

游戏启发兴趣，营造课堂升级乐趣

◆曹隆勇

(浙江省温州市瑞安市塘下镇鲍田中学)

摘要:很多家长和老师都抱怨,孩子对读书毫无兴趣,却对游戏无师自通,情有独钟。网络游戏抓住了青少年这方面的心理特征,为他们营造了一个虚拟的世界,满足他们的精神欲望,从而使部分青少年沉溺其中,难以自拔。是否可以从网游中借鉴一些能够培养学生学习兴趣的亮点,运用到教学中,使学生学的更加有趣,更加轻松呢?本文从网游中得到启发,结合初中学生心理学特点及大量课堂操作实例,力图克服常规课堂教学的束缚,营造更加引人入胜的科学课堂,对初中学生科学学习兴趣的培养,进行了创新性探索。

关键词:网游;初中;学生;科学;兴趣

很多家长和老师都抱怨,孩子对读书毫无兴趣,却对游戏无师自通,情有独钟,有些甚至废一个寒假的时间做调查:亲自体验网络游戏,上网查询资料,咨询心理学教师,找沉迷于网络游戏的学生、亲戚谈心……经过一系列分析,我认为:迷恋的基础是“需要”,网络游戏正是抓住了青少年这方面的心理特征,为他们营造了一个虚拟的世界,满足他们的精神欲望,从而使部分青少年沉溺其中,难以自拔。

是否可以从网游中借鉴一些能够培养学生学习兴趣的亮点,运用到教学中,使学生学的更加有趣,更加轻松呢?本文从网游中得到启发,结合初中学生心理学特点及大量课堂操作实例,力图克服常规课堂教学的束缚,营造更加引人入胜的科学课堂,对初中学生科学学习兴趣的培养,进行了创新性探索。努力从最大程度的将学生的兴趣从网游中转到学习,让学生真正成为学习课堂的主人。

一、利用网游积分等级,在课堂中建立游戏制度

游戏中设置了一个个难关,根据玩家的等级选择不同的任务,利用他已有的水平来攻克新的难关。在课堂课外设计游戏积分制度,班里引起了不小的轰动。我欣喜地发现,原来不喜欢举手的学生举手积极了;原来不喜欢写作业的同学,对作业态度认真了;原来随笔的“迟交大户”慢慢地能够及时上交了;并且,许多学生为了能够多积分,能够“升级”(每一级都有不同的称号,如“菜鸟”、“少侠”等)每次作业还会找些课外练习都多写一些呢!学生们的完成作业积极性逐渐调动起来了,有时候我的作业批改迟了一点,课代表就跑到办公室里催促,说同学们都等急了,这些甚至超过了我预期的目标。在八(下)化学方程式的学习中,我在课堂中开展了书写方程式竞赛,让学生对学习过的方程式进行尝试性配平,设立等级积分制度后,学生的积极性得到提高,不断地向老师“索取”新题目,就连平时不怎么学习的李强同学也在那里兴奋地说,“老师,再来一个题目。”美国心理学家詹姆斯说:“人类本质中最殷切的要求是:渴望被肯定。”我们还要把学生身上的闪光点适当地夸大,学生在这个过程中被不仅如此,并不吝惜地加以鼓励,不仅能激发其上进心,也能激发他们学习的动力。

二、创设情境、预设“游戏任务”,激发学生学习直接兴趣

游戏刚开始往往用很华丽的画面和音乐吸引着我们,并且设置了一些难度较低的任务,让操作者从简单的成功中赢得自信,进而激发起不断挑战的信心和兴趣。教师更应抓住“趣”,积极创设各种诱发情境。在教学《月球》教师可利用学生感兴趣的神话传说嫦娥奔月与科学相质疑而创设情境;关于《光的直线传播》入童话故事:皮影戏小马过河。在教学《压力与压强》中,教师从学生兴趣着眼,由身边入手,创设情境,“你们背书包有什么感觉?”“知道为什么?”“不同书包感觉一样吗?”“你喜欢怎么样的书包?为什么?”等等。把学生带入感兴趣的话题,引起他们兴趣,打开思维大门,探寻事物本质,“到底关键在哪里?”。这样教师有的放矢,主导作用就得以发挥。同时,也会有学生想“我要做个书包给自己背”,学生更是各抒己见讨论起如何做书包。随时给学生创设情境,使他们兴趣盎然。由于义务教育阶段学生的认知水平相对较低,教师一方面需要对一些基础知识的传播和指导,另一方面寻找创设情境,来激发学生探索意向,激发他们的求知欲望,这样才能展开思维翅膀。正如,赞可夫所说“教学法一旦触及到学生的情绪和意志领域,触及到学生的精神需要,这种教学法就能发挥高度有效的作用。”

