

# 游戏让小学信息技术课堂更有趣

白玉忠

(甘肃省临夏县新集镇夹塘小学, 甘肃 临夏 731800)

**【摘要】** 全球经济迅猛发展, 高端科技带来的信息化时代, 给人们的生活带来了日新月异的变化。计算机技术也已经成为所有学习者最需要的掌握技术之一了。小学信息技术课堂也可以通过游戏化教学方式让教学更加富有趣味, 激发学生的学习积极性, 探寻教育教学变革的创新方向, 从而建立有效的现代信息科技教学。

**【关键词】** 小学信息技术课堂; 游戏; 有趣

## 引言:

游戏融入小学的信息技术课堂中, 教师可以根据教材内容创设一些游戏化活动, 调动学生的积极性与创造力, 使学生在不断实践中获得长足进步。各组成员间通力协作, 整体的教学活动过程中体现了创新性与趣味性。教师适时对学生的疑难问题作出相应的指点, 教学内容在游戏化实践中得到了很好的掌握和巩固。

## 一、游戏融入小学信息技术课程中的意义

### (一) 有利培养学生的主体地位

传统的小学信息技术课堂, 因为教学方法较为简单, 所以很大的程度影响着小学信息技术课堂的教学效果。而呆板的小学信息技术课堂, 则很难真正充分调动起学生学习的积极性。<sup>[2]</sup> 教师把游戏化教学方法整合在小学校信息技术教育课程中, 实现了“以学生为本”的教学要求, 从而真正地充分调动了孩子的读书热情度, 开发了孩子潜在的智力。通过有效的游戏化课堂教学方法, 让小学生可以在一种比较轻松、愉悦的学习气氛中学习。

### (二) 有利于促进学生全面发展

小学信息技术教学是一件实用性很强的教育工作, 在课堂中加入生动有趣的小游戏, 就可以真正的引导学生“动”起来, 从而提高了教育工作的有效性。在团队游戏中, 也能够让学生们在互帮互助、团结奋进过程中, 加强了他们的交流技能和团队意识。把科学、富有启发性的游戏方式融合在教学工作中, 提高了学生的创造力, 既符合了新课程教学内容, 也促进了小学生的全面发展。

## 二、小学信息技术课堂的现状

### (一) 偏重知识、技能的价值取向

小学的信息技术学科教师不只是教学信息技术基础知识, 更重要的是促进学生掌握相关操作技术。

在传统的信息技术课堂教学中, 由于教师们更多地以讲解知识为主, 对教学过程监控不力, 忽略了对学生的实践技术的培养, 缺少对学生逻辑思维能力与创新能力的训练<sup>[1]</sup>。也忽略了调动学生掌握信息的主动性。只有跳出了传统的应试教育的局限性, 使学习者在愉快的游戏气氛中合作探索, 才能有助于学习者更有效的把握知识, 有效促进学生的思维发展。

### (二) 教师的教学理念落后

信息技术课程对小学生而言, 产生巨大吸引力的因素主要是学生们对网络游戏的好玩的心理。而在传统的信息技术课堂, 多为以单向课堂为主, 由教师讲解基础知识和操作方法, 学生划出重点跟着教师操作一下。这样的课堂教学方式束缚了他们的思想, 也抑制了他们的能力发挥。而游戏化教学方式, 以寓教于乐的模式, 利用网络游戏的趣味性引导学生, 在创造性的网络游戏体验过程中形成了他们的信息化核心素质, 以培育未来社会全面发展需求的创新性人才。

## 三、运用网络游戏在学校信息化课程中的有效策略

### (一) 恰当用游戏来活跃课堂气氛

游戏化教学模式, 并非将游戏充斥在整个信息技术教学课堂, 而是有针对性、有明确目标的利用游戏化教学方式作为调动学生创造性高阶思维、深度开发学生智力的重要催化剂, 来形象有趣的潜移默化中实现教学目标。由于小学生年龄普遍相对较小, 正处于生长发育的重要时期, 尤其是神经发育还没有完善, 导致了学生不能将注意力完全的集中到教学内容中。而对于小学生来说信息技术理论知识和实践技能更是抽象深奥、单调乏味, 学生对于信息技术的专用术语往往很难长时间集中注意力。

