

课题编号	
课题类型	填写综合 或者具体学科

东丽区“十四五”教育科研规划 课题立项申请书

课 题 名 称 小学课堂教学活动运用信息技术“游戏教学法”的研究

负 责 人 郝春雪

申 报 单 位 天津市东丽区宝元小学

申 请 日 期 2023年3月

东丽区教师发展中心制

一、课题负责人和课题组主要成员

课题名称		小学课堂教学活动运用信息技术“游戏教学法”的研究				
负 责 人	姓 名	郝春雪	性别	女	职务	教务副主
	办公电话	24394632	手机	13602078253	职称	一级教师
	工作单位	天津市东丽区宝元小学		任教学科	语文	
	通讯地址	东丽区驯海路宝元小学		电子邮箱	44131898@qq.com	
主 要 参 加 者	姓名	单位		职务职称	承担任务	
	朱红群	宝元小学		教师 一级教师	课题研究 课堂实践	
	王若玉	宝元小学		教师 二级教师	课题研究 课堂实践、课例研究	
	朱影	宝元小学		教师 一级教师	课题研究 资料收集、课例研究	
	吴俊霞	宝元小学		教师 一级教师	课题研究 资料收集	
	谢占彦	宝元小学		教师 一级教师	课题研究 问卷调查	
	苏菲	宝元小学		教师 二级教师	课题研究 课堂实践	
	梁瑞	宝元小学		教师 一级教师	课题研究 课堂实践、撰写论文	
	乔彩霞	宝元小学		教师 二级教师	课题研究 课堂实践、撰写论文	
	张洪芝	宝元小学		教师 一级教师	课题研究 资料收集、整理	
	马玉风	宝元小学		教师 一级教师	作品收集、整理	
何茂平	宝元小学		副校长 高级教师	课题研究、管理		

二、课题设计论证

- 选题意义、国内外研究现状述评，课题研究的理论依据与研究假设；
- 核心概念的界定，研究对象、研究方法；
- 研究目标、研究内容、实施步骤。（限 3000 字内）

一、选题意义

随着科技的进步和时代的发展，信息技术在教学中的运用已经成为了新的教育模式，古板的教学模式早已经让学生厌烦，单纯的“老师讲，学生听”的模式也已经不能适应时代的发展。虽然信息技术运用到教学中已经施行多年，但是简单的信息融合教学教育已经无法适应时代。我们将信息技术手段融合在教学课堂中，探索小学生学习的主动性模式，利用游戏教学的生动性、模块性，把游戏教学发挥到最大化，采取多元化教学，从根本上避免以往的教授模式，让学生人性化、自主化的学习，在享受游戏乐趣的同时，完成自身学科知识的学习，充分调动自己的积极性，让学生乐于学习，享受到学习的乐趣。

二、国内外研究现状述评

小学教育一直是学生教育时代的重中之重，是学生接受教育的良好开始，信息科技的大步前进使得我们更要注重小学信息技术融入学科教学教育的质量，培养小学生对学科知识的学习兴趣。随着时代的进步和信息技术的发展，学生眼光越来越超前，精神世界发生着前所未有的变化，这就使得原有的教育模式已经不能满足学生内心对课堂教育的需求。单纯的老师授课模式使得课堂十分的枯燥，学生不乐于学习知识，对知识的理解不到位，课下也做不到积极复习。总体来看，我国的小学信息技术在学科教学中的使用方法单一，质量较低。

三、课题研究的理论依据与研究假设

所谓“游戏教学法”，就是以游戏的形式教学，使学生在生动活泼的气氛中，在欢乐愉快的活动中，在激烈的竞赛中，甚至是在刺激和上瘾中，不知不觉地学到了教材中的内容，或者学到了学生们力所能及的课外知识技能。“游戏教学法”即是“游戏”和“教学”二者巧妙的结合体，它能把客观的认知活动转化为浓厚情感色彩的信息技术活动，推动学生由实用型人才向创造型人才转化，让学生在游戏中的实现对新知识的掌握，逐步提高学习学科知识的积极性与兴趣。

以往的学科教学一般采取死记硬背，让小学生在时刻感受到学科知识的烦躁，导致学生学习效率低下，知识技能跟不上时代的要求。随着新课标的应用和教学模式不断改革，教师对小学生的思维模式教育就显得十分重要，教师就要在课堂教学中融入信息技术，通过信息技术手段将学科知识“游戏化”，教会相关的知识技能，培养出学生的学习兴趣，而贪玩是孩子本性，将信息技术手段融入到游戏教学模式正好可以结合学生爱玩的天性，在玩中学习，培养孩子的浓厚学习兴趣，优化课堂教育，丰富课堂教育内容，活跃课堂的教育气氛，让学生乐于听讲，主动学习，牢固掌握学科知识，为以后的发展做铺垫。将信息技术融入游戏教学模式的应用彻底改变了学生的学习环境，使得被动接受变成主动学习。学习是一个主动的过程，是一个自发的实践。以往的教学过多强调被迫式学习，学生无奈地接受着知识，这大大影响了学生的学习效率，导致我国小学生学习的记忆能力普遍低下。游戏教学模式可以充分调动小学生的自主性，从课堂教学到课下作业都充满着自主性，让学生在再享受游戏乐趣的同时，也学会学科

