

小学信息科技教学中游戏化教学的应用探究

王乾莉

新疆塔城地区托里县第二小学

摘要：随着教育理念不断的发展和升级，以游戏式教学形式进行的课堂教育已经被应用到小学生计算机学科的教学当中，寓教于乐的方式不仅可以激发孩子们的学习兴趣，同时也能极大地促进他们学习的积极性和效果。本文章先是对于“游戏式”教学模式的基本含义和对于小学生计算机学科教育的意义进行阐述，接下来讨论如何将其应用到实际的教室当中，并最后指出实际落实过程中所遭遇的问题和解决措施，通过这样的研究分析，希望能够为我们揭示出更多关于小学生计算机学科教育方面“游戏式”教育模式发展深度的方向和使用方法。

关键词：游戏化教学；小学信息科技；课堂应用；教育创新；学生参与度

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.08.139

引言

随着互联网技术的快速发展，传统的教学模式开始出现培养学生创造力及动手能力的弊端，而小学生缺乏学习兴趣及积极性的情况也时常在小学教室中出现。因此，以游戏化的方式进行替代成为一种新的教学理念，在小学信息技术课程中得到推广应用。在课程教学中运用游戏化元素能够激发学生的学习兴趣，全面提高学生各方面的素养。这一模式打破了以往单向式教育，将交互性、场景感以及挑战感带到了课堂中，学生能在富有乐趣以及竞争性的情况下自主学习。本研究的主要目的是以游戏化教学方法应用于小学信息科技课堂，并对教学后学生的学习结果进行评价，为小学信息科技的后续教育教学改革提出建议。

一、游戏化教学在小学信息科技教学中的应用意义

将游戏化教学应用于学校信息技术课程上能焕发新的生机和活力。首先，游戏化教学可以引起学生对于学习兴趣的高涨和学习的热情。将教学的知识内容与游戏相融合，在游戏娱乐的状态下进行学习和娱乐，才能充分激发学生上课的主动性和积极性，尤其对于信息技术课程的授课具有十分重要的意义，因为它可以促使学生在轻松愉快的氛围中对抽象复杂的技术知识的理解。其次，游戏化教学可以培养学生实践中发现问题，并解决问题的能力。很多关于信息技术的科学理论，学生只有亲身体验、亲身验证，并解决一些实例问题才能真正理解，而游戏化教学就能够创设出这样一个生动有趣的实验场景。通过设置场景化游戏，在解答问题时通过提高自身的思维能力及动手能力。最后，游戏化教学还可

以促进学生群体合作能力及交际交流能力的提高。在一些团队合作型的游戏环节上，学生往往需要运用他人的智慧，集思广益，共同努力实现目标，因此在这个过程中领悟如何协调配合及共享成果。总而言之，在学校信息技术课程的教学中应用游戏化教学模式，不仅能提高学生学习的兴趣，同时能全方面促进学生创造创新能力及全面发展的能力提升。

二、游戏化教学面临的挑战

（一）教师的游戏化教学能力不足

尽管从理论上讲，游戏化教学拥有巨大的发展空间，但实际教学应用过程中，许多教师面临许多问题，如如何设计并落实游戏化教学计划等。目前中小学信息技术教学的难题是教师游戏化教学能力不高，一方面很多教师没有接受过专业的游戏化教学培训，缺乏游戏设计原理与应用策略等方面的知识；另一方面教师们经常采用传统教学方式，对于游戏化教学的核心理念和运行环节并不十分了解。这就导致了游戏化教学并没有达到预期效果，学生的学习积极性和学习效果无法得以充分展示。对此要解决这个问题，首先，要提升教师游戏化教学能力。学校开展各种专题培训，聘请行内专家教授普及关于游戏化教学的基本理念、方法以及实践经验，提高教师使用游戏化手段的能力。其次，教师通过阅读相关的书籍或向同事请教，逐步形成自己的游戏化教学经验。最后，学校鼓励教师尝试新教学法，教师可以根据学生的实际情况和教学内容设计对应的游戏化教学方案。教师可从上文这些途径不断修养其游戏化教学能力，以更好地给学生讲授更多有趣、有成效的课程。

