

浅谈游戏教学法在小学数学教学中的运用策略

王琴敏

(江西省宜春市铜鼓县第二小学)

[摘要]爱玩是小学生的天性，他们年龄小，上课注意力不集中，爱做各种小动作，在教学中我们要充分利用他们好玩的天性，改变我们现有的传统教学方式，将游戏融入课堂，让其为我们的教学服务，成为我们教学过程中的一个环节，让学生在游戏活动的参与过程中寓教于乐，掌握新知，进而提高学习效率。

[关键词]小学数学；游戏化教学；运用策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2021.11.1634

引言

游戏化教学主要是通过游戏的形式组织课堂活动，将课堂教学与快乐学习相结合，以实现相应的教学目标。将游戏化教学应用于小学数学课堂教学当中，其主要指教师在对教学内容以及学生的相关情况进行分析后，将数学知识和游戏相结合，并通过游戏的形式呈现出相关教学内容，以促使学生在游戏中实现自身学习水平的提高。同时，游戏化教学的运用，不仅能够使数学课堂的教学更具趣味性与直观性，而且能使小学生充分感受到学习数学的乐趣，从而使小学数学教学质量与效率得到显著提高。

一、小学数学教学应用数学游戏的重要性

小学生由于年龄较小，定力较弱，因此在教学中时常发生上课注意力不够集中、坐不住等问题。这给教学任务带来了一定的困难。究其原因，除了小学生自身的特点之外，还因为数学内容难以听懂，且教师教学方式单调，未能很好吸引学生的注意力，难以激发学生学习的动力，导致教学的最终效果不够理想。同时，教师的教学理念未能将学生放在主要位置，缺乏对学生兴趣的培养，导致学生对数学学习的兴致不大，缺乏自主性，更是难以接收本就不易理解的数学知识。对此，在小学教学中引入数学游戏的教学手段，能够很好地转变学生对数学学习的态度。因为小学生的好奇心较强，对于游戏非常感兴趣，所以游戏能够激发他们的学习热情，提升参与的积极性。在此情况下，教师便能带领他们更好地进入数学学习的氛围中，让学生了解到更多的数学知识，并发现该学科的乐趣所在，从而有助于学生学习效果的提升。由于数学自身的独特性，其也是重要的学科之一。尤其对于低年级小学生来说，他们自身很难集中注意力，难以保持良好的听课状态，但掌握基础知识又异常重要，对于他们日后的学习有着非常关键的作用。因此，教师需要在教学的初始阶段就采用有效的教学方式，快速抓住学生的注意力，带领学生跟上教学的进程，为他们以后的数学学习打下稳固的基础。这时，教师就可以利用数学游戏，引导小学生认识数学，激发其思考能力，从而有效地帮助他们集中注意力。同时，学生的数学思维能得到锻炼，且能在玩中找到对该学科的学习方式。这有助于小学生养成良好的学习习惯，便于他们在以后的学习中更加容易接受难度较高的知识。总

而言之，数学游戏对小学数学教学来说，是非常有效的教学手段，有利于提升教学效果。

二、小学数学教学现状

(一) 教学模式落后

教学模式缺乏科学性是目前小学数学教学效率不高的主要原因。小学生的成长特点及学习特点存在一定的差异性，教师需要针对学生的不同特点制定不同的教学方案。但大部分小学数学教师仍然采用传统的教学模式，强调知识的灌输而忽视不同学生对知识的接受程度。枯燥刻板的教学模式会大大降低学生的学习积极性，从而使学生的学习兴趣减弱，对小学数学知识点的掌握能力越来越差，课堂教学的效果难以凸显。革新小学数学教学模式，采用科学有效的游戏教学法是素质教育改革大环境下数学教师成功开展教学活动的必经之路。

(二) 教学材料缺乏

大部分小学的数学教学都强调课本知识的掌握和应用，因此课本教材的重要性不言而喻。而课本教材需要搭配一些辅助材料才能更好地发挥效果。然而大部分教师在教学过程中过分依赖课本而忽视了辅助材料的作用，导致课本成为学生获取数学知识的唯一途径。但课本上的知识在大多数情况下是枯燥的，同时存在一定的难度，并非所有的学生都能一次性全部掌握。因此教师利用一些趣味性的教学材料简化知识点，循序渐进地向学生教授数学知识是一种更合适的教学方法。游戏化教学材料和教学辅助资料的缺乏导致小学数学教学形式单一且效果不明显，也使教师面临着严重的教学困境。

