

# 信息科技学科中德育渗透的策略探究——以《抽奖游戏的奥秘》课例为例

梁频淼

濮阳职业技术学院 河南 濮阳 457001

**[摘要]**信息科技学科中的德育渗透具有多维度、多层次的特点，在具体实践中可以采用：一是创设情境，体验真情，感受祖国的繁荣昌盛；二是游戏竞技，团结协作，感受团队精神；三是学以致用，发挥特长，感受学习的快乐；四是自主探究，合作学习，感受学习的乐趣。将德育渗透到信息科技学科教学中是实现培养学生信息素养目标的有效途径。

**[关键词]**信息科技；德育渗透；课堂教学

**[中图分类号]** G641 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 1647-9229(2023)-0084-14 **[收稿日期]** 2023-06-26

## 一、创设情境，体验真情，感受祖国的繁荣昌盛

俗话说：“情动于中而形于言”，对学生的思想品德教育，教师应通过语言、动作、表情等各种方式，创造一个生动、活泼、有趣的情境，让学生在这样的情境中产生思想共鸣，感受祖国的繁荣昌盛。

以《抽奖游戏的奥秘》一课为例，为了让学生感受祖国的繁荣富强，笔者设计了“我爱你中国”这一环节。在导入环节，笔者让学生闭上眼睛想象自己是一个中国人，然后说出自己对祖国的热爱之情，并播放“五星红旗迎风飘扬”这首歌。通过学生对歌曲旋律和歌词的感受，引出本节课要学习的内容——抽奖游戏。

课堂伊始，学生们都沉浸在对祖国美好未来的憧憬中。通过师生共同朗读歌词、教师范唱等方式激发学生对祖国的热爱之情。在此基础上，笔者让学生闭上眼睛想象自己是一名中国人后，再让学生通过触摸、观察、聆听等方式感受祖国的繁荣发展。在这个环节

中，教师引导学生通过触摸感受祖国发展之迅速。通过“我爱你中国”这一环节让学生体会到了祖国的日益富强给他们带来的自豪感和幸福感。这种情感体验可以促使学生产生强烈的爱国情感、民族自豪感和强烈的民族自信心。这一环节中渗透了爱国主义教育和民族自尊心教育。

## 二、游戏竞技，团结协作，感受团队精神

在学生完成“随机数的产生”任务后，我设计了一个任务：“抽奖游戏的奥秘”，通过组织学生玩“幸运转盘”游戏，让学生感受团队协作的重要性。为了让学生在玩游戏中体会到团结协作的重要性，我安排了一个小组，让他们将自己设计的“幸运转盘”游戏方案分别提交给其他小组进行比拼。学生在对方案进行分析、讨论、修改后，进行了精彩的展示。有的小组通过合理地分工，合理地合作，将方案进行了优化；有的小组从不同的角度进行思考，利用所学知识，提出了新颖的方案；还有的小组在相互交流中提出了

更好的方案。通过学生之间的互评、互学、互助，让学生深刻认识到团结协作才是解决问题最好的办法。

### 三、学以致用，发挥特长，感受学习的快乐

“兴趣是最好的老师”，学生有了学习兴趣，学习就会变得更加主动、积极。教师在课堂上要善于激发学生的学习兴趣，并让学生充分发挥自己的特长，使学生在学习中感受到快乐。

《抽奖游戏的奥秘》一课中，教师设计了多种类型的抽奖游戏供学生选择，比如猜数字、猜字母、猜单词、猜图形等，让学生自己设计抽奖游戏，在玩中学、学中玩。活动过程中教师根据学生的兴趣和特长设置不同难度的任务让他们去完成。比如，在猜数字的游戏中，教师设置了一些有趣的小问题让学生思考，比如：你是怎样知道哪一个数字是1？你是怎样知道哪一个数字是1？你在玩这个游戏中有什么发现？……学生通过这些有趣的小问题去寻找答案，使他们在玩中学、学中玩，感受到学习的快乐。

