

基于小学信息技术课堂下游戏化教学探究

李和锐

苏州市阳山实验小学

[摘要]《江苏省义务教育信息技术课程指导纲要》中指出义务教育阶段需要从以往注重应试教育能力培养转为现在注重学生信息素养及其能力培养。培养学生信息素养不仅仅指上信息课按照教材的一板一眼的教授学生信息知识,而是将信息技术课程知识融入教材之中却又可以跳出教材之外,将生活中社会中的案例赋予信息技术知识,启发学生,给学生以创造性思考创新。这就需要教师在信息技术课堂上通过一些思考性案例引导练习综合性教学游戏活动,完成一些具体的任务达到掌握知识、形成技能、创新思考的目的。使教学变得更加有趣味性和目的性方法之一可以通过将课本知识融入游戏当中,本文是基于小学信息技术课堂下对游戏化教学进行探究。

[关键词]信息技术;游戏化教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.11.1391

小学信息技术课程相对于传统课程,属于教育教学变革和信息化社会促使产生的课程,于小学阶段是新兴课程,从我国中小学信息技术教育的发展以及现状来看,中小学信息技术课程的主要任务是:培养学生对信息技术的兴趣和创新意识,让学生了解和掌握信息技术基本知识和技能,了解信息技术的发展及其应用对人类日常生活和科学技术的深刻影响。培养学生对信息技术课程感兴趣的同时学生也会对信息技术中抽象的知识点和复杂的操作过程产生困惑,教师需要将现实生活中的学习、遇到的事例和信息技术课程结合起来发挥课程创新创造能力,选择与小学阶段的学生自身特点相符的教育教学方式,同时教师在课堂上不仅要体现小学信息技术特点还需要对教材进行创新整合,对于小学阶段,较好的融合方式是将知识点融合在信息技术小游戏中,通过每个知识点对应的小游戏使学生在掌握知识的同时也能很好地对知识点进行应用,便于以后生活中计算机的使用。

一、研究目的及意义

(一) 研究目的:

爱因斯坦说过:“兴趣是最好的老师”,本次探究是基于学生特点,为了信息技术课程中对于学生来说难以理解或是枯燥的知识点使用游戏化教学。在教学过程中使用游戏的有趣来吸引学生学习促使学生积极主动掌握课堂知识与技能,以此达到课堂教学目标。学生在进步的同时也不断地促使教师改变自己教学思想和教学手段,为其他小学信息技术课程授课教师提供优秀案例和新思路。

(二) 研究意义

小学信息技术课程改革的中心一直放在小学生实践与创新能力上,通过游戏化教学能使课堂知识和游戏结合起来,将抽象的计算机理论与实际操作联系起来,在吸引小学生自主学习的同时也提高小学生使用课堂知识解决实际问题的能力。

二、游戏化教学行为研究

(一) 游戏的定义

对于游戏一词,很多家长想的是游戏不好的方面,同时担心自己的孩子会沉溺于游戏中,因此很抵制游戏。很多事情都是两面性,在科学的指导和设计下,使娱乐的游戏变成教学的

工具,不仅可以摆脱枯燥的学习,还可以使学生进步。游戏本身就存在竞争压力,将游戏加入到课堂教学中,有利于激起学生胜负欲,营造有竞争性的课堂氛围,积极的学生带动不积极的学生,使整个班级的学生都能沉浸在教学中而忽略了课堂本身枯燥的内容。将游戏融入课堂活动中,可以激起学生学习的主动性,从而引导学生自主探究获取新知识。

中国教育家陶行知先生的教育理念“生活即教育”指出教育应与生活相联系起来,将所学知识应用于实际生活中,用生活来教育,为生活而教育。所以课堂上的游戏不只是传统意义上的游戏,而是带有学科特点和关于日常生活的游戏,如果遇到学生晦涩难懂的知识点,通过游戏化教学设计每个操作的小游戏,学生很快就会对知识点熟悉,并且可以应用于实际。同时“教学做合一”的理念强调学生动手操作实践的重要性,教师教学生的目的是希望学生学会,学生学会的目的是自己动手实操,三者联系在一起,对于信息课堂,实践是必不可少的,那么针对小学生生理特征,考虑到小学生初学信息技术可能存在的问题,当学习某个知识点后,通过游戏练习稳固知识。

而采用的游戏形式则是利用典型的社会案例,添加动画童趣效果,将学科知识糅杂其中,让学生在不知不觉中不仅学会课堂知识同时还学会了实操方式。

(二) 实施可行性

1. 学生情况分析

在面对游戏化教学设计时要适应学生身心发展规律,要考虑到学生是否充分掌握计算机基本操作知识,对于低年级的学生,由于首次接触信息技术,所以偏向掌握信息知识,鼓励学生大胆尝试自己操作并且敢于展示自己的作品;对于高年级则开始培养自主思考创新能力,为什么这么做?你还可以怎么修改?给其他同学提出建议?这样的启发意见。

