

使用带有实物图案的数字卡片,基础较好的学生直接使用数字卡片进行口算。二是及时反馈策略,游戏结束后,教师对学生的表现进行及时评价,肯定优点,指出不足,如“刚才第三组在图形寻宝中合作得非常好,要是能更快地分类就更棒了”。三是情境贯穿策略,将整节课的游戏活动围绕一个主题情境展开,如“数学王国历险记”,让学生在闯关完成各个游戏任务的过程中学习知识,保持学习的连贯性和趣味性。

5 研究结果与分析

5.1 问卷调查结果

实验前后两班学生学习兴趣量表得分对比(满分100分)如下:实验班实验前均值±标准差为 62.5 ± 8.3 ,实验后为 85.2 ± 6.7 ,差异值+22.7, $P < 0.01$;对照班实验前为 63.1 ± 7.9 ,实验后为 68.3 ± 7.2 ,差异值+5.2, $P > 0.05$ 。数据显示,实验班学生兴趣得分提升显著,对照班无显著变化。从维度看,实验班“课堂参与”维度得分提升最高(+28.6),说明游戏能有效激发学生课堂投入度,这与游戏化教学中丰富的互动和趣味活动密切相关,学生在游戏中更愿意参与课堂活动,积极表达自己的想法。

5.2 课堂行为观察结果

课堂行为观察显示,实验班学生平均专注时间从实验前的12分钟延长至25分钟,对照班从11分钟延长至15分钟,游戏通过动态互动打破了传统课堂的单调感,如“图形寻宝”游戏中,学生在移动中保持对图形特征的关注,有效延长了专注时间。实验班平均每节课主动提问次数从1~2次增至8~10次,问题涉及“这个游戏能换规则吗”“还有别的凑10方法吗”等,体现出探索欲,而对照班提问次数无明显变化,表明游戏化教学能够激发学生的好奇心和求知欲,促使其主动思考和提问。在任务完成度上,实验班数学作业正确率从65%提升至92%,对照班从64%提升至70%,学生在游戏中通过多次试错掌握了计算方法,如“凑10游戏”使85%的学生能快速说出10的组成,说明游戏化教学有助于学生巩固所学知识,提高学习效果。

5.3 访谈结果

学生反馈方面,8名学生表示“上数学课像玩游戏,很开心”,7名学生提到“想快点学新内容,因为有新游戏”,体现游戏对兴趣的直接激发,学生将数学学习与愉快的游戏体验联系在一起,改变了对数学的刻板印象。例如实验班学生小林,实验前数学课常低头摆弄文具,不愿参与小组讨论,甚至会回避教师提问;实验后在“超市购物”游戏中主动举手扮演收银员,不仅能快速计算“3块橡皮+2支铅笔”的

总价,还会耐心提醒同组同学“1元等于10角,找零要算清楚”。访谈中他提到:“以前觉得算题很无聊,现在玩游戏时就记住怎么算了,回家还想和妈妈玩‘买东西’的游戏”。这种个体层面的转变,进一步印证了游戏化教学并非仅能提升整体兴趣,更能让兴趣从“被动参与”转向“主动探索”。

教师反馈认为游戏化教学“让课堂更活跃,学生不再走神”,但需注意“控制游戏时间,避免过度兴奋影响秩序”,说明游戏化教学在活跃课堂氛围的同时,也对教师的课堂管理能力提出了更高要求。家长反馈中,4名家长观察到孩子“回家后主动玩数学游戏(如摆小棒算算术)”,说明兴趣从课堂延伸至课外,游戏化教学对学生的影响不仅局限于课堂,还促进了其课后自主学习行为的产生。

6 结语

结果显示,游戏融入小学起始年级数学课堂能显著提升学生的学习兴趣,表现为课堂参与度提高、主动学习行为增加、数学情感积极化。同时,有效的游戏化教学需以教学目标为核心,兼顾趣味性与互动性,采用多样化的实施策略与方法,符合低年级学生的认知与心理特点,只有科学合理地设计和实施游戏化教学,才能充分发挥其对学生学习兴趣的促进作用。

教学建议包括进一步完善分层游戏活动设计,针对不同基础的学生设计难度梯度,如“凑10游戏”中,基础弱的学生用实物卡片,基础好的学生直接口算,让每个学生都能在适合自己的游戏难度中获得成就感。加强游戏与生活的联结,将游戏内容与学生生活经验结合,如“分水果”游戏学习平均分,让学生感受“数学有用”,增强兴趣的持久性,使学生认识到数学在生活中的广泛应用,从而更加主动地学习数学。教师需不断提升游戏设计与组织能力,学校可通过教研活动分享优秀游戏案例,组织教师学习游戏化教学理论,开展教学观摩活动,帮助教师掌握更多游戏化教学的方法和技巧,避免游戏形式化。加强家校合作,鼓励家长在家中与孩子开展简单的数学游戏,如“数数楼梯”“分糖果”等,延续课堂游戏化学习的效果,形成家校共育的良好氛围,共同促进学生数学学习兴趣的培养。

参考文献

- [1] 张婵.游戏化元素融入小学数学课堂的策略探究[J].数学学习与研究,2025(17):134-137.
- [2] 漆亚芳.游戏化教学在小学数学课堂中的应用研究[J].启迪与智慧(下),2025(2):0052-0054.
- [3] 夏柳艳.数学游戏在小学数学课堂中激发学习兴趣的实践研究[J].中国科技期刊数据库科研,2024(12):063-066.

