

# 小学信息教学中游戏教学的应用对策

刘仁娇

(南昌市雷式学校 江西 南昌 330000)

**[摘要]** 随着信息技术飞速发展,它广泛应用在社会各行各业各个角落,成为当代主导人们生产方式和生活行为的主要因素。信息技术教学作为一门基础学科,随着教育改革的不断深入推进和发展,在教育方式上也应做出相应的调整,就此游戏教学法为信息教学提供了崭新的探索方向。本文秉承素质教育的基本要求,旨在探索小学信息教学中游戏教学的应用对策。

**[关键词]** 小学信息教学; 游戏教学; 教学应用

当代教育大环境要求教师在基础教学的过程中,改变一味填鸭式教学将教学理念不要单纯的只着眼于片面的知识的传授,而是应该强调学生的主体地位,使学生由被动学习状态转化为主动学习并热爱学习。在小学阶段针对学生身心发展的综合水平,游戏教学方法是能够在满足学生基础课堂知识的学习吸收并熟练的进行基础操作同时满足学生兴趣爱好的教育教学方法。从而使学生产生学习兴趣,发挥学习主动性,提高了信息技术教学效率。

## 1 游戏教学的实际教学意义

在信息技术飞速发展的当下,很多学生已经不单单从课堂上获取网络信息资源和操作技能。甚至在小学阶段学生还处在心智发育尚未完善的阶段,过早接触网络信息的学生已经开始依赖网络并沉迷网络游戏之中。也有部分学生,在课堂教学中很难主动配合教师完成教学基础操作,而是利用教学时间进行游戏内容。那么,在这样复杂的网络环境冲击下,学生不可避免的存在学习配合度低下的问题。学生在小学阶段,正处于天性解放的儿童阶段,所以教师应从教育方式上进行调整。学生既然依赖游戏的乐趣,对信息技术课程本身并不抗拒,那么从教学方式上可以借力打力,以学生喜欢的游戏的形式,推进教育教学内容的完成。这样既能完成教育教学的目标任务又能使学生在轻松快乐的氛围下学习。

## 2 游戏教学应用策略浅析

### 2.1 从信息技术学科的特点入手

小学信息技术教育教学具有基础性、实用性、整合性、趣味性的特点。信息技术教学作为一门基础学科,区别于其他理论学科,实用性是本学科的核心价值。教师应该对一些概念和专业术语的强调上一笔带过,应该把着眼点放在实际操作中。理论考试并不是信息技术考试的重点,也不能完全的体现信息技术学科的教育成果,一味追求理论化的内容灌输,会导致课堂氛围的僵化。适当调整课堂中的理论部分教学时间,在课堂教学中上机操作时间必须控制在70%以上,是实行游戏教学激发学生兴趣的开端。

### 2.2 游戏与基础操作相结合

在游戏教学过程中不能脱离游戏教学的本质是利用游戏的方式推动完成教学内容的主题。游戏内容的设置要根据课程的学习要求进行,达到通过游戏强化基础操作的作用。因为在基础课程的教学中,一味的反复练习和反复操作是枯燥的,而在游戏的反复操作中,学生既体会了游戏乐趣,也会在一遍遍的操作强化中产生深刻的印象。比如进行打字速度训练就可以配合打字游戏进行,使学生在多次反复的游戏操作过程中熟悉键盘的基础操作。

### 2.3 游戏创设内容情景

游戏的魅力在于除了基础的操作外,游戏本身具有一定的创作背景和美学背景。那么可以利用游戏的情景设置达成与教学内容的情景统一,从而使学生在对游戏感兴趣的同时对教学内容也产生兴趣。例如在“复制和移动图块”的教学过程中可以引入拼图游戏配合教学借助这种类比游戏,不仅能巩固学生在课堂上学到的知识内容,同时建立有效的情景互动,使课堂学习真正的走入到情景创设中来。

### 2.4 生活化的游戏设置

小学阶段学生接触的事物相对较少,知识面也比较窄,独立处理问题和对新事物新知识的理解接受力较弱。对于复杂的游戏内容设置容易导致脱离出小学生的实际生活,加大教育教学难度。教师应设置更多生活化的游戏,贴近小学生的日常学习和生活内容。在概念和知识点相对较难的情况下,简单的类比表述也可以帮助他们进行内容理解。比如可以在教学过程中通过信息技术帮助学生解决数学问题,以信息技术的便利形式为学生提供答案;比如可以在通过电脑操作帮助学生解决绘图问题,可以在简单的电脑操作中完成基础的绘图操作等。与其他学科形成联动,是学生意识到信息技术的学习是服务于学习生活的各个方面的。

### 2.5 以游戏引入新课内容

“温故而知新”,在进行一堂崭新的教学内容时,需要对以前所学知识进行回顾与分析,同时以旧知识对新课内容的学习完成支撑。教师应摒弃枯燥的课堂语言提问的形式,以游戏作为新课的开端,通过之前在实际操作中应用过的游戏内容。学过的知识再次通过游戏的形式重现在学生的视野,这样学生在游戏过程中,即完成了对旧课程内容的回顾,又再次熟悉巩固基础操作内容,在轻松愉快的氛围下完成对新课教学的内容铺垫。

### 2.6 以游戏时长作为课堂奖励

解决在信息技术课堂教学上,学生配合度低专注力差的问题可以通过游戏奖励机制进行有效的遏制。在教师传授基础操作要领和一些文字表述概念时,需要学生认真听讲并进行有效的记忆和内容接纳回馈。那么教师可以要求学生在完成了基础的知识的前提下,压缩理论教学时间,相应的把时间作为课堂游戏时间以做奖励。这样既保证了学生在基础知识的部分的专注力,帮助学生掌握基础内容,也使学生拥有更多的实操时间,更多的自主学习时间。

## 结束语

总而言之,游戏教学在新课改的大环境下有着非常积极的教学作用和意义。同时,游戏教学在小学阶段的信息技术教学中占有着重要的比重,也是最为行之有效的教育教学方式。改变传统教学理念,合理使用游戏教学的方法。教师应在游戏教学的过程中需要掌握游戏的内容和类型,提供好的游戏资源与实际教学相结合,同时需要掌控学生的学习进度、与基础知识学习的匹配度以及学生对游戏的依赖度。使游戏教学真正变得有趣且有效,达到寓教于乐的教学目标。

## 参考文献

- [1]李洁,“互动”教学模式在小学信息技术教学中的应用[J].时代教育,2017,26(18):187.
- [2]姚阳,浅析翻转课堂教学模式在小学信息技术教学中的应用[J].时代教育,2016,33(16):232.
- [3]郭晓栋.浅谈游戏策略在小学信息技术课堂中的实践思路探究[J].读写算:教育教学研究,2015,(4):78.
- [4]陈岗.小学信息技术课引入教育游戏的策略[J].启迪与智慧教育,2016,(11):61-62.
- [5]曹刚.如何打造游戏化的小学信息技术课堂[J].新课程学习(下),2014,01:153.