

# 游戏教学法在小学信息技术课上的应用研究

吴延群

滨州市滨城区第五中学

**[摘要]**文章通过参与教学设计、教学经验总结等方法研究应用游戏教学法进行信息技术教学的具体措施,并对结果进行分析与归纳。就现下小学信息技术教学情况来看,整体状况并不乐观,学生对信息技术课程缺乏深刻的认识,表现出来的学习兴趣不足,课堂参与积极性不高。而游戏教学法在信息技术课上的应用有诸多优势,包括增强教学创新性,提升教学趣味性,还能端正学生学习态度。基于此,教师可以在导入环节、教学环节以及复习环节引进合适的游戏活动,推动高效课堂的构建。

**[关键词]**游戏教学法;小学;信息技术

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.08.343

游戏教学法是一种具有趣味性的教学方式,在小学信息技术课程教学中合理引进游戏活动,以儿童喜闻乐见的方式融入信息技术知识与技能,这不仅可以提升他们的接受度还能让学生获得愉悦的学习体验。然而,就如今小学信息技术教学情况来看,部分教师对于游戏教学法缺乏清晰的认识,甚至带有抵触情绪,认为游戏活动在课堂教学中的介入会让学生“玩物丧志”。

## 一、小学信息技术教学现状分析

信息技术学科在互联网越来越成为主流形式的现代化社会中显得越来越重要,在素质教育不断深化的背景下进行了一系列改革,取得卓越成就,但是存在问题依然较多。就现下小学信息技术课程教学情况来看,主要问题有两个方面:

第一,缺乏深刻的认识,思想有待强化。在互联网逐渐渗透到社会的方方面面,极大地影响人们生活与学习的今天,人们对信息技术的重要性也有了深刻的认识,但是由于课程没有纳入考试行列,所以很多小学生仍然没有从思想上重视信息技术的学习,没有真正认识到它的作用。

第二,学生主体地位未凸显出来,课堂参与积极性不高。由于长期受到应试教育理念的影响,如今小学信息技术课上仍然以教师为主传授知识,学生处于被动位置,机械地接受教师的“投喂”,主体性没有得到应有的尊重,无法体验、感受到学习计算机的乐趣,而且对知识与技能的理解不够,更不能强化计算机操作,造成整体教学效果不乐观。

## 二、游戏教学法在信息技术课上的应用优势

第一,能够增强教学创新性。传统信息技术课上,教师单向传输知识,学生处于被动位置,这种教学情形下,不仅教学效果受到影响,学生创新能力的发展也受到严重阻碍。新课改背景下合理运用游戏教学法,将游戏活动与信息技术教学有机结合起来,引导学生在玩中学,学中玩,学生不仅积极性被调动,而且他们在操作过程中敢于突破,即大胆操作,这对激发他们的创造力与创新精神有重要意义,强化学生对有关知识与技能的理解和掌控,并且有效应用到实际操作中,能够明显提升学生信息技术能力<sup>[1]</sup>。

第二,能够提升教学趣味性。小学生是一个感性群体,好

动、活泼,对新鲜事物好奇心非常强,但是缺乏持久性,注意力难以长时间集中。在实际生活中,很多学生刚开始对信息技术的学习兴趣很高,但是时间一长,单一的方式以及枯燥的内容让他们逐渐丧失学习积极性与热情<sup>[2]</sup>。

第三,能够端正学生的学习态度。小学生是一个受情感驱动的群体,他们喜欢某件事物就会花费大量的时间和精力去研究,相反,若是不喜欢某件事情,就不愿意花费时间与精力。加上生活环境、家庭教育等方面的影响,现如今很多小学生缺乏良好的意志品质,在信息技术课程教学中,部分学生在操作计算机过程中经常因为遇到一些小困难就放弃了整个操作,缺乏坚持不懈、挑战困难的意志力与良好品质。运用游戏教学法可以调动学生能动性,符合小学生的学习规律与认知特点,在积极情绪的驱动下,学生主动、自觉地学习,即使遇到困难也会想办法去克服,甚至享受这种“闯关”的过程<sup>[3]</sup>。

## 三、基于游戏教学法构建信息技术高效课堂的具体措施

### (一)在导入环节引入游戏,激发学生学习兴趣

导入环节十分重要,尤其是对小学生来说,他们是一个缺乏自制力的群体,所以让教师经常感到头疼的一个问题就是“课前乱”现象。具体来说,在铃声响后,甚至在教师已经开始讲解课本上的知识时,仍然有小学生还没有进入学习状态,或是在做着课间没有做好的事情,或是思绪仍然游离在外,或是做一些与学习无关的事情如讲话、吃零食等。这种情况下,教师的讲课效果被削弱,因为真正被学生听进去的并不多。这种情况下,若是引进合适的游戏,就能瞬间吸引学生的眼光,调整好他们的听课状态。

例如,在指导学生学习鼠标时,若是教师一开始就去介绍鼠标的特征以及应用情况,会让学生感到内容十分枯燥,从而丧失学习兴趣,不利于其学习兴趣的激发。为了创造一个好的开端,可以组织他们开展“扫雷”游戏,展开竞赛活动,对于率先完成游戏的学生给予相应的物质奖励或精神表扬。此外,教师根据通过观察获取的信息调整教学方案,有的放矢地帮助学生巩固薄弱环节,这对提升教学针对性与实效性有重要意义。这样的课堂导入充满趣味性,不仅可以让学生快速进入学习状态,而且激发了他们对接下来所学内容的探究兴趣,使课

