

# 小学数学游戏教学的尝试

胡燕青

江西省抚州市金溪县锦绣小学

**[摘要]** 数学这门课程具有较强的逻辑性, 导致其所呈现出来的课堂氛围就会相对沉闷, 此时教师可以将游戏教学融入到小学数学的课堂中, 提高小学数学课堂教学效率。本文从“益智类游戏与小学数学教学的融合; 角色扮演类游戏与小学数学教学的融合; 动作类游戏与小学数学教学的融合”三个方面入手, 阐述了教师如何将游戏活动融入到小学数学的教学。

**[关键词]** 游戏教学; 小学数学; 融合策略

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.02.1297

以往的教师更加注重课堂讲述, 虽然有寓教于乐的教学理念存在, 但在课堂当中的实际游戏操作较少, 甚至还有一些教师会认为引入游戏会浪费掉大量的课堂时间, 导致学生在课堂当中会出现贪玩的现象。俗话说, 兴趣是一个人最好的老师, 通过游戏活动能够使得学生在更短的时间内对相关的知识进行掌握, 同时, 学生还能够处于轻松愉悦的学习状态当中, 此种教学方式是极其的有效。

## 一、益智类游戏与小学数学教学的融合

教师将益智类游戏融入到小学数学的课堂当中, 这样既能够将更多的数学知识传授给学生, 还能够使得学生的逻辑思维能力顺利得以培养。处于小学阶段的学生, 学生对于新鲜的事物具有较强的好奇心, 同时学生的注意力也是极容易分散的, 教师在设计教学时, 教师就应该结合学生的年龄特征以及认知水平, 来对合适的益智类游戏进行选择, 并对其展开不断创新, 使得学生的注意力能够持续得以吸引<sup>[1]</sup>。

例如, 教师在引导学生对“100以内数的认识”这一部分内容进行教学时, 教师就可以将“猜数字”的游戏引入到课堂当中, 教师随意地将一个数字进行写出, 随后, 教师让学生对其展开猜测。当学生报出一个数字之后, 教师便可以将学生的猜测与实际的数字的大小进行说出, 紧接着, 再由下一位学生进行猜测, 通过多轮之后, 学生便可以将教师所写的数字猜测出来。在此游戏当中, 学生能够对比较数的大小进行学会, 同时, 学生还能够对100以内数的大小知识进行深刻的掌握。随着现代技术的逐步发展, 在教师以及家长的监督之下, 学生还可以对一些数学软件游戏展开玩耍。诸如, 学生在对数字21的游戏进行玩耍的过程当中, 教师将一组数字给到学生。学生则要通过加减乘除对此数字展开排列, 从而得出结果为21。教师还可以带领学生展开与乘法口诀相关的游戏, 并将其在多媒体上为学生进行呈现, 学生每当计算正确一道题目, 那么便可以通往下一关, 大多学生都很抵触学生接触电脑游戏, 但与教学类相关的游戏能够帮助学生更高效地展开练习, 在此教师与家长就应该更加注重对学生展开正确的引导。

## 二、角色扮演类游戏与小学数学教学的融合

角色扮演类游戏实际上是一种模拟游戏, 通过对特定的情境展开设置, 促使学生能够对其中的某一个角色展开扮演, 从而将学生带入到具体的情境当中, 这样能够使得学生的表现力逐步得到发挥。生活中的情境还能够使学生对所学知识展开运用, 从而来对自身解决问题的能力逐步得到提高<sup>[2]</sup>。

例如, 教师在引导学生对“元、角、分”这一部分内容进行教学时, 教师便可以对菜市场的情景为学生进行创设, 这样学生便可以扮演小商贩。教师可以按照实际生活当中菜的价

格来设置菜价, 诸如一元五角八分是土豆的价格。超市的菜价会带有单位分, 这样学生在计算时相对来说就会稍微复杂一些, 可以使得学生的计算能力逐步得到锻炼, 同时还能够使得学生对于生活常识有更为切实的了解。再比如说, 教师在引导学生对“毫米, 厘米, 米”这些单位展开学习时, 教师便可以对裁缝店量衣的情景为学生进行创设, 首先, 教师将学生分为若干小组。每个小组只需要设置一个裁缝, 其他学生则是代表顾客, 裁缝需要对顾客的上衣、裤子的长宽展开测量, 从而为每个顾客做出合身的衣服。通过这样的角色扮演, 既能够使得学生的学习兴趣逐步得到激发, 学生还能够知道自身是否长高了。学生回到家之后还可以对教师展开扮演, 随即, 学生将课堂当中所学知识向家长进行讲述, 通过学生的讲解, 家长便可以对学生在学校当中的学习情况有更为深入的理解, 并能够及时地将学生讲错的部分进行纠正, 以便于学生能够对所学知识达到巩固的效果。

## 三、动作类游戏与小学数学教学的融合

活泼好动便是小学生的一大特点, 那些动作类的游戏更能够吸引学生的注意力, 促使学生对于数字的敏感程度逐步得到锻炼。

例如, 教师在引导学生对计量单位“秒、时、分”这一部分内容进行教学时, 教师便可以带领学生对跳绳比赛进行组织, 教师将全班学生分成两两一组, 一名学生主要负责跳绳, 另一名学生则是通过秒表开始计时, 比赛谁能够在最短的时间内跳到100下, 学生在跳绳完毕过后, 由计时的学生将成绩上报给教师, 教师则从中将用时最短的学生进行选出, 通过这样的方法, 既能够使得学生对于时间的知识点展开了实践操作, 还能够使得学生的身体逐步得到锻炼。再比如说, 教师在对“倍数”这一部分内容进行教学时, 教师便可以对“过三”的游戏进行组织, 学生从1开始报数, 在遇到带3的数字或者倍数时, 学生可以拍手示意。随着游戏节奏的逐步加快, 失误的学生便会被淘汰, 能够坚持到最后的学生为获胜者。通过这一游戏, 既能够使得学生对于倍数的计算能力逐步得到练习, 还能够使得学生的大脑反应能力逐步得到锻炼。

综上所述, 教师应该结合自身教学经验, 从而对适合本班学生开展的游戏进行研发, 促使课堂教学质量能够顺利得以提高。

## 参考文献:

- [1] 王映. 如何构建小学数学高效课堂——教育游戏与小学数学融合途径探索[J]. 课程教育研究, 2019(40): 135-136.
- [2] 刘立国. 教育游戏与小学数学的融合途径探索[J]. 新课程导学, 2018(21): 68-70.