

# 游戏化教学在小学信息技术教学中的应用

阿依古丽·图尔荪

新疆生产建设兵团兵地融合发展草湖项目区巴合齐乡中心小学, 新疆 喀什 844200

DOI:10.61369/EDTR.2026080036

**摘 要 :** 游戏化教学法集趣味与教育为一体, 鼓励学生“在玩中学”, 对强化学生的学习动机、提高学生的学习效率具有重要意义。为此, 教师可以应用游戏化教学法开展小学信息技术教学, 让学生通过丰富的益智类游戏、闯关类游戏和竞赛类游戏夯实知识系统, 培养应用能力。文章基于游戏化教学在小学信息技术教学中的应用类型展开, 系统分析小学信息技术课程的游戏化教学价值与方法, 提出游戏导入学习主题、游戏串联学习任务等教学建议, 以供参考。

**关 键 词 :** 小学; 信息技术; 游戏化教学

## The Application of Gamification Teaching in Primary School Information Technology Teaching

Aiguly Tursun

Xinjiang Production and Construction Corps Integrated Development of Grass Lake Project Area Baheqi Township  
Central Primary School, Kashgar, Xinjiang 844200

**Abstract :** The gamification teaching method integrates interest and education, and encourages students to 'learn by playing', which is of great significance to strengthen students' learning motivation and improve students' learning efficiency. To this end, teachers can apply the game-based teaching method to carry out information technology teaching in primary schools, so that students can consolidate the knowledge system and cultivate application ability through rich puzzle games, adventure games and competition games. Based on the application types of gamification teaching in primary school information technology teaching, this paper systematically analyzes the value and methods of gamification teaching in primary school information technology courses, and puts forward teaching suggestions such as game introduction learning theme and game series learning task for reference.

**Keywords :** primary school; information technology; game-based teaching

### 引言

随着信息技术在全社会的发展, 小学信息技术课程地位日益提高, 对学生的理论学习与实践提出新的要求。而在实际教学中, 由于学生的年龄较小, 对事物的认知尚处于初级发展阶段, 传统以灌输为主的教学方法较难取得良好效果, 教师亟须探索更加新颖的教学方式。游戏化教学以游戏为载体组织教学活动, 既能使学习过程符合学生的认知水平, 又能使整个课堂呈现出充足的趣味性, 正在成为教师的首要选择。教师应系统把握游戏化教学在小学信息技术教学中的应用, 探索小学信息技术课程与趣味游戏的融合之道, 为学生提供别开生面的学习模式, 以此促进其主动且深入地有效学习。

### 一、游戏化教学在小学信息技术教学中的应用类型

#### (一) 益智类游戏

游戏化教学在小学信息技术教学中的应用需要调动学生的智慧、促进其主动学习。为此, 教师首先可以设计益智类游戏, 保证其内容契合小学信息技术教学要求, 难度适应学生的认知水平。游戏过程以分析、推理、讨论为主, 确保学生充分调动学科思维, 展现个人智慧。教师也能通过游戏过程观察学生表现, 评估其思维模式和学习能力, 为后面的深入教学做好准备。

#### (二) 闯关类游戏

闯关类游戏是基于一个学习主题设计不同的游戏关卡, 以此搭建由简到难的学习阶梯。小学信息技术教材由浅入深地编排教学内容, 使其适应学生螺旋上升的思维发展规律, 更加有助于学生理解并接受学科知识。教师也可以在此基础上设计闯关类游戏, 细化学习任务。学生每闯过一关, 就能掌握相对基础的信息技术知识, 提高一次学习能力。学生多次闯关, 积累丰富的学习经验, 持续提升自主学习水平, 为小学信息技术教学的深入开展注入动力。教师可以合理安排闯关类游戏, 将学生由单一的“学

习者”角色转变为“挑战者”，点燃学生学习热情，促进其渐进式学习。

### （三）竞赛类游戏

竞赛同样是营造教学氛围、激励学生学习的有效手段。通过设计竞赛类游戏，在小学信息技术教学中营造浓郁的竞争学习氛围，激励学生相互学习，能够有效增强学生的学习动力，提高其合作学习质量。教师还可以将竞争元素融入小学信息技术教学，设计公平、公正的竞赛类游戏。竞赛内容涵盖理论知识与实践技能两个方面，以此突出对学生的全面培养。竞赛过程鼓励学生自愿报名、和谐竞争，既能为学生搭建共同进步的平台，有效提高学生的综合能力，培养其对信息的正确情感。

## 二、游戏化教学在小学信息技术教学中的应用价值

### （一）激发学习兴趣，强化学习动机

小学阶段的学生虽然具有强烈的好奇心和求知欲，但是在传统侧重于理论讲解和教师示范的学习模式下感到乏味，降低学习兴趣。游戏化教学法的应用能够有效改善这一情况，达到激发其学习兴趣、强化其学习动机的作用。教师可以综合分析学生的兴趣特征和学习需要，设计涵盖“激趣”“促学”两项功能的课堂游戏。随着教学活动的推进，不断以趣味游戏替代传统的灌输式学习活动，让学生在轻松、活泼的氛围下提高学习兴趣，增强自主学习。当游戏目标逐步实现时，学生获得成就感与满足感，同样能够打破枯燥的学习氛围，促进学生不断探索和尝试。