知识，一举两得。让信息技术融入游戏教学的模式深入每一个学生的内心，让小学生从内心热爱学习，积极的学习，自发的提高学习的水平，提高自身的学习效率。

四、研究对象

宝元小学 1-6 年级学生

五、研究方法

1、调查法：采用问卷调查、谈话等形式，了解研究对象喜欢什么样游戏的学习方式。

2、观察法：通过课堂教学，观察学生在游戏学习活动中所表现出来的问题或外显行为，并对其进行统计、分析。

3、文献法：通过查阅大量文献，充分利用现代化教育手段，关注国内外教育发展动态，收集相关文献资料，了解研究的最新成果和动态，提高教师理论水平。

4、个案研究法：通过个案研究，由点及面，明晰教师的研究思路，及时总结经验和教训。

5、总结法：在研究过程中，积累资料，分析教育现象，形成理论知识。

6、教学实践法：通过课堂教学实践，积累教学实践经验、提高教学效率。

六、研究目标

1、利用信息技术融入游戏与课堂教学如何结合

2、如何设置游戏激励机制

3、在课堂教学中如何避免学生沉迷于游戏当中

七、研究内容

1、融入信息技术的游戏与教学结合的模式

对于小学生，融入信息技术的游戏与教学最完美的结合点是将教育教
学的内容自然而然地融入到融合信息技术的游戏中去。

(1) 制作或选用健康益智闯关类的融入信息技术手段的游戏

(2) 将教学形式变为融合信息技术的游戏方式

2、游戏教学法激励机制的设置

针对小学生的好胜的心理，教学中可以经常采用运用信息技术手段制
作的游戏形式帮助学生进一步巩固知识，实现激励机制。每次比赛结束后，
都应该表彰获胜者，以进一步激发学生的学习兴趣。

3、注意避免游戏教学法的弊端

(1) 力求明确游戏目的

信息技术手段融入到游戏教学中不同于娱乐游戏，融入信息技术手段
的游戏教学的目的是“教学”，手段是“游戏”，是提高教学效率的一种方式，
其根本目的在于达到一定的教学目的。因此，每一个融入信息技术手
段的的教学游戏的设计都必须服从教学的需要，服从教材的需要，把抽象的
甚至于枯燥无味的知识与融入信息技术手段的游戏形式有机地结合在一
起，既要充分体现知识的特点，又必须充分具备融入新技术手段的游戏的
特征。

(2) 切忌融入信息技术手段游戏运用泛滥

将信息技术融入到游戏教学的运用并不意味着整节课都要充满游戏，
以游戏为主；也不意味着每一节课都非要安排游戏不可。不同内容的课中，

不同游戏所运用的时机本身也就不同。教师应根据教学目的、教学内容、课堂教学具体情况巧妙安排，灵活运用。

八、实施步骤

（一）准备阶段（2023年3月---2023年4月）

主要工作：

- 1、确定研究内容，确定研究方法，制定课题方案及实施计划。
- 2、认真学习研究方案，明确研究思路，落实研究任务。
- 3、查看搜索相关文献资料，把握研究现状与发展趋势。

阶段成果：形成课题研究方案

（二）实施阶段（2023年5月---2024年1月）

主要工作：

- （1）按实施计划进行课堂教学实践。
- （2）自己搜集相关文献作为学习的理论依据。
- （3）进行融入信息技术手段游戏教学法设计，课堂实践，撰写教学案例分析，教学随笔，读书心得体会。

阶段成果：案例分析，读书心得体会，教案、课件、论文。

（三）总结阶段（2024年2月---2024年3月）

主要工作：

- （1）撰写研究报告。
- （2）为完成课题实验，完成各项成果资料工作，做好课题研究的结题和成果论证工作。

阶段成果：研究报告和完成结题工作。

三、完成课题的可行性分析

- 已取得相关研究成果的社会评价（引用、转载、获奖及被采纳情况），主要参考文献（限填 10 项）；
 - 主要参加者的学术背景和研究经验、组成结构（如职务、专业、年龄等）；
 - 完成课题的保障条件（如研究资料、实验仪器设备、配套经费、研究时间及所在单位实验条件等）。
- （限 1500 字内）

一、已取得相关研究成果的社会评价

美国心理学家布鲁纳说：最好的学习动力莫过于学生对所学知识有内在兴趣，而最能激发学生这种内在兴趣的莫过于游戏。现在教育倡导寓教于乐。而游戏性教学法无疑就是对这项教育准那么的最好解读。

文献[1]李丹. 游戏教学法在小学信息技术教学中的应用探究[J].

