

的面前,活跃课堂的氛围,激发学生的学习兴趣,从而得到课堂导入的目标。

比如,在学习“电路初探”这一节内容时,由于教学内容与实际生活有密切的联系,于是在课堂导入环节,我使用多媒体设备将家庭电器与电路等相关内容以图片和视频的方式展示在了课堂上,营造出真实的生活情境,让学生产生代入感,引起学生对相关知识的探究兴趣;又比如,在学习“家庭安全用电”的过程中,我利用动画的方式向学生展示了安全用电和非安全用电两种操作家用电器的形式,并让学生思考“哪种方式更加安全?”从而激发学生对相关知识的兴趣,并增强学生与课堂的互动。如此,通过现代化信息技术来展开课堂导入,有助于增强学生的情感体验,激发学生主动学习的动力。

#### 4. 利用生活实例导入。

初中学生的逻辑思维能力发展还不完全,在物理学习过程中经常会遇到困难,进而导致教学质量的下降问题。因此,在课堂导入环节,我们应当注重将与学生实际生活密切相连的实例来进行导入,让学生感受到物理与生活之间的密切联系,从而培养学生理论联系实际的能力,有助于促进学生的全面发展。

比如,在学习“能源利用与可持续发展”这一节内容时,我首先给学生展示了

一个能源利用效率标示图,并问学生:“你们有见过这个吗?知道上面的一级、二级、三级……都代表着什么吗?”能源利用效率标示图在我们的家电,如冰箱、微波炉上都随处可见,但是从实际情况上来看很多学生却并没有探究过这个问题。因此,当我提出问题时,学生的好奇心被成功地调动了起来,纷纷提出自己的猜想。如此,不仅引出了教学内容,还增强了学生的观察能力,有效地提升了教学的效益。

#### 三、总结

本文针对初中物理课堂导入的有效途径展开了一番叙述。初中物理教师要善于结合学生的认知特点和所教授内容的特色展开课堂导入,在课堂教学的一开始就牢牢地抓住学生的注意力,激发学生对相关物理知识的兴趣,让学生在好奇心的驱使下主动参与到课堂学习中来,从而形成良好的课堂互动氛围,提升课堂教学的质量,并促进学生良好物理核心素养的发展。

#### 参考文献

- [1]陈燕青.初中物理课堂导入策略及其应用建议[J].物理之友,2016
- [2]王惠红.浅谈初中物理课堂导入的方法[J].学周刊,2014

## 小学数学“游戏化”教学模式策略研究

裴骏频

(江西省新余市渝水区姚圩镇姚圩小学 江西 新余 338007)

**【摘要】**小学数学是基础学科,随着理科就业广泛性的增大,小学数学也即将成为学生的重点学科。小学数学虽然是基础学科,但同时也是提高学生学习兴趣的最佳时刻。作为教师,不应该再利用传统教育和应试教育的教学方式,而应该与时俱进。游戏化教学法已经普遍运用起来了,还有很多方面需要教师的探讨研究,从而有助于学生小学数学综合素质的提升。

**【关键词】**小学数学;游戏化;教学

数学是主三科之一,带动学生学好数学是每一个数学教师的责任。但是小学数学是学生首次接触生活数学,难免觉得知识枯燥,从而产生厌恶感。为了能在课堂教学过程中,增强小学生的注意力,调动其参与课堂活动的积极性,提高学习兴趣,教师要充分有效的利用好游戏化教学法。

#### 一、“游戏化”教学概念

游戏化学习又称为学习游戏化,就是采用游戏化的方式进行学习。它比较流行的教学理论和教育实践。再过去的传统教育中,这种教学模式是被埋没的,许多教师只是单纯运用填鸭式教学。游戏化教学是一种多数应用于幼儿园和中小学的教学模式,学习和娱乐的本质是通过玩而学习到东西,正是先有了兴趣再学习知识。兴趣是最好的老师,如果游戏能使人专注一个事物的话,那么也能应用于学习。

#### 二、“游戏化”教学作用

##### (一) 提高学生的兴趣

兴趣是学生最好的老师,如何提高学生的学习兴趣是作为教师需要深入研究的问题。过去的教学模式直接体现了教学的弊端——枯燥、无趣、烦躁,是学生产生厌学感,导致学生小学数学基础没打好。而“游戏化教学”和数学课堂结合能让课堂氛围变得有趣,让学生在积极向上的氛围里学习。例如在认识图形中,教师可让学生动手制作的方式来学习图形。这种方式不仅能提高学生学习的兴趣,也能在一定程度上提高学生的动手能力。

##### (二) 顺应学生的玩乐天性

学生的天性就是爱玩,所以根据学生这个特点,“游戏化教学”应运而生。作为教师能在课堂中设置有趣的数学情景后,学生对于这种好玩的数学情境充满着兴趣,他们参与课堂的积极性得到了充分激发。

