

# 小学信息技术游戏化教学行动策略分析

徐炫

(抚州市东乡区瑶圩乡中小学 江西 抚州 331809)

**[摘要]**在近年来,游戏化教学的模式受到了教育学者们的关注,主要就是因为学生在成长的阶段,对于游戏有着较强的喜爱程度。如果在课堂教学活动实施的过程中,能够把游戏化这一理念渗透其中,那么就能够真正的吸引学生的注意力,采用因材施教的方法提高教育的整体效果。所以,本次文章也是结合小学阶段信息技术这一学科教育开展现状,重点了解到游戏化模式在其中的具体应用策略,主要目的就是发挥出游戏教学所具有的特色,从而保障学生能够在良好的学习过程之中感受游戏带给学习的乐趣,从而激发学习信息技术相关知识的积极性。

**[关键词]**小学;信息技术;游戏化;教学行动

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.05.2377

## 前言

在课堂教学中融入游戏化这一思想理念主要指的就是把游戏与课程之间相互结合,真正的凸显出游戏活动开展阶段的趣味性,提高学生对所学习知识内容的兴趣。所以,在小学信息技术课堂上也不例外。利用游戏的过程能够让学生更好的掌握知识,也能够巩固学生所学习的知识内容。如果想要真正的应用游戏教学法,教师就需要准确地把握尺度,发挥出游戏这一手段的辅助性作用,从而达到课堂最佳的教学目标。

## 一、教学准备策略

在游戏化课堂教学工作开展的前期,教师还需要充分的做好课堂的准备工作,确保游戏的选择真正的符合信息技术教学的要求,能够科学合理地吧相关知识内容进行导入。在实际教学阶段,游戏的应用方式主要有两种,一种就是借助教学的工具,第二种就是利用元素的融入开展相应的游戏。这样的形式都能够对信息技术的相关知识进行完整的呈现,也能够让学生在体验游戏的过程之中学习到知识内容。所以在课堂上,教师首先需要做到的就是明确这节课教学工作主要目标,借助游戏真正的实现有效知识的导入,也可以通过游戏强化学生对于知识运用和练习的能力。所以教师就需要结合小学阶段学生身心发展的规律,选择学生比较喜欢的游戏内容,分析学生学习的现状,确定游戏的难易程度。这样才能够保证整体教学的目标得到有效的落实,也能够游戏导入这个环节中明确学生学习的任务,使学生掌握课堂知识学习的重点和难点。

例如:教师就可以从学生实际的生活经验角度出发,选择学生比较喜欢的案例进行游戏活动开展。在学习五笔打字方法的时候,很多学生对于这个口诀无法清楚地进行记忆,教师就需要利用多媒体制作出不同偏旁之间组合的小动画,让学生能够清楚地掌握五笔打字的具体方法,也能够发挥出这一打字形式所具有的优势,从而提高学生学习的积极性和效果。

## 二、活动实施策略

想要真正的结合使用游戏教学的方法,在开展相应教育工作的前期,教师就需要做好有效的导入,确保学生积极主动地参与到相关活动的过程之中。例如可以利用设置悬念的方法提出一个有意思的游戏,让学生大胆猜想之后,再专门介绍游戏。这样的导入形式就能够快速地吸引学生的注意力,也能够让学生在参与游戏的过程之中,提高知识学习的效果。

除此之外,开展游戏化教学的阶段,教师也需要通过疑问设置的方法激发起学生学习的积极性,合理的对关卡进行设计,使学生能够真正的在闯关的过程中使得自身技能也得到了训练,最终达到良好教学的目标。按照教师所提出的学习计划以及游戏的流程,学生可以最为清楚的掌握学习的具体思路,并提出游戏制作的相关方案,以小组为单位进行讨论,这样就能够愉快的氛围中保证学生快速的掌握信息技术有关的知

识,也能够实现创造性教学的目的。为了避免学生沉迷于游戏,教师还需要加强有效的观察,适当的对学生进行引导,让学生能够在游戏结束后自主地对所学习的知识内容进行总结,这样才能够把玩与学之间的联系进行有效地把握,从而使学生在最佳的环境下掌握各种各样的技能。

## 三、评价开展策略

在小学的信息技术课堂教学工作开展过程中,结合使用游戏化的教学工作,也需要设计出科学合理的评价环节。所以,教师给予的评价就是反馈课堂上游戏教学的效果,也能够对学生学习的情况进行科学合理的判断。教师根据教学的需求对活动进行有效的调整,确保学生能够真正的掌握学习相关的内容。学生已经能够充分地理解所需要学习的知识之后,教师就可以为学生提供更多游戏的时间,帮助学生加强对所掌握知识的操作能力。而根据学生的表现,教师也可以适当的组织学生展开自评和互评等各种各样的活动,这些都能够加强学生对于自我当前知识学习现状的反思,引导学生认识到自身存在的各种各样的不足,从而达到改进当前学习现状的最终目标。

在信息技术学习的过程中,学生的基础水平,学习的能力,真实掌握的程度实际上都是存在一定差异的。所以教师在开展教学评价的过程中,也需要利用分层次评价的形式,避免出现一刀切的现象,从而以每一个学生个体的角度着手对学生进行合理有效的评价,这样就能够让学生感受到教师给予自己的关注和重视。从而增强信息技术知识学习的积极性,为学生后续的发展和进步提供有力的支持和依据。

## 结论

综上所述,在小学校园内部,信息技术这门学科中所涉及到的知识内容难度并不高,但是由于整个课堂上缺乏具有趣味性的教学环节,这也难以激发起学生学习的兴趣。在教学大纲中,要求教师能够带领学生结合教材,学习最基础的计算机操作模式,这也造成了课堂教学氛围枯燥、学生难以集中注意力、学习效果不佳等各种各样的弊端。所以,本文也结合以上的内容,分析游戏化这一教学形式在信息技术课堂中具体的应用策略,主要目的就是真正的发挥出这一教学所具有的优势,从而保证学生能够真正的在具有趣味性的游戏环节中掌握更多的知识内容。使得小学生信息技术这一知识学习的水平得到全方位的提高和改善。

## 参考文献

- [1]张倩.浅谈互联网+背景下小学体育教学中游戏活动的开展[J].中国新通信,2020,22(23):155-156.
- [2]徐凯.游戏化教学模式在初中信息技术教学中的应用[J].中国新通信,2020,22(23):218-219.
- [3]张明.信息技术背景下小学体育高效课堂的构建探讨[J].田径,2020(11):79-80.