

小学数学教学中学科型教学游戏的具体应用探究

洛桑罗布

西藏山南桑日县白堆乡小学 856200

【摘要】随着信息化教育程度的深化,现代信息技术与教育领域实现了更为深度的融合,而学科型教学游戏作为现代教育模式下的产物,真正地将教育与游戏形式进行了有机的结合,为教育领域注入了更多的生机与活力。因此,在小学数学课堂教学中,教师就应对学科型教学游戏进行更为深刻的认知,并在此基础上对其进行积极、广泛、合理的运用,以此实现学生数学学习兴趣的激发、促进小学数学课堂教学效率的提升。

【关键词】小学数学;学科型教学游戏;概述;具体应用

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.03.094

小学阶段是学生知识、能力得到快速发展的关键阶段,学生所接受的教育也都发挥着重要的启蒙作用。在信息化教育的形势下,教师就应注重现代信息技术的运用,通过学科型教学游戏的设计与运用,来将教育游戏软件与具体的数学课堂教学进行有机的结合,这样就实现了寓教于乐的教学目标,在激发学生数学学习兴趣、提升数学课堂教学效率方面起到了重要的促进作用,同时也更加全面、有效的促进了学生数学综合素养的培养与提升。

一、学科型教学游戏的概述

1. 学科型教学游戏的特点

学科型教学游戏,顾名思义,就是与学科知识、技能教学相联系的教学游戏,其教学目标一方面是为了促进学生学科知识、技能的学习与掌握,另一方面是提升学生的数学学习兴趣,在提升课堂教学效率、优化学生自主学习方面意义重大。由此可见,学科型教学游戏与其他类型的教学游戏相比,具有着显著的特点:(1)教育性。教育性是学科型教学游戏最为显著的特点,每款教学游戏的设计都是围绕某一知识点的教学而展开的。学生通过学科型教学游戏,能更加深刻的进行其中蕴含知识的理解以及相关技能的掌握,能进一步的促进学习目标的实现。(2)趣味性。游戏本身就是一种具有趣味性、体验性的教学形式,学科型教学游戏作为教学游戏的一种,也具有着显著的趣味性,能使学生在对其进行运用的过程中,产生愉悦的情绪,对学科学习产生浓厚的兴趣。(3)拓展性。学科型教学游戏是一种具有开放性的教学游戏,学生能在对其进行操作的过程中,进行有效的人机交互,并能自主的发现其游戏的漏洞与不足,通过自身创新能力的发挥对其进行弥补、改正,这样就有效的拓展了学生的成长发展空间,实现了学生各项学习潜能的激发。

2. 学科型教学游戏在小学数学教学中的教育价值

通过以上分析,不难发现,学科型教学游戏作为一项新型的信息化教学形式,具有着非常显著的教学优势,而在与小学数学课堂教学进行结合的过程中,也发挥着不可替代的教育价值。首先,学科型教学游戏能更加有效的增强数学教学趣味性,提升学生数学学习兴趣。学习兴趣是学生数学学习过程中非常重要的一项内在因素,对学生的数学学习效果

有着直接的影响。而学科型教学游戏作为一项具有趣味性的教学模式,能以游戏的形式增强数学的趣味性,使学生在游戏的过程中感受到数学学习的乐趣,以此实现学生数学学习兴趣的激发。其次,学科型教学游戏能更加全面的锻炼学生思维,实现学生数学综合素养的全面发展。学科型教学游戏不是单纯的教学游戏,而是具有教育性的游戏。学生在对学科型教学游戏进行操作的过程中,不仅能更加深刻、有效的进行抽象性数学知识的理解,同时更能通过数学知识的实践运用,进行教学游戏的闯关以及相应问题的解决。这样学生就能在这一过程中获得数学知识、技能等方面的提升,更加有效的促进学生数学综合素质能力的全面培养与发展。

二、小学数学教学中学科型教学游戏的具体应用

在当前的教育形势下,学科型教学游戏与数学课堂教学的整合,已经成为了数学课程改革发展过程中的必然趋势,因此,在小学数学课堂教学中,教师就应积极顺应时代发展趋势,对学科型教学游戏进行更加全面、多元、深度的应用,在这增强数学课堂教学趣味性的同时,更加有效的促进数学课堂教学效率的提升和效果的优化。下面就以三年级上册“测量”一单元中“毫米的认知”一课的教学为例,进行学科型教学游戏具体应用测量的探究。

1. 通过学科型教学游戏创设趣味教学情境,有效引入教学内容

小学数学课堂教学中,情境教学模式是最为常用的一项教学方法,能通过相应教学场景的创建和情感氛围的营造,来深化学生的学习体验,以此促进教学效果的优化。由此可见,在小学数学教学中,教学情境的创设具有着不可忽视的重要教育意义。因此,在学科型教学游戏与小学数学教学相结合的过程中,教师就可以利用学科型教学游戏进行趣味性教学情境的创设,以此来实现教学趣味性的增强和教学内容的灵活性导入。如,在三年级上册“测量”单元“毫米的认知”一课的教学中,教师就可以通过学科型教学游戏“麦麦裁缝店——毫米、分米的认识”的运用,进行趣味性导入情境的设计与创设。

师:同学们,你们知道什么是裁缝店吗?