Application of information technology in teaching of moral and legal unit in primary school

Tianfeng Wang

Dongkai No.2 Primary School, Dongying, Shandong, 257091, China

Abstract

Under the impetus of the new curriculum reform and core competency concepts, primary school moral education courses bear the crucial mission of value guidance and capability cultivation. As an approach to holistic optimization, large unit teaching emphasizes knowledge system construction and value internalization. However, traditional classrooms remain lecture-dominated with insufficient interaction, making it difficult to stimulate student interest. The development of information technology provides new opportunities for this curriculum reform. The application of multimedia, online platforms, and virtual simulation tools not only expands teaching resources but also enhances student engagement and experiential learning, while promoting the formation of moral cognition and legal awareness. This paper focuses on the application of information technology in large unit teaching, exploring its role in achieving educational objectives, optimizing classroom practices, and expanding pedagogical functions. Addressing practical issues, it proposes improvement pathways including teacher training, resource integration, interdisciplinary collaboration, and innovative assessment methods, offering theoretical and practical references for high-quality curriculum development.

Keywords

Information technology; Primary school moral education; Large unit teaching; Core competencies; Classroom reform

信息技术在小学道德与法治大单元教学中的应用

王天峰

东营市东凯第二小学, 中国·山东 东营 257091

摘要

在新课改与核心素养理念的推动下, 小学道德与法治课程承担着价值引领与能力培养的重要任务。大单元教学作为整体优化的路径, 强调知识系统建构与价值内化, 但传统课堂仍以讲授为主, 互动不足, 难以激发学生兴趣。信息技术的发展为该课程改革提供了新契机。多媒体、网络平台和虚拟仿真等工具的应用, 不仅拓展了教学资源, 提升了学生参与度和体验感, 还促进了道德认知与法治意识的养成。本文以信息技术在大单元教学中的应用为研究对象, 探讨其在目标落实、课堂优化和育人功能拓展中的作用, 并结合实践问题, 提出教师培训、资源整合、跨学科融合和评价创新等改进路径, 为课程高质量发展提供理论与实践参考。

关键词

信息技术; 小学道德与法治; 大单元教学; 核心素养; 课堂改革

1 引言

小学道德与法治课程是落实立德树人根本任务的重要学科, 肩负着引导学生形成正确价值观、培养公民意识与社会责任感的使命。随着新一轮基础教育课程改革的深入推进, 大单元教学理念逐渐成为提升课堂质量的核心策略之一。大单元教学强调以主题为统领, 打通知识点之间的割裂, 实现内容的整体设计与系统推进, 使学生在问题解决与情境体验中实现知识、能力与价值的综合发展。

然而, 在实际教学中, 大单元教学常受到教学方法单一、资源利用不足、课堂互动性不强等制约, 导致育人功能发挥有限。信息技术的应用为破解这一难题提供了新的思路。多媒体呈现、虚拟现实、智慧课堂平台等手段能够丰富教学情境, 突破时空限制, 强化学生的体验式学习, 促进他们在自主、合作、探究的过程中深化理解与内化价值。如何将信息技术与小学道德与法治大单元教学有机结合, 使其真正服务于育人目标, 成为教育研究和教学实践的重要课题。

本文拟从三个方面展开研究: 其一, 梳理信息技术赋能小学道德与法治大单元教学的理论基础与价值意蕴; 其二, 探讨信息技术在课堂流程优化与教学模式创新中的具体应用路径; 其三, 分析实践中存在的问题并提出改进策略。研究旨在通过理论与实践结合, 推动道德与法治课程在信息

【作者简介】王天峰(1983-), 男, 中国山东东营人, 本科, 中小学一级教师, 从事信息技术, 计算机科学与技术研究。

化时代实现高质量发展。

2 信息技术赋能大单元教学的理论基础

2.1 教育信息化与核心素养导向的契合

教育信息化作为推动教育现代化的重要力量，正在深刻改变小学课堂的运行方式和育人模式。小学道德与法治课程以核心素养为导向，强调价值观引领、法治意识养成以及社会责任担当。信息技术的应用能够突破传统课堂的局限，借助多媒体资源、交互平台与智慧教学工具，为学生提供更加多元的学习情境，使他们在真实或模拟的环境中体验道德与法律的价值。这种方式不仅丰富了教学表现力，也让学生通过直观感知与自主探究，将抽象的概念转化为具体可感的学习体验，更好地实现学科核心素养的落地与内化^[1]。