（二）游戏化教学资源的匮乏

局限游戏化教学发展的问题之二是游戏化教学资源不充足。在游戏化教学中，适配的教学资源是教师达成游戏化教学目的的重要保证。不少学校在对游戏化教学实施过程中也面临着教学资源短缺的问题。此类问题不仅仅体现为硬件设施上的缺口（如缺乏电脑、智能设备等），更包括游戏设计元素、游戏软件及专门性的游戏化教学平台的匮乏。尤其是经济较不发达地区，教师往往需要以手头上的资源来展开教学，很难充分发挥出游戏化教学的优势。与此同时，即使拥有资源，如果没有较好地满足教育需求的游戏化教学素材，也将导致教师在设计游戏化教学活动时产生疑惑。所以，学校以及教育机构需要加大对游戏化教学的资源投入和扶植力度。首先是购置和购买优质的教育软件和平台，为我们提供充实的游戏化教学资源；二是鼓励教师以及教育科技人员研发适于教育要求的游戏化课程以及教学素材。并且，教育部门也可以联合技术公司共同制造更多的适校性教学工具。同时，教师也能够从网上寻找到更多形式多样、可共享的资源，如网上教学游戏、教学模拟器等来丰富自己的教学方式，使其游戏化教学手段数量更多，帮助弥补游戏化教学资源匮乏的缺陷，以加强游戏化教学实践效果。

（三）游戏化教学效果的评估问题

虽然游戏化教学能够充分增强学习者的学习积极性和兴趣，但是如何对其教学效果进行评估仍是一件亟待解决的问题。而在学校教学中，大多是以学期末测试或平常考试得分的方式来评估学生的学习效果，但对于游戏化教学而言，却牵扯到很多方面的因素，比如说学生的参与度、小组合作能力、解决问题策略等方面，这使得我们根本就不能单纯地通过传统考核的方式来对其进行全方位考查。再加上游戏化教学的展开大多是建立在任务基础之上的，所以在应用时就可能出现多样化的学生行为与情绪起伏，这就需要我们能够通过相应仪器对其进行检测，这也是游戏化教学应用展开的重要难题。而要想切实客观地对游戏化教学进行评估，首先需要构建多元化评价体系，也就是将传统考核测试方法融合进游戏化评价体系中，譬如采用课堂观察法、自我评价法、同辈互评法等方式，深入了解学生在游戏化教学活动中

的表现。同时，也要将观察视角由片面的知识点记忆向多元化素质发展转移，例如创新意识、团队配合、解决问题能力等都是游戏化教学看重的目标。教师可以开发出有价值的操作评估工具，如游戏活动任务的分数表单或学生小组合作评估表单等等，以持续监控学生的进步和给予指导性的建议。另学校管理层也可以通过试运行计划或评估表的方式获得学生家长、学生和教师的反馈意见，从而使我们发展起来的评估体系能得到改进和完善，以确保我们采用的教育方法能客观地反映实际成效。

三、小学信息科技教学中游戏化教学的应用

（一）游戏化教学对学生学习兴趣的激发

其中最显著的好处就是游戏化教学可以帮助学生大大提升学习积极性，对小学段学生而言，传统课堂因其教学内容单一、形式生硬导致孩子产生厌倦感，但是使用游戏化教学手段课堂会多出许多趣味和挑战，进而抓牢学生的注意力和激发并保持学生长时间的学习动力。通过奖励积分、奖励玩具、设置关卡等游戏化手段模拟游戏的过程来帮助孩子在学习的同时能感受到学习过程中的娱乐性和互动性，比如，在计算机教学中，老师可以设置用计算机写代码过关游戏或是电脑设备比赛活动来激励孩子写完代码以及取得胜利，进而进一步提升孩子对于计算机学科的兴趣和探索热情。在孩子投入度以及体验感逐渐加深的过程，对应对于课堂知识的学习和自主性也会逐步提升。

（二）游戏化教学对学生信息科技技能的提升

游戏化学习可以通过调动学习的积极性来更好地促进学生编程技能的提升，让学生在不知不觉中习得相关的计算机技能。在学校的计算机课程，特别是小学阶段的计算机课程中，常常伴随学习任务和挑战的游戏化成分，这就要求学生必须思考解决问题的方案，并在实施的过程中使用相关的计算机技能。例如，在学习计算机编程或数字技术的时候，学生都可以借助完成特定的任务来玩游戏。学生在完成游戏的过程中加深了对基本知识的理解，且在不断地练习中提高了相关操作能力。学生在玩计算机编程游戏时，需要完成编写代码、程序测试、解决问题等一系列工作，潜移默化地学会了编程语言的基本操作；在玩数字工具游戏时，学生学会了如何用软件、网络 and 工具等方式完成创作与解决问题。这些具有

