

探究电脑教育游戏在小学信息技术教学中的应用

周晓芬

(广安市广安区中国石油广安希望学校 四川 广安 638000)

[摘要]小学信息技术教学作为信息技术教学的基础阶段,对于学生之后的信息技术学习有着不可忽视的作用,但是,在当前的小徐信息技术教学中,却出现了较多的问题,严重的阻碍了小学信息技术教学的开展,其中最为显著和突出的就是电脑教育游戏难以在小学信息技术教学中发挥作用。因此,本文就小学信息技术教学为研究方向,对电脑教育游戏的应用进行了详细的阐述。

[关键词]电脑教育游戏;信息技术教学;应用

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.06.127

引言

电脑教育游戏作为一种新兴的教学方式,能够满足小学信息技术教学的需求,提高信息技术教学的效率和质量,然而,受到一系列因素的影响,在实际的应用过程中,却遇到了诸多的阻碍,如何对这一系列的阻碍进行解决,成了当前社会较为广泛关注的话题。

一、电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中存在的问题

当前电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中存在的问题主要可以概括为以下几点。第一点,游戏内容与教学不相符。大多数信息技术教师在对游戏进行选择时,并没有过多的进行考虑,所选择的游戏内容大多数都与教学任务不符合,难以满足教学需求,这样不仅难以起到一个促进信息技术教学开展的作用,还会出现适得其反的效果。第二点,电脑游戏过度。教师在运用游戏教学时,还常常会出现过度游戏的现象,将整个信息技术课堂中大多数时间都让学生自己进行独立的游戏玩耍,实际的知识讲解较少,而小学生的自制能力又较差,这就导致学生沉迷于信息技术课堂中的游戏,对于知识点并没有进行学习和领悟。

二、电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中的作用

电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中,对整个信息技术教学的开展带来了极为显著的帮助,主要体现在以下两个方面。第一个方面,激发学生学习兴趣。小学生本身正处于一个好玩的年纪,对于各种类型的游戏都充满了一个较高的兴趣,而电脑教育游戏的运用,则极为迎合了学生的这一心理特点,使得学生对信息技术知识的学习兴趣得到了一个显著的提升,积极主动地进行电脑实际操作,为学生动手能力和自主学习能力的养成奠定了一个坚实的基础。

第二个方面,减轻学生压力。小学虽然没有升学的烦恼,但是父母为了孩子以后的学习,往往会安排各种各样的学习班,进而导致学生的学习压力增大,几乎没有课外时间,而电脑教育游戏的运用,则可以对学生的学习压力进行一个有效的缓解,让学生在课堂学习中,能够舒缓身心,避免学生过早的承受较大的压力,而且还能够对学生传授信息技术知识。

三、电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中的应用

(一)与教学内容相关

要想在当前的小学信息技术教学中,充分的发挥电脑教育游戏的作用,首先,小学信息技术教师就必须精心进行挑选,选择一些与教学内容相关的电脑游戏。小学信息技术教师在对电脑游戏进行挑选时,应该要注重结合实际的教学需求,不能够随意的进行挑选,只有选择适合教学任务的电脑游戏,才能够发挥出电脑游戏的作用,否则不仅无法起到促进教学的作用,还会导致学生沉迷于游戏,影响教学效果。

例如,在针对低年段的学生进行信息技术教学时,主要是帮助学生最为基础的计算机操作,也就是鼠标和键盘操作,教师在选择游戏时,就要着重考虑有关于鼠标和键盘的游戏,而且游戏难度不能够过高,因为学生基本都是第一次接触电脑,如果游戏的难度过高,那么学生容易出现畏缩情绪,当然游戏难度也不能够过低,避免学生丧失游戏乐趣,要保持难度适中。如教师可以选择“打鼹鼠”的游戏,该游戏极为简单,就是有9个洞,鼹鼠会在不同的洞口出现,当鼹鼠出现以后,学生就点击鼹鼠的头进行打击,通过这一游戏来帮助学生熟练的掌握鼠标操

作。还比如,在进行键盘打字教学时,教师可以选择“金山打字通”中的“警察抓小偷”这一游戏,该游戏是学生扮演警察,追捕小偷,而警察追小偷的速度,取决于学生的打字速度,这就对学生的打字指法拥有一个较强的要求,能够使得学生认识到指法的重要性,主动纠正自身指法的不足,而且该游戏还能够联机进行比拼,更是能够极大的增强学生的游戏兴趣,进而促进小学信息技术教学的开展。

(二)互动性游戏

其次,开展互动性游戏。小学信息技术教师在选择运用电脑游戏进行教学时,也不能够只是单纯的选择好游戏以后,叫学生进行玩耍,还要在游戏过程中与学生积极互动,通过互动的方式,将相关的知识传授给学生,让学生在游戏中的对信息技术知识进行掌握,而不是只是单纯的进行玩耍。

