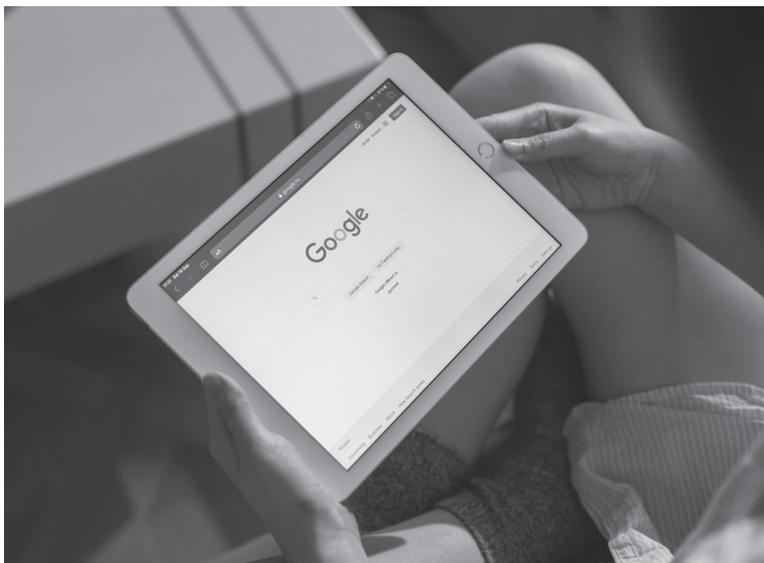


试论游戏化教学在初中信息技术教学中的应用

文/李玲



摘要：在初中阶段，信息技术是一门具有较强实践性的学科，受学生的欢迎程度较高，如果在教学中采用传统的填鸭式教学模式，将会造成课堂教学过程枯燥，学生容易产生厌烦情绪。在初中信息技术教学中，为了有效提升教学的趣味性，教师可以合理运用游戏化教学来激发学生的学习兴趣，以获得更好的教学效果。本文将对游戏化教学对于初中信息技术教学的作用进行分析，并探讨游戏化教学在初中信息技术教学中的应用策略。

关键词：游戏化教学；信息技术教学；应用策略

将游戏化教学模式应用到初中信息技术教学中，可以创造愉快的学习氛围，有效激发学生的学习兴趣，提升他们的学习积极性与主动性。这样的教学模式有利于提升学生的自主学习能力，在游戏的过程中加深对知识的印象与理解，促进学习效率的提升。因此，教师需要充分重视游戏化教学在初中信息技术教学中的应用，以便获得更好的教学效果，出色地完成教学任务。

一、初中信息技术教学的重要性

随着信息时代的发展，信息技术不断地渗入人们的生活中，成为人们日常生活中不可或缺的一部分。因此，初中学生的信息技术教育十分重要，这有助于他们在未来的职业生涯中更好地应对社会的需要。首先，初中学生需要掌握各种计算机软件 and 硬件技术，以便应对学校课堂任务和完成老师布置的作业。熟练

的计算机操作和数据处理能力是职场所必需的技能，因此初中信息技术教学可以为学生未来的发展打下坚实的基础。其次，信息技术教学还可以培养学生的信息素养和信息能力，使他们能够更好地理解现代社会的运行方式。通过信息技术教学，学生可以更好地检索和利用各种信息资源，加深对各种学科知识的理解和掌握。最后，初中信息技术教学可以提高学生的创新能力，使他们能够更好地利用各种工具和软件实现自己的想法和设计，从而培养创新型思维，为未来的职业生涯打下坚实的基础^[1]。

二、游戏化教学对于初中信息技术教学的作用

将游戏化教学模式应用到初中信息技术教学中，能够实现寓教于乐，满足学生对游戏与互动的好奇心，以课堂游戏为载体，使学生在轻松的环境中学习，达到事半功倍的效果。具体而言，游戏化教学

对于初中信息技术教学的作用主要体现在以下几个方面。

（一）有利于建立融洽的教学氛围

在游戏化教学模式中，教师与学生共同进行游戏，可以改变教师在学生眼里严肃认真的形象，产生更强的亲密感，进一步拉近师生之间的距离。通过游戏化教学，学生不再感到传统的教学方式单调乏味，而是能够在寓教于学的学习氛围下积极主动参与教学活动，享受学习的过程。这样的教学氛围能够增强学生的学习动机和参与度，同时也让师生之间的关系更加融洽。游戏化教学不但能够提高学生的学习效果，也能带来更好的教育体验。

（二）有利于激发学生的学习热情

初中信息技术是一门理论性较强的学科，对于学生的接收能力提出了较高的要求。在日常生活中，学生接触信息技术的机会相对较少，在学习过程中可能会遇到一定的困难。如果采用传统的教学模式，学生在学习过程中很难紧跟教师的教学节奏，在一定程度上影响教学效果。采用游戏化教学模式，可以充分发挥学生的好奇心理与求知欲望，提高他们在课堂教学中的活跃程度，激发学生的学习热情，提高学习积极性。在参与游戏的过程中，学生能够更好地集中精力，专注于思考，锻炼自身的逻辑思维能力，进一步巩固学习到的知识^[2]。

