

情境教学法在小学信息技术教学中的应用探讨

闫立芳

(青海省格尔木市第十三中学 青海 格尔木 816099)

[摘要] 兴趣是最好的老师,为了提高小学生对信息技术课程的兴趣,教师可以运用趣味教学法开展教学,从小学生目前的信息技术基础素养入手,采用更加具体直观的教学方式,增强教学过程的互动性,满足小学生在认知需求发展方面的特点和基本需求,提高他们在学习中的积极主动性,有效提高小学信息技术课程教学的效果。

[关键词] 游戏教学法; 小学信息技术; 学习兴趣

一、引言

游戏教学法指的就是在日常的教学工作过程中,不断地转化传统的教学方法和教学理念,采用游戏的形式,对课程教学知识内容进行讲解,从而达到吸引学生注意力,提高学生对于知识学习兴趣的目的。所以在小学阶段的信息技术教学过程中,教师要充分的使用游戏教学方法,提高课堂教学所具有的趣味性,引导学生对课堂所学习的知识内容进行关注,以此打造高质量的小学信息技术课堂。

二、游戏教学法在小学信息技术教学中的优势

(一) 加强教学活动趣味性

趣味性的教学要考虑到小学生的学习特点,所以灵活生动的教学形式本身就受到了小学生的欢迎。这样的教学形式可以更好地调动其主动性,给小学生的信息技术课程学习带来更多的激励。一般而言,小学生开始学习信息技术时都具有浓厚的兴趣,然而一旦遇到学习上的困难,就会产生危机感,一定程度上影响了教学质量的提高。由于低年级的学生不认识键盘上的字母,他们很难记住字母和其他字符的位置,因此教师可以采取“化静为动、由虚为实”的途径来激发学生的学习兴趣。例如,在学生在学习打字的时候,教师可以为他们准备一些他们非常喜欢的童话故事,让他们进行练习。这样的打字过程伴随着阅读,小学生可以一边打字,一边阅读故事,这比简单枯燥的打字练习更有乐趣。另外,教师也可以找到网上一些非常有趣的打字游戏软件,以此调动他们的学习积极性,使学生玩游戏的同时提高自身的打字技能。

(二) 提高教学内容创新性

根据现阶段我国社会的发展需求能够看出,国家的经济和科技水平在不断的提升,最新的课程教学标准也对校园教育工作提出了更高的要求,需要不断地培养学生自身所具有的创新精神,让学生能够在基础知识辅助下,创新更多的知识内容。在游戏教学方法中,如果教师能够充分地合理使用小游戏,就会鼓励学生大胆地对信息技术知识点进行学习和掌握,对操作内容进行革新,培养学生的创造能力和创新精神。例如:在信息技术“电子相册”这一单元内容的讲解时,教师可以为学生提供多个创作素材,以“我是创作大师”为游戏主题,要求学生根据自己的想法整理创作素材,并将其以电子相册的形式呈现出来,融入动画效果,在创造的过程中,感受到信息技术的神奇和魅力,也能够培养学生的创新能力,使其对所学习的知识有着更深层次的理解。

三、游戏教学法在小学信息技术教学中的应用

(一) 利用游戏教学导入课堂

想要把游戏教学的方法应用到小学信息技术课堂之中,还要求教师能够以游戏教学的模式,把课堂知识进行导入,让学生在课堂开始阶段就已经能够全神贯注地对知识进行学习,培养学生学习的积极性。例如:在学习与“鼠标”有关的知识内容过程中,传统的教学模式下教师都是以教材为中心,利用教材中所涉及的知识内容进行简单的理论介绍,让学生试图进行操作,这样

会造成学生无聊感,也会使学生逐渐丧失对于信息技术课程学习的兴趣,无法掌握课堂知识的重点。所以教师就可以利用游戏进行课程的导入,例如,教师可以在课程开展前期组织学生进行“扫雷”游戏的比赛,最先完成的学生可以获得奖励,也可以鼓励学生发现这游戏中所具有的规律,这样不仅能够帮助学生实现鼠标知识的学习,也能够让学生善于挖掘知识内容,达到培养其综合能力的标准。

(二) 选择符合学生特点的游戏内容

教师在进行游戏设置的过程中,还要求所设计的游戏内容能够符合小学生的特点,因为小学生所具有的特点就是喜欢游戏,活泼好动,但是其思维能力、理解能力较弱,所以教师也需要避免选择一些难度较高的游戏,要求学生参与其中,这样会起到适得其反的作用。因为在小学阶段的课堂中,学生是学习的主体,而小学生的年龄比较小,有着自己的思维能力和想法,在认知水平和学习方式上,都无法与成人相比,所以教师需要选择合理的,难度较小的游戏内容,调动学生求知的欲望,也能够让学生感受到信息技术知识学习的魅力,把原本枯燥的课堂变得更加活泼和生动,减少学生在学习上所具有的负担。

(三) 在课堂实践环节引入游戏

由于小学生的年龄和智力特点,导致其无法长久地集中注意力去学习,不断反复的枯燥训练就会使学生产生厌烦感,出现焦虑的情绪,所以教师就可以在这一阶段加入游戏进行教学知识内容的实践,抓住学生的好奇特点,让学生保持对知识点学习的热情,感受到课堂所具有的趣味性,把主体地位归还给学生,以此打造高质量的小学信息技术课堂教学模式。例如:《文字的设置》这一课程的学习过程中,其主要任务的就是使学生掌握设置文字的字形和字间距的操作方法,教师就可以组织学生开展“古诗词接龙”的游戏,选择一个古诗,如,《锄禾》让学生接龙背古诗,并且每背诵一句诗,就在电脑上打出一行,最后统一进行字体的设置,教师也可以提出要求,例如,把“锄禾日当午,汗滴禾下土。谁知盘中餐,粒粒皆辛苦。”这首诗的字体设置成隶书、字间距为2毫米,并设置成粗体,再设置成斜体,这就能够使学生在娱乐的环境下,轻松地掌握知识技能。

四、总结

综上所述,小学信息技术这门课程面向小学生开展就要考虑到小学生的学习特点,要将趣味化的教学作为一个核心来进行。正所谓以学生为中心,教师要充分的尊重小学生的年龄特征,尊重他们的认知发展特点,通过灵活多样的教学形式,激发学生的学习活力,让轻松有趣成为小学信息技术课堂的主旋律。

参考文献

- [1]王擎欣. 游戏教学法在小学信息技术课堂教学中的探究和实践[J]. 课程教育研究, 2017
- [2]许士刚. 游戏教学法在小学信息技术课堂中的应用策略[J]. 中小学电教, 2016