教师根据小学生这一身心发展现状进行研究发现,积极利用游戏化教学方法使小学信息技术教学内容趣味化,能够很大程度帮助学生在轻松愉快的教学氛围中将注意力集中到计算机教学中,解除学生对于信息技术深奥难懂的专用术语的畏难抵触心理。游戏更好的唤醒儿童的天性,让儿童的心智机能充分活跃起来,在轻松愉悦的游戏化的信息技术教学过程中创造性的自我表达自我发展,教师可以将益智类的小游戏,例如“五子棋”“黄金矿工”“连连看”以及“找不同”等游戏,下载安装到学生的计算机中。把信息技术知识教学前的10分钟左右的时间,设置为学生游戏时间,让学生对信息技术课堂充满兴趣和期待,并自觉做好预习复习任务。当教师号召学生玩游戏时,学生全部处于激动与期望的状态。在学生进行游戏的同时,将注意力全部都集中到计算机中,为信息技术课堂的进行做好充分的心理准备。

如在小学信息技术教材中的鼠标训练,课本中也早已把游戏活动纳入内容。第课时要让每个学生先了解键盘原理及其动作,在“鼠标陪我玩一玩”便是要让每个学生透过“涂色”“连连看”等游戏

来强化使用鼠标的正确动作。教师结合课文内容,并根据连接方式多找些符合小学生兴趣的网络游戏应用软件,如:切西瓜、字母打靶游戏、趣味迷宫、4点计数游戏、赛马等网络游戏。在这些游戏中,学生想要让自己动作更快得分更高升级更快,就必须更迅速按键,正确率更高。如此一来,随着游戏的开展,同伴间也就会相互竞争,从而调动积极性,这样使原来枯燥乏味的指法教学在游戏教学中更加生动有趣,也就不知不觉提升了学生指尖的灵敏度,从而增加了进入速率。就在充满紧张竞争和童趣的游戏过程中,把信息技术课堂教学中很难记住的各种专用术语和操作技能都牢记于心,如回车键、空格键、换档按键、光标按键、退格按键等按键的名称和功能都牢牢把握了。相反,假如强行让他们去背诵繁琐的术语知识,背熟按键字母顺序、按键功能,过程痛苦艰难而操作效果并不见得好,不利于学生的创造性高阶思维的培养和核心素养的提升。让学生进入到专门训练指法的游戏中熟悉所有指头的分工,在速度上有所提高的时候,使用“WPS”等应用软件编写简单的文档进行指法练习,则起到事半功倍的效果。



郑贤教师曾指出：“游戏是通往电脑世界的捷径”，但对于游戏的取材范围要切合学生的认知能力和能力发展水平，游戏的时间一定要严格控制切合学生的身心健康发展，教师要选用最优质的切合小学生教学目标的趣味益智的游戏，同时，教师也要抓住好契机，在课堂中渗透德育教育内容，给学生推荐优秀的课堂教学游戏软件，益智性游戏软件中融入信息技术教学的精髓，使枯燥的信息技术理论教学更有趣味。

## （二）知识技能融入游戏寓教于乐

游戏应定位在对课堂的一种弥补，但并不完全取代传统课堂，唯有把游戏这个新兴的教育手段和传统的课堂形式融合起来效果才会更好。因为教学毕竟不同于玩乐，娱乐是最简单、没有压力的，而学习过程又涉及对多个复杂概念的认识、记忆与运用，把学与用有机地融合起来。在轻松愉悦的游戏中，运用专业知识、智慧处理在游戏中出现的各类现实问题<sup>[5]</sup>。或者，教师也可偶尔使用游戏动画，让动画、游戏和教学内容之间形成了必要的联系，学生也可以按照自身需求自由选取教学内容，这就防止了学生对传统的“教师演示，学生模拟”教学方法形成反感。

如，针对学校中不同年龄段的学生，我们可把各个课程中的基本知识点设置为flash小游戏，使游戏内容和知识点有机地融合，问题的出现和故事情节也尽可能地完美融合，如同在小说中、生活中的问题发生得那么和谐、自然，然后说明游戏规则，让学生通过自主学习进行游玩。并利用虚拟的环境让学生去感受知识的使用价值，就这样转变了被动为主动，即学习了知识，也实现了玩乐，从而真正实现了“寓学习于游戏”“寓教学于乐”，从而取得了事半功倍的效果。