生:知道,就是量体裁衣的店铺,

师：那你们知道应该怎样量体裁衣吗？

生：不知道。

师：那今天你们就可以通过“麦麦裁缝店”这一学科型教学游戏的操作来了解一下。

这样学生就会在教师的引导下，更加积极的进行这一教学游戏的操作，并在活泼美观的界面、简洁的操作中产生浓厚的兴趣。但是在学生进行游戏的操作中，会发现麦麦在为小动物裁制新衣的时候，会用到尺子，而尺子中不光有学生熟悉的“厘米”，同时还有“毫米”，这样就引起了学生的知识冲突和好奇心，这时，教师就可以进行本节课“毫米的认识”教学内容的引入，使学生能以更加积极的状态投入到这部分数学知识的学习之中，达到了良好的课堂教学导入的目标。

2. 通过学科型教学游戏辅助课堂有效教学，深化学生学习认知

在小学数学课堂教学中，教学资源作为一项重要的教学因素，发挥着重要的教育辅助作用，多元、科学教学资源的整合不仅能拓展学生的知识视野、优化课堂教学的内涵，同时对于课堂教学效率的提升以及学生综合能力的发展也具有着重要的促进作用。因此，在信息化教育背景下的小学数学课堂教学中，教师就应积极地进行学科型教学游戏这一有效教学资源的合理运用，使其具备的教育辅助功能得到更为显著的发挥。如，在“毫米的认识”一课的教学中，教师就可以结合导入环节中学生的疑问，进行相关知识的有效讲解，“同学们，你们刚刚在‘麦麦裁缝店’游戏中，是不是接触了到‘毫米’这一新的数学名词？那你们知道它的具体含义吗？”这时，教师就可以拿出尺子，要求学生对于尺子进行细致观察，使其认识到尺子中厘米之间毫米的存在，并要求学生以学习小组的形式来进行周围书本、桌子、板凳等物体的测量，给出具体的测量结果。紧接着，教师就可以在学生对“毫米”这一数学概念进行了认知的基础上，引导学生继续进行“麦麦裁缝店”学科型教学游戏的操作，“同学们，刚才你们在游戏中遇到的问题得到了解决，下面你们可以继续进行操作，看还会有怎样的发现呢？”这样学生就会在这一游戏的继续操作中，自然的发现了厘米与毫米之间的关系，并在游戏结束以后的合作探究中，进行了厘米与毫米之间关系的讨论，进而实现了本课教学中，教学内容的深入挖掘，在深度教学实施的过程中，优化了学生的自主学习效果，提升了学生探究意识、思维能力等数学综合素质能力。

3. 通过学科型教学游戏巩固学生学习效果，提升教学有效性

“温故而知新”一直以来都是非常重要的一项教学原则，倡导教师应注重已学知识的温习与巩固。因此，在小学数学课堂教学中，教师就应课堂训练、课堂小结、课后作业等环节的设计，来进一步的检验、巩固学生的课堂学习效

果，使学生能在对所学数学知识的复习、运用中，获得自身数学知识、技能的充实与提升，以此实现课堂教学效果的优化。而学科型教学游戏作为一项重要的教学资源，在进行教学检测的过程中也发挥着重要的教育意义，既能使学生在对游戏的操作中进行所学知识的运用，同时也能激发学生对教学检测的参与积极性，以此提升教学巩固环节的的教学效率。如，在“毫米的认识”一课的教学中，教师就可以将学生前边已操作过的“麦麦裁缝店”学科教学游戏作为课堂训练的内容，使学生能在游戏操作中，对小动物的身高、腰围等进行精确的测量。这样学生就在游戏中进行了课堂所学“毫米”知识的实践性运用，以此实现了学生课堂学习效果的巩固、增强了学生对这部分教学内容的掌握程度。

三、小学数学教学对学科型教学游戏应用过程中的注意事项

学科型教学游戏作为新型的信息化教学资源，在小学数学教学中获得了广泛的运用，并发挥出了显著的教学优势。但是“过犹不及”“物极必反”，任何教学模式、教学资源的运用，都需要进行科学的把握。因此，教师在对学科型教学游戏进行运用的过程中，应注意以下事项。首先，教师应注重学科型教学游戏的适度、合理运用。学科型教学游戏虽然自身具有一定的教育性，但是其教育性的发挥与教师课堂上的讲解是相辅相成、相得益彰的。如果教师只一味的依赖学科型教学游戏，势必会本末倒置，不利于课堂教学效率的提升。其次，教师在对学科型教学游戏设计或选择时，应注重其针对性。学科型教学游戏作为一项教育辅助资源，对于课堂教学发挥着辅助作用，应围绕课堂教学的内容和学习的主体来进行设计与选择。因此，教师就应紧密结合课堂教学的内容和学生的认知水平、成长特征，来更具针对性的设计、选择学科型教学游戏，以此实现其本身固有教学优势的发挥，促进小学数学课堂教学效率及学生数学综合素养的提升。

四、结语

综上所述，在信息化教育程度日益深化的过程中，学科型教学游戏作为一项新型的教育资源，通过游戏与学科教学的有机整合，不仅赋予了学科教学寓教于乐的思想，同时发挥了教学游戏人机互动、开放、直观的教育优势。因此，在小学数学课堂教学中，教师就应注重这一提升课堂教学效率教育途径的拓展与运用，使学生能在趣味性教学情境的引领下、在游戏辅助的课堂教学中获得更加良好的数学学习效果，以此实现数学课程改革路径的有效探究。

参考文献

- [1]赵宽. 学科型教学游戏在小学数学教学中的应用研究[J]. 学周刊, 2019(09): 48.
- [2]顾荣球. 学科型教学游戏在小学数学教学中的应用探析[J]. 读写算, 2018(32): 121.