

游戏教学法在小学信息技术教学中的运用研究

傅正强

(绵竹市板桥学校, 四川 德阳 618200)

摘要: 随着素质教育在小学教学中的深入开展, 信息技术教师也应转变教学理念, 创新教学方法, 通过游戏教学法等更加多元趣味的教学方法, 提升小学信息技术课堂的教学质量和学生的学习效果。基于此, 本文从游戏教学法在小学信息技术教学中的应用价值出发, 浅析小学信息技术教学现状, 并提出游戏教学法在小学信息技术教学中的运用策略。

关键词: 游戏教学法; 信息技术; 小学教学

小学生正处于活泼好动的年龄阶段, 对新鲜事物充满好奇心, 而信息技术是一门实践性强, 且与日常生活联系紧密的科目。因此, 教师要改变传统教学模式, 应用游戏教学法等先进教学方法开展教学活动。游戏教学法是一种在课堂中开展游戏活动来提升教学效果的教学方法。通过将游戏与教学相结合, 能够使信息技术课程变得更加富有趣味性, 充分调动学生的学习积极性, 让学生在轻松愉快的氛围中掌握信息技术知识和技能, 从而促进学生的全面发展和信息技术核心素养的培养。

一、游戏教学法在小学信息技术教学中的应用价值

(一) 提升课堂教学氛围

小学生因其年龄特点, 通常对游戏有着浓厚的兴趣, 因此将游戏化教学引入小学信息技术教学, 能够有效激发学生的学习热情, 提升课堂教学氛围。一方面, 游戏化教学有助于创造一个生动有趣的学习环境。在传统的小学信息科技课堂中, 教师往往采用讲授式教学, 导致课堂氛围沉闷。而游戏化教学能够将枯燥的理论知识融入游戏中, 使学生在轻松愉快的氛围中学习知识。另一方面, 通过游戏化教学, 学生可以在实践中探索和发现信息科技知识, 激发他们的好奇心和求知欲。同时, 在游戏中, 学生需要与同伴合作完成任务, 共同解决问题, 通过这种方式, 可以营造出一个团结、友爱的课堂教学氛围。

(二) 激发学生学习兴趣

小学生由于年龄较小, 往往思维活跃, 注意力不易集中, 所以在信息技术课堂上, 他们很难长时间集中注意力。而通过游戏化教学, 教师可以设计有趣的游戏, 吸引学生的注意力, 激发他们对信息技术学习的兴趣。在开展信息技术游戏化教学中, 学生需要运用所学的信息技术知识完成任务, 这使得学生在实践中学习和巩固知识。此外, 游戏中的挑战和任务也可以帮助学生更好地理解 and 掌握复杂的信息技术概念和技能。但需要注意的是, 游戏化教学并不能完全替代传统的教学方式。教师在教学中仍需根据实际学情进行合理的信息技术教学设计, 以达到更好的教学效果。

(三) 培养学生创新思维

游戏化教学能够提供一个开放、有趣的学习环境, 让学生在游戏中的探索和发现, 从而激发他们的创新思维。在小学信息技术教学中运用游戏教学法能够帮助学生摆脱传统的思维模式, 培养他们的创新意识。在信息技术游戏中, 学生需要自主探索和尝试, 不受限于固定的答案或方法。这种自由探索的环境有助于培养学生的创新意识和创造性思维能力。同时, 学生也需要运用所学的信息技术知识解决问题, 通过实践操作来验证自己的想法, 这时教师需要鼓励他们充分发挥自己想象力和创造力。这样的教学方式有助于培养学生的动手能力和解决问题的能力, 从而进一步促

进学生创新思维的发展。

二、小学信息技术教学现状

(一) 教学资源有待优化

随着互联网技术的快速发展, 信息技术教学资源日益丰富。但在许多小学信息技术教学中, 由于一些客观因素的限制, 信息技术教学硬件和软件更新较为滞后, 这容易导致学生在学习过程中学习的还是理论性大于实用性的知识与操作技能, 这不利于促进学生的全面发展。另外, 目前小学信息技术教材也存在缺乏系统性和实用性的问题, 这导致教师在教学过程中无法获得有效的参考, 进而影响教学质量。

