

游戏教学法在小学信息技术教学中的应用

王勇

(中宁县大战场镇东河完全小学, 宁夏 中卫 755100)

[摘要]随着科学技术的不断发展与创新,在小学已经普及了信息技术学科,在新教育课改体制的要求之下,在小学信息技术的学科当中,充分结合游戏教学法的融入,展现出小学信息技术的真正内涵,逐渐提升学生对待信息技术的要求,提升学生的信息技术应用分析能力,全面培养学生的实际动手操作能力,进而取得小学信息技术教学的最终目标。在以往的教学活动当中,学习是学习游戏是游戏,两者互不干扰就像两条分水岭,但在课改条件背景下,突出了教学融合的重要意义。将游戏与教学进行整合,充分发挥两者的最大优势,并将其融合在小学信息技术教学活动当中,全面渗透信息技术的真正内涵。本文主要就游戏教学法在的学习现状、有效的教学意义、游戏教学法在信息技术当中的应用进行分析。

[关键词]游戏教学法; 小学信息技术; 教学应用; 方式策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.07.1720

小学信息技术教学学习的最终目标,是为了帮助学生适应游戏与教学融合的方式,全面激发学生对待技术学校的潜能,注重学生自主能力的全面培养,引导学生在进行信息掌握的同时,奠定良好的信息技术学习空间,并在此基础上进行教学的研究与分析,拓展学生的思维内涵与能力拓展,注重思维能力与实践创新学习的最大意义。老师首先要明确信息技术学习的最基本现状,才能根据学生的最终表现进行学习与分析,提升学生的思维渗透意识注重游戏教学的延伸与渗透,培养学生成为更加主动的学生,发挥实践性教学的最终意义。

一、游戏教学法在信息技术中的应用意义

(一) 调动学生的注意力

小学生正处于青春期阶段,面对信息技术的学习难免会感到乏味与枯燥,针对传统的教学模式更应该全面调动学生的积极兴趣,充分的保障学生的学习兴趣与学习内涵。在传统意义上更应该进行教学模式的转变,全面提升学生的学习兴趣,面对更加积极的教学研究问题,能够更加灵活地运用游戏教学的内涵,激发学生对待信息技术学习的热情,对传统课堂的教学模式进行转变,满足了学生时代的好奇心。小学阶段学生的表现欲较强,为了提升学生的真正内涵体验出教学研究的真正意义。培养学生更加积极的学习状态,才能全面的推动信息技术融合的进步与拓展。发挥游戏教学法的真正内涵,培养学生更加良好的学习习惯,全面推动信息技术教学的进步与深化。

(二) 提升学生的整体学习兴趣

兴趣是激发学生潜能的必备条件,老师更应该注重小学阶段学生能力的培养,借助游戏教学方法来深化学生的学习兴趣,全面激发学生对待信息技术的整体热情,借助强烈的好奇心来引导学生对待新鲜事物的能力,引导学生与老师的思想保持一致,才能更顺利地展开信息技术教学的内涵,展现出信息技术融化的内涵,全面培养学生良好的学习习惯,与新教育课改背景下的教学现象进行整合。老师也要灵活的把握这一要点,激发学生的学习兴趣和培养学生的整体性内涵,利用信息技术的内涵来展现游戏教学的优势,为游戏教学方法提供灵活的运用空间,充分得到老师的肯定与鼓励。

二、游戏教学法在信息技术学科中的有效策略

(一) 趣味游戏进行课堂导入

兴趣是开展课堂教学顺利进行的必备条件,为了更加全面进行课堂任务,有趣的课堂导入也是关键,老师要充分的利用学生好奇心强烈的现状,引导学生更加积极投入教学环境中,应当进行正面的教学引导,引导学生对待新知产生足够的兴趣,才是进行教学内容拓展的真正内涵。抓住学生好奇心比较强烈的心里,营造良好的学习空间。因此适当地进行游戏引入能够帮助孩子更加积极地进行学习与研究。比如

在进行信息基本操作联系的时候,老师通常会按照教材上的教学引导帮助学生进行教学的拓展,不仅减少了学生的学习兴趣,也会让学生感到学习的枯燥。老师可以借助计算机中自带的小游戏设备,进行扫雷游戏的比赛,对于完成任务的同学适当地进行奖励,通过游戏吸引让学生熟练地掌握鼠标操作,也是趣味课堂的引导方式。

(二) 游戏教学渗透巩固信息技术技能

信息技术的学习强调较为强烈的理论性,在进行学习的同时要突出实践操作的能力,才能进行信息技术的巩固与拓展,不仅要强化大量的实践操作能力,要突出基础知识的重要性,提升信息知识的巩固,在进行训练练习的过程当中要结合学生的兴趣,引导学生在游戏当中释放自我,摆脱课堂的局限性与束缚,才能充分地进行计算机训练的能力提升。比如在进行打字练习科目的时候,老师可以采用青蛙跳的游戏,在每一片荷叶上都有一些字母,成功输入之后青蛙则会前进,成功到达对岸的学生才算完成了打字练习。游戏渗透在教学当中,不仅提升了学生的学习兴趣,也引导学生掌握了信息技术技能。

(三) 实践课程引入游戏

信息技术更应该突出实践,只有在实践当中进行学习才能更积极地进行知识拓展,帮助学生逐渐提升自身的游戏技能,并在实践中能够充分展现自我。俗话说十只筷子牢牢抱成团,一个人的力量不够可以采用小组的力量,例如在进行键盘训练的时候,对打字速度的要求较高,为了提升学生的学习整体性内涵,突出教学研究的真正意义,在进行键盘练习的时候,通过反复地练习对技术进行训练,逐渐提升打字的通过率和准确率,将游戏与实践训练进行结合,真正发挥游戏教学的含义。

结束语

随着教育课改的不断渗透,更应该结合信息技术的教学优势,对教学环节进行趣味性延伸,才能更加积极地面对教学研究的意义,提升学生对待信息技术学习好感,设置更加轻松的课堂研究方式进行积极主动地学习,探索信息技术的优势与真正含义,才能发挥信息技术课堂的最终研究意义,提升信息技术的学习含量。

参考文献

- [1]陈秀顺.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J].中国校外教育,2019(35):165-165,167.
- [2]李志红.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用途径[J].知识窗,2019(16):114-115.
- [3]吴小玉,李成苗.游戏教学法在小学信息技术教学中的实践探究——以《神秘的二进制》为例[J].进展:教学与科研,2019(7):66-67.