又如在小学信息技术课程中的《走进电脑》这一课，要直观讲计算机系统结构较为单调，教师先用多媒体课件把计算机系统各组成部分及重要功用展现清楚，再用设计的flash动画片演示计算机系统拆装流程，接着提出游戏教学内容：你现在有四千元钱，到各商店（一套flash动画片）购买电脑配件，接着拼装出你的计算机系统。<sup>[4]</sup>学生们玩得非常开心，而且大家都可以配置出有自己特点的电脑。这既激发了学生的学习兴趣，加强了记忆，也让课堂教学变得更加愉快生动有趣。

一味地为了使课堂更加热闹，而将网络产品化的电脑游戏或动画渗入课堂，这不是真正的寓教于乐，很难起到真正的教育实效，反而容易引起学习者沉迷

于娱乐本身，而忘却教学目标本身，更有甚者深陷游戏泥潭形成心理障碍。在把游戏和信息技术课程融合的过程中，游戏并不是单一的娱乐活动，而是在游戏过程中融入信息技术的相关知识、技术，让学习者在充满乐趣的途径中潜移默化的认知信息技术知识、熟练操作信息技术操作技能；同时学习者还能够在实践合作探究中总结可取之处，认知游戏所承载的德育价值，并在游戏过程的耳濡目染之下帮助学习者建立合理的学习方式和良好的学习习惯，使学习者积极主动地投身到教学活动当中，对教学活动产生了饱满的学习兴趣。如此，也就是把原来严谨的“讲计算机”和沉闷的“学计算机”变成活跃的“玩电脑”和轻轻松松的“用计算机”，使课堂气氛愉快而有意思，在学中玩，玩中学，学有趣味，学有力量，学有效果：也就是很好反映了以“学生为中心”，反映“以人为本教育”在小学信息技术课堂，通过游戏化教学方法，达到信息技术和其他科目课程内容的相互渗透，使学习者在一种综合性的教学环境下认知和运用多学科知识，逐步实现小学素质教育培养目标和促进学生核心素养的提升。

## （三）游戏练兵中培养创新能力

把游戏当作“练兵场”，既训练了学生的合作能力，灵活应变能力，发展学生的智慧，也能够丰富学校的教学形式。这就需要我们教师不断地选择或设计创新丰富的游戏形式，将游戏和教师教学、学生自由探索、组间比赛等方式紧密结合在一起，围绕着教育目标，逐步巩固学习知识，并训练学生在多方面的综合能力。

游戏活动的融入一改旧式“一言堂”的小学信息技术课堂教学模式。学生参加自主合作、主动探索的游戏活动中，以自信昂扬的斗志参加融入了信息技术课程内容的竞赛活动，通过对每个学生进行分类，并让学生进行不同小组之间开展比赛，促进学生在比赛中互助合作主动挑战，在合作中感受获得成功的快乐，通过这样促进了合作课程的发展，使学生获得成功的自信，并保持对信息技术的浓厚兴趣。同样，在游戏活动过程中出现了问题时，学生间也能够通过集体探讨、共同研究寻找答案，学生在寻找答案的过程中也能够进一步发掘新问题，并以此推动其创新精神的发展。

如在小学信息技术课程中的《迷人的鼠标》这一课中学习鼠标单击动作，通过竞赛的形式帮助小学生进一步积累知识点，在竞赛完成后再奖励获胜者，从而进一步调动学生的学习兴趣。又例如，由于游戏软件的编程逻辑完善，学习者能够直接启动

游戏编程,并参与游戏编程的设计与修改,从而能够把游戏的发展过程跟着自己的思维方向去进行,从而感受游戏编程的无比魅力,甚至还能够启发生们自己去编程并研发属于自己的游戏。教师从编程方面正确引导学生,有助于发展学生的聪明才智,增强动手能力,培育学生创新意识。这也较有利于高年级学生。