### （二）优化学习过程，提高学习效率

基于游戏化教学开展小学信息技术教学，引导学生“在玩中学”，有助于突出学生的主体地位，优化其学习过程。教师可以通过多样化的游戏内容推进学习活动，确保学生“在玩中学”，丰富学习体验与实践参与。学生不再按照教师的简单指令进行概念记忆和技能训练，而是以更加主动的方式挖掘游戏中的知识和技能，有助于优化学习过程、积累学习方法。游戏富有变化，引导学生探索多样化的自主学习模式，促进学生自主成长，提高其学习效率。教师也能通过参与游戏优化师生互动环节，以此提高课堂指导效率，促进学生高效学习。

### （三）变革学习模式，保障学习效果

游戏化教学是对小学信息技术教学的创新，有助于变革学习模式，保障学习效果。教师可基于教材实际内容和信息社会的基本需要设计游戏，将原本抽象的知识和技能以更加形象的方式展现在学生面前。学生基于游戏情境直观地分析问题、解决问题，感受信息的实用功能与应用方式，都能大幅提高学习效率，保障学习效果。同时，通过游戏打造完全以学生为中心的课堂活动，使师生角色进一步翻转，形成“教师支持、学生本位”的学习模式，为学生提供更加丰富的综合实践机会，有助于学生理论学习与实践应用深度结合，达到更好的学习效果。

## 三、游戏化教学在小学信息技术教学中的应用方法

### （一）游戏导入学习主题，吸引学生主动学习

游戏具有营造氛围、调动情感的功能，能够让学生在趣味情境中主动提高学习兴趣、建立学习期待。为此，教师可以通过游戏导入取代传统开门见山的课堂教学方式，吸引学生主动学习。游戏应符合学生的认知特点，易于学生理解和接受。教师可以先出示游戏，引起学生的好奇，为课堂打造一个良好开端。紧接着，详细说明游戏主题和目标要求，帮助学生将游戏目标与学习目标联系在一起，制订清晰的学习计划，落实自主学习。

比如人教版三年级全册“体验人机交互”一课，教师即可通过多样化的人机交互游戏导入教学。其一，借助微信扫一扫、抖音扫一扫或其他专门的拍照识图软件随机扫描学生周围的物品，演示“扫描交互”。其二，演示手机、平板等电子设备的触屏功能，自由放大或缩小屏幕中的信息，示范“触屏交互”。其三，切换手机、平板等电子设备的手写输入法，在屏幕上自由写、画，使系统智能识别文字，演示“手写交互”。其四，向手机、平板等电子设备配备的语音助手发起对话，示范“语音交互”。教师可以一边组织学生拍照、扫描、触屏、写字、模拟对话，一边解释“人机交互”概念，使学生将趣味体验游戏与新课主题联系在一起，为后面的深度学习奠定坚实基础。

### （二）游戏串联学习任务，提高学生参与程度

小学信息技术课程通常在一个主题下设计多项学习任务，并使任务具有递进性，以此促进学生循序渐进地学习和成长。闯关类游戏由简到难，为学生搭建递进式的学习阶梯，与任务逻辑具有内在一致性。教师可以基于任务特征设计闯关类游戏，为学生提供清晰的、结构化的学习路径。每个关卡都需要符合学生的“最近发展区”，并对学生下一关的学习起到促进作用。关卡之间相互配合，共同驱动学生的深度学习，提高其课堂参与程度。教师也能进一步由课堂的主导角色转变为学生的引导者和支持者，优化课堂指导效果。

比如人教版三年级全册“美化处理图片”一课，要求学生学会发现图片的问题，并针对不同的问题选择相应的图片处理方法，文明、高效地处理图片。教师可由此设计“观察图片”和“处理图片”两项任务，并配合“火眼金睛”与“修图能手”游戏展开教学。游戏分为两关，以“观察图片”为“处理图片”的基础。每个游戏还可以分为不同的小关卡，以此突出趣味性。如在“火眼金睛”游戏中，由教师整理若干“处理前”“处理后”的图片，并按照变化由大到小、由多到少的原则提供给学生。第一关，观察差别大、变化多的几组图片，快速总结这些图片的处理方式。第二关，观察变化适中的几组图片，分析这些图片的处理方式。第三关，观察差别小、变化少的几组图片，细心比较这些图片的处理方式。学生可以不断闯关，培养对图片细节的敏锐度，学习图片处理方法，为后面突破“修图”难关做准备。