### 四、自主探究，合作学习，感受学习的乐趣

在本节课的教学过程中，我发现学生的学习积极性特别高，学习兴趣也非常浓厚，但在我的追问之下，学生还是说出了许多困惑：“老师，抽奖游戏的规则不是很清楚，您能给我们介绍一下吗？”“同学们，你们要想玩游戏必须知道规则才行哦”……于是我决定采用“自主探究，合作学习”的方法来解

决这个问题。

在导入环节中，我给学生布置了一个任务：你们想知道如何才能玩游戏吗？学生们听完之后都很兴奋，跃跃欲试地回答道：“我想玩游戏。”我及时鼓励他们说出自己的想法，同时也提出了几个问题：“同学们都已经知道了抽奖游戏的规则了吗？大家知道为什么要设置这个奖券吗？”“老师，这个奖券可以有几个奖级啊？”“老师，这个奖券的奖级是怎么设置的呢？”在学生对抽奖游戏规则有了初步认识之后，我又向他们介绍了一些抽奖游戏。当我向学生提出：“大家知道‘猜奖’吗？为什么会有猜奖呢？同学们还记得吗？”学生们一下子就活跃起来了：“猜奖”就是猜中了才能获得奖券。但是这个游戏的奖券里没有奖级。”“那你们能不能猜出来呢？”学生们异口同声地说出自己的想法：“我不知道。”我说：“这是因为奖品不够了，如果奖品够多的话你们就会知道我刚才说的规律是对的。”在学生猜测之后，我又提出了问题：“那么大家觉得这个游戏还有什么规律呢？”学生们七嘴八舌地说出自己的想法：“还可以有三个奖级和五个奖级。”“不对！如果奖品够多的话就会有更多的奖级。”在学生分析后，我又提出了疑问：“那么有没有什么办法可以让奖品数变多呢？”学生们又开始七嘴八舌地讨论起来。最后经过同学们的思考与讨论，我得出了一个结论：可以将奖品设置为三个奖级和五个奖级。至此，这节课就结束了，通过本节课的教学，学生收获很大，也感受到了学

习的乐趣。

## 五、结语

《基础教育课程改革纲要（试行）》明确提出“课程是实施素质教育的主渠道”，而在信息技术教学中渗透德育，不仅可以激发学生学习的兴趣，而且可以让学生在在学习知识的同时，陶冶情操、完善人格、启迪智慧，实现立德树人的根本目标。本文以《抽奖游戏的奥秘》一课为例，探索信息技术学科中德育渗透的策略，具体来说就是：创设情境、游戏竞技、学以致用、自主探究。在本课的教学中，笔者不仅注重了学生信息素养目标的达成，而且还注重了学生人文情怀

培养和价值观形成。德育渗透作为一种教育理念，并不是把德育理念灌输给学生就可以完成教育任务的。因此在实际教学过程中，要从“为什么要进行德育渗透”“如何在学科教学中进行德育渗透”三个方面对信息技术学科中的德育渗透进行探讨。通过本课例研究，笔者发现：信息技术学科中德育渗透的策略是多种多样的，只要在实践中注意方式方法的选择和灵活运用，就可以实现立德树人这一教育目的。

参考文献：

- [1] 侯红梅.信息技术支持下提高中职德育课学生学习动机的行动研究[J].河北科技师范学院.2018.

## Exploration of moral education infiltration in information Technology —— Take the Mystery of Lucky Draw Game as an example

Liang frequency miao

Puyang Vocational and Technical College, Henan Puyang 457001

Abstract: The moral education penetration in information technology discipline has the characteristics of multi-dimensional, multi-level, can be used in specific practice: first, create the situation, experience the prosperity of the motherland; second, games, cooperation, feel the team spirit; third, to learn, play the specialty, feel the joy of learning; fourth, independent inquiry, cooperative learning, feel the fun of learning. It is an effective way to infiltrate the teaching of information technology to achieve the goal of cultivating students' information literacy.

Key words: information technology; penetration of moral education; classroom teaching