

# 小学信息技术与游戏的融合分析

都丽晨

江西省乐平市浯口中心小学

**[摘要]** 游戏活动可以充分激活学生的参与兴趣,使其全身心投入到信息技术的学习中,从而取得理想的教学效果。在进行信息技术与游戏的结合时,教师需要考虑到不同教学环节的特点调整教学策略,确保游戏效用真正发挥出来。本文从课堂导入、知识巩固、游戏转换三个方面入手,阐述了小学信息技术与游戏的融合策略。

**[关键词]** 小学教学; 信息技术; 游戏; 融合

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.03.816

信息技术具有理论与实践相结合的特点,且教材中的内容相对抽象,很多情况下无法激发学生参与教学活动的兴趣,对课堂教学的实效性造成了影响。由于游戏的引入可以营造良好的教学氛围,可以快速吸引学生的注意力,使其有效吸收教学内容,所以,本文就小学信息技术与游戏的融合进行研究,以期借助游戏活动增强小学信息技术教学的水平。

## 一、在课堂导入中应用游戏

良好的开端意味着事情成功了一半。在应用游戏开展信息技术教学时,教师可以将其应用于课堂导入环节,使学生的积极性及主动性可被充分调动起来,且在探究学习的过程中理解、掌握知识,从而确保小学信息技术教学的效率与质量与理想相符。

例如,在进行“鼠标”的内容的相关知识的教学时,教师可在课堂导入环节引入“扫雷”这一游戏,根据学生具有较强的竞争力的特点开展相关比赛活动,并告知学生如果能够快速赢得游戏胜利就可以获得一定的小奖励。在奖励的驱使下,学生可充分参与到这一游戏中。在比赛的过程中,学生可以发现,只要找到雷区、快速标记,便可获得胜利。同时,需要对鼠标进行灵活操纵。在这种情况下,学生可以对所要学习的知识产生一定的兴趣,此时教师顺势引入所有学习的内容,学生便可由被动学习转变为主动学习,课堂教学也会更加生动形象。由此可见,在小学信息技术教学中的课堂导入环节利用游戏,可以在一定程度上增加教学活动的趣味性、形象性,可以在一定程度上提高教学效果。

## 二、运用游戏进行知识巩固

信息技术教学具有较强的实践性,在开展小学信息技术教学时,教师需要将知识巩固重视起来,使学生能够更好地对相关知识进行学习。由于游戏活动具有一定的趣味性,所以学生可以充分参与到教学活动中,可以更好地理解知识、掌握知识,其实践能力也可在潜移默化中得到培养。

就指法练习而言,其为小学信息技术教学的重要组成部分,但是与其他练习相比,具有一定的枯燥性、专业性,很多学生在进行指法练习时产生了懈怠心理、厌倦心理,导致信息技术教学的实效性造成了直接影响。由于游戏的应用可以在一定程度上解决这一问题,所以,教师可以通过游戏竞赛的方式使学生快速掌握指法。在学生对指法有了一定了解后,教师可以将金山打字通这一娱乐练习平台利用起来,通过比赛使学生产生胜负欲,并在练习的过程中,找到适合自己的打字方法,提高自己的打字速度。此外,教师还可以将警察抓小偷、青蛙

过河等游戏利用起来,使学生在玩游戏的过程中感受回车键的作用、退格键的作用,使学生的操作能力得到充分提升。由此可见,通过在小学信息技术进行游戏的应用,可以使学生对相关知识进行深入了解,从而达到巩固所学知识的目的,同时,学生的操作能力可以在潜移默化中得到提升,可以为其进行今后的学习打下坚实基础。

## 三、通过游戏转换教学开展教学活动

通过翻阅信息技术教材可以发现,其涉及的内容较为广泛,且难度较大。同时,互联网中蕴含着较多丰富的资源,可以为自主学习提供保障。所以,在小学信息技术教学中,教师需要采用适合手段对学生的自主学习能力进行有效培养,而游戏转换教学正是这样一种方法。教师可以借助游戏的方式营造氛围,使学生形成较强的自主性。

例如,在教学word的操作时,教师可先将Word的使用技巧以文档的方式分发下去。在学生对相关技巧有了一定了解后,布置实操任务对学生的自主学习能力进行培养。为了确保其可吸引学生的注意力,老师,可以将古诗配画这一方式利用起来,引导学生将古诗和图片相结合,在充分参与游戏活动的同时,形成较强的自主学习能力。在这一过程中,学生可以利用互联网下载自己认为精美的图片,并将其导入word,通过调整字体大小、艺术画字体等方式设计更多优秀的作品。在这一过程中,学生既可以加深对知识的理解,也可以形成较强的自主学习能力。由此可见,通过游戏转换为教学,可以使教学活动具有一定的形象性、生动性特点,可以在一定程度上培养学生的自主学习能力。

通过小学信息技术与游戏活动的有机结合,课堂教学会具有一定的形象性、生动性,学生也可由被动学习转变为主动学习,所以在教学活动中,教师需要将信息技术与游戏活动的结合重视起来。在进行信息技术与游戏的结合时,教师需要考虑到不同的教学环节的特点,需要考虑到其目的,这样,信息技术教学才可更加深入,游戏效用才能真正发挥出来。因此,上述从课堂导入、知识巩固、游戏转换三个方面入手进行了分析,教师可以以此为参考,对课堂教学活动进行创新、改革,借助游戏实现小学信息技术教学的高效开展。

## 参考文献:

[1]陈秀顺.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J].中国校外教育.2019(35)