谈游戏教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 2018（24）： 31.

杜威《民主主义与教育》

[2]贺杰. 小学英语课堂游戏集中营[M]中国轻工业出版社， 2011.

二、主要参加者的学术背景和研究经验、组成结构

本课题组成员共由 11 人组成，研究生、本科学历，其中区级骨干教师 3 名，校级骨干教师 2 名，教研组长 4 名、优秀班主任 4 名，且 11 人均分布在我校各个学科教学第一线。课题负责人多年从事语文教学、班主任、教研组长、教务主任，经验丰富，东丽区教育局语文核心组成员，区级督导员，所撰写的关于信息技术的语文教案、教学设计、课例及微课多次在区级评比中获奖:组员也是区级、校级骨干教师和区级、校级优秀班主任，组员每人都有多篇关于信息技术的论文以及在课堂大奖赛中获奖。此外，本课题组大多都是年轻教师，他们工作热情高，精力充沛，工作责任心强，勤奋好学，

有创新精神，是一支有较强研究能力的教育科研队伍。有完成课题的保障条件。有的老师已经在课堂教学中做了大胆的尝试，也为本课题的研究提供了保证。

三、完成课题的保障条件

1、围绕本课题所开展的前期准备工作

围绕本课题我们做了大量的文献搜集工作，查阅了大量的资料，并对搜集的资料进行了学习研究整理，提出了我们对运用信息技术“游戏教学法”的认识和界定。我们已经着手进行全体教师参与的课题研究培训，提高大家对本课题的认识，指导开展有效教学的研究。

2. 制度保障：制度是完成工作的有力保障，为了使课题研究有效有序进行，课题负责人将课题组人员进行了合理分工，并明确其职责。课题组以课题研究为抓手，将研究的整个过程定位在“学习、设计、实践、反思、重建”，按课题研究进度在每学期做到围绕一个专题，订好一份阶段性研究计划，作好一次专题汇报，搞好一次系列研讨活动，写好一份阶段性研究总结，展示一次研究成果，积累一本研究资料，每位课题组成员撰写一篇有价值的研究论文和提供一个教学案例，每学年每个课题组成员发表或获奖一篇研究论文，以完善研究过程的各个阶段，达到过程化管理的目的。

经费保障：学校在课题开展期间，为教师开展本课题研究提供充分的时间、政策及其它条件的保证。保证所需的各项经费，研讨会议费等，提供所需的各种设备。

研究资料获得：学校图书馆，学校的教师电脑，老师随时进行网上查询。

四、预期研究成果

阶段性主要成果（限报10项）				
序号	研究阶段 (起止时间)	阶段成果名称	成果形式	负责人
1	2023.3-2023.4	课题研究方案	研究方案	郝春雪
2	2023.5-2024.1	案例分析, 读书心得体会, 教案、课件、论文	论文集 教案集 课件集 论文集	郝春雪
3	2024.2-2024.3	研究报告和完成结题工作	研究报告	郝春雪
最终研究成果（限报4项，其中必含结题研究报告）				
序号	完成时间	最终成果名称	成果形式	负责人
1	2024.3.15	《论文集》	论文	郝春雪
2	2024.3.15	《案例集》	案例	郝春雪
3	2024.3.15	《课件集》	课件	郝春雪
4	2024.3.15	研究报告	研究报告	郝春雪
预期的主要成果		A.专著 B.√论文 C.√研究报告 D.工具书 E.√其它		
预期完成时间		2024.3.15		

五、课题负责人承诺保证书

本人完全了解《东丽区教育科研规划课题管理办法（2021年修订）》的有关规定，保证按计划认真开展课题研究工作，在课题研究过程中严格遵循相关规定，及时提交年度汇报，接受中期检查，不借课题研究之名，谋取不当利益，保证课题研究成果的方向正确、成果真实。

课题负责人签章：

2023年 4 月 1 日

六、课题负责人所在单位意见

本单位完全了解《东丽区教育科研规划课题管理办法（2021年修订）》的有关规定，保证申请书内容完全属实，课题负责人和参加者的政治素质和业务能力适合承担该项课题研究工作；本单位能够提供完成课题所需的时间、经费和其他条件；本单位同意承担课题的管理职责和信誉保证。

单位负责人签章：

公 章：

 2023年 4 月 1 日

七、东丽区教师发展中心审核意见

负责人签章：

公 章：

年 月 日