### （三）游戏引领学习实践，培养学生应用能力

小学信息技术课程具有基础性、实践性和综合性，为学生的后续学习和社会实践奠定基础。教师应及时为学生提供实践机

会,鼓励学生将学到的知识和技能迁移运用在具体情境中,解决生活实际问题。而在传统的实践活动中,实践氛围相对严肃,容易加重学生的学习负担,造成其紧张和失误。随着游戏化教学法的应用,教师可以进一步设计趣味游戏,让学生“在玩中做”。游戏具有一定挑战性,以此适应学生不断提高的学习能力,增强育人效果。

比如人教版四年级全册“嘀嘀嗒嗒的秘密”一课,为了使学生深入掌握摩尔斯电码的编码规则,学会文字信息和电码符号的相互转化,教师可以设计“不要偷听我的悄悄话”趣味实践游戏。游戏将学生2人分为一组,鼓励学生合作学习。每个组员都可以任意设计自己的“悄悄话”,并将其转化为摩尔斯电码的表现形式,邀请同伴破解。与传统直接要求学生创造自己的摩尔斯电码作品不同,教师通过“悄悄话”赋予实践活动更多趣味,弱化了实践活动的严肃性。学生也能在“保护秘密”“分享心事”的不同情感驱动下展现出差异化的实践表现,使学习过程富有个性,有利于其个性化成长。最后,教师还可以评选“最安全的悄悄话”,引导学生总结其不易破解的原因,模仿创造更复杂的摩尔斯电码,深化实践能力。

#### (四) 游戏支撑学习反馈, 夯实学生知识系统

小学信息技术教学内容丰富多样,要求学生建立完整的知识体系,避免碎片化记忆。为此,教师可以借助知识接龙、技能比拼等竞赛类游戏巩固教学,优化教学反馈效果。知识接龙侧重于理论学习反馈,可以围绕教材概念、方法等核心知识点展开,突出关联知识。技能比拼则更加重视学生的实践能力,需要学生在实践参与的同时展示技能水平,夯实知识系统。教师可以结合实际教学主题设计游戏,保证趣味反馈学习,检验和巩固教学效果。

比如人教版四年级全册“二值的黑白图像”一课,可以围绕二进制与二值图像的关联设计知识接龙游戏。首轮由一名学生阐述“二进制是由0和1组成的计数系统”等基础概念,其他学生依次抢答、接力,补充自己掌握的其他知识,合作构建完整的知识系统。如果学生接龙出现错误,及时暂停游戏,进入“问题诊断”环节,帮助学生规避错误认知,保证正确学习。而在“查找

筛选讲效率”一课中,可以通过“数据快查”技能比拼游戏巩固教学。教师负责提出不同的数据查找和筛选要求,监督学生快速完成任务,分享查找和筛选方法。学生需要快速对不同的数据筛查背景做出正确判断,选择恰当的筛查方式,提高综合实践能力。

#### (五) 游戏渗透学习评价, 激励学生动态成长

任何模式下的小学信息技术教学都离不开评价的激励和导向作用,游戏化教学也不例外。教师应将评价渗透在游戏过程,及时激励学生,保证其具有积极的学习态度。同时,通过评价发现学生的缺点,落实因材施教理念,使学生针对性地解决问题,提升个人能力。教师可灵活运用形成性评价方法,将多维度评价纳入学生游戏过程,从而准确把握学生的发展差异,激励学生动态成长。

比如人教版五年级全册“游戏体验寻规律”一课,可以通过“汉诺塔”游戏引导学生探索算法的简单规律,培养学生的计算思维。教师应细心观察学生的游戏过程,并根据学生的操作和互动评价其思维模式,分析其可能存在哪些优势和劣势。针对学生的优势,及时肯定并激励学生,使学生保持良好的学习状态,优化后续学习。针对学生的劣势,快速确定个性化的指导方案,并在后续游戏与教学期间落实差异化指导,保证学生稳步补足短板,实现动态、可持续发展。

## 四、结语

总之,游戏化教学在小学信息技术教学中的应用能够改善学生兴趣不佳的学习现状,让学生展现出更积极的学习动机和效率、效果。教师应正确认识游戏化教学在小学信息技术教学中的应用价值,通过游戏与课堂导入、任务探究、综合实践、学习反馈等多个教学环节的有机结合激发学生学习兴趣,达到优化学习过程、变革学习模式的最终目的。同时,注意游戏与生活元素、教学评价的深度融合,鼓励学生自主创新游戏,保证持续丰富游戏化教学内涵,提高其教学效果。

## 参考文献

- [1]周芳.小学信息技术教学的“游戏化”奇旅[J].当代家庭教育,2025,(09):152-154.
- [2]王明英,李继然.小学信息技术游戏化教学探讨[J].中国多媒体与网络教学学报(下旬刊),2025,(03):157-160.
- [3]王德建.小学信息技术游戏教学法应用探究[J].基础教育论坛,2023,(06):105-106.
- [4]洪赧.游戏化教学在小学信息技术课堂中的应用[J].小学生(中旬刊),2023,(06):82-84.
- [5]刘欢.小学信息技术课堂游戏化教学策略研究[J].小学生(上旬刊),2023,(04):91-93.