

# 游戏在小学信息技术教学中的运用研究

王君彩<sup>1</sup> 王永珍<sup>2</sup>

1 山东省临沂市临沭县第五实验小学 2 山东省临沂市临沭县郑山街道中心小学

DOI:10.32629/jief.v2i10.2332

**[摘要]** 信息技术是小学教学体系的重要组成部分,对小学生而言,信息技术教学应讲求趣味性,不但能吸引学生的注意力,提高持久性,还能激发兴趣,自主挖掘知识的魅力。本文结合笔者多年的小学信息技术教学经验,探讨小学信息技术教学中游戏教学法的应用。

**[关键词]** 小学教学;信息技术;游戏教学法;实践应用

**中图分类号:** G623 **文献标识码:** A

小学生正处于好奇心与求知欲大增的成长阶段,而小学现代信息技术的教育目标重在应用趣味性进一步激发学生求知欲,促进其知识体系的构建和能力的培养。由此可见,游戏教学法与小学信息技术有着极高的契合性,前者符合小学生的心理特征与成长特点,并与信息技术课程的特点相适应,教师积极将游戏教学法融入小学信息技术教学中,能够极大地促进课堂效率的提高。

## 1 精心设计,利用游戏导入新课

游戏活动与信息技术课堂的完美结合,离不开教师的精心设计。想要让游戏活动发挥预期的教育成效,既要符合信息技术教学内容与教学目标的要求,也要满足小学生的认知水平与兴趣爱好。试想一节课的开端从游戏切入,必能让孩子们迅速进入积极的学习状态,产生探究知识与提高技能的强烈欲望。

例如学习如何使用鼠标时,这是信息技术的基础内容,然而传统的教学模式多为照本宣科,机械化地讲解理论,导致学生无聊至极,甚至早已对信息技术知识失去了探究兴趣。针对这个情况,为了让学生亲身体会信息技术的魅力与应用价值,上课前我没有急于介绍“鼠标”,而是以小组为单位开展激烈的“扫雷”游戏比赛。就在大家集中精力玩游戏的过程中,逐渐发现了游戏的规律,鼠标知识也巧妙地渗透其中,学生对“鼠标”的奥秘充满了探究学习的欲望。

## 2 多样活动,利用游戏活跃氛围

以往小学信息技术教学效率低的最主要原因是教学过程枯燥无趣,沉闷的气氛难以调动小学生的参与热情。对此最佳解决办法就是运用游戏教学法,打破课堂的沉闷氛围,以游戏为载体吸引学生的注意力,调动参与兴致,在活跃的思维中思考与学习。那么究竟什么样的游戏方案能吸引学生主动参与?这就需要教师组织多样活动活跃氛围。

例如,学习“制作我的网页 PPT 课件”时,先引入“走迷宫”的主题游戏,要求学生根据游戏规则操作:鼠标绕行时不能碰到障碍物,看谁以最快速度走到终点,就取得胜利。在游戏中,大家的兴趣盎然,我趁机提出几个问题启发学生思考:①假如让你来设计一个新的“迷宫”游戏,你想做几张幻灯片?每张幻灯片上都有哪些内容?②你会怎样设计迷宫的线路走向?③每张幻灯片之间怎样关联起来?通过做游戏和解决问题,学生也就逐步了解超链接的载体组成,明确链接目标与链接方式,一边做游戏一边操作,逐步掌握本节课的知识点。

## 3 探究学习,利用游戏激发动力

小学信息技术的内容广泛,既有计算机基础知识,也有计算机操作技巧、网络应用技巧等等,繁琐的知识点以及复杂的操作,往往让他们无所适从,必然影响学习积极性。那么在教学中,如何激起学生的探究

动力?笔者认为自然要从游戏着手,巧妙地将游戏活动与计算机操作结合起来,引导学生体会学习信息技术的趣味性,树立学好信息技术的自信心。当他们在游戏中遇到问题时,也会自觉地想办法解决,运用信息技术知识处理实际问题,实现知识迁移。

例如学习如何使用画图工具时,先不要急于给出各种复杂的工具操作方法,而是以趣味游戏作为过渡,导出孩子们在幼儿园最喜欢玩的“上色”小游戏,给出各种各样的图案,让他们利用计算机工具“涂”上五颜六色的色彩,在游戏中他们通过单击、双击、滚动、拖动等频繁的操作,逐步掌握了信息的操作方法,了解不同画图工具的功能与使用方法,这相比传统的演示学习,效果自然更加理想。

## 4 调动思维,利用游戏内化知识

信息技术是一门重实践的学科,因此我们要摒弃过去灌输式的教学方法,不能让学生死记硬背,更重要的是让他们在实践中思考与学习,巩固知识、利用知识,保持学习的动力。

例如学习“美化桌面背景”时,本节课综合了计算机桌面整理的相关知识点。在教学中,根据学生以往掌握的“让文件有个家”、“管理好文件的家”等知识点开展游戏活动。在游戏竞赛中,每3-4人为一组,各组分配任务并轮流上机操作,分工合作整理电脑中的不同文件夹,保持整个桌面整洁、有序。最后比一比,哪个小组完成任务的速度最快、整理的效果最好。小学生的好奇心强,依照他们的争强好胜心理,将信息技术教学与趣味的游戏竞赛相结合,能够达到事半功倍的学习效果。

综上所述,小学信息技术教学活动的有效开展,需要教师多思考、多改变、多创新。立足信息技术的学科特色,考虑小学生的学习特征与认知规律,设计生动、趣味的课堂游戏,由此激起小学生的探究兴趣和参与热情,让他们在丰富多彩的游戏活动中探索信息技术的奥秘,强化知识积累、提升技能水平,并且在游戏中巩固知识,促进知行合一,这也符合新课标对信息技术教学提出的客观要求,有利于提高信息技术教学质量,强化小学生信息技术核心素养。

## [参考文献]

- [1]张红.信息技术与游戏巧妙结合使小学信息技术教学流光溢彩[J].新课程·中旬,2019,(9):94.
- [2]杨斌.“游戏化教学”模式在小学信息技术课堂中的应用[J].数码设计(上),2019,(8):280-281.
- [3]杭晓峰.例谈小学信息技术教学因材施教策略[J].中国信息技术教育,2020(19):61-62.