

游戏化教学在小学信息技术教学中的应用

吴莉

(山西省运城市垣曲县新建小学 山西 运城 043700)

[摘要] 游戏化教学是信息时代一种新的教学方式,有效的将其应用到小学的信息技术教学中能够激发学生学习的兴趣,培养和提高学生信息素养。但若利用不好就会出现适得其反的效果。基于此,本文主要探讨游戏化教学的概念及其在小学信息技术教学中的优劣势,并分析游戏化教学在小学信息技术教学中的应用设计及其方法,旨在同行参考借鉴。

[关键词] 游戏化教学; 小学信息技术教学; 应用

在信息技术应用越来越广泛的时代背景下,我国对信息技术教学工作的重视程度逐渐提高。游戏化教学的应用,即在日常教学的过程中,改变传统的教学理念及方式,通过游戏的方式,导入课程学习内容,从而有效地吸引学生学习的注意力并提升学习兴趣,使学生更快更好地学习信息技术的相关知识和技能。因此,本文就针对游戏化教学在小学信息技术教学中的应用展开探析。

1 游戏化教学的概念

游戏化教学是指借鉴游戏中的设疑、挑战、自主等理念,把教学目标隐藏于游戏活动中。根据学生的特征以及教学内容,采取相应的游戏化教学策略,从而使学生在放松的状态下,从乐趣中获取知识、提高技能和陶冶情操。简单地说,就是在老师在教学过程中融入游戏元素、理念,让学生在轻松愉悦的学习氛围中提高学习效率,实现“在娱乐中学习,在学习中娱乐”的教学最优化。

2 游戏化教学在小学信息技术教学中的优劣势

2.1 优势

2.1.1 提高学生的学习积极性和兴趣。不管是传统的教学游戏,还是现在的电子游戏,学生对游戏乐此不疲的态度就可将动机内化,转化为学习的动机和兴趣,这是很多教学手段无法替代的优势。游戏化教学可以改进传统单一的教学方式,让学生在玩游戏的同时真正体会到学习的乐趣,从而爱上学习,形成“要我学”到“我要学”的一个良好循环模式。

2.1.2 巩固学生的知识和技能。游戏化教学以教学目标为基础,将教学知识点隐藏在各教学任务中,并与教学游戏有效融合,逐步细化教学目标,一一突破教学重难点,达到润物细无声式的教与学。与传统教学模式相比,枯燥简单的教学方式转变为丰富有趣的主动学习;学生在参与游戏过程中,潜移默化地掌握知识、巩固技能。

2.2 劣势

2.2.1 不利于教师完成教学目标。为了追随信息时代下游戏化教学热潮,有些教师没有做好充分使用这款新型的教学方式的准备,如针对教学内容在游戏范例中没有得到全部的诠释;课堂时间没有得到合理的安排,所要讲授的知识点没有讲完;对游戏化教学方式不能够很好的把控等等,最终教师课前准备的教学目标没有得到实现。

2.2.2 出现小学生沉迷于游戏现象。诸多家长认为玩游戏就是不好好学习的表现,大部分学校为了防止学生在信息技术课堂上玩游戏,采取了一系列的措施。自从游戏化教学被引入课堂,有一定的学生会渐渐的沉迷于游戏,而忽略了学习内容,这样游戏化教学没有实现其应有的价值。

3 游戏化教学在小学信息技术教学中的应用设计

3.1 确定教学目标

教学目标在游戏教学中处于核心的位置,在其设置上要全方位的考虑,对学生的学习水平以及相关的知识体系都要进行逐步的考虑,新课程改革提出三位一体的目标模式,除了知识与技能、过程与方法,还应充分关注情感态度价值观目标的确定。在设置教学目标时,可先设置一个比较笼统的教学目标,并在具体的游戏操作中逐步进行完善。

3.2 选择游戏软件

游戏即教育游戏化软件,选择游戏,应注意这几点:一是教

育游戏软件要与上一步中确定的目标保持一致;二是呈现内容的方式尽量采用非直接呈现,而是学生通过探究过程逐步获取;三是难度适中,以最邻近发展区内为宜。

3.3 提出核心任务

核心任务或问题关系着学生的学习的方法,学生解决问题的能力,学生对学习的良好态度等,因此教师要在游戏软件选定后给学生提出核心的任务,这样能够明确学生的学习目标,给出课堂探究的具体方向,将课堂教学的内容和学生自身的实际需要较好地结合起来,激发学生的学习兴趣,集中学生的学习注意力,使学生可以对课堂的内容进行清晰的理解。

3.4 开展游戏探究

游戏探究分为教师活动-观察监控辅导,学生活动进行游戏获取感性知识两大块。游戏探究过程是学生进行思考、分析和实践的过程,也是教师进行充分的指导,帮助学生解决实际问题的过程。教师可根据学生在游戏中的具体表现来发现教学中的具体问题,及时调整自己的课堂教学行为,更好地掌握游戏的时间以使游戏的探究可达到预期的效果。

3.5 进行讨论总结

学生在游戏的探究中获取了直观的感性知识,对知识没有进行深入的理解,教师应通过让学生自主讨论的形式把初步的感性认识上升到理性认识当中,对知识有一个比较透彻的了解,并且学生可在讨论中增强对知识的思考,可拓展学生的思维。

4 游戏化教学在小学信息技术教学中的应用方法

4.1 应用游戏导入课程教学

改变传统的教师讲解,学生记忆的教学方法,可通过游戏来引导学生开展课程的学习。如在学习鼠标的相关知识时,教师就可以学生较喜欢的扫雷游戏开展课程教学,游戏过程中,可以最先完成游戏的学生可获得小红花奖励,在游戏的游戏中,学生为了赢得小红花,会了解到要想快速找到雷区并快速进行标记,须能够熟练地操作鼠标,此刻教师在开展鼠标具体操作的内容和方法的讲解,可以有效的提高学生的注意力和学习兴趣。

4.2 利用游戏来巩固学生学习到的信息技术技能

信息技术技能的学习需要在大量实践练习的基础上才能够巩固知识,逐渐提高,因此教师可通过游戏的形式来提高学生的信息技术技能。如在学习指法知识后,教师就可引入“打地鼠”和“警察抓小偷”等考验指法的游戏来帮助学生练习指法,让学生在愉快的环境中,轻松的掌握按键的功能,使学习效果得到有效的提升。

5 结论

总之,游戏化教学是新课改理念下诞生的一种全新的教学方式,对于学生学习信息技术兴趣的培养有着尤为重要的促进作用。因此,在日常教学的过程中,教师要充分的理解和掌握游戏教学法的精髓,积极应用游戏教学法来吸引学生的注意力,巩固相关技能,并做到边实践边总结,只有这样才能确保游戏化教学模式实现价值最大化,并促进学生实现更好的成长和发展进步。

参考文献

- [1] 童江. 新课程理念下小学信息技术课堂游戏化教学模式探究[D]. 西安: 陕西师范大学, 2014.
- [2] 周友珍. 小学信息技术课程游戏化教学行动研究[J]. 文理导航, 2016, (09).