

让游戏“唤醒”小学信息技术教学

罗琴

江西省抚州市临川区第七小学

[摘要]基于时代的逐步发展,小学阶段信息技术被设置成了一门独立的课程,教师应该对学生对于信息技术的学习兴趣引起重视,利用有效的教学手段促使学生对于信息技术的掌握程度逐步提升,进一步发展学生的综合实践能力。本文从“在课堂教学导入游戏,增加课堂趣味性;利用游戏进行知识巩固,增进学生操作能力;通过游戏转换为数学,增长学生学习自主性”三个方面入手,阐述了教师如何将游戏引入到小学信息技术的课堂当中,促使课堂教学质量充分提高。

[关键词]小学信息技术;游戏教学;教学策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.03.877

游戏教学法作为一种新型的教学模式,处于小学阶段的学生都很爱玩,学生对于新事物都会产生极大的兴趣,针对此,教师将游戏与课堂教学进行结合,促使课堂教学氛围能够得到提升,以便于学生的注意力逐步得到吸引,促使学生对于教学内容的吸收程度能够逐步得到提高。因此,教师将游戏教学与信息技术进行结合,能够更便于教学水平充分得以提升。

一、在课堂教学导入游戏,增加课堂趣味性

良好的开端是成功的一半,教师对一个良好的开端展开设置,促使学生的注意力能够充分得以吸引,以便于学生能够高度地集中自己的注意力。处于小学阶段的学生,学生对于事物都有着强烈的好奇心,并且学生的好奇心也极强,针对此,教师就应该顺势通过游戏的方式来为学生导入课堂,促使轻松愉悦的氛围能够充分得以营造,促使学生能够迅速地进入到学习的状态当中。

例如,在引导学生对“鼠标”这一部分内容进行教学时,在上课之时,教师就可以对“扫雷”的游戏比赛为学生进行安排,从而在比赛的过程当中,获取胜利的学生就能够获取到相应的奖励,通过比赛,促使学生的胜负欲能够快速得以吸引,以便于学生都能够积极主动地参与到课堂的教学环节当中。从而通过比赛,学生便可以清晰地认识到,要想快速地找到雷区,就需要对鼠标展开熟练地使用,促使学生能够学会操纵鼠标。等到学生在对学习内容充满兴趣后,教师在对鼠标的操作方法展开讲解的过程当中,就会更便于学生高度的集中注意力,促使课堂的趣味性逐步得到增强,促使课堂教学效果逐步得到提高。

二、利用游戏进行知识巩固,增进学生操作能力

抽象性、逻辑性较强是信息技术所具有的一大特点,教师不仅仅要对理论知识进行讲解,教师还要让学生多多做练习题,促使学生能够对知识进行巩固,以便于学生对于本课程的学习达到更好地掌握。在具体的教学过程当中,教师将游戏引入到课堂当中,通过游戏的方式让学生来巩固知识,从而在练习的过程当中,利用游戏竞赛的方式,促使学生的竞争意识充分得到激发,通过游戏的发展,教师还可以对一些新型的模式进行创新,促使学生在枯燥的练习当中对学习的乐趣有更为深刻地感受。同时,教师在一旁也要给予学生正确地引导,并要求学生根据教材内容来对学生展开评价,促使学生在练习的过程当中,能够运用具体的理论知识展开实践,促使练习效率能够逐步得到提高,进一步的使得学生

的综合实践能力充分的以培养。

例如,在对“指法练习”展开教学时,教师需要对手指的摆放位置以及指法的要点展开讲解,通过多次练习,学生才能够对指法进行熟练地掌握,但这一过程对于学生来说是极其的枯燥乏味,导致学生很难用心展开练习。针对此,教师就可以对游戏竞赛的练习方式对学生进行安排,促使学生能够对指法进行快速地掌握。利用“金山打字通”,教师将一个练习的娱乐平台提供给学生,促使学生能够通过比赛的方式,看看谁打字最快,使得学生的胜负欲能够充分得到激发,通过反复练习,促使学生的打字速度逐步得到提高,以便于学生能够对指法展开慢慢地掌握。同时,教师还可以带领学生对“青蛙过河”“警察抓小偷”的游戏进行开展,确保学生能够通过锻炼,对退格键以及回车键的作用展开慢慢地了解,以便于学生的操作能力逐步得到增进。

三、通过游戏转换为数学,增长学生学习自主性

对于学生来说,学习信息技术具有一定的难度,且信息技术也有着极为广泛的学习范围,而互联网当中含有极为丰富的资源,可以使得学生对更多的知识展开学习,此时,教师应该将自身指明灯的作业进行发挥,进一步的利用网络来对信息技术展开自主学习,促使学生的自主探索能力逐步得到培养。从而通过游戏的方式,学生的学习自主性便会逐步得到增强。

例如,在引导学生对“word的操作”展开讲解时,教师可以引导学生对word的使用技巧展开自主探索,此时,教师要求学生“古诗配画”的游戏展开利用,促使学生能够结合古诗与图片,使得古诗能够更具诗意。通过游戏,促使学生的学习兴趣充分得以吸引。学生根据自身兴趣爱好,来对更多精美的图片进行下载,促使字体的大小、设计展开自主调整的情况下,以便于学生能够对调整格式、更换字体大小、字体形状等进行更为熟练地掌握。因此,通过游戏教学,能够使得学生的学习积极性充分得到提高。

总而言之,教师将信息技术与游戏教学进行结合,促使课堂教学质量能够逐步得到提高,进一步的使得学生对信息技术的使用展开更为熟练地掌握。

参考文献:

[1]范艳艳.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用研究[J].天天爱科学(教育前沿).2019(09)