任务导向性的互动游戏化教学，可以很好地锻炼学生的动手与实践能力，这对学生成长为计算机领域的高阶从业者及获得更深入发展将起到重要作用。

（三）游戏化教学在课堂互动中的促进作用

课堂互动是学生学习不可或缺的一个环节。然而，以游戏化教学为途径，我们可以以更加生动的方式与多样的形式将课堂互动完成。传统的学习过程往往是老师传授知识，学生听讲，然而游戏化教学以设置一些元素，如比赛、合作、冒险等为手段让学生之间展开互动。教师通过一些具有挑战性的任务或是比赛，要求学生独立思考并同小组成员共同去完成。老师可以以小组的形式对学生展开指导，要求学生针对不同的任务展开一系列具有难度的游戏，各组在有限的时间内去完成。通过小组活动可以让学生的信息互相交流，互相思想，在某种程度上也促使学生去收获获胜的机会和投入游戏的勇气。在互动的过程中，学生们既能从游戏中收获快乐，又能增加小组之间配合度，提高学生的社交能力及合作精神。此外，教师还可以及时通过游戏化教学反映出每个学生的表现，为学生提供个性化的指导，进而加强教师与学生之间的关系，打造出优越的教师环境。

（四）游戏化教学的具体案例分析

1. 游戏化教学在编程教学中的应用

编程是小学信息课堂中的重要内容，小学的编程教学因为其烦琐与抽象，使得大部分学生对编程产生困难或厌倦。但可以将编程课程融入游戏式教学中，在现实中掌握如何编程。比如，在“编程挑战”中，学生要在规定时间内解决一系列编程问题，在解决的同时会进入新的编程阶段，学生会获取更多编程知识。老师还可以根据学生情况降低或增加难度，让学生按照要求不断了解基础的编程知识与方法。例如，学生用简单的程序控制小型机器人行动，以此提高学生编程能力。而这样的游戏式教学能够让学生在解决问题时锻炼编程能力，在解决问题的过程中体验编程的趣味性，激发学生学习兴趣。

2. 游戏化教学在数字工具使用中的应用

在数字学习的形势下，主要目的之一就是让学生能熟练掌握各种计算机应用，比如文字编辑软件、图形编

辑软件、幻灯片制作软件等。之前，学校教学更多的是让学生处于被动状态，即老师讲、学生做，极易使学生产生反感并削弱学习效果。游戏化的教学模式可以让学生通过玩游戏来掌握相关操作技巧。比如说，可以设置一项“设计大赛”，让学生利用计算机操作软件设计一张手绘海报、一段视频，在这个过程中他们不仅需要熟悉掌握操作计算机的方法，还需要有创意和团队协作。在游戏中解决的问题，更多的是由学生通过完成任务环节，去获取不同类型的操作软件，从而提高学生整体掌握数字信息技术的能力和方

结语

综上所述，运用游戏的方式进行信息技术教学走进了小学生的校园，通过这种方式小学生在课堂上更加积极地学习，他们在学习的过程中在愉悦的氛围下学到了有关信息技术的知识，同时也在在这个过程中激发了自己的创造力及实际面对问题的能力。但要真正使这种方式能够有效运行还面临着一系列问题，比如，对于授课教师的技术能力不足、可用教学资源较缺乏等。因此，我们要努力向深度开发与实际应用游戏化教学法的方向发展，以便于促进信息技术学科学习的发展。总之，我们只有完善教学策略，提高教师的专业水平，才能使小学生的信息技术教学通过游戏化教学的途径获得培养和锻炼学生综合能力和创新能力等更大的动力。

参考文献

- [1] 王建华, 刘志强. 小学信息科技教学中游戏化教学模式的探索与实践 [J]. 小学教育研究, 2024 (3): 19-22.
- [2] 张怡婷, 赵雪婷. 游戏化教学在小学信息科技课程中的应用研究 [J]. 教育技术与创新, 2023 (9): 24-27.
- [3] 李俊杰, 高文彬. 小学信息科技教学中的游戏化策略与实施效果 [J]. 现代教育技术, 2023 (6): 20-23.
- [4] 陈飞扬, 王怡婷. 基于游戏化教学的小学信息科技课堂创新研究 [J]. 教育教学与发展, 2023 (7): 21-24.
- [5] 刘佳宁, 李思远. 游戏化教学在小学信息科技课程中的实际应用与挑战 [J]. 小学课程与教学, 2023 (8): 25-28.
- [6] 王雪菲, 张建国. 游戏化学习理念在小学信息科技教学中的实施路径 [J]. 教育实践与研究, 2023 (5): 22-25.
- [7] 陈建华, 刘晓琳. 游戏化教学与信息科技课程融合的实践探讨 [J]. 教育技术与实践, 2024 (2): 23-26.