

基于游戏教学法的小学计算机教学策略研究

杨洋

(开原市靠山镇学校 辽宁 开原 112315)

[摘要] 喜好游戏是小学生的天性,在小学阶段的任何学科教师都可以在课堂之上适当引入游戏教学环节,能够更好地激发小学生提高自主学习的意识,尤其是在小学计算机教学课堂之上,计算机教师只有通过引入游戏环节,才能更好地改善计算机教学过程中枯燥乏味的课堂现状。在游戏教学法的应用和指导下,小学计算机教师能够真正做到寓教于乐。基于此,本文以游戏教学为基础,积极在小学计算机教学中展开教学策略的实施分析,以求顺利促进小学计算机教学效果和质量的提升。

[关键词] 游戏教学法; 计算机; 教学策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.06.2960

引言

当前在信息技术不断升级的发展形势下,在小学计算机教学环节引入计算机课程,从小学生抓起,更有助于提升和巩固学生的计算机知识基础。所谓的游戏教学法是指,计算机教师在计算机教学课堂引入游戏教学并设置相应的教学环节,通过引入能够使学生轻松完成学习任务的游戏,进而引导学生掌握更多的计算机专业知识。

一、积极倡导学生参与自主游戏提升学生学习兴趣

与计算机教学紧密相连的游戏教学,就是指在计算机教学课堂之上,通过游戏教学法的引导和应用能够为学生营造更加活泼和轻松的课堂氛围。学生在应用游戏教学的计算机课堂之上,主动参与到计算机课堂教学,在轻松活泼的教学形式下,学生才能更加自觉地投入到计算机课堂教学活动中。怎样将游戏与计算机教学进行有机结合,引导学生参与高质量的计算机课堂活动,对于小学计算机教师的教学能力和水平也是高水平的。只有在形象、直观的游戏教学中才能更好地化解小学计算机知识的抽象问题。其实抽象性和形象性在本质上存在很大的矛盾,尤其是小学阶段的学生拥有较强的形象思维,但是抽象思维能力却较弱。小学计算机教学依据学生好动、活泼的天性,保障小学计算机课程能够为学生带来更加浓厚的学习兴趣,这样才能保障学生在计算机课堂之上积极发挥学习的主体地位。例如,在小学计算机课上,计算机教师可以积极带领学生编定一些简单的程序,这些程序编好后会展现出有几何图形构成的玩具或者人偶形象,这样小学生便会觉得很神奇,也想在计算机教师的指引下,编制出更加富有创意的计算机小程序。计算机教师还可以将学生分成若干个学习小组,将编程所用的代码用教具展示出来,预先向学生讲授编程规则,在进入游戏环节后,每一个学生要根据编程规则,按照手里派发的编程码站队组合成正确的编程口令,获胜的小组便可以得到计算机教师预先准备好的小礼物。在教、学、做三维一体的计算机课堂之上,学生在参与课堂游戏的同时,也能不断提升计算机学习的能力。

二、克服游戏教学主观和随意性精准掌握游戏开展方式

在小学计算机课堂之上,教师在引入游戏教学的环节中,采用怎样的开展方式能够积极克服游戏本身的随意性和主观性,才能更加精确地在课堂之上进行教学指导,积极提升游戏教学在小学计算机课程应用中带来的教学效果,小学生有着丰富的想象力。因此,计算机教师要高度关注学生能否通过教学游戏不断提升自身在计算机课上获得学习的自信心。不断提升学生学习自信的优势在于能够有效避免学生因为计算机教学内容过难,从而导致学生对计算机学习失去兴趣。有些小学生由于年龄较小,在学习的过程中身心发展的成熟度还有待进一步提升,更多的学生需要进行对计算机教师的模仿,才能更加精准地完成游戏实践或者学习内容的掌握。计算机教师要坚决避免采用说教的教学方式,将计算机知识抽象地展示给学生,教师可以在课上应用一些包含丰富语言的教学游戏,这样便能够形象地将计算机教学中的生僻、复杂的专业词汇有效转换成学生通俗易懂的计算机专业知识,这样不仅能够极大地唤醒学生的语言天赋,也能积极提升学生参与课堂游戏及知识点教学的

兴趣。除此之外,小学计算机教师也可以在教学游戏中适当加入肢体语言,进而才能更好地提升学生理解和学习计算机知识的能力。

三、深化游戏教学内容提高应用契合度

游戏教学法拥有较强的趣味性,只有不断彰显游戏本身的魅力,才能顺利提升小学生对计算机教学内容的关注,最终才能顺利提升学生参与计算机课堂学习的趣味性。学生只有在趣味课堂之上,才能尽显自身的活力,并且在计算机课堂之上表达自身独特的见解。计算机教师可以为学生营造一个宽泛、和谐的学习范围。从教育心理学的角度来探讨,则是依据小学生活泼好动的心理,为小学生打造寓教于乐的课堂环境。自小学开设计算机课程以来,很多计算机教师无法把握计算机教学的科学模式,也无法将游戏教学融入课堂教学的契机,要想更好地应用游戏教学模式,需要从以下几个方面入手:第一,计算机教师要能明确孩子玩耍和游戏教学之间的主要区别,要深刻认识到游戏教学的意义和实用价值,计算机教师要科学设置游戏中包含的内容以及学生需要解决的问题,进而才能有效提升学生对计算机问题的理解与学习;第二,正确看待小学生的年龄和心理问题,计算机教师要积极看待小学生的好玩儿、好动之心,并放低对学生的能力要求,并且在学生参与的游戏中适当帮助学生给予一定的解决意见;第三,在计算机课堂寻找适当的教学契机加入教学游戏,同时,在信息技术水平不断发展的过程中,可以将计算机的科幻游戏引入到教学课堂之中,为学生创设出更多适合学生参与课堂游戏的条件,最终积极培养学生科学掌握计算机学习思维。

四、结语

总之,在当下不断推行素质教育的主要发展趋势下,教师应当始终坚持以学生为本的教学理念,通过积极引入和创设游戏化的教学模式,进而不断增强学生对计算机学科知识的认知能力以及学习能力。与其他教学模式相比,游戏化教学模式不仅能够彰显出较强的趣味性,还能在极大程度上调动和增强学生参与计算机课堂教学的积极性,学生在教师营造的通俗易懂的教学环境下,愉快地完成学习任务的同时,也会顺利提升学生对于计算机知识的掌握程度和记忆效果,最终保障学生高效、高质量地完成计算机知识的教学目标,最终使游戏化教学彻底实现应有的教学应用价值。

参考文献

- [1] 林红芳. 基于游戏教学法的小学计算机教学策略研究[J]. 智力, 2020(31): 25-26.
- [2] 张丽. 游戏教学法在小学计算机教学中的应用[J]. 陕西教育(教学版), 2020(09): 79.
- [3] 李进. 浅析游戏教学法在小学计算机教学中的运用[J]. 数码世界, 2020(01): 150.
- [4] 陈锐. 游戏教学法在小学计算机教学中的运用[J]. 福建电脑, 2019, 35(03): 143-145.

作者简介: 杨洋(1988.02.15),女,满族,辽宁开原人,本科,专业:小学教育计算机,研究方向:小学信息技术方面,职称:一级教师。