（三）有利于培养学生的知识运用能力

与其他学科相比，信息技术教学中的知识点较为分散，并且需要学生在实践中灵活运用所学知识。在现行的初中阶段教学计划中，信息技术课程属于辅助课程内容，学时安排有限，导致课堂教学的间隔时间长，很难为学生提供实践机会。应用传统的教学模式，学生在学习知识后无法通过实践巩固，从而影响教学效果。采用游戏化教学模式，不但可以通过游戏的方式来缓解学生的学习压力，而且可以为学生创造巩固知识的实践机会，将学习过的知识应用到游戏中，锻炼学生对知识的运用能力，促进教学水平的提升。

（四）有利于增强学生的合作意识

在游戏化的教学模式中，一些游戏需要学生以小组为单位共同完成。这一过程可以培养他们的合作意识，做好自己在团队中的工作，通过集体的努力完成共同目标。与此同时，团队合作过程中能够让学生理解别人的思想，接受他人的建议，使游戏化教学实现

更好的教学效果。在新课程改革工作中，倡导对学生创新能力的培养，在初中信息技术教学过程中，需要重视学生的主体性，使他们以团队的方式积极参与课堂游戏，更好地调动他们的创新意识，充分发挥游戏化教学的作用。

三、游戏化教学在初中信息技术教学中的应用策略

在初中信息技术教学中，为了获得更好的教学效果，教师需要合理应用游戏化教学模式，具体的应用策略如下。

（一）建立科学的游戏化教学模式

将游戏化教学应用到初中信息技术教学中，是目前教育行业发展的主流趋势，满足新课程改革的要求，符合学生发展规律。为了更好地实现这一目标，教师需要在教学过程中建立科学的游戏化教学模式，实现游戏活动与信息技术教学的有效融合，对学生进行科学、合理的教学。与此同时，教师还要通过自身教学能力的提升，实现对教学方法的创新，通过提出问题的方式引导学生进行认真思考，在教学中确定教学的目标，设计与教学目标对应的问题，让学生进行探究式的思考，培养他们思考问题的能力，完善学习方法，确保学生能够通过游戏的方式掌握更多的信息技术知识。

例如，在初中信息技术课程《电子表格的建立》教学过程中，教师可以先将教学内容统一展示给学生，再向学生讲解这些教学内容中的重点知识，并且强调学习过程中的操作难点，再将学生分为几个小组，分别进行练习表格的制作。在练习的过程中，学生可以掌握电子表格的建立、内容填充的方法。分组练习结束后，教师要求各个小组完成统一的练习题目，互相比较看哪个小组最快完成题目要求。在教学过程结束后，教师对完成的教学内容进行总结与分析，发现学生在练习过程中存在的不足，并对这些问题进行针对性的指导。

（二）有效结合游戏教学与生活实际

在初中阶段，学科教学目标除了提高学生的学习成绩，还包括锻炼学生解决问题的能力，鼓励他们把学习到的知识应用到生活实际中，妥善解决生活中遇到的各类问题。因此，在信息技术教学中，游戏化教学模式的应用需要联系生活实际，实现与学生日常生活的有效结合，使学生在游戏的过程中体会到学以致用的乐趣，感受到自己解决问题的成就感，有效提高教学过程的趣味性与应用性，促进教学效率的提升。

与此同时,贴近生活实际的游戏化教学还能够满足学生的好奇心与求知欲,使学生产生惊讶感,进而生出对学习知识的渴望。

例如,在初中信息技术课程《组建无线局域网》教学过程中,在开始课堂教学前,教师可以向学生提出问题:你在家是否用电脑,使用电脑上网时是怎样实现与网络连接的,网络是如何进入家里的,如果在使用过程中网络连接断开如何处理。通过一系列问题,学生能够大致了解这堂课的教学内容。随后,教师可以将组建无线局域网教学内容中的重点与难点知识列举出来,对学生进行详细讲解。在这个过程结束后,教师可以安排学生参与游戏。教师将学生分成小组,每个小组都模拟在家里组建无线局域网的操作,在无线局域网组建完成后,教师可以为他们设置一些无线局域网在使用过程中可能遇到的问题,让学生运用自己学习的知识解决这些问题。在学生组建无线局域网的过程中,教师还可以观察每个小组的实际操作情况,如果学生在这个过程中提出问题,教师需要及时解决。在学生完成无线局域网的组建后,教师可以随机选择一组的网络,设置一个问题,让小组成员共同探讨如何解决这个问题,以此类推,让所有小组都能够获得解决问题的实践机会。通过解决问题的过程,学生不但能够牢固掌握本课的知识点,而且提高了解决实际问题的能力^[3]。