2.2 大单元整体性与信息技术系统性的契合

大单元教学倡导知识的整体建构与系统推进，强调打破传统教学中过于零散的知识分割。信息技术以其强大的整合功能，能够通过网络资源平台、课程包以及知识图谱的构建，将分散的教学内容有机衔接起来，帮助教师进行跨主题、跨单元的整体化设计。在课堂实践中，教师利用信息化手段将道德与法治的知识点以模块化、结构化的方式呈现，学生不仅能看到知识之间的逻辑联系，还能在学习中逐步形成清晰的知识结构和价值框架。这种系统化设计与信息化支持的契合，有助于培养学生整体思维与系统理解能力，提升大单元教学的实效性。

2.3 情境建构理论与信息技术支持的结合

建构主义学习理论认为，知识的习得离不开具体情境与社会互动的参与。小学道德与法治课程的教学目标不仅是知识传授，更在于价值认同与行为养成，因此情境建构尤为重要。信息技术能够通过虚拟仿真、案例视频、互动模拟等方式，将社会生活情境真实再现，营造沉浸式的学习氛围。学生在模拟的法庭、社区或公共生活场景中进行角色扮演和情境体验，可以直观感受规则与责任的意义，并在交流与反思中逐步实现对道德与法治知识的内化^[2]。这种以信息技术为支撑的情境建构，不仅提升了课堂的感染力与实践性，也为学生形成自觉的价值认同提供了重要途径。

3 信息技术在课堂流程优化中的作用

3.1 教学目标的多维达成

在小学道德与法治大单元教学中，单一的知识传授往往难以实现立德树人的根本任务。信息技术的应用为教学目标的多维落实提供了可能。教师借助图像、视频、交互式平台等多模态手段，可以将复杂抽象的法律条文与道德规范以更直观的方式呈现，使学生在理解认知内容的同时，获得情感共鸣与价值认同。例如，在探讨“公共秩序与规则”主题时，案例视频能够帮助学生感知社会生活中的规则意义，而在线讨论则使他们在观点碰撞中深化理解。

3.2 教学环节的创新与衔接

大单元教学强调内容与环节的整体设计与递进衔接，而信息技术的引入为这一过程注入了新的活力。课堂导入环节，教师可借助多媒体图片、视频或情境动画营造真实氛围，迅速激发学生的学习兴趣和情感共鸣；在探究环节，智慧课堂平台为任务布置和学习资源推送提供支持，学生能够利用移动终端查找资料、进行小组协作和观点分享，形成互动性强、参与度高的探究学习环境；在反馈环节，教师通过展示汇报与在线互评，使学生的学习成果得到及时分享与多维评价^[3]。这种流程设计突破了传统课堂的时间与空间限制，将课前预习、课堂探究与课后延伸有机结合，形成完整的学习链条。信息技术的贯通不仅增强了教学环节之间的逻辑性和互动性，也促进了学习的深度化和系统化，使大单元教学的整体优势得到充分发挥，从而更好地落实课程育人的核心价值。

3.3 学习方式的转变与学生主体性的强化

信息技术的融入不仅优化了课堂结构，更促进了学习方式的转型。学生不再只是被动接受知识的对象，而是通过互动平台、即时问卷和在线讨论等渠道，积极参与到学习的全过程中。他们能够在表达观点和交流思想中培养批判性思维和合作意识，同时激发自主探究的兴趣。道德与法治课程强调价值观的认同与责任意识的养成，这一目标在学生主体性凸显的学习环境中更易实现。技术的支持为学生提供了表达与反馈的多样化途径，使他们在真实的交互中不断深化对道德与法治内容的理解，并将其转化为自觉的行为准则。这种主体性学习模式为课程目标的全面落实提供了坚实保障。

4 信息技术推动教学模式创新的路径

4.1 多媒体与案例驱动的融合

多媒体技术的引入为小学道德与法治大单元教学提供了更加直观和生动的表达方式。图像、动画与视频能够将抽象的法律条文和道德规范转化为可视化的学习内容，激发学生的兴趣与情感共鸣。教师借助典型案例视频，不仅能帮助学生理解复杂的社会现象，还能引导他们在具体情境中思考问题。与此同时，互动式的多媒体环节使学生能够在表达与交流中深化理解，促进情感与认知的统一^[4]。案例驱动的教学模式借助信息技术进一步强化了情境感知与逻辑推理，使学生在真实的故事与情境中实现价值认同与道德判断。这种融合有效提升了课堂的感染力与教育效果，使学生在“看—思—议”的过程中实现知识与情感的深度统一。

4.2 虚拟仿真与情境模拟的应用

虚拟仿真技术的应用为学生营造了更具沉浸感的学习环境，使他们能够“置身其中”地体验社会生活与规则运行。在模拟法庭、虚拟社区等场景中，学生以不同角色身份参与活动，亲历法律条文与社会规范在实际情境中的运作过程。这种沉浸式体验不仅增强了课堂的趣味性，也使学生在