(二) 教学方式相对单一

目前, 一些教师采用的教学方式比较单一, 通常是以教师为主导的讲授式教学, 缺乏互动和实践环节, 难以激发学生对信息技术的学习兴趣和积极性。不同学生的信息技术基础和学习能力也存在差异, 但部分教师往往采用统一的教学方式, 忽视了学生的个体差异, 这会使部分学生难以跟上教学进度。信息技术是一门实践性很强的学科, 但很多教师由于课时有限等制约因素, 无法为学生提供充足的实践机会与时间, 这将导致学生无法真正掌握学到的信息技术技能。而且, 部分小学信息技术教学的评价方式也比较单一, 通常是以考试或简单的操作展示为主, 难以全面评价学生的技能和能力。

(三) 学生对学科的认识不足

在升学理念的影响下, 很多学生将提高考试学科的成绩作为日常学习的主要目标, 对于信息技术这些非考试学科并不上心。甚至有些学生在信息技术课上, 写其他学科的作业, 这既是对信息技术教师的不尊重, 也是对教师的教学成果不重视。还有一些学生对信息技术学科的认知存在误区, 认为信息技术学科只是简单的计算机操作, 对于信息技术的实际应用和前沿发展不了解。对此, 教师可以通过游戏教学, 加强引导学生对信息技术学科概念的正确理解, 从而帮助学生建立正确的学科认知。

三、游戏教学法在小学信息技术教学中的运用策略

(一) 联系实际生活, 创设趣味化游戏情境

在小学信息技术教学中, 教师通过联系实际生活, 创设趣味化的游戏教学情境, 可以有效激发学生的学习兴趣, 提升他们的学习主动性, 从而达到更好的教学效果。教师可以根据学生的学习特点和兴趣爱好, 结合教学内容, 设计具有趣味性的游戏任务, 使学生在游戏中感受到学习的乐趣和成就感。通过在教学中设置一些情节丰富、有趣的任务, 让学生在任务中主动探索和解决信息技术问题, 从而培养他们的自主学习能力和创新思维。例如, 在教授《制作网站首页和框架》时, 教师可以设计一个制作学校官网的游戏任务, 让学生扮演程序员, 通过完成一系列网页设计

任务来解锁游戏关卡。这样的设计不仅让学生感到有趣,也能够激发他们的学习兴趣和动力。提供适合小学生的游戏教学材料和道具是创设趣味化游戏教学情境的重要保证。这些道具可以是实物,也可以是虚拟的。实物道具可以是一些与游戏内容相关的物品,如卡片、标志物或者实验用具等。虚拟道具可以是一些在线交互或模拟实验的平台,如编程软件、虚拟实验室或者学习游戏等。通过这些道具的使用,小学生可以更加直观地理解和应用信息技术知识,提高他们的实践能力和创新思维。此外,教师还可以通过设置游戏化的评价机制来创设趣味化游戏情境,例如,在学习《“小老师”做课件》相关内容时,教师可以要求学生不局限于教材提到的几何和古诗课件制作,让学生选择自己喜欢的学科和内容进行课件制作。教师还可以增加竞争元素,设置小组赛或个人赛,培养学生的良性竞争意识,然后根据学生的课件完成度进行加分、奖励等,进而激发学生的学习兴趣 and 积极性,提升小学信息技术教学质量。

(二) 增强实践教学,开展信息技术竞赛游戏

传统的小学信息技术教学主要侧重于教师的讲解和演示,但随着素质教育的深入推进,教师应为学生提供更多亲自实践机会,来调动学生的积极性。教师可以设计一系列贴合小学生兴趣和能力的信息技术实践任务,例如,使用文字处理软件编写文章、制作简单的动画、设计海报等。具体任务的内容和要求需要结合实际教学内容,让学生在实践中运用所学的知识和技能,提高他们的信息技术实际操作能力。另外,教师也可以将学生划分为若干学习小组,并组织开展 PPT 挑战赛、网页设计比赛等,让学生在竞赛游戏中提高自己的信息技术能力,并培养他们的合作意识和团队精神。开展信息技术竞赛和比赛能够促进学生之间的竞争与交流。为了提升竞赛游戏的多样性和趣味性,竞赛可以设置不同的竞赛形式,例如个人赛、团体赛、项目赛等,通过竞赛游戏的方式评选出优秀的学生或团队,为学生提供了展示自己所学成果的机会,促使他们更加努力地学习信息技术知识和技能。同时,对于在竞赛游戏中表现优异的学生,教师应给予他们相应荣誉和奖励,并推选他们参加省市或全国级别的小学生信息技术竞赛活动,从而激发其他学生的参与热情,并推动整个学校的信息技术实践活动的开展。通过增强实践教学,开展信息技术竞赛游戏,不仅能够提高学生的信息技术操作能力,还能够增强学生的创新思维和解决问题的能力。同时,这种实践形式也能够帮助学生更深入地理解和掌握信息技术知识,进而实现培养学生信息技术学科素养,促进学生全面发展的教育目标。

