

游戏教学法在小学信息技术教学中的应用

徐江艳

(江西省宜春市丰城市淘沙中心小学 江西 丰城 331118)

[摘要] 随着新课改实施的深入,信息技术知识的教学越发重要。因而作为小学信息技术教师,在教学中要加强学生这方面的培养。由于小学生课堂注意力的时间比较短,需要教师采取合理的教学方法,如游戏教学法。将游戏教学法应用在小学信息技术教学中,不仅在一定程度上调动学生学习信息知识的积极性和主动性,同时还在提高课堂教学质量和教学效果上起到重要的作用。

[关键词] 游戏教学;小学信息技术;教学应用

引言

新课改实行多年,小学信息技术教学模式在逐步趋于完善系统,从“计算机教育”转为“信息技术教育”,注重培养注重培养学生采集、判断、提取、传递、加工信息的综合能力,激发学生的学习兴趣、提高信息素养和创新能力。

1 游戏教学法在小学信息技术教学中应用的优势

1.1 增强教学活动的趣味性

小学阶段的学生具有活泼好动、注意力不集中等特点,而信息技术课程所涉及到的理论知识比较强。在过去小学信息技术课程教学中,教师所使用的灌输式教学形式,无法吸引学生的注意力,进而影响学习效果。对于这些学生来说,具有趣味性的教学活动,可吸引其注意力。因而教师在教学中需注重这一点。比如在《键盘输入》这节内容中,教师可为学生设计相关的游戏,即“输入小将军”。让学生在玩中学习知识,进而提高学习效果。

1.2 提升教学的创新性

新课程对小学教学工作提出新的要求,即加强对小学生创新精神的培养。在过去的教学中,大多数教师所采用的方式就是让学生对其所进行的操作进行模仿。长期下去,会在无形之中扼杀学生在学习中的创造力和创新能力。而游戏教学的应用,能够让学生在游戏中大胆操作,充分发挥出学生所具有的创新精神。如,在学习画圆工具上,学生可随意使用画圆工具。期间,教师可让学生通过工具的合理应用,画出自己所喜欢的物品。这在培养学生创新能力的同时,还能有效提高学生对所学知识的理解和运用能力。因而,教师在教学过程中要合理应用游戏教学法,充分发挥出其具有的作用,满足学生学习需求。

2 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用

2.1 促进学生兴趣的增加

计算机这门学科的基础知识,相对来说是比较枯燥的,所以,小学生学习这些知识,经常会感到非常的抵触,所以,如果用游戏化的方式来到了新课程的内容,吸引学生关注的同时,也能够轻松的游戏中掌握所学习的具体内容,所以,需要教师从学生的心理特点出发,丰富课堂学习的形式,引入各种各样的教学游戏,促进学生进入最佳的学习状态。例如,在学习一些软件的操作方法时,让小学生可以做关于七巧板的游戏起到导入的作用,在进行七巧板的游戏活动中,让小学生感受到七巧板本身自由创作的灵活性。他们用七巧板拼贴成各种图形,而这种方式也可以借助计算机的软件来实现,相对来说只需要掌握基本的操作对象的旋转移动就可以,熟练掌握教学软件的使用方法,尤其是图形平移和旋转的方法。这样学生就能联系自己在七巧板当中的体会,从而提高他们的学习效果。所以,从小游戏活动入手可以更加自如的完成教学的任务,提高学生在学习活动中的参与性。所以,兴趣是最好的先导,通过小游戏的活动调动学生的兴趣是非常有效的。除了让学生进行一些实际的游戏活动,也可以通过电脑上的虚拟游戏的方式来进行。当然虚拟游戏的参与要控制好时间,否则学生就在上课的时候注意力分散,而影响了课堂教学内容的学习。

2.2 采用多元化的教学模式,针对创造力和实践能力进行培

养

1) 卡通人物引入课堂教学。由于信息技术学科内容抽象、复杂,小学生年龄小理解力差,学生学习时会感觉枯燥。在这样的情况下老师就应该深挖教材、研究教法,简化知识点,转换成小学生易接受、感兴趣的,吸引学生参与。例如:在学习文件夹、文件名关系的知识点时,可以做“找文件名”的游戏,通过游戏练习,学生掌握关于文件名的知识。2) 小组协作的研究性学习。学生要具有收集、整理、加工信息的能力,才能够开展研究性学习,鉴于小学生年龄特点,单独完成研究性学习任务较困难,所以教师设计小组协作的研究性学习,小组每个成员根据个人能力特点进行分工,围绕研究问题做好收集、整理、加工工作,完成研究报告。小组协作研究性学习增强了学生的自主参与意识和合作精神,这样的教学模式,不仅巩固已学知识,而在学习过程中能让学生体验到亲自动手完成知识积累的乐趣,同时培养学生的团队意识,为以后走上工作岗位打下基础。

2.3 促进小学生在信息技术课程中学习的竞争意识

在电脑游戏设计、玩的模式中也有许多竞争机制家庭可以互相竞争,提高自己的实力,以便在竞争中获胜更好的结果。竞争是人的本性,所以在信息技术领域在学习过程中,还可以引入竞争机制,调动学生的积极性。在游戏活动中,竞争机制能充分发挥其作用所以,在设计任务时,通过这个竞争游戏模型的整合让学生沉浸在其中,从而忘记学习知识本身的枯燥。事实上,学习的过程就是一个过程。让学生快乐的是他们的感受。要做到这一点,教师需要整合更多的形式和思想。创新的一些要素是基于学生的心理特点的。设计科学的教学模式。所以,通过比赛来生活它能激发学生的求知欲,使学生在各个阶段都能学习。设定一个小目标。完成目标后,给学生这样可以充分调动他们的积极性。因此,在教学中,教师应引入更多的竞争机制。充分发挥学生的竞争性使他们在自然的引导下主动学习,自发的学习。

结束语

开展小学信息技术课程教学活动,最重要的就是要调动学生的兴趣。然而,很多教师在组织教学活动的时候,经常采取非常枯燥的理论讲授加上机操作的固定模式,让小学生小小的年纪感到信息技术这门课非常的枯燥。所以,我们可以考虑让学生们将游戏中的兴趣迁移到信息技术课程的学习中来,教师可以用游戏的方式作为切入点,在他们建立起来高涨的情绪之后,适当地穿插一些理论可操作的方法,学生也更容易接受。

参考文献

- [1] 崔小龙. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 甘肃教育, 2017(17): 72.
- [2] 张小平. 小学信息技术教学中游戏教学法的构建研究[J]. 科学咨询(教育科研), 2017(12): 38.
- [3] 李丹. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用探究[J]. 华夏教师, 2017(33): 31.
- [4] 陈呈军. 任务驱动教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 电脑知识与技术, 2017, 14(30): 136-137.
- [5] 于建立. 谈游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 才智, 2017(24): 31.