

游戏，让信息课堂更有“戏”

——谈游戏教学法在小学信息技术教学中的应用

李婷婷

(中宁县石空镇枣园完全小学 宁夏回族自治区 中宁 755100)

【摘要】对于小学的信息技术课堂来说，主要是为了培养学生对于信息科技的兴趣，让学生能够养成信息科技意识。同时，感受现阶段中信息技术高速发展的时代背景，了解到信息科技的发展对人类文明的影响，并且能够以积极的态度投入到信息技术课堂教学当中，结合学生的身心发展特点，游戏教学法在小学信息技术教学中有着重要的用途。基于此，本文将浅谈游戏教学法在小学信息技术教学中的应用。

【关键词】游戏教学法；信息技术；信息素养

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2021.06.1106

信息技术属于理工类的学科，对于小学生来说，对这一学科提起兴趣有一定的难度。因此，教师应该转变教学模式，引导学生进行学习。游戏教学法就要求教师在信息技术教学课堂当中，将信息技术教学的内容进行自然的过渡。同时，教师也应该合理的引用游戏，落实信息技术的教学效果，提高信息技术教学质量，引导学生正确入门。

一、游戏教学对于小学信息技术教学的重要意义

(一) 比拟化的语言，激发学生的学习兴趣

小学生刚刚由幼儿园过度过来，难以在课堂上能够安静认真地听老师讲课。对于信息技术这门课程来说，他与其他语文等基础学科不同，信息技术知识的讲解更重要的是要学生自己进行实践，保障信息技术的教学效果。教师在教学中就要利用信息技术这门课程较为新兴潮流的特点，将一些专业术语转换为生动有趣的语言进行教学。还可以引入闯关模式，让学生在学习过程中逐步攻克关卡，从而能够更加积极的进入下一步的学习^[1]。

(二) 提高学生思维水平，加强学生学习的灵活性

对于小学阶段的学生来说，他们往往有无数种可能，他们的思维较为发散，采用游戏化教学的方式进行信息技术的教学可以使信息技术的学习将与其他课程以及事物联系在一起，融会贯通，这不仅是一种教学方法，同时也是有利于学生个人发展的思维方式。游戏教学法可以将具体的理论知识转化为抽象性的游戏内容，便于学生进行记忆，让学生全身心地投入到信息技术的学习中。

二、游戏教学法在小学信息技术教学中的具体应用

(一) 将学习内容趣味化，激发学生学习兴趣

对于小学的学生来讲，他们的思维方式还较为幼稚，因此，教师在教学过程中可以将晦涩难懂的计算机知识转化为有趣的文字内容，引导学生进行学习，再进行比拟的时候还可以根据物品的形象进行合理的比拟，有利于学生牢牢记住相关的计算机部件和相关操作。在具体的教学过程中，教师可以让学生模仿老师进行一些计算机相关部件的比拟，使得课堂趣味化，让学生在玩游戏的过程中记住相关知识。

例如，小学信息技术教学的第一课是让学生认识计算机，教师不应该将计算机的每一个部件让学生进行呆板的记忆，而应该通过将部件依照其外形特点进行比拟记忆。例如，对于启动计算机来说，可以称为唤醒沉睡的计算机，对于键盘可以将其比作计算机灵活的指头，鼠标，就一句老鼠的形状，将其灵活记忆。在进行趣味化化的教学后再通过老师控制所有同学的电脑屏幕，然后在电脑屏幕上展示相关的计算机部件，让学生勇于抢答，准确地说出计算机部件的名字后进行加分，通过小组之间的竞赛，激发学生的学习兴趣，在游戏过程中，落实教学效果。

(二) 设置闯关练习，激发学生学习斗志

教育的过程是需要施教者与学习者二者共同努力。教师可以将所需学习的内容设置成游戏模式，对于一个专题进行学习时，可以将知识由易到难进行分级，并设置相关的游戏关卡。让学生能够接触到不同层次的题目。在此之前，教师需要对学生所需学习的内容加以强调和巩固，明白操作重点与部件认知，通过合理的教学设计，提高信息技术教学质量^[2]。

例如，在对于计算机软件进行分类进行教学时，教师可以将计算机软件这一章节的课后练习设置成类似于垃圾分类回收的游戏模式，将计算机软件也进行分类，初步的可以将差别较为明显的软件放在一起，让学生进行分类之后，可以将差别较大的软件也综合起来，指导学生进行归类选择。让学生在学习初期就对于浏览器聊天工具以及影音播放软件阅读软件等进行区分，使学生所学不仅仅局限于理论知识，而是在遇到某一特定的软件时，能够准确说出它是属于计算机的哪类软件，巩固教学效果。

(三) 合理利用多媒体资源，促进课堂多样性

我国现阶段信息技术高速发展，对于教育，医疗，工业，生产等都有应用。在小学教学中，教师可以充分利用信息技术中丰富的多媒体资源进行课堂教学，让学生在丰富的图片，视频以及动画的基础上进行学习，将理论知识与图片资源二者相结合，在相对活跃的范围内进行学习。同时，在多媒体资源中，还有现阶段逐步发展的模拟现实技术，教师在课堂上就可以使用模拟现实技术，让学生身临其境的进行操作，并且创设相关的场景，让学生在生动有趣的课堂当中完成学习任务。

例如，在进行键盘与指法训练的过程中，教师可以利用AR技术，让学生在游戏中的对于键盘的每个字母有初步的认识，具体的可以模仿跳一跳的游戏模式。当大屏幕上显示出一串字母时，学生可以在模拟现实技术所创设的投影中进行字母的敲击，在学生先记住字母，再通过游戏进行指法的练习，让学生在小学阶段就对键盘上的每一个字母，其所处的位置有全面的了解，并且通过后续的指法练习能够准确且高效的敲击出所需的文字，达到信息技术教育的教育目标。

三、结束语

对于小学信息技术教学来说，教师可以通过设置闯关练习以及模拟现实技术，还有比拟化的语言进行教学，在轻松的氛围中进行信息技术这门学科的学习。本文也阐述了几种关于在小学信息技术教学中游戏化的教学方法，希望能为广大教师提供一定的借鉴意义。

参考文献

- [1] 纪刚. 信息课来“戏”学——小学信息课中游戏教学实践[J]. 小学生(下旬刊), 2021(08): 56.
- [2] 曲春燕. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用研究[D]. 江汉大学, 2021.