(三) 运用网络资源,创新信息技术教学游戏

在小学信息技术教学中,运用网络资源是一种创新的教学方法,可以为学生提供丰富多样的学习材料和互动环境。通过参与信息技术游戏,可以更好地锻炼学生的计算机思维和操作能力,从而获得更加直观和深入的学习体验。首先,在运用网络资源创新信息技术教学游戏中,教师可以利用互联网资源进行游戏化教学设计。教师要深入挖掘利用互联网平台、线上教学平台和信息技术相关软件等教学工具,搜集整理丰富的教学资源 and 信息技术游戏。例如,教师可以设计一个在线编程挑战游戏,让学生通过编写简单的程序来解决问题。这样的游戏化教学设计有利于激发学生的学习兴趣 and 主动参与度,在实践中提高他们的信息技术能力。其次,教师还可以开发适合小学信息技术教学的线上教学游戏资源。这些线上教学游戏资源可以是教师自主编程设计,也可以是网页、应用程序和线上教学平台上已有的。例如,教师在课

堂上,组织学生玩一个通过声音和图像的结合,针对小学生的英语单词或汉语词组拼写游戏,让学生在娱乐中学习英语单词的拼写或提升自己的打字速度。通过这样的教学游戏,学生既能够在课堂上获得互动学习的机会,又能够在课后通过网络进行复习和巩固。最后,运用网络资源创新信息技术教学游戏,还需要教师引导学生运用网络资源解决问题和进行创新实践。在游戏化的教学情境中,学生可以通过搜索引擎、应用程序等工具,自主获取、交流和分享信息。所以,教师可以结合相应教学内容,为学生布置课后作业,让学生在家也能通过线上教学平台中的信息技术游戏进行练习,在增强学生信息技术能力的同时,也起到了放松娱乐的效果。

(四) 强化思维引导,巩固学生信息技术知识

在小学信息技术教学中,强化思维引导是非常重要的,它可以帮助学生巩固所学的信息技术知识。因此,教师可以通过提供思维导图等方式,引导学生整理和巩固他们学到的信息技术知识。思维导图是一种可视化的工具,可以帮助学生将知识按照不同的概念和关联进行分类和组织。通过使用思维导图,学生可以更好地理解和记忆信息技术的相关知识点。例如,在临近学期末时,教师可以要求学生将本学期学到的信息技术知识制作成思维导图。思维导图的制作过程,也是学生运用所学知识应用于实践的过程,学生通过将自己的想法和理解以图形化的方式进行展示,可以有效提升自身的信息技术思维和对信息技术知识与技能的掌握,为日后的信息技术学习奠定良好基础。除此之外,教师还可以设计思维激活的信息技术游戏任务和情境来加强学生的思维引导。这些游戏任务可以要求学生运用所学的信息技术知识解决实际问题,同时激发学生的思维能力和创造力。例如,可以设计一个虚拟市场的游戏情境,要求学生运用信息技术知识创建一个网上商店,并进行销售和推广。通过这样的游戏任务,学生不仅能够巩固所学的知识,还能够提升他们的信息技术能力和创新思维。同时,教师还应加强学生信息技术知识的综合运用和实践能力的培养。除了传授信息技术知识,教师也要引导学生将所学的知识与技能应用到实际生活中。教师可以设计一些实践任务,让学生通过实际操作来巩固和应用所学的信息技术知识。

四、结语

综上所述,在小学信息技术教学中运用游戏教学法具有重要意义,能够有效提高学生的学习效果和综合素质。教师可以通过联系实际生活,创设趣味化游戏情境、增强实践教学,开展信息技术竞赛游戏、运用网络资源,创新信息技术教学游戏、强化思维引导,巩固学生信息技术知识等方式,让学生在寓教于乐中学习信息技术,并推动信息技术教学的创新发展。

参考文献:

- [1] 翟艳芳. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用 [J]. 科幻画报, 2022 (06): 27-28.
- [2] 王娜. 游戏教学法在小学信息技术教学中的实践调查与研究 [J]. 豫章师范学院学报, 2022, 37 (01): 97-101.
- [3] 牛春梅. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用 [J]. 家长, 2022 (05): 109-110.
- [4] 黄海兰. 小学信息技术教学中的游戏教学法 [J]. 新课程教学 (电子版), 2021 (22): 99-100.
- [5] 石洪英. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用 [J]. 中国多媒体与网络教学学报 (下旬刊), 2021 (10): 160-161.