在我们的信息教学过程中，教师往往为了培养学生对信息技术学习的兴趣，会设计一个或几个游戏穿插其中，课堂上唱唱跳跳，说说演演，形式花哨，十分热闹，貌似这样的课堂学生兴趣盘然，收获满满。

时间一久，我们不难发现: 很多学生原有的最初的学习热情急剧下降，原始的兴趣正逐渐地不复存在，他们会因为有些游戏的重复，而显得无精打采。游戏环节流于形式，往往一堂课后，学生对所学知识仍旧懵懵懂懂，一知半解，这也就失去了游戏存在的意义静下心来，仔细思考，我觉得激发学生对信息学科兴趣的过程我们不能只停留在课堂表面的“活”，“乐”，“玩"中。我们更要注重学科本身，从学生习得后产生的成功体验来不断滋长兴趣，挖掘学生学习的内驱力才是长久之计，我通过思考可以试试这样做:

在游戏教学过程中，不可回避的如何对待优中和后进生。我们设计的游戏要注重面向全体学生，难度适中，让大家都参与其中。不让一个孩子置身游戏之外，我们就要想方设法的根据所带班级的学生情况，性格特点，记忆力反应速度等，因材施教，分层要求，以求最有效的激励机制促使学生不断上进。

教师无比做好游戏的组织工作，做到有条不紊，活而不乱。小学生天性爱游戏，争强好胜，有些学生做起来容易忘乎所以，甚至在课堂上，有时会情不自禁地声音较大，忘乎所以，因此，首先，在开始游戏之前一定要讲清规则，纪律要求，评分标准，防患未然。最好还要有一些情况的预设，在游戏过程中即使出现一些小混乱，也要能及时做出调整，课后及时反思，积极改进。

个别的环节设计不能力求面面俱到，游戏过多，而忽略了主要教学内容的讲授和训练，喧宾夺主，把英语课上成游戏娱乐课，那就适得其反了。课堂游戏应该为课堂教学服务，当它成为一种摆设，或者是为游戏而游戏的时候，课堂游戏就失去了它的魅力了。

总之，我们信息老师不但要运用好游戏教学，更应该不断收集，设计、改进、创新游戏。让学生在愉快、和谐的气氛中主动获取知识，陶冶情操，发展智力，培养能力。教学是一个复杂的过程，要提高教学质量，达到我们的教学目的，灵活采用符合中学生生理、心理及认识特点的教学方式，才能真正做到寓教于乐。