三、合作探究、实践体验,变兴趣为乐趣

在游戏的过程中有很多朋友间的合作,在那里通过实践可以

提升自己的经验值。科学课堂中,同样可以通过合作探究来增加感性认识。主体性的课堂教学是师生共同参与,相互交流的多边活动。师生间平等民主合作的交往关系,能使课堂自由开放,更富有情境性,更利于学生的主动参与。在《科学(7~9)课程标准》指出,在科学教学内容选择和组织上,从学生的实际出发,注重创设学习科学情境,激发好奇心与求知欲,是学生在探究过程中体念学习科学的乐趣。教师在合作探究中要安排具有选择和挑战性的内容和问题,同时要鼓励学生向困难挑战,以此来营造学习气氛。合作、探究不仅创造了一个宽松舒适的学习环境,更给予了每一位学生自我表现的空间,有时“英雄所见略同”更是倍增效益,增强了他们的自信心,激发他们对学习的兴趣。教师要尊重学生的探索和创造精神,勿拘泥于定论和教条;切忌反复给学生以失败的刺激,要让学生体念到成功的喜悦。学生更会积极展开思维,找理由、寻依据、谈看法,在相互激励中升华。

四、表扬激励、合理评价,由乐趣走向志趣

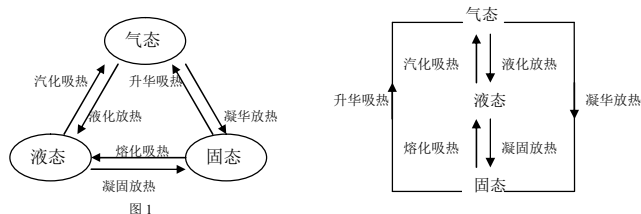
在游戏中,我们会看到每当成功的时候就会出现“well done, very good”之类的词语,失败的时候会出现“play again”之类的鼓励。无论成功失败会给予正确的评价,这是继激发兴趣后保持亢奋的重要手段。

学生是有思想,有感情,有自尊心的,正在发展中的人,因此充分尊重学生,适时给予学生鼓励,无疑会对学生的发展产生积极的影响。所罗门有句谚语:“那种在合适环境中讲的话,如同在银盘子里放上一些金苹果那样恰到好处。”的确,在课堂教学中,面向全体不同层次学生,创造一个人都能参与科学学习的环境。以合适问题,抓住机会让不同层次学生都得以表现,同时给予表扬,让落后生得到鼓励。曾经有位学生在小组合作中总处于观看状态,有一次物体浮沉条件教学中他无意中例举了现实生活洗黄豆看到的现象,我就抓住这机会及时鼓励他,只要你仔细观察,勤于参与动手思考,你会比其他同学发现的更多,我相信你会做的更好。在以后的小组合作中,他表现积极,学习劲头足了,学习更加兴趣。也带动了其他同学学习的兴趣。

课堂中往往有学生思绪跳“槽”,教师要加以引导,不能一味批评。特别在新课程下教学:分组、合作、探究,教师要挖掘每一位学生的闪光点,时时给予激励,让每一个学生都体验到成功的喜悦。同时还要不断鼓励学生反省自己的学习活动,探索适合自己个性的独特而又有效的学习方法。更要在学生成长发展中诚恳地指出不足,指导其改进的方法和途径。使学生保持着轻松、愉快、乐观的良好情绪,活跃学生思维,充分发挥学生心理潜力。

五、复习课经验交流,真正打造属于学生的课堂

在游戏中经常会有一经验交流区,由玩家或高手介绍一些成功小诀窍。在复习课中,教师可通过系统性的总结归纳,对学生的掌握情况对行摸底梳理,提供一些小诀窍。如在七下讲解物质三态变化时,书本上给出的是一个三角形的三态变化记忆图(见图1),但是很多学生对这个图的记忆存在困难。经过师生的经验交流和实践,得出图2的结构更适合学生初期的记忆,特别是难理解的吸热和放热(九年级的内容提前出现了),在图2中就能直观的看到有序的规律。



这样的课堂不再是老师主导,而是以学生为本,真正体现属于学生自己的“课堂”。

参考文献:

- [1]余自强.《科学课程论》教育科学出版社
- [2]教育部.《科学课程标准》北京师范大学出版社
- [3]孙菊如.《课堂教学艺术》北京大学出版社 8
- [4]黎奇.《新课程背景下的有效课堂教学策略》年首都大学出版社
- [5]张建华.如何在初中生物教学中激发学生学习兴趣