**小学信息技术游戏教学**

**黑水小学 董大海**

一、在教学中设计小游戏符合学生身心发展特点

小学三到六年级的学生年龄一般在9～12岁，学生在这个年龄阶段一般是注意力不稳定，容易分心；注意的范围小，注意力的分配和转移能力较弱；注意有强烈的兴趣性、直观性和情感色彩；意志力薄弱，自制力差等。通过小游戏来组织知识点可以大大提高学生的学习兴趣。例如“指法比赛”的小游戏，在小学三年级讲到指法练习的时候，可以设置一个练指法的小游戏。学生通过学习“金山打字”这个软件，练习了指法，而且还能学习英语单词等其他知识。

如果单纯的讲指法练习，学生会感到很枯燥，也缺少积极性，在教材中把这一技能用小游戏的形式来组织的话，那么学生的兴趣就能提高。另外，教材中所设计的小游戏也是有规则的，像这个例子一样，学生在做游戏的过程中就会自觉地遵守游戏的规则和秩序。因而，游戏也特别有利于学生从小养成良好的规则意识。

二、利用小游戏更有利于信息技术教学

兴趣是最好的老师，是激发创造性思维、开发智力的催化剂。在小学信息技术教材中加入一些小游戏，可以使教师在教学的过程中，利用游戏式的任务激发学生学习的兴趣，将学生的学习兴趣转化为学习知识的动力。小学生毕竟年龄小，好动、好奇性强，往往是坐不住，对于单调的重复练习逐渐产生厌倦。适当的游戏可以促使学生在浓厚兴趣的推动下学习，学生一旦取得一定的成绩，就会产生学习的价值感、荣誉感和喜悦感，学习兴趣得到进一步升华，形成良性循环。

在给小学生讲“画图”软件里的工具时，可以设置小游戏，通过“七巧板”小游戏让学生一边学习“画图”里的工具，一边掌握操作技能。

例如，小学四年级上册主要讲的是画图软件，单纯的软件操作是一件很枯燥的事情，但是我们不能把枯燥乏味带给学生，使学生对学习信息技术这一学科失去兴趣，而应该让他们学有兴趣、学有动力、学有成效。教材设计小组的专家和老师就尝试通过小游戏把信息技术的技能培养与促进小学生的学习兴趣结合起来，通过小学生喜爱的学习方式，激发学生的想象力。着重培养学生学习信息科技的基本技能以及在信息化环境下的基本行为规范，让学生在愉快的活动中学习和探究。

虽然小游戏能促进信息技术的教学，但引入的时候还应注意以下问题：

1．游戏本身的功能不可忽视

游戏有利于学生的竞争与合作意识、规则意识的培养。由于大多数的小游戏都是需要多人参加的活动，学生在做游戏的整个过程中，都需要广泛的相互合作和协调。因而，在教材中加入小游戏有利于培养学生的团队精神和全局意识。

游戏还可以改善身体和精神状态。学生是一个特殊群体，学生的学习是很紧张的，在繁重的课业负担下，偶尔娱乐一下，放松心情也是很有好处的。所谓学习必须有张有弛，一直绷紧神经，或者长期处于一种高压力的状态下，对于一个学生，无论是心理还是生理，都有很大的负面效应。而且，也会由于心理和生理状态的不好，导致学习效率的降低，对学习极为不利。在这种情况下，偶尔玩一玩游戏，就可以很容易放松紧张的心情，并且对于一直绷紧的神经有很好的调节作用，减少课堂上带来的疲劳。

2．教材中引入小游戏是贯彻“以人为本”方针的需要

以人为本就是以学生为本，把游戏精神融入教材，使学生成为真正的学习主人。以学生为本不仅仅是以学生的知识增长、智力开发为本，而是以学生的全面发展为出发点。在这个过程中，学生还会不断地获得成就感，更大激发学生的求知欲望。用做游戏的方式来学习，对学生掌握学科理论知识有很大的帮助，而且对其他学科的学习也会产生有利的影响。

如何将玩和游戏与教育和学生的学习结合起来，最大的发挥出游戏的教育价值，还需要我们不断的实践和总结。