堂教学工作的开展事半功倍。

## （二）在教学环节引入游戏，突破课堂教学难点

对小学生来说，信息技术是一门有难度的课程。究其根源，小学生是一个感性群体，而信息技术有较强的抽象性、说理性，所以学生在理解过程中感到吃力。在传统信息技术课上，教师通常采取“讲解-接受”式教学法，直接将信息技术理论知识如一些操作的原理等直接“灌输”给学生，而后者则被动地记忆与消化。这样的教学方法让课堂教学呈现出单向传输的特点，学生感受不到学习的乐趣，能动性 & 积极性受到严重影响。为了构建高效课堂，教师应引进小学生喜闻乐见的游戏活动，如设计探究性游戏、合作性游戏等，让儿童在玩中学、学中玩，充分调动他们的能动性。

例如，在指导学生学 Excel 这部分知识时，若是单纯的口头讲述结合示范操作，对小学生来说有很大的难度，不利于他们的有效掌握，而且容易让学生产生抵触心理。这个时候，教师可以引进游戏活动。如“排序”教学中，组织学生玩“比数字大小”的小游戏，先让他们每个人在 Excel 表格中输入一系列数字，保存为一份文件。再随机抽取其中一份文件，从文件中找出“最小数”与“最大数”，将它们的和计算出来，比赛谁计算得又快又准。在这个过程中笔者发现，很多学生一开始都是通过肉眼的方式去寻找“最小数”与“最大数”，然后再去计算它们的和。但是一些提前预习了课本或者对 Excel 有一定基础的学生，他们学会用“排序”这个技巧快速找出最小数与最大数，再用加法求和。在有学生得到答案之后，剩下的学生明显有些着急，开始查找书上是否有更加便捷的方式，甚至有学生开始百度，最后使用“排序”的技巧快速找到“最小数”与“最大数”，计算出它们之间的和。这种玩游戏的教学方法对学生造成了一定的刺激，而且这种刺激并非单一感官刺激，它是多种感官综合刺激，对于学生获取与保持知识十分重要<sup>[6]</sup>。相较于传统课堂上直接交给学生“排序”方法，这种玩游戏的方式让学生自己动手探索、思考、实践，能够让他们在理解的基础上有效记忆。在指导学生学完“排序”知识后，接下来需要指导他们学习“公式”知识。由于第一次游戏已经激发出学生的探究欲望，所以趁热打铁组织他们再玩一个新的游戏效果会很好。为了避免数学薄弱的学生在游戏活动中处于下风，教师尽量避开复杂的运算，用他们熟练掌握的“+”“-”“×”“÷”展开简单的等式运算。具体操作中，教师将课前已经编好的“等式游戏”提供给学生，让他们在玩中学，形成你追我赶的氛围。最后，依据教学需求和实际情况一步步提升游戏的难度，组织学生在玩游戏的过程中学习“求和”“求平均值”等公式函数。对小学生来说，这样的游戏活动有一定的难度，所以教师可以采取小组合作竞赛的方式。

在运用教育游戏展开教学活动的过程中，教师需要把握好几点，比如遵循动态调整原则，即设计或筛选游戏活动的过程中要考虑到小学生的特点，比如他们注意力不能长时间集中，在学习过程中很容易转移注意力等，所以教师要遵循动态调整的原则，依据教学节奏变化而选择两个或多个游戏活动，以便更好地适应课堂与变化的教学环境。

## （三）在复习环节引入游戏，帮助学生巩固知识

在讲完课之后，教师需要带领学生复习一遍，从而达到查漏补缺、巩固强化的目的。传统信息技术课上，教师主要通过与学生一问一答的方式检测他们的学习效果，或者借助思维导图带领学生梳理一遍知识，这样的复习具有一定的盲目性，学生往往应付、敷衍了事，而教师也很难全面掌握学生的学习情况，不能有的放矢地帮助他们巩固与强化。高效教学视角下，教师可以利用一些简单的小游戏去测试，一方面，真正让学生参与其中，梳理并巩固一边知识，另一方面，消除他们的抵触心理，帮助其构建完整的知识结构。

例如，在指导学生完成“指法练习”后，教师可以引进“警察抓小偷”“打地鼠”等游戏活动，让学生在游戏活动中练习指法的有关操作，以此检测学生对知识与技能的掌握程度。相较于传统复习教学中让学生机械地记忆知识，这种游戏化教学方法可以充分调动他们的能动性，促使他们在轻松、愉悦的状态下完成知识建构。又如，在完成“word”模块教学后，教师可以组织开展“打字比赛”的游戏活动，提供他们一份文本，比如语文课本上的一段课文，然后要求他们对照着文本打字，要求准确和快速，此外要调整好字体、字号、格式等，最后按照完成 word 文本所花费的时间以及正确率评选获胜者，并给予一定的物质奖励或精神表扬。

## 结论

在信息技术教学中合理运用游戏教学法能够显著提升教学质量，对于端正学生学习态度、发展学生信息素养有重要意义。因此，教师要树立与时俱进的思想观念，不能固步自封，要善于创新、突破，结合小学生身心发展规律与学习特点使用新颖的教学方法，将游戏教学法全程贯穿到课程教学中，让教学过程充满趣味性，实现学生在游戏中发展，在游戏中学习，推动高效信息技术课堂的构建。

## 参考文献

- [1]徐君.浅谈小学信息技术课中如何提高学生的学习兴趣[J].新课程(上),2018(12):168.
- [2]张晖.农村小学信息技术课游戏教学的应用研究[J].中学课程辅导(教师教育),2019(05):121.
- [3]李生旺.游戏化教学模式在小学信息技术课堂中的运用[J].试题与研究,2019(34):107.