的基础。当学生能够熟练地应用这一表格制作的方式之后, 教师便可以有意地去拓展学生的应用领域, 例如要求学生去制作一些相对复杂的成绩统计表等等, 虽然说表格中涉及的数据较大, 制作的步骤相对复杂, 但只要教师能够采用趣味教学的方法, 便能够真正地激发学生思考以及探究的欲望, 便能够真正提高学生信息技术应用的能力。

三、设计游戏类型活动, 培养学生实用意识

当学生能够熟练地掌握某一个知识点以及技能之后, 教师要做的便是引导学生运用这些知识以及技能来进行实际生活中问题的解决, 通过鼓励学生积极主动地参与到操作以及探究的过程中, 能够激发学生的使用意识, 并进一步提高学生的综合能力^[2]。

例如, 教师在带领学生学习演示文稿这一课时的内容时, 便可以有意愿的依据教学内容来对学生的综合能力提出更高的要求, 例如, 教师可以要求学生去制作一个具有个人特色的优秀课件。如果说在此过程中, 教师仍然运用传统的课堂教学方式, 只是鼓励学生直接下载或者生搬硬套的方式, 那么很快学生便会对其知识的学习丧失一定的兴趣。但如果教师能够以此课题作为实例, 来借助PPT为学生制作迷宫这一游戏, 那么便能够有效地激发学生学习的兴趣。在教学的过程中, 首先由教师来为学生进行游戏的演示, 之后便可以鼓励学生自己展开操作以及制作, 其具体的流程如下: 首先需要制作四个幻灯片, 分别为走迷宫、进入游戏、重新开始游戏以及走出迷宫。在每一张幻灯片中都需要包含超链接动作以及动画的效果, 在此过程中, 需要学生通过这一游戏, 并且能够针对游戏过程中所存在的bug来展开修改以及完善, 从而完成制作的流程。在这一游戏完成之后, 学生便会在内心产生一种良好的成就感, 当然也有助于学生进一步提高自身的信息技术应用能力。

总而言之, 信息技术已经被广泛地用在各个行业之中, 教师在开展高中信息技术的课堂教学时, 首先要做的便是帮助学生形成正确的电脑价值观, 并且能够在此基础上对学生展开信息技术综合应用能力的培养。通过借助游戏化教学的模式进行辅助教学, 将有助于学生对电脑产生足够的了解, 从而真正的激发学生知识学习的兴趣, 进一步提高综合应用的能力。

参考文献:

- [1]何雅丽. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨[J]. 基础教育论坛, 2021(28): 24-25.
- [2]朱珍. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用[J]. 文理导航(中旬), 2021(09): 95-96.