2. 教师情况分析

教师方面则要求教师对所有年级书本知识熟练,并且要求教师及时更新自己的信息技术知识储备,多接触外界的信息变革方面,多学习促使自己成长。

(三) 引导和实施方式方法

教师在做教学设计时，应采用趣味的方式，学生只有产生兴趣才会继续学习，才能保证教学的有效开展，游戏化教学对于学生来说就是玩游戏，教师在设计游戏化任务时要培养学生逻辑分析，创意设计，解决问题的能力。同时从知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观三维目标出发，设计出符合学生年龄特点和学科特点的游戏，同时还可以在课堂活动中添加德育部分，让孩子体会社会的责任感。教学目标要明确，教师知道教什么才能让学生知道学什么，课堂过程的开展中还要注重学生的学习状态，每节课小结需要详细对学生学习的经过产生进步或疑问的地方。学生在游戏化课堂中激发学习积极性，在完成游戏任务中取得成就感和满足感，促使学生希望得到更多的知识，能激起学生想要学习的欲望，启发学生思考自我创新，相对于之前刻板信息课堂教学来说最大程度实现学生自主学习。

教师在实施教学时，应摒弃传统“讲解员”讲者——听众的教学方式，遵循学生自主学习的教学理念，由学生自己主动去探索创作，当学生产生疑问并且不能自己解答时，教师这时不给出解决问题的答案而是给予引导，让学生自己解决问题，这样操作下来，会的学生都会，不会的学生可以自己解决问题，课堂变得简单起来，教师就可以有时间思考教学创新。

随着现代信息技术的发展，在信息课堂上不仅需要教授学生基本的信息技术知识及操作，同时还需要培养小学生创新能力，为他们未来的发展提供更多的可能。

三、游戏化教学案例

我准备的是小学苏教版三年级第二十三课《复制与粘贴图形》，这节课在三年级信息技术课程中属于比较有趣和可以创新的课程，在这节课可以充分发挥教师重编课程的能力和展示学生个性思考的过程。本节课利用前几节课学习的“画图”软件基础内容，对图形进行多样化操作，在“画图”软件中对图形进行“复制”“粘贴”“剪切”“移动”“旋转”“重新调整大小”去绘制和操作图形，结合使用工具箱“选择”工具而进行的一项多步骤的操作学习，在“选择”工具中熟练掌握用“矩形选择”工具和“自由图形选择”工具选定图形和移动图形的方法，并且可以明确区分两者的区别，在什么样的情况下使用哪一种选定工具，在后续使用“复制”“粘贴”等工具进行图形操作，最后综合运用本节课学习的所有知识与技能对图形进行个人创新创作。

我设计的课例是“小明星期天一个人骑车去附近公园玩，进入到公园以后发现他遇到一些问题，他自己解决不了，请同学们帮帮他好吗？”。以此作为导入，让学生代入情景，通过帮小明解决他遇到的问题循序渐进来学习本节课的知识内容。主题确立了，就可以开始设计练习游戏化任务活动，在设计任务活动时还要考虑任务难度，我设计的前两个任务比较简单，保证学生在学会本节课内容的情况下，最

后一个拓展任务用来拔高学生，让学生发挥自己利用所学知识进行综合运用能力。

任务一：“小明到达公园时，将自己的自行车随便停在了公园门口，这是不对的，我们应该帮助小明把他的自行车停到对应的自行车库”。学生在做任务的同时也知道了车要停在该停的地方，我们在日常生活中要注意，养成良好的社会习惯。停放自行车利用“选择工具”，学生可以学习到“选择工具”中“矩形选择”和“自由图形选择”，在学生练习过后可以提问“矩形选择”和“自由图形选择”分别可以用在哪些地方？教师适当引导，学生自己思考自己总结。

任务二：“园林叔叔在公园忙着种植各种颜色花朵让公园变得更美丽，他一个人非常累，请同学帮助园林叔叔种植花朵”。学生利用学习到的“复制”“粘贴”进行种植花朵。在“粘贴”的时候会出现复制的图形会盖住其他图形，引出“透明选择”工具。因为有很多株花朵，我们一个个“复制”“粘贴”非常的慢，引导学生思考“怎么更快种植更多的花朵？”，引出“一次复制可以无数次粘贴”。在复制粘贴的时候有的学生会出现一个小错误，就是误点“剪贴”，通过学生的问题来问学生有没有知道的，如果没有，那么又可以引出“复制粘贴”和“剪贴粘贴”有什么区别？。学生根据问题思考回答。

任务三：“太阳快要下山了，小明快要离开公园的时候遇到两个同学，他想载这两个同学一程，请帮助小明改装他的自行车”。这个任务是对于前两个任务的拔高，利用之前学习“选择工具”“复制”“粘贴”进行创意设计，这里给接受知识比较快的学生发挥的机会。由于每个学生的审美和思考都是不一样的，那么对于这个任务展示学生的作品可以看出学生思考的过程，然后让其他同学点评和建议，让学生认识自己的有欠缺点和改正点，给全班同学以启发。在学生改进之后给予夸奖，让学生有更好地满足感和荣誉感。

通过教学过程和游戏活动任务设计了一个帮小明同学解决问题的小游戏，让学生在一个个游戏中巩固信息技能，每个任务之间循序渐进环环相扣，学生像进入闯关游戏一样一级级过关，让学生处于自己的竞争压力中，满足自己完成任务的成就感。最后通过个性化设计展示，启发学生创新思考，给予个性展示的机会，这样极大化鼓励学生学习和操作信息技术知识。

综上所述，游戏化教学给信息技术课堂带来了创意思路，发挥教师将游戏结合知识的能力，使信息课堂不仅仅局限于课本，还可以跳脱课本融入其他内容，让信息技术变得多样化，学生更愿意学习并且操作，信息技术课堂的魅力就在于此。

参考文献：

[1] 实际生活和小学品德教学的有效融合[J]. 杨涵芳. 教学创新1. 2016(11)