

游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨

赵建民

(长海县教师进修学校 辽宁 大连 116599)

[摘要]作为一种充分发挥学生学习积极性的教学方式,近些年来,游戏教学在信息技术课堂中的应用得到了广大信息技术教师和学生的认可。游戏化的教学方式能够将复杂的信息内容变得生动形象,同时,提高信息技术学科的趣味性,使学生在在学习信息技术相关知识的同时,能够加深记忆,提高学习的自信心。众所周知,初中阶段学生的学习受兴趣因素影响是比较大的,这就为游戏化的教学模式的应用提供了充分的前提,教师应当在提高学生信息素养和学习能力的同时采取游戏化的教学模式。

[关键词]游戏化教学;初中;信息技术课堂

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.05.067

引言

游戏换的就是模式能够让学生在信息技术课堂上学到知识,同时感受到信息技术学科学习的快乐,这也能够帮助学生在兴趣的驱动下进行信息技术学习,扫清学习过程中的一系列阻碍,在轻松愉悦的氛围中进行的学习。

一、游戏化教学模式在初中信息技术课堂中的应用意义

游戏化的教学模式在初中信息技术课堂上的应用对学生的而言有着很大的价值。首先,游戏化的课堂教学模式能够激发学生信息技术学习的热情。初中阶段的学生受到性格因素和年龄因素的影响,很容易全心全意投入到游戏之中,如果让他们单一的进行信息技术学科知识的学习,他们往往很难有兴趣,因此,教师就应当将信息技术应用其中,采取游戏式的模式让学生进行知识的学习。其次,游戏化的教学模式能够提高学生的注意力。初中阶段的学生在信息技术课堂开始之前就已经接触到了互联网等相关资源,他们对网络技术有一定程度的了解,教师在教学过程中,为了提高学生的逻辑思维能力和信息技术应用能力,如果能够将游戏化的模式应用到课堂之中,就能够让学生进入课堂,与自己曾经玩儿过的电子游戏相关应用软件相结合,让学生在课堂上更加的积极主动。此外,游戏化的教学内容能够激发学生的求知欲和探索欲。信息技术学科在研究和发展的过程中不断的进步,也在不断的完善教师在教学的过程中,如果能够以游戏化的方式开展课堂教学,就能够让学生在自身学习时结合自身的实际情况进行相关的设计与安排,从而提高信息技术学习的积极性。由此可见,游戏化的模式在信息技术课堂上的应用对学生信息素养的提升有着巨大的帮助。

二、游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用策略

(一) 应用探究式游戏化教学

在开展信息技术教学时,教师可以应用探究式的游戏教学方式,帮助学生获取信息技术学科的相关知识,并尝试解决教师提出的问题,通过这样的方式,学生在思考问题和探索问题的过程中,能够自己找到信息技术学科问题解决的方式并掌握合适的学习方法。当然,在此过程中,教师要选取合理的素材让学生加以利用,通过发挥学生自主探索的积极性,使学生在学的过程中能够充分发挥想象力和创造性,设计出自己想要的作品。

例如,在利用word设计海报的教学过程中,教师就可以引导学生通过自主探究和小组合作的模式,实现游戏化的教学。在课堂上,教师可以为学生布置一个简单的教学任务,让学生自主设计海报,通过插入艺术字,并对艺术字的大小和位置进行规划处理等方式,让学生对整个海报的布局有更深刻的了解,同时,教师也要引导学生通过插入一些剪切画来丰富自己的海报内容。学生单独玩成这样的海报设计游戏会存在一定的困难,教师要调动班级内所有学生的积极性,让学生以小组为

单位进行海报的设计,并将自己喜欢的元素融入到海报之中。海报的篇幅可以是一页,也可以是两页。通过自主探究和小组的明确分工,实现综合性的设计,当所有学生设计完成之后,教师再让学生在班级内进行成果展示,对设计的海报比较好的小组颁发奖品,通过这种游戏竞赛类活动来激发学生信息技术学习的好奇心。

(二) 应用训练和引导式的游戏化教学

要想让学生对信息技术学科知识有更深刻的认识,实现信息技术教学中的游戏化教学,教师可以通过引导和训练的方式提高学生学习的积极性。信息技术学科的知识既要关注到理论,也要关注到实践,可以说,理论和实践是同等重要的。信息技术教师可以将教学的理论知识与实践技能相结合,再将理论知识讲解结束之后,引导学生亲自进行训练。

例如,在学习word打字的过程中,如果教师采取了单一的训练方式,很容易让学生认为信息技术学科是枯燥乏味的,打字学习也没有一丝乐趣,这时为了提高学生对word打字相关知识的积极性,教师就可以引导学生利用相关的打字软件进行训练,如金山打字通。金山打字通这个软件能够让学生在玩游戏的过程中进行打字训练提高打字速度,同时提高正确率,在玩游戏的过程中也可以选择竞赛模式和普通模式,让全班内的学生在共同训练的过程中激发竞争的欲望,从而提高课堂学习的积极性和活跃度。

除此之外,信息技术教师也可以采取引导式的游戏教学模式。例如,在学习资源管理器的相关知识时,教师可以首先进行问题导入,让学生思考一下进行资源管理的时候会弹出什么样的对话框?通过这样的问题学生能够认真的观察,仔细的倾听。当这节课的内容结束之后,教师可以让每一位学生拿出一个小纸片,在小纸片上写上关于这一节课的一个知识点,当全班同学都写完之后,教师把小纸片收上来,每个同学抽取一个小纸片,并思考小纸片上的知识,自己是否已经掌握,如果已经掌握,就给小组记一分,没有掌握就给小组扣一分。这样的方式能够激发学生的求知欲。

结语

众所周知,游戏教学具有开放性和灵活性的特点,初中信息技术教师在开展课堂教学的过程中,要关注到游戏教学的这两个特点,并以此为依据,对学生进行信息技术学科的教学,使学生在学的过程中能够获得信息技术能力的全面提升。

参考文献

- [1]王以满. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨[J]. 中学课程辅导(教师通讯), 2017(20): 39-40.
- [2]朱俊. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨[J]. 新课程导学, 2016(33): 12.
- [3]蔚瑞雪. 游戏化教学在初中信息技术课堂中的应用探讨[J]. 计算机光盘软件与应用, 2015, 18(3): 256+258.