#### (四)巧用游戏促进合作探究

积极的更新传统的教育理念,把全新的教学方法纳入到教育工作之中,现已成为当前学校教育管理工作中的主要内容。教师还需要在传统教育教学模式的基础上,增加游戏等更为有效的教育手法,并通过运用多样手法,实实在在的提高教育的效果。小学时期的学生,对未知事物具有浓厚的兴趣,因此教师就需要精准的抓住他们的学习特征,并设计出有利于他们学习的教育环节。游戏式教学方法可以充分调动起学生的兴趣,能够提高学生的学习效果,让学生比较扎实的把握课堂主要知识点,教师们可以很积极地将分组式合作教学和游戏化教学方式互相融合。<sup>[5]</sup>因此,教师在教学 Word 时,针对检验学生使用 Word 做贺卡的有关知识点,教师便可运用游戏化教学模式进行教学。教师们可以把五名学生分为小组,运用分组练习的形式,共同完成使用 word 自制贺卡的教育任务。首先,确定了每位学生在分组中的各项任务。然后根据“纸张设置照片插入一文本置入一文本设置一照片设置”这五方面进行细化的分配,把各种各样的各项任务布置给学生。在准备好贺卡素材的前提下,教师指导每个学生以分组的形式完成贺卡工作,各个学生之间轮流完成自己的任务,教师利用各组成员间的合作完成贺卡,看哪组又好又快地做好了贺卡。教师运用分组协作的模式,真正的充分调动了学生的读书兴趣爱好,在每个学生动手动脑的过程中,加强了学生团队合作,让每个学生在互帮互助下解决问题,提升了每个学生知识点掌握能力,从而增强了每个学生信息技术课堂的学习效果。

#### (五)精选游戏服务于教学目标

我们经常看到如此的情形:整堂课中教师使用了大量游戏,学生心情也十分高昂。而下课后教师询问学生,这节课学了多少?但学生们却非常的迷惘。毫无疑问,这种寓教于乐的游戏化教学方式是错误的。主要因素就是教师们未能很好地解决游戏表现形式和课堂教学目标之间的关联,过度重视了游戏形象化表现形式却忽视了课堂教学目标的实现。游戏是一个手段、一种载体,一个对教育的补

充,一切游戏活动都应该服务于教育目标,这就是游戏在教育中运用的基本前提。所以,在选择游戏的时候,应该和教育紧密联系,应该注意游戏与教学之间的有效融合,注意对教学方法的正确掌握,也必须充分考虑教育实际,一些内容能够融入游戏,一些则不是;引进的游戏应当难易适宜、多样化、具备一些挑战性,但不能难度偏高、费事太多;那些内容单一,与课堂不相干的游戏也不宜被引进;而要针对学校课程、学生特点等现实需求来挑选游戏,以服务于信息课程教学目的,并提升学习者的课堂学习效果。这样拓展性的操作游戏,让学生倍感兴趣,创意萌动,既巩固了信息技术学科知识和能力的学习效果,又培养了学生的人文素养。游戏过程中教师主要适时对学生的疑难问题作出相应的指点,教学内容在游戏化实践中得到了很好的掌握和巩固。趣味性实践操作中,提升游戏课堂质量。

#### 四、结语

游戏作为教学资源引入课堂,以新颖的角度、更为丰富的手段和生动活泼的表现形式,加深了孩子们对小学信息技术的理解和感悟,这些理解和感悟完全建立在自觉和趣味的基础之上,使学生健康愉悦地生长与发展。游戏是把双刃剑。游戏化教学成功的关键还在于教师,教师要不断提升自身的人文素质,为小学生慎重挑选、策划游戏内容,并正确引导学生的兴趣爱好,以达到教育双赢。

#### 参考文献:

- [1] 朱鹏飞.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J].学周刊,2020(4):87.
- [2] 傅许章.浅析游戏教学法在小学信息技术教学中的作用[J].考试周刊,2020(13):113-114.
- [3] 刘建国.游戏主题教学在小学信息技术课堂教学中的实践与思考——以小学 Scratch 游戏主题为例[J].中国教育技术装备,2020(13):108-110.
- [4] 汪末叶.信息技术支持下的小学一年级游戏化数学教学实践与思考[J].文渊(中学版),2020(1):91-92.
- [5] 罗宗军.游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J].中外交流,2020,27(15):336-337.
- [6] 蔡景兰.浅析小学信息技术教学中如何运用游戏教学法[J].魅力中国,2019(32):22-23.
- [7] 段兆宏.小学信息技术课堂中游戏化教学方法的应用[J].文渊(中学版),2019(1):630.
- [8] 周兴权.小学中段信息技术教学中游戏教学策略的运用[J].中国信息技术教育,2014(16):148-148.