

初中信息技术教学中游戏化教学的应用探究

马颖宇

(河北省保定市唐县实验中学 河北 保定 072350)

[摘要]现阶段,我国科学技术水平显著提升,计算机技术在各行各业中的应用,操作计算机已经成为人们需要掌握的基本技能,能够提高计算机操作能力的信息技术教学变得越来越重要。但目前初中信息技术教学中存在课堂无趣、对学生吸引力不高等问题,使得初中生的信息技术能力并没有得到很好的提升。将游戏化教学应用在初中信息技术教学之中,能够很好地解决这一问题。因此教师应该思考如何将这一教学方式更好地运用到信息技术教学之中。

[关键词]初中生;信息技术;游戏化;应用策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.03.1905

引言

随着教育方面的不断深化改革,我国对于学生各方面能力的培养要求越来越高,希望学生能够更好地适应社会的发展。因此教师一定要好好把握学生的教育,认识到每一个阶段都是至关重要的,特别是在初中阶段对学生信息技术的培养,它可以提高学生相应的学习能力、思维能力等,让学生更好地达到教育的目标,适应社会。接下来,我们就一起讨论初中信息技术教学中游戏化教学的应用分析。

1 游戏化教学的概述

游戏化教学是严肃游戏的主要组成部分,是一种将教育当作目的的教学模式。与传统的教育模式相比,它的教育性较强,能够赋予教育一定的趣味性,让其知识能够更快地被学生接受。在21世纪初期,中国提出了游戏化教学的相关理论,却出现了两种不同理念,一部分学者认为,游戏化教学最根本的核心是游戏,通过这种教学模式能够让学生在游戏中获得相应的知识,以此达到教育的目的;另一部分学者认为,游戏化教学的实质是学习软件,并且其具有一定的趣味性,是一种应用性较强的教学方法。本研究主要以第一种理念为依据,对初中信息技术教学中游戏化教学的应用进行了探讨。在信息技术教学的过程中,游戏化教学的基础就是课本内容,根据其教学模式的特征,对游戏的含义进行延伸,让其与信息技术教学充分结合,为学生创建一个轻松愉快的学习环境,在娱乐中将枯燥难懂的理论知识学会并掌握。游戏化教学的应用,打破了信息技术课程中原有的教学模式,让沉闷呆板的信息技术课程发生了转变,在游戏中获取知识,尊重学生的个性发展,注重信息技术思维的培养,拓宽了其教学途径。通过相关实践证明,运用游戏化教学的模式,能够转变初中学生在学习上产生的消极情绪,提高其学习的主动性,让其在游戏中获得一个良好的学习体验。

2 游戏化教学在初中信息技术教学中的意义及具体应用

2.1 借助游戏化教学的方式引导学生,培养学生学习兴趣

要想使初中信息技术课程教学能够具有较高的有效性,课堂导入则要重点关注的一个教学环节。现阶段的初中生普遍成长于网络时代,计算机游戏已经成了学生生活的一个重要组成部分,但是,与有趣的计算机游戏相比,计算机相关知识不仅具有较高的复杂度,同时具有极高的深奥度,学习过程中很多学生都容易出现畏难心理。初中信息技术课程是一门具有较强实践性以及综合性的科目,教学中,如果单纯采用传统的教学方式组织教学很难收到良好的效果,进而影响学生学习信息技术相关知识的积极性,导致学生失去学习信息技术相关知识的兴趣,影响课堂教学整体效率的提升。因此,实际组织课程教学活动的过程中,教师就要尝试在教学引入游戏化教学的方式,使学生的课堂学习注意力能得到有效吸引,让学生以饱满的热情投入信息技术知识的学习中。

2.2 进行趣味性教学,提升信息综合处理水平

教师在初中生信息技术课堂教学与信息素养优化培养方面,更要注重引用生活的趣味性教学以及进行信息道德启蒙。

首先,教师可以采用基本技能训练与多种益智小游戏相结合的方式对相关信息技术实践操作。例如:将打字的课堂训练与累积奖励小游戏相结合,根据不同的打字进度情况可获得相应的累积经验以换取最终的任务奖励等,这种教学方法可以有效地激发学生对学习信息技术的兴趣与积极性。此外,教师在课堂作业布置方面也可以尽可能地与具体生活相结合。

2.3 游戏与竞赛相结合,指导学生灵活运用信息技术

首先,分组一定要合理,既然涉及竞争就不能够像单纯做游戏那样简单分组,教师要保证每一组都包含先进生、中间生和学困生,尽量让每组的综合实力趋于相等。这样才能最大限度地保证公平,也能够让先进生带动学困生进行课堂知识的巩固练习,提高学困生的计算机操作能力。其次,教师作为裁判一定要公平公正。初中阶段的学生心思敏感,如果教师不能保证公平,会极大地打击学生的学习热情,使学生不愿意进行游戏竞赛,这会导致采用游戏化教学方法的效果还不如传统课堂的教学效果,使之失去积极作用。再次,教师在开展竞赛之前,要先带领学生复习竞赛需要的知识。有效的复习既能加深学生的印象,又有利于学生在竞赛过程中灵活运用相关知识,提高学生的综合能力。

2.4 制造出良好的游戏教学环境

调研员通过大量的实际考察以及相关内容的调研,发现学生在嬉戏的过程当中,不同的环境对他们自身行为的表现有不同的影响,对他们自身乐趣、激情的释放也有所不同。教师在为学生制定相关的游戏环境以及信息技术教学目标的时候,要首先考虑信息技术的教学内容以及教学目的;其次,要对环境进行再一次的调整,使学生能够更好地适应环境,成为教学活动的有力助手,提高学生学习信息技术的效率。

结语

综上所述,将游戏化教学融入初中信息技术课堂中,不仅是教育改革的需要,同时符合社会对人才培养需要的需要。另外,游戏化教学作为辅助教师培养学生综合能力的教学方法,应以学生为主体,在以教育为目的的基础上,根据学生发展的需要,运用游戏化的模式提高学生的学习兴趣。同时游戏化教学的应用,弥补了传统教学中存在的弊端,提高了学生的动手操作能力和创新性思维,为学生综合素质的培养提供了条件,促进了初中信息技术教学的发展。

参考文献

- [1] 庄琴. 初中生信息技术的培养刍议[J]. 学周刊, 2017(36).
- [2] 丁书媛. 论游戏中初中生信息技术的培养策略[J]. 教育导刊(下半月), 2017(11).
- [3] 朱俞贤. 如何利用角色游, 培养初中生信息分析能力研究[J]. 课程教育研究, 2017(42).
- [4] 黄立斌. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探究[J]. 科学咨询(教育科研), 2020(4): 162.
- [5] 陶金瑾. 游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J]. 计算机产品与流通, 2020(1): 211.