

基于游戏化教学下的小学数学课堂

黄祥谱

江西省九江市修水县路口乡中心小学

【摘要】游戏是学生普遍喜欢的活动，教师挖掘学生的发展特征之后就能将游戏化教学与课本知识进行相互渗透，调动学生学习积极性，加强学生数学综合能力，帮助学生总结更多学习数学知识的技巧。基于此，本文从情境、应用以及氛围这三个方面入手，阐述了基于游戏化教学下的小学数学课堂。

【关键词】游戏化教学；小学数学；情境

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2020.03.889

多数学生在当前的小学数学课程仍然无法调动学习积极性，或者难以长时间集中注意力学习知识理论，课堂教学仍然在教师的把控中开展，学生被动地学习课程知识，从而忽视学生对数学知识的应用，教师难以从学生的反馈中准确了解当前的认知情况与学习状态，自然无法提高学习效率。

一、设计情境、导入新课

特定情境使学生快速在学习氛围中构建知识体系，学生提前了解课本知识，使学生产生不同的学习体验，从而提高学生学习能动性，激发学生学习兴趣，顺利在教育实践导入新课。教师可以通过课本知识设计情境的方式，推动学生完成课程任务^[1]。比如说，在“比较”的数学课程，这节课的核心任务是培养学生形成比较的数学观念，学会正确使用比较的方法，要求学生围绕轻重、高低、大小等多种单位进行比较。教师在课程之初带领学生共同参加“比大小”的游戏活动，教师随机为所有学生分配一张卡片，卡片上有小猫、小鸡、小狗等多种小型动物，也有老虎、大象、犀牛等大型动物，然后自己在剩余的卡片中随机抽取一张。一些学生看清卡片上的动物之后，立刻引起思维活跃，互相交流自己手中卡片上的动物。接着，教师告知学生游戏规则：“这个游戏的主要核心是比较小，卡片上呈现的动物，分析哪个体型最大即为最后的胜利者，我手中的这张卡片是小鸟，如果你认为自己卡片上的动物体型比我的大，请举起手。”多数学生纷纷举手示意，以此循环，一位学生手中的恐龙卡片获得最终胜利。然后，教师拿出水果卡片推动学生积极参加“吃多少”的游戏活动，卡片上呈现的水果数量各不相同，水果种类也多种多样，围绕动物卡片的游戏规则，持有水果数量最多卡片的学生获得最终胜利。学生很快在游戏过程中投入在“比较”的课程情境，推动学生初步理解教材中呈现的定义，使学生对数学概念有所感知，既设计合理的教学情境，又能激发学生能动性，使学生在新课导入环节提升数学思维。

二、强化应用，熟悉知识

学习的最终目的是应用于解决实际问题或者生活实践中，所以，在整个教育实践，教师必须重视推动学生灵活运用知识点解决问题，教师帮助学生熟悉课本知识后，重点引导学生锻炼数学能力。教师就能利用游戏化教学强化学生应用数学知识能力，深化学生数学感知^[2]。比如说，在“6~9的乘法口诀”的数学课程，教学的重难点是要求学生完成背诵6~9的乘法口诀且应用知识解决问题。教师为了加强学生高效背诵6~9乘法口诀能力，提高学生印象，就能与学生共

同制作卡牌小游戏的活动来推动目标的完成。水果卡牌以及数字卡牌共同组成所有卡牌，1-9的数字被刻印在数字卡牌上，水果卡牌展示了草莓、蓝莓以及苹果等多种水果种类，水果数量在1-9之间，教师拿出两张水果卡牌使用吸铁石贴在黑板上，要求学生根据座位顺序依次使用数字卡牌上的数字表示水果卡牌上的水果数量，并将对应的数字卡牌贴在黑板上。如教师将2个草莓和7个蓝莓的水果卡片贴在黑板上，要求第一桌的学生在所有数字卡牌中找到正确答案，即数字1和数字4的卡牌，并贴放于两张卡牌之后；教师将3个苹果与3个草莓的水果卡片贴在黑板上，要求第二桌的学生在所有数字卡牌中找到正确答案，即数字9的卡牌，并放置有两张卡片之后。通过这种形式，有利于推动学生快速背诵乘法口诀，提高学生实际应用能力。

三、反馈教学，构建氛围

反馈作为教育教学的结尾工作，是学生学习状态、接受与内化知识程度以及课程效率的直观反映，所以，教师必须重视以科学方式设计反馈环节。教师可以通过创设游戏化教学营造学习环境，提高学生数学能力，使教师全面了解学生数学发展状况。比如说，在“时、分、秒”的数学课程，这节课的核心要求是推动学生真切感受到实践的意义。课程结束之后，教师为学生设计“传递钟表”的游戏活动促进学生反馈学习成果。教师首先在黑板上写下“08:25”这种时间格式，要求学生按照座位的摆放顺序有序拨动表针时间，根据学生的实践行为，决定是否需要再次锻炼，如学生并未将时间正确的拨动出来，教师接着再在黑板上写下时间，要求学生再次拨弄表针，直至学生可以将黑板上的时间正确拨动出来，如果学生可以顺利拨动正确表针，即通过座位排序轮到下一位学生上场。通过这种循环的方式，让所有学生都能参与“传递钟表”的游戏活动，全体学生在整个过程都表现得非常兴奋。通过游戏化教学的形式，既能加强学生的认知效率，又能使学生处于热闹的学习环境加强实践能力。

综上所述，小学数学课堂与游戏化教学的渗透可以加强学生学习能力，调动学生学习动机，培养学生数学思维的同时，提高学生学习效率。

参考文献

- [1] 郑远帆. 新课程背景下的小学数学游戏化教学实践研究[J]. 数学学习与研究, 2019(04): 114-115.
- [2] 薛玉琴. 新课程背景下小学数学游戏化教学方法实施策略[J]. 科普童话, 2019(26): 35-36.