(三)为学生营造游戏化的学习情境

在初中信息技术教学过程中,无法充分调动学生学习积极性的原因主要是教学内容枯燥,学习的知识难以理解。想要解决这方面问题,教师可以为学生营造游戏化的学习情境,将枯燥的学习方式与难以理解的教学内容转化为游戏的形式,更好地吸引学生的注意力,培养他们的学习兴趣,进一步活跃课堂气氛,有助于学生掌握教学内容。

例如,在初中信息技术课程《电子表格数据排序以及汇总》教学过程中,教师可以给学生一份班级的成绩单,让他们将数据输入电子表格中,并要求他们对学生的成绩进行排序与汇总,包括学生各科成绩以及总成绩的排序与汇总。将学生分为多个小组,让每个小组分别完成这些操作,比较哪个小组能够更加快速、准确地完成数据的排序与汇总。为学生营造游戏化的学习情境,可以让学生更加积极地参与到学习中,充分发挥他们的主观能动性,通过对知识的不断探索,获得更好的教学效果,有利于对电子表格数据

排序以及汇总相关知识的掌握。

(四)帮助学生进一步巩固基础知识

对于初中信息技术教学而言,锻炼学生的实践能力是一项重要的教学任务。教师通过组织信息技术教学实践活动,可以获得更好的教学效果。然而,在目前的教学中,仍然存在学生对基础知识掌握不足的问题,这样会降低学生参与教学过程积极性。因此,教师可以通过游戏化教学模式帮助学生进一步巩固基础知识,为其他知识的学习奠定坚实的基础。

例如,在初中信息技术课程《计算机的组装》教学过程中,主要教学目标是让学生掌握计算机的组成以及构成部件的特点,需要学生进行计算机拆卸与组装的实践操作,才能更好地掌握相关知识。教师可以通过多媒体设备为学生设计一个小游戏,通过动画的方式将计算机不同部件展示出来,让学生用拼图的方法完成计算机的组装。学生在记住各个计算机部件的名字后,尝试将这些部件组装到一起,如果出现组装错误的情况,游戏将自动结束,只有正确组装一个部件,才能开始下一个部件的组装。通过这样的游戏,可以为学生提供更多实践操作的机会,学生在游戏的过程中可以巩固基础知识,有利于后续知识的学习。

(五)实现课后作业的游戏化

在初中信息技术教学中,为了使学生熟练掌握信息技术知识,教师不但需要出色完成课堂教学任务,而且需要为学生布置一些课后作业,巩固课堂上学习的知识。将游戏化教学模式应用到教学中,教师在布置课后作业时同样需要采用游戏化的形式,使他们可以轻松完成,不需要占用太多时间,避免给学生带来作业方面的压力。

例如,在完成初中信息技术课程《逐帧动画》课堂教学后,教师可以让学生利用课堂上学习的知识与技巧,在课余时间制作一个简短的动画,教师可以为学生的创作提供一些素材,通过这种方式让学生有机会自己创作动画,巩固与动画相关的知识内容。在学生提交作业时,教师可以挑选优秀的作品,让学生对创作的过程与想法进行分享。在这个过程中,教师可以适当给予学生一些激励,在一定程度上激发学生的竞争意识,同时锻炼他们的创作能力^[4]。

(六)对课堂教学内容进行游戏化延伸

在初中阶段,学生已经具备良好的自主学习能力,并且掌握了一些创新思维。在信息技术教学过程中,通过游戏化教学模式的融入,可以对课堂教学内



容进行游戏化延伸,引导学生进行积极探索,提高他们的参与积极性,使他们能够通过游戏化的活动获得更好的学习效果。

例如,教师可以组织一些与信息技术相关的课外游戏活动,让学生参与其中,体验知识与探究的快乐。在完成初中信息技术课程《制作简单的FLASH动画》课堂教学后,学生已经了解FLASH动画的基本技巧,教师可以让学生了解FLASH动画的基本概念,然后根据所看到的情况,安排出相关的创作任务,提高学生的创新能力。在课外拓展活动中,教师可以组织学生进行作品的创作大赛,以选出最佳的作品。通过竞赛,加深学生对知识的认识和掌握,增强其实际应用能力。

四、结语

总而言之,在初中信息技术教学过程中,为了提高教学效率,获得更好的教学效果,教师可以积极运用游戏化教学模式,通过游戏的方式来激发学生的学习兴趣,提高他们的学习积极性。在新课程改革的背景下,通过游戏化教育模式的应用,可以更好地

满足新课程改革对于信息技术教学的要求,在巩固基础知识的同时,有利于锻炼学生的实践操作能力,促进学生全面发展。

参考文献:

- [1]郭伟东.试论游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J].考试周刊,2020(4):129-130.
- [2]邹恒璞.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用探析[J].语文课内外,2020(10):279.
- [3]曹磊.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J].新课程(中学),2019(11):122.
- [4]樊雅琳.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用[J].文渊(小学版),2019(12):27.

作者简介:李玲(1985—),女,本科,二级教师,研究方向:初中信息技术。

(作者单位:贵州省遵义市桐梓县青少年活动中心)