

游戏教学法在小学信息技术教学中的应用

江虹霞

(广西南宁市五象新区第三实验小学 广西 南宁 530200)

【摘要】作为一种全新的教育思想,游戏法所呈现的教育意义十分突出,在优化教育环境,调动学生学习自主性方面具有着重要的意义。在小学阶段,信息技术是一项实践性特征比较突出的学科。教师在实际授课的过程中需要积极贯彻游戏化思想,构建全新的信息技术课教学环境,从而保证学生的学习效能更加的突出。鉴于此,本文主要就游戏法在信息技术课教学中的应用,展开适当的讨论和分析。

【关键词】游戏教学法;小学;信息技术;教学应用

引言

新课改战略方针的全面贯彻,针对小学阶段的信息技术课提出了全新的教学要求。作为教师需要积极的转变教育思想,清楚的认识到的激趣在促进学生学习自主性,提高整体教学效能方面所发挥的关键作用。并在此基础上对具体的授课方法进行更新,积极贯彻游戏化思想,加强游戏活动的组织和实施,从而让学生拥有良好的学习和体验空间,保证学生的课程学习更加的优质和高效。

一、游戏教学法在小学信息技术教学中的功能分析

游戏法作为一种全新的授课手段,具体指教师本着寓教于乐的原则,搜集趣味的教学素材,并将课程中的基础内容设置成游戏活动的方式,让学生在参与的过程中实现基础知识的有效掌握和内化,全面提高学生的学习效率,提升学生的综合品质。在小学阶段,游戏化思想所发挥的主导地位十分突出,在信息技术课教学领域,教师合理贯彻游戏思想,组织趣味的游戏活动,对于全面提高学生课堂学习积极性,拓展学生实践训练空间具有与众不同的价值。因此,教师需要对该思想提高整体重视度,并对具体的授课方法进行全面的创新。

二、游戏教学法在小学信息技术教学中的应用分析

(一) 发掘游戏素材

在信息技术课教学领域,教师需要做好游戏素材合理发掘^[1]。通过钻研教材内容分析其中所包含的主要知识点,并根据实际的授课目标有针对性的搜集游戏素材,将两者进行规范性的整合,从而保证学生所掌握的知识更加的全面,并且具有一定的系统性,同时也能够让学生在趣味学习素材的支撑下,以更加饱满的热情对待课程内容进行深入探究。比如说,教师在讲解“Word”相关知识点时,则可以对课程目标进行明确,即要让学生准确把握Word的基础操作技巧和方法。之后,合理的搜集游戏素材,比如说将贺卡的制作以游戏的方式在课堂上进行呈现。为学生播放制作贺卡的操作动画,让学生在参与游戏素材直观感知和体验的过程中,对Word的具体学习要点加以掌握,同时也能够进一步丰富学生的知识储备,拓展学生的知识视野,夯实技能基础。

(二) 设置游戏情境

在实施游戏化教学期间,教师需要侧重于游戏情境的创建^[2]。根据具体的课程内容,借助多媒体等载体进行情境创设,从而将教材中的内容通过一种更加真实、生动的方式在课堂上进行展示,让学生对课程内容产生兴趣,并且集中精力,认真的探索游戏所包含的课程知识。同时,游戏情境的创设能够为学生营造轻松的学习氛围,让学生形成良好的规则意识,督促学生在游戏体验期间能够规范自身学习行为,提升整体学习品质。比如说,教师在讲解“flash动画”时,则可以借助多媒体为学生呈现具体的flash动画视频,为学生渲染良好的学习气氛,并引导学生在情境的基础上进行综合探讨和深入学习,自主发掘视频中所包含的信息化操作要素,并鼓励学生之间根据flash动画内容进行表演,以此来调动学生在信息技术课上的学习参与性。

(三) 创新游戏形式

在信息技术课教学范畴内,教师需要本着游戏化的思想理念对具体的游戏方式进行创新。让学生拥有良好的游戏体验环境,

同时也能够在多元化游戏活动的支撑下,让学生产生游戏参与的热情和动力,满足学生的个性化发展需求。首先,在课堂上,教师需要积极的设置体验游戏,针对课程的知识设置游戏环节。比如说组织学生借助Word软件参与到文字编辑、贺卡制作等游戏活动当中,让学生在游戏体验的过程中形成良好的技能基础。同时,教师还需要侧重于课下游戏活动的组织,将信息技术与其他学科建立有效联系,构建综合性的游戏活动。比如说,鼓励学生借助计算机的绘图软件进行美术创作,或者自主参与到电脑音乐处理等特色化的游戏活动当中。此外,教师还需要注重合作类型的游戏活动有效组织。引导学生以小组合作的方式对具体的游戏挑战进行自主探究,通过合作配合共同完成游戏任务,提高学生整体品质素养。

(四) 加强游戏秩序管理

在实施游戏化教学的过程中,教师需要根据信息技术课教学进度安排,对游戏秩序进行规范性管理。在学生游戏参与过程中教师需要全面关注学生学习行为,并针对学生的操作行为给予一定的指导,从而保证学生的游戏完成度更高,也能够让学生在游戏体验的过程中收获更多的课程知识。同时,教师需要针对学生的游戏参与表现给予不同程度的鼓励,尤其是针对性格内向的学生给予一定的鼓励,让其能够积极的、大胆的参与到游戏当中。

(五) 规范游戏评价

在实施游戏化教学期间,教师需要从教学评价环节进行系统更新^[3]。树立全新评价思想,重点关注学习全过程的评价,针对学生的游戏体验、参与行为以及所掌握的课程知识和技能情况进行全面的考核。同时,积极的创新评价方法,将学生在游戏中的行为表现进行动态记录,并以视频的方式在评价活动期间进行展示,引导学生通过观察视频分析自身的学习表现,在小组之间进行互动和交流,进行学习经验有效分享。同时,教师也可以通过全面观察和了解,分析学生信息化知识和技能的掌握情况,并提出针对性的指导方法。让学生能够准确掌握学习方法,提高整体学习效能。

结论

依前所述,在小学阶段的信息技术课教学领域,教师需要侧重于教学思想的转变,积极的贯彻游戏化思想。在实践教学的过程中,教师需要以游戏化思想为支撑加强素材、情境、形式和评价的创新。让学生获得的良好学习空间,进一步优化学生的学习体验。让学生在参与的过程中掌握基础的信息技术知识,同时也能够夯实学生的技能基础,让学生在今后的学习和成长领域更好的借助信息技术解决实际的问题,全面提升小学生的信息化应用素养。

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] 高海慧. 游戏教学法在信息技术教学中的应用[J]. 黑河教育, 2019(10): 87-88.
- [3] 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), 2018(12): 38.