

# 浅谈游戏化教学在小学数学课堂教学中的应用

黄建峰

吉安市永丰县实验学校

**[摘要]**新课程标准改革不断深入改革的过程中，对于教师的教学模式改进也开始给予更加充分的关注，小学阶段的数学课堂教学开展过程中，游戏化教学模式也开始被小学阶段的数学教师给予更加充分的关注，并开始在教学课堂教学之中进行有效的应用。小学阶段的学生们有一个非常特殊的特点，那就是他们非常的贪玩好动，所以让学生们在玩的过程中进行知识学习，获得更加明显的成长，是小学数学课堂教学之中不可或缺的一部分内容。小学数学教师在开展数学课堂教学的过程中，一定要从学生们的这个特征出发，让学生们的数学知识学习兴趣获得更加明显的激发，通过游戏化教学的方式给学生们带来更加优秀的思维能力以及实践操作能力培养，找到小学数学教学模式之中的游戏教学模式应用策略，给数学课堂教学的教学效率带来更加显著的提升。

**[关键词]**游戏化；小学数学；课堂教学；教学应用

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.10.2440

小学阶段作为学生们学习和成长过程中的一个主要阶段，也是学生们整个学习生涯的初始阶段，更是学生们走向成功的一个起点，对于学生们的未来发展来说有着非常重要的教育意义。所以学校和家庭都应该去关注学生们在小学阶段的实际学习情况，从学生们的性格特征出发，不要去限制学生们贪玩好动的心理特征，只要学生们玩的方向是正确的，那么玩实际上也是一种学习。对于学生们来说一直在数学课堂教学之中听课是非常无聊的，尤其是教师的课堂教学方式没有创新的情况下，学生们更是会开始厌倦数学知识学习，这就会导致学生们的数学学习兴趣严重丧失，降低学生们的数学综合素养。所以教师就应该利用课堂教学模式的创新，通过游戏化教学模式在小学数学课堂教学之中的应用，让学生们在数学游戏当中学习数学知识，激发学生的数学学习兴趣，让学生更加积极主动地参与到数学课堂教学之中，提高数学课堂教学的教学效率。

## 一、小学数学课堂教学开展过程中游戏化教学所拥有的教育作用

小学数学课堂教学开展过程中，游戏化教学在小学数学课堂教学之中的应用，可以让学生们贪玩好动的性格特征获得更加充分的尊重，保证学生们可以在玩游戏的过程中收获自己所需要学习的数学知识内容，给学生们们的数学知识学习兴趣带来更加显著的激发。游戏化的教学模式相比于传统的课堂教学来说，有着更加明显的创新性特征，可以改变过去传统的课堂教学之中，将教师当成是课堂教学中心的课堂教学模式，从过去直接的知识灌输，转变为在游戏当中加入属于学生们自己的理解，让学生们去获取数学知识内容。学生们在游戏化教学的过程中也可以获得更加优秀的思维拓展，深化学生们对于数学知识的理解水平，让数学知识在游戏当中更加充分地展现出来，同时也可以让数学知识和学生们的实际生活结合到一起，给学生们带来更加丰富的数学知识面，提高学生们的数学综合素养。所以学生们在游戏化教学模式之中，也应该不断拓展自己的思维，来激发自身的数学

知识学习兴趣，构建一个更加高质量的小学数学教学课堂。

## 二、小学数学课堂教学开展过程中的游戏化教学模式应用

### （一）通过竞争性的游戏活动来激发学生们的语文学习兴趣

小学阶段的学生们有着很强的活力，对于各种不同的事物都有着比较强烈的挑战心理，学生们在挑战的过程中也会非常的渴望胜利，教师可以从学生们的这个特征出发，利用学生们强大的好胜心以及挑战欲望，让学生们在竞争过程中获得更加明显的数学知识学习兴趣激发。所以小学阶段的数学教师也应该注重通过游戏化的课堂教学设计，利用竞争元素的添加，让学生们在你追我赶的过程中获得更加显著的数学学习水平提高，教师也应该让学生们真正理解良性竞争所拥有的定义，在一个更加积极健康的竞争里面开展游戏，让学生们明白游戏比赛真正的重点就是竞争的过程，而不是竞争的结果，这样一来就可以让学生们在团队合作的过程中获得更加优秀的合作能力培养，共同完成教师所布置的各种任务。例如教师在引导学生们学习认识时间这部分数学知识的时候，教师就可以将班级当中的学生们分成不同的学习小组，每一个小组尽量不要超过五个人，每一个小组当中平均每一个人都有五张上面刻有钟表的卡片，每一张卡片上面的时间都有一定的区别，教师可以通过这些卡片的随机分配，让学生们将自己算出来的时间写到卡片上面并交给教师核对，教师则可以根据学生们写出来的答案正确率和速度来进行小组成员的排名，尽量保证每一个学生都可以参与到游戏之中，感受到自己在整个小组之中的重要性，带领学生们开展更加积极主动的语文知识学习。

