

游戏化教学在小学数学课堂教学中的应用

李小利

江西省赣州市阳明小学 江西 赣州 341000

[摘要]小学阶段的学生年龄小,理解能力较差,小学数学教学要从数学的学科特点出发,不仅要分析学生在学习过程中可能存在的理解难题,还要重视学生在学习、思维、探究方面遇到的实际困境。因此,在小学数学教学中,要经常变换教学手段,以较为生动形象的教学方式创设适宜学生特点的教学情境,展示数学知识,降低数学学习难度,调动学生参与数学学习活动的积极性,来促进小学生对数学知识的理解和掌握。数学游戏符合学生的年龄特点,一直是学生非常喜欢的学习方式。本文就小学数学教学中的游戏教学谈几点体会,供大家参考。

[关键词]游戏化; 小学数学; 课堂教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.11.910

引言

小学数学教学影响因素较多,为了进一步提高教学效率、教学质量,建议加强游戏化教学的应用,站在小学生的角度思考,创新游戏的形式、内容,引导小学生在全新的学习环境中得到更好的体验。小学数学教学的游戏手段,要把握好游戏教学的规范、标准,按照寓教于乐的模式进行探究,降低学习压力,对小学数学教学内涵进一步丰富,激发学生的学习欲望。

1 小学数学教学现状及特点分析

小学阶段的数学教学以基础知识为首要内容,目的在于帮助学生了解数学学科,形成数学思维,为长远数学学习做好准备工作。目前,创新教学形式引入新思想、新风格以及新模式,是教学改革带来的新变化,既给小学数学教学带来机遇,也给教师带来一定挑战。借助游戏化形式,丰富课堂内容,提高学生兴趣,是诸多教师认可的数学教学方法。而且,小学数学包含诸多可游戏化内容,如图形教学、数字比较等,均给游戏化提供了平台。新颖的游戏能够激发学生的兴趣,带动更多孩子融入课堂,给小学数学教学注入新鲜活力。课堂、教师以及学生是教学工作的三个重要环节。如果要实现游戏化和数学教学的良好融合,就不能不把握住上述三点。这也就是说,游戏化数学教学应当抓住当前小学课堂、教师教学以及学生群体的特点。总的来看,小学数学课堂内容丰富,教师敢于创新,学生乐于融入,这是十分积极的教學环境。把握这些要素,游戏化教学才能真正实现利用游戏进行教学,将抽象的数学知识转化为学生喜欢和接受的内容,才能够给学生带来更有效的课堂体验。

2 游戏化教学在小学数学课堂教学中的应用

2.1 合理设置教学环节,实现游戏化教学

在传统课堂教学阶段,教师带领学生回顾之前的知识,多半是通过课堂提问的方式,然后再讲解新的课程知识。但是小学生的思维能力不足,而且思考的知识也比较简单,那么新旧知识的衔接性不足,也不利于学生掌握新的课程知识。学生不能完成系列化学习,就说明教师在教学活动设计

方面还存在诸多的不足。根据学生这种情况,教师导入新课程知识时,可以借助简单的游戏活动,帮助学生了解数学知识的形成背景。教师在课堂上,给学生展示游戏环节,那么学生对自己不熟悉的知识点,有了初步的印象,后续的学习能够平稳开展。在教学过程中,教师要认识到,传统的教学模式往往会影响学生的情绪,也不利于学生集中注意力学习。在教学实践中,学生很有可能会产生一些消极倦怠的情绪。这种情形之下,教师在教学中穿插游戏活动,为学生调节课堂气氛,调动学习热情,在课程引导阶段,游戏化教学的价值得以展现。教师在游戏结束之后,为了帮助学生巩固新知识,并检查学生知识掌握的情况,也可以通过别出心裁的小游戏,观察学生的态度以及学生的表现,对学生最终的学习效果进行检测。课后教师也可以给学生布置一些简单的游戏任务,让学生在课余时间完成知识的巩固学习,教师给学生提供游戏互动的平台,帮助学生强化学习能力。

2.2 借助游戏提高学生学习的积极性

小学数学学习实际上就是天天跟数字打交道,数字本身枯燥无味,如何把枯燥无味的数学课变得趣味无穷,是每一位数学教师必须深入探究的课题。教师通过多年的小学数学教学实践,认为最好的办法就是在教学中引入游戏。例如,在复习“数的分解与组成”和“10以内数的认识与加减法”内容时,组织开展“找伙伴,手拉手”游戏。游戏前,把数字1~10做成挂牌用别针挂到学生的衣服上,要求学生记住自己是哪个数字。游戏时,老师说出一个数,两个数合成正好是这个数的学生要组合到一起。这样的小游戏增添了数学课堂乐趣,学生在有趣的游戏中不知不觉地学到数学知识,学习积极性极为高涨。

2.3 增加互动性游戏,提高教学质量

随着游戏化教学的体系不断完善,互动游戏是非常重要的组成部分,互动性的加强,能够对小学生的成绩、素养更好的提高,并且增加小学生的学习信心,指导他们在长期的学习、积累方面不断的创新,互动游戏的落实过程中要充分考虑到小学生的感受,贯彻落实生本理念,由此提高游戏