例如,在针对“画图”软件进行教学时,教师就可以采取“变魔术”的游戏来开展教学,与学生积极进行互动交流。教师可以先带领学生一同打开“画图”这一软件,然后对学生说:“同学们,老师会变魔术,你们信不信?”大多数学生都会回答“不信”,教师之后说:“既然有同学不信,那么老师就来表演一些,请同学们先仔细观察现在的界面,魔术马上就要开始了!”教师通过快速打开菜单将工具箱隐藏起来,在隐藏完以后向学生提问:“你们发现有什么变化了?”学生说:“工具箱不见了!”此时学生的学习兴趣就得到了一个较高的激发,被教师的魔术所吸引,注意力全部都集中到课堂学习中,最后,教师公布是如何变魔术的,这种方式,可以极为有效的提高信息技术课堂教学的效率,让学生快速的对相关知识进行掌握,并且做到举一反三。

(三)游戏奖励

最后,游戏奖励。小学信息技术教师运用电脑游戏进行教学时,可以通过奖励的方式进行,而不是在教学过程中,运用电脑游戏。当然教师在运用奖励的方式进行教学时,一定要注重题目的难度,不要让学生过于快速的完成,使得学生大部分时间都在进行游戏玩耍,而是要注重预留的时间,尽量维持在十分钟左右,这样既能够让学生得到奖励,也能够使得学生对信息技术知识进行学习和巩固,可谓是一举多得。

例如,教师可以设计一系列的题目,叫学生进行练习,而完成联系的同学,可以自由的选择游戏进行玩耍,而没有完成练习的同学,则不能够玩游戏,借助游戏奖励的方式,来调动学生的学习积极性,小学生为了能够玩游戏,会积极主动地对信息技术知识进行学习,进而起到一个良好的教学效果。

总结

综上所述,本文通过对当前电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中存在的问题及作用进行分析和探索,对如何有效的促进电脑教育游戏在小学信息技术课堂教学中的应用提供了一系列的对策,以供广大的相关教育工作者进行参考和借鉴,希望可以起到一定程度的帮助。

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):165+167.

[2]杨洁.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用分析[J].课程教育研究(学法教法研究),2019(6).

翻转课堂教学模式在高中信息技术课的应用研究

彭军

(宜春市万载县株潭中学 江西 宜春 336105)

[摘要]在中国新课程改革不断发展和完善的背景下,提高包括高中信息技术课程在内的各学科的教学效果尤为重要。当前中学对高中信息科目缺乏重视,教师地位低下以及支持设施不完善,因此可采用翻转课堂教学模式来提高高中信息科目的效率。目的是为有关领域的人们提供一些可能的参考意见,并促进中国教育的发展。基于此,本文首先分析了当前高中信息技术课堂存在的问题,随后从三个方面分析了翻转课堂教学模式在高中信息技术课的应用,以此来供相关人士交流参考。

[关键词]翻转课堂;教学模式;高中;信息技术课

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.06.128

引言

随着中国国民经济的发展,各行各业越来越重视教育领域的发展,特别是高中信息技术课程的发展。高中水平是我国素质教育中最重要的部分。首先,它对提高学生的信息技术实践能力和读写能力具有重要意义。因此,当高中生承受高学习压力时,为了提高信息技术课程的教学效率,相关领域的高中教师和教育工作者必须采用翻转课堂教学模式。

一、当前高中信息技术课堂存在的问题

(一)对信息技术课不够重视

信息技术课程是高中生的必修科目,并且信息技术课程也不属于高考科目,因此也被国家教育部正式纳入学生的学术水平测试。中国的《中小学信息技术课程规划指南》明确指出,高中信息技术课程必须具有70多个小时的教学时间,但在实际调查和访谈中,只有部分高中信息技术课程设有章节,并且出于考试评论等原因。

学生的实际学习时间严重不足,从而阻碍了高中信息技术课程的发展。

(二)课堂相关配套设施不足

高中信息技术课程对教师的软件技能和硬件设备有更高的要求,随着社会信息技术的飞速发展,高中信息技术和设备必须根据教育和社会发展及时更新。但是,由于缺乏对高中信息技术课程的重视,缺乏购买新设备的资金,甚至有些学校也不了解教育设备的更新,导致信息技术课程和传统的过时课程的设施不完整和直接,设备无法满足不断发展和更新的教科书上的各种实际需求操作。学习了最新技术之后,学生缺乏实际的操作和应用经验,无法真正理解和获取信息技术知识^[1]。

(三)课堂教师地位较低

由于高中信息技术科目是非大学入学考试科目,因此客观上讲,高中信息技术教师的地位与其他大学入学考试科目的教师不同。一些高中信息技术课程的老师除了通常的教育任务外,还有多项工作。此外,信息技术教师还负责学校“技术部