### （二）通过实践操作游戏活动给学生带来思维能力的培养

小学阶段的学生们在面对数学知识学习的过程中，基本上都非常希望可以获得优秀的思维能力培养，小学数学课堂教学开展的过程中，课堂教学的主要目标就是去培养学生

们的思维能力，这对于学生们未来的成长来说有着非常重要的教育意义。小学阶段的数学教师在开展游戏化教学的过程中，教师一定要对于培养学生们的思维能力给予更加充分的关注，在游戏活动之中利用实践操作环节也可以有效锻炼学生们的个人思维。学生们在实践操作的过程中经常会遇到各种不同的问题，这个时候教师就可以让学生们在动手实践的过程中思考问题、解决问题，提高学生们的思维能力。例如教师在引导学生们学习图形的运动这部分数学知识内容的时候，教师就可以通过一些和图形有关的游戏来开展数学教学，教师可以通过剪纸游戏的组织，让学生们自己去进行剪纸，得到各种不一样的图形。教师可以尝试给每一个学生都发一张纸，学生们可以先对称折叠一次自己的卡片，卡片会从学生们折叠方式的区别以及剪下来部位的区别出发组成不同的图形，学生们在进行实践操作的过程中，也可以得到自己所剪出来的各种图形，之后教师就可以让学生们自己去辨认纸上存在的各种图形是否拥有轴对称图形，在游戏过程中给学生们带来更加优秀的实践操作能力培养，让学生们的思维获得更加明显的锻炼。

（三）通过循序渐进的游戏难度提高，来提高学生的知识学习效率

小学阶段的数学教师在开展游戏化教学的过程中，也应该控制好游戏的难度，比如一开始的时候如果游戏难度过高的话，就会导致小学阶段的学生们无法有效地参与到游戏之中，也无法顺利地完成任务，这种情况会导致我国小学阶段的学生们不仅无法利用游戏获取知识，同时也会让学生们开始抵触数学知识内容的学习，对于数学游戏也没有任何的兴趣，让游戏化教学的作用出现非常明显的降低。所以小学阶段数学教师在开展游戏化教学的过程中，就可以从学生的学习能力提高出发去控制游戏的难度，随着小学阶段学生们学习能力的提高去提高游戏的难度，帮助学生们在数学游戏的帮助之下更加轻松地进行数学知识学习，提高学生们的知识学习效率。例如教师在引导学生们学习加减法这部分数学知识的时候，小学阶段的数学教师就可以通过地图游戏给课堂教学提供帮助，教师可以在黑板上面画出两个地点，这两个地点之间一共有三条道路，每一条道路都是由几段不同的弯路所组成的，目前已知每一段路的长度。之后教师就可以让学生们去选择一条最近的道路，谁能够选择正确就可以获得胜利，一开始教师所设置的道路长度可以短一些，让学生们计算起来更加的简单，随着学生们对于加减法应用程度的不断提高，教师就可以渐渐提高游戏难度，在激发学生们的数学知识学习兴趣的同时，提高学生们的数学知识学习效率，让游戏化教学的教学效果获得更加明显的优化。

（四）给予游戏趣味性更加充分的关注

游戏化教学开展的一个主要的前提就是让游戏的趣味性

可以长期的保持下去，游戏化教学主要是利用趣味性的游戏环境构建，让学生们在一个更加轻松愉悦的教学氛围之中开展数学知识学习，提高学生们的知识学习积极性以及知识学习效率，最终给小学数学课堂教学效率的提高目标提供更加充分的保障。所以小学数学教师在开展游戏化教学的过程中一定要注重给游戏的趣味性提供更加长期的保障，同时教师在注重游戏趣味性阶段也应该注意游戏教学的教学效果。只有保持住游戏趣味性以及教学效果才能够让游戏化教学的作用真正的发挥出来。例如教师在引导学生们学习组合图形的面积这部分数学知识内容的时候，小学数学教师就可以利用网络游戏去开展教学，让每一个学生在游戏之中都可以利用已知的几何体来进行自己想要的组合图形构建，之后从自己构建的图形出发去进行面积的计算。这样一来就可以给游戏的趣味性提供更加充分的保障，同时也可以利用数学游戏来进行教学内容的有效传授，保证游戏化教学的作用可以更加充分地发挥出来。

#### 结束语

综上所述，游戏化教学一直以来都是提高数学课堂教学效率的一个有效防范，并且在我国的课堂教学开展过程中的应用也有着非常明显的效果，但是目前我们国家的小学数学教师在开展数学课堂教学的过程中应该去注意不同角度的内容，首先需要注意游戏的难度符合学生们的实际情况，其次应该对于游戏的趣味性给予更加充分的关注，激发学生们的游戏知识学习兴趣，这样才能够让小学数学教学开展过程中的游戏化教学模式得到更加充分的应用，展现出属于自己的价值，让小学阶段的学生们可以在数学教学课堂之中开展更加高质量的数学知识内容学习。

#### 参考文献

- [1] 张建婷. 思考游戏乐趣，提高课堂效率——游戏化教学法在小学数学教学中的应用[J]. 数学大世界（下旬），2021（12）：53-55.
- [2] 江中海. 巧用新媒体技术，助力小学数学高效课堂——以“认识平行与垂直”一课为例[J]. 安徽教育科研，2021（34）：95-96+106.
- [3] 王昂昂，陈亚琴，刘雯. Scratch在小学数学中的应用——以《长方形的周长》为例[J]. 电脑知识与技术，2021，17（31）：213-215.
- [4] 李艳，刘华. 游戏给孩子快乐学习的力量——基于“小幼衔接”的游戏化课程实践研究[J]. 早期教育，2021（44）：18-20.
- [5] 张露，胡若楠，曾嘉灵，尚俊杰. 如何设计科学、有效、有趣的教育游戏——学习科学跨学科视角下的数学游戏设计研究[J]. 电化教育研究，2021，42（10）：70-76.