

浅谈游戏教学法在小学信息技术课堂中的应用与策略探讨

韩臻洁

(浙江省诸暨市暨阳街道滨江小学 浙江 诸暨 311800)

[摘要] 游戏对每个孩子有莫名的吸引力,玩游戏是他们的本能。美国心理学家布鲁纳说:“最好的学习动力莫过于学生对所学知识的内在兴趣,而最能激发学生这种内在兴趣的莫过于游戏。”当然信息技术课堂中的游戏运用并不是单纯的玩电脑和玩游戏,而是通过设计,将游戏巧妙地融入到教学中,实现小学信息技术教学的“寓教于乐,以趣导学,学中求进”,让游戏深入积极地作用于课堂,提高教学效率。

[关键词] 游戏;小学;信息技术;课堂教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.04.2132

信息时代,资源人人共享,信息高速发展,作为信息技术启蒙教学的小学阶段,传递知识与技术的同时培养学生的学习兴趣和信息素养更为重要。随着教育的不断发展,作为教育者在教学策略上需要不断做努力与尝试,抓住学生对游戏的兴趣这一契机,将“游戏”巧妙融入“教学”各个环节,活跃课堂氛围,学生在生动活泼的气氛中,欢乐愉快的活动里以及激烈的竞赛下,学习教材中的内容,掌握力所能及的课外知识技能,培养学生的核心素养。

一、信息技术课程的特殊性——机房上课,一人一台电脑,造就了游戏教学法的可行性。

(一)小学生对游戏具有强烈的渴求度与探知欲,将游戏运用到教学过程满足学生的心理诉求。小学生活泼好动,对新鲜事物充满好奇,但是专注力和自制力略显欠缺,对电脑充满了探索欲和本能的“使用感”,无意识的摸一摸电脑都是激动万分,游戏环节大大激发了学生的学习兴趣。

(二)游戏富有趣味性,穿插在各个教学环节中,活跃课堂,符合小学生的年龄特征。在游戏与信息技术课程整合的过程中,游戏并不是刻板印象中的“玩物丧志”,而是以简短精炼富有趣味的途径将知识与技能传授给学生,或为导入激发兴趣;或为过程强化训练;或为结尾总结升华。从单纯技术的传授和学习向轻松活泼地“玩转电脑”转变,让课堂气氛变得轻松而有趣,激发学生的学习兴趣,让学生在学中乐,在乐中学,遨游在信息技术的课堂中。

二、如何让游戏教学法在信息技术课堂中有效且有序地顺利开展呢?科学的策略,为游戏教学法保驾护航。

(一)围绕教学设计选择游戏,充分发挥游戏效能。不同游戏应用于不同环节产生不同效果。在三年级上册《玩转鼠标》一课第二个环节中,游戏作为练习部分呈现,针对鼠标的不同操作,分别设置《给小精灵涂色》和《小动物拼拼看》,在游戏过程中反复练习单击、双击和拖动。而在四年级《资料整理》一课中,游戏作为导入呈现,以《蜡笔小新整理房间》这一游戏作为切入点,杂乱无章的房间就是一个什么资料都有的文件夹,学生通过游戏体验,同类物品放在一个篮子里,房间变得井然有序的。既激发了学生的学习兴趣,也在游戏过程中渗透文件夹和文件的概念,自然而然引出课题。

(二)有效利用学生差异开展协作学习,“先进生”带动“落后生”。根据学生的学习能力和综合素质将班级分组,在课程需要时进行小组合作学习。互帮互助既能再次自我强化,又能帮助他人,调动每个学生的主观能动性,形成正向的组内互助,利用学生之间的差异使师生之间的相互作用得到最大限度的发挥。

(三)设计游戏的梯度,巩固学生的基础知识。学生的差异不可避免,为了防止基础好的同学在快速完成老师的任务后无所事事或者偷偷玩一些和课本无关的内容;而基础差的同学急急忙忙也来不及完成,必须设置游戏梯度。在游戏过程中,对不同难度的挑战,提高了学生的专注力。“想玩就必须学”的观念促使学生学习计算机知识成为一种自觉的行动,游戏的吸引力也逐渐转变成学生学习的动力。

(四)合理把握游戏教学时间,监控和鼓励双管齐下。时间的有效把控是教学成功的重要一步。游戏作为课堂教学的一部分,它是一种辅助工具,用来锦上添花。如果采取完全放手的形式,游戏学习则会流于形式,成为无效劳动。教师作为时间的把控者,始终要把那条游戏的主线抓在自己手里,有抓有放,并且及时给予学生正确的指导、适当的关爱和正向激励。

(五)科学引导与评价,做个成功的授渔人。教师在引导学生进行游戏学习时,要结合学生的性格特点和学习能力来进行有效的分析和指导。学生对游戏天生就有“驾驭”的能力,例如在环节二进行涂色游戏时,教师可以采用提问的方式一步步引导学生开展游戏。如何打开?如何取色?如何上色?学生通过知识迁移掌握游戏的操作技巧,在自我探究和讨论当中提升自己的知识掌握程度和对问题理解度,实现自我提升。

三、当然课堂中游戏教学法的运用,还需要特别关注以下几个方面。

(一)课堂游戏应围绕教学目标。游戏服务于教学目标,教学目标决定教育游戏的方向、设计和过程。教学中,游戏不是终极目的,而应将其作为引导学生学习计算机知识的手段,在游戏过程中运用课堂知识反复操作或者突破重点,攻克难点,实现三维教学目标。

(二)游戏应该难易适中。教师在选择游戏时,应分析学情,从学生已有的认知结构出发,筛选的游戏要由浅入深,由易到难,层层深入的阶梯式展开。不能太简单,一上手就会,需要学生动脑思考,增加游戏的可突破力;当然难度过大则会减弱学生的学习积极性。

(三)保持课堂的严谨性。游戏只是一种载体,一种服务于教学的手段,不能让游戏的娱乐性掩盖课堂的严肃性。轻松愉悦的游戏氛围往往会让小学生流连忘返,小学生的自制能力相对较弱,在教学过程中我们要积极地监督,处理好游戏与教学目的之间的关系,切勿使学生沉迷于游戏而忘记学习任务。

(四)游戏教学后要评价交流,取长补短。在一堂完整的课堂中,教学评价不可或缺,根据游戏教学法在教学环节的位置不用,采用教师评价、小组评价、学生自评以及互评等多种评价交流的方式。这个环节一方面是明确,通过游戏达成了哪些教学目标;另一方面是学生反思在这个过程中我收获了什么?解决了什么?教师必须准确、客观、全面评价学生,表扬先进,指出不足。

参考文献

- [1]潘锦端.教育游戏在小学信息技术课堂中的应用[M].学术期刊,2018.(21):5824.
- [2]张玲.教育游戏在小学信息技术课堂中的应用研究.学位论文,2014.(15):182.
- [3]党雷红.浅谈小学信息技术游戏教学法的可行性[M].速读·上旬.2018
- [4]陈秀顺.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用.中国校外教育,2019年12期:1004-8502.
- [5]张晓慧.浅谈小学信息技术教学中的游戏教学法[G].教育界,2013年26期:1674-9510.