#### 三、“游戏化”教学应用

##### (一) 结合知识选择游戏内容

教学是需要教师和学生一起不断的钻研和磨合的,游戏化教学的诞生也是由此得出的可行性结局。在传统的教学中,由于教学形式单一,内容知识枯燥无味,反而使得小学生产生学习厌烦感。但是教师运用游戏化教学,可以最大程度把知识点和游戏结合在一起。学生在玩乐中学习的记忆力和接受力是最强的,因此能有限达到高效课堂的效果。例如教师在讲授《认识图形》时,可以先让学生认识图形,但是对于记忆图形名字的时候学生是抗拒的,所以教师可以结合实际情况让学生自愿参加游戏。例如挑出十名学生进行第一轮游戏,每个学生认领一个图形,随后由教

师定出一个数字只能观众知道,随后由十名学生自由数数,喊到数字的学生需要一个个认出其手同学手中的图形。如此一来,学生会用极大的热情参与到游戏中,体会到学习的快乐,建立起学生主动学习的基础。

##### (二) 结合游戏锻炼学生反应能力

在小学数学中,算数是最基础的运用能力。但是很多学生并不能做到“快狠准”,可考试是有时间限制的,所以教师要让学生在保证算数正确率的同时,也要提高学生计算的速度。这种速度的提高许多教师完全是靠着让学生多做习题的方式锻炼出来的,但其实游戏化教学也可以适当运用。例如在课前十分钟,教师可以让学生自由参与,每个人学生代表随意个位数,并保证0-9都存在的情况下,教师随便喊出和数,学生根据自己代表的数字寻找加数。不仅加法可以使用这游戏,同理类推学习减法时也可运用。一个游戏的开展可以吸引小学生参与,并且数字的加减法运算速度也会提升很快,学生们在游戏中就掌握了知识点的运用。

##### (三) 结合游戏实行多元教学

小学数学的教学中激发学生兴趣是非常关键的。由于数学本身特点为严谨,需要一定的逻辑思维,特别是针对数学概念、公式运用等内容。但是小学生年龄段对于较为思维化的知识会产生一定的学习困难,加上学生自控能力差的原因,导致学生丧失学习热情,并且数学成绩低下的后果。多元教学的概念是经过多方面思考融合出一个最终满意的教学方式,当多元教学和游戏教学相互碰撞的时候,教师需要注意的是对知识点的游戏设计要由简单到复杂进行引导,加大学生的学习自信和学习成就感。只有根据学生不同情况进行分析,有针对性的游戏化教学才能产生更好的学习结果。例如教师可以根据平时作业情况以及教师对学生的观察结论对学生进行分组,然后每组十人排成一队。首先由一组的第一个人向二组第一人出题,随后由二组第一人向一组第二人出题的方式进行加减乘除运算法则的训练。这种多元游戏化教学,需要结合学生本身情况出发。

#### 四、总结

游戏化教学是一种创新性教学模式,教师在运用上需要掌控力度,切勿过度使用,否则会导致学生偏离学习的轨道。教师应该在此深入研究,为提高学生学习兴趣而努力。

#### 参考文献

- [1]杨福华.游戏化学习下的小学教学案例设计与应用[D].云南大学,2015.
- [2]李朝辉,曹飞飞.新课程背景下小学数学教学游戏化的思考[J].佳木斯职业学院学报,2017(07):306.

## 小学语文教学中如何培养学生“说”的能力

刘莉

(重庆市永川区临江小学 重庆 402160)

《语文课程标准》明确指出:“口语交际能力是现代公民的必备能力。应培养学生倾听、表达和应对的能力,使学生具有文明和谐地进行人际交流的素养。”从个人言语活动的发展顺序看,听说在前,读写在后。但我们经常会发现有不少学生在课堂上“金口难开”。有的是因为老师过于严厉不敢发言,有的是因为怕答不好会被同学笑话,有的是因为准备不充分无话可说,还有的是对话题或说话缺乏兴趣而甘于“默默无闻”,这些都是消极的表现。如何在语文教学中培养学生“说”的能力呢?

#### 一、口语交际课堂生活化

语言是人的生命活动,它需要教师的精心设计。只有为学生搭建一个心灵与思维畅想的平台,与学生进行心灵互动,让学生在交际中成为主人,使学生在自由的空间中体会到生活的乐趣,并领悟到语言的魅力。

##### 1. 让课堂情境生活化

教师要在教学中创设一种宽松愉快的环境,使学生心情愉快,乐于思维,敢于表达,也就是把生活引进课堂里,使课堂情境贴近学生生活。比如人教版小学语文教材六年级下册第四单元口语交际的主题是:“学会生存”。教材安排学生在面临