化教学的综合质量。在教学《统计》的相关内容时，教师可以把学生组织到马路边，让学生分成不同的小组，以小组方式合作的方式，分析出在半个小时之内，公路上大概有多少辆汽车经过。教师要参与到游戏中，做出一个权威性的统计结果对学生小组的统计结果进行评价。在最会，引导小组进行数据的汇总，并把统计准确率最大的小组选出来与予以奖励。通过这种方式，使学生参与游戏，学生之间需要相互分工，相互协作交流，这样，游戏的趣味性不仅可以得到有效的提升。

2.4 加强游戏教学针对性，提高学习效率

游戏化教学的应用，逐步得到了学生的广泛欢迎，但是在游戏教学的过程中应表现出较高的针对性，最大限度的提高学习效率，总是按照固定的方法教学，并不能给学生带来良好的体验。《角的度量》在教学的时候，对于角度的学习和思考，可通过游戏的方法完成。教师可以说出一个角度，提供不同的条件让同学们猜想。“这个角度不大；这个角度经常能够看到；这个角度在 180° 以内；这个角度不需要垂直”。通过一步一步的引导和分析，同学们得到这个角度是锐角，一方面对锐角的特点进行掌握，另一方面加深了学习的印象，针对角度的类型做出明确的区分。游戏化教学的针对性加强后，有利于提高小学生的学习效率，指导他们对不同的数学知识按照科学的条件进行划分，减少了学习思维混乱的情况。所以，游戏化教学的针对性加强，是不可或缺的组成部分，要逐步提高游戏化教学的专业性。

2.5 丰富游戏形式，优化教学策略

教师在讲解数学知识期间，常常发现小学生在课堂上会不自觉地想要参加游戏活动。所以将游戏与数学知识结合起来，是教师需要重视的一种教学策略。尤其是在现代社会背景之下，学生日常生活能够接触的信息较多，如果没有教师进行管理与引导，并通过知识传递的途径，给学生提供一种新的思想，那么学生很有可能会出现本末倒置，影响数学学习效率。教师将游戏应用于教学实践中，也需要考虑游戏的适应性，这是因为小学数学知识体系之中，不是所有知识都适用于游戏方式的。教师帮助学生感受游戏互动的趣味性，结合实践去完善学习思想，构建知识体系，那么学生能够在数学课堂之中，获得更多更好的学习感受。学生在游戏之中，提升自我的团队合作意识，不仅能够根据教材实现数学知识的针对性探索，还能获得积极的学习体验。教师帮助学生深入课堂学习阶段，应用游戏活动，可以设置“大比拼”的环节，将学生分成不同的小组，明确小组的成员以及具体的任务。比方说教师让学生快速传递消息，或者拿到某个物资。在小组活动之中，教师让学生对这些问题进行模拟与分

析，找出最适宜的现场管理方案。查看小组现有的资源，以及成员如何配合能够更好地完成工作。在小组合作互动的过程中，学生不仅能按时完成学习任务，还能实现学习思维的调动，不断提升自我的团队合作能力。

2.6 利用游戏化模式布置作业与教学评价

布置作业是整个教学过程中的重要步骤，科学合理地为 学生布置课后作业可帮助学生巩固知识并检验学习成果，从而帮助教师为接下来的教学工作制定相应的计划。利用游戏化模式布置作业可提高课后作业的趣味性，使学生在游戏的过程中自然而然地完成复习工作，从而达到知识巩固的目的。教师可将不同的游戏内容与不同的数学作业内容相关联，学生可自主选择想要参与的游戏，但同时也必须完成相应的作业任务。教学评价是检验教学效果的重要方式，其作用与课堂教学同样重要。传统的教学评价，缺乏师生的双向互动，主要是教师根据学生作业的完成情况、随堂测验、考试成绩进行单方面的评价，指出不足之处并进行纠错。这种评价方式具有很大的局限性，无法有效培养学生的自我反省意识。所以，教师可以在教学评价中引入积分机制，根据学生在数学游戏中的表现和胜负情况作为积分依据，对于在游戏中获胜次数多、积分高的学生给予一定的奖励，以此激发学生的竞争意识。开展多元化的教学评价方式，比如学生自评、生生互评等，让学生不仅发现自己存在的不足，而且学会从他人身上汲取长处，逐渐完善自己。

结语

综上所述，传统的数学课堂教学缺乏趣味性，仅凭教师的语言讲解很难将抽象的数学知识形象化。游戏化教学充分尊重了儿童的年龄、性格、思维与认知特点，十分有助于培养学生的学习兴趣，提高学生参与教学活动的积极性。但在小学数学教学中开展游戏化教学存在着一定的难度，教师应充分考虑小学数学教学现状及不同学生的学习特点，采用科学的游戏化教学策略，为小学数学教学工作注入活力。

参考文献

- [1] 曹志忠. 游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J]. 当代家庭教育, 2021(20): 133-134.
- [2] 赖学章. 游戏化教学在小学数学教学中的应用策略探究[J]. 考试周刊, 2021(61): 58-60.
- [3] 黄婷. 初探游戏化教学在小学数学课堂教学中的应用[J]. 文理导航(下旬), 2021(08): 4-5.
- [4] 张越炜, 陈冰. 游戏化学习视阈下小学数学教学改革研究[J]. 韩山师范学院学报, 2021, 42(06): 100-104.
- [5] 马国礼. 浅谈如何在小学数学课程中开展游戏化教学[J]. 读写算, 2021(34): 199-200.