三、游戏教学法在小学数学教学中的运用策略

(一) 利用竞赛形式数学游戏，增强教学竞争性

数学游戏的应用初衷就是激发学生兴趣，帮助教学有效开展。而对于小学生而言，其本身的学习定力还不能维持较长时间，在课堂上也是难以集中注意力，缺乏良好的学习习惯，会影响其对数学知识的学习效果。对此，教师在教学中可以开展一些竞赛式的数学游戏，让学生在此过程中，体验到学习数学的快乐及收获到成就感。同时，教师也能通过这种方式帮助学生强化对抽象知识点的理解和运用，从而推动教学效果的提升。例如，在学习“数一数”这一课

时,教师可以事先准备好相关的辅助教材,如制作丰富的卡通图片等,并利用多媒体逐一播放给学生看。这时,教师向学生提问:“同学们,看到了什么?”学生必定积极回答:“加菲猫。”教师再播放下一张图片:“这张图片上是什么呢?”“是佩奇!”教师再引入数学游戏:“我们现在开始一场竞赛游戏好不好?”这个时候,学生立刻被激发了好奇心,异口同声地说:“好!”教师向学生讲述游戏规则,告知他们每张图片上都有编号,让学生有序去讲台上随意抽取编号卡片,按照抽到的编号找到自己对应的图像,并数清上面的数量,展开比赛。在竞赛过程中,教师要随时记录学生的数数情况,以便在游戏结束后评选出最终的胜利者,掌握学生的数数能力。在游戏结束后,教师可以选取表现良好的前三名,对其发放奖励,如橡皮或铅笔等。通过这样的竞赛,教师能够快速激发学生的参加欲望,还能巧妙地渗透教学内容,让学生通过游戏掌握数学知识。

(二) 丰富游戏形式

游戏教学具有诸多优势,可以有效提高学生的主观能动性。但数学教师仍然要根据教材内容不断创新游戏的形式,带给学生更丰富的游戏体验。如对于新学知识,教师可以采用设疑或情境游戏来进行课堂导入,因为小学生在学习上还处于较为散漫的状态,注意力难以长期集中,导致其在课堂上无法持续保持学习的状态,设疑游戏、情境游戏可以贯穿整堂课的教学,从而让学生的注意力一直为游戏所吸引,不会被其他事物所干扰。而且由于小学生的思维比较活跃,想象力比较丰富,好奇心也比较重,对于一些自己感兴趣的问题会刨根问底,教师就可以根据学生的这些特点引导学生进行深入探究,以此保证学生的学习效果。所以,游戏的多元性对于丰富学生学习体验、提高教学质量非常重要。以“时分秒”这部分内容教学为例,为了让学生对“秒”有更深入的了解,教师可以组织学生到室外的操场玩100米短跑游戏,让学生对时间有一个更为真切的理解和感受。来到操场以后,教师拿出计时秒表,随后对学生进行任务分配,一半学生在起跑线上等待起跑,另一半学生则手拿秒表站在旁边计时。游戏开始以后,拿表的学生可以感受到“秒”变化之快,时间稍纵即逝。第一轮短跑游戏结束后,教师可以让学生互换角色,让每名学生都能手握秒表,感受时间的变化。紧接着,教师还可以引导学生进行400米长跑活动,感受时间由“秒”到“分”的变化,从而加强学生对本章节知识的掌握。在教学与“平均分”有关的内容时,教师可以在课堂上开展“切蛋糕”游戏,让学生将橡皮泥揉成蛋糕形状,并进行平均切割。

(三) 建立和谐师生关系,增强师生互动性

数学课堂中的教学氛围通常都是在都是安静且沉闷的。教师大多情况下都是站在讲台上进行授课,而学生就在台下听

讲,缺乏良好的互动。可想而知,这样的师生关系存在一定的距离感,并不利于教学效果的提升。因此,教师可以利用数学游戏,建立和谐的师生关系,在课堂上增强互动性,从而激发学生的参与度,提升教学的效率。通过游戏教学,教师能够增强对学生的关注度。学习积极性较弱的学生在游戏过程中也能逐渐找到学习的自信心。教师也能给予其更多的帮助和指导,增强师生之间的互动,从而促使每一名学生都能在参与当中体验到学习的快乐。例如,在“认识钟表”的教学中,教师可以组织与其相关的游戏活动,如带领学生参与一场猜谜语的小游戏。在课堂上,教师提问:“有个好朋友,没有腿但会走,没有嘴但会说,它能告诉我们什么时候睡觉,什么时候上学。请你们猜一猜,是什么东西啊?”这时,学生定然会很感兴趣,并积极思考。有的学生能够很快就想到答案,并举手示意,说道:“是钟表!”教师通过这个小游戏,激发了学生的好奇心,使其积极参与问题的思考,促进了师生之间的关系,并使学生能够维持兴趣,愿意继续听下去。在此基础上,教师再引出“认识钟表”的知识,能够有效帮助学生掌握认识时间的技巧,提升教学效率。

(四) 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。

结束语

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.