

“双减”政策下小学数学游戏化教学

崔丹丹

石家庄市新华区大郭学校

摘要：近年来，随着社会发展，我国教育行业发展快速，进行有效的教学，保证新课程目标的实现，是我国基础教育课程改革的教育发展的必然取向。随着“双减”政策的实施，减轻了小学生的数学课后作业和校外培训负担。要在“减负”的前提下实现数学教学质量的提升，就需要教师根据小学生的心理特点和认知能力创新数学教学模式，有效实现数学教学“减负增效”的目的。而运用游戏化教学，把数学知识融入游戏活动中，既符合小学生天性爱玩的心理特点，又能降低学生对抽象的数学知识的理解难度，也有利于提高学生的数学学习成绩、培养学生的创新思维，因此，教师要注重运用游戏化方式开展数学课堂教学。

关键词：“双减”；小学数学；游戏化

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2022.06.110

引言

对于小学数学教师而言，如何在“双减”背景下实现高效的减负增效教学已经逐渐成为他们重点研究的课题。“双减”政策的提出使得教师既需要根据当前班级学生的实际认知情况和求知需求优化课程作业，减轻其知识复习的负担，又需要合理创新课堂教学的方法与手段，以此来转变小学生对数学课程的看法，调动他们主动学习的积极性，使其能够全身心地投入到知识探究过程之中，从而有效提高其课堂认知的质量。此外，数学教师还可以利用高效互动类教学活动培养小学生自主学习意识，锻炼他们自主探知的综合能力，在改善其学习效果的同时，使他们得到更加全面的发展。

一、“双减”政策对小学数学教学的影响

“双减”政策是指我国教育部门在应对学生过重课业负担和应试教育问题上所采取的一系列教育改革措施。这一政策旨在减轻学生的课业负担，改善教育生态，提高学生的综合素质。首先，“双减”政策对小学数学教学内容进行了精简。以往小学数学教学过于注重知识点的堆砌，相应的作业量也非常庞大。而现在，根据政策要求，数学教学内容进行了精选，强调学习的深度和广度，更注重培养学生的数学思维和解决问题的能力。其次，“双减”政策对小学数学教学方法提出了更高的要求。由于小学阶段的学生认知能力有限，他们往往难以理解复杂的概念和公式，因此老师们需要更加注重基础知识的讲解与巩固，以确保学生们能够顺利地完成任务和考试。最后，“双减”政策也为小学数学教学提供了新的机遇。例如，可以采用更为灵活的教学方法，如游戏化教学法等，使学生更容易接受新知识并激发他们的兴趣；也可以利用多媒体技术进行教学，丰富课件的内容和形式，增强学生的参与感和主动性。这些

措施不仅能帮助教师更好地满足学生的需求，还能够提升教学效果。然而，“双减”政策也带来了一些挑战和问题。由于教学内容的减少和教学节奏的加快，教师需要更加高效地组织和安排教学内容，确保学生能够在有限的时间内准确掌握核心知识和技能。

二、“双减”政策下小学数学游戏化策略

（一）设计游戏活动，营造轻松愉悦的课堂氛围

良好的课堂氛围能调动学生学习数学知识的积极性，提升教学效率。教师可以设计学生喜欢的游戏活动，将数学知识融入游戏环节，使学生快乐学习，感受数学的价值，做到寓教于乐。在日常教学中，教师可以根据学生的思维动向及学习表现，进行问卷调查并研究学情，在游戏设计中融入与学生兴趣爱好有关的内容，驱动学生思考数学问题，建构知识体系。教师可以针对概念知识、解题方法等重点知识内容，设计有趣的游戏活动，利用游戏教学法，营造轻松愉悦的课堂氛围，让学生在欢声笑语中学习数学知识。在数学二年级（下册）“克和千克”一课的教学中，教师可以将本节课与生活情境相结合，为学生创设游戏化教学情境，帮助学生在游戏中认识质量单位。

1. 创设游戏化教学情境，深化知识学习印象“克和千克”一课要求教师在具体的生活情境和实践活动中引导学生体验、感受、学习质量单位知识。教师可以出示电子秤、体重秤等道具，组织学生开展“称量物体”游戏，分别用电子秤称量牛奶、袋装盐、酱油、积木等物品，根据得到的重量示数进行分析。教师可以设置“购物”情境，要求学生扮演顾客和商家，模拟称量、支付等行为，同时在与交流中获得积极的数学学习体验，初步建构1千克、1克的重量观念。教师还可以指导学生站上体重秤，以对比体重示数的方式，建构克和千克的

概念。

2. 组织互动数学游戏，增强学生的学习体验在互动游戏中，教师可以指导学生三人一组，分别负责称量、记录、比较。在游戏环节，学生可自由选择工具，对水桶、扫把、衣物、薯条等物品进行称重，在规定时间内完成游戏任务，将物体按照重量大小进行排序，以此激发良性竞争意识，培养良好的时间观念。在互动游戏中，学生会在小组内高效交流，根据前人称量数据进行记录、比较、排序，体验克和千克在生活中的存在形式，感受到数学就在自己身边，增强学习体验。

（二）利用多媒体课件，提高导学教学质量

导学是每节课的起点，是教师教学的开端，而导学效果的好坏将直接影响小学生在课堂学习的质量，由此可见，数学教师为了改善课堂授课的效果，需要先合理优化导学教学的方法。导学教学连接了课前休息和课上学习两个部分，教师需要利用导学活动把学生从懒散的休息状态转变为高度集中的学习状态，把他们的思绪从课下快速拉回到课上，使其能够将注意力放置在数学探知活动之中，从而改善其导学学习的效果。对此，为了真正达到这一目的，教师可以利用先进的现代化信息技术创设多媒体导学活动。把单调的文字性数学知识转化为生动形象的多媒体课件，利用视听画面快速吸引学生的注意力，激发他们探究数学知识的兴趣，从而实现高效的导学教学。

以《观察物体（一）》一课为例。此单元要求学生能够从不同视角出发观察某一物体，从不同方向判断这一物体的形状，从而真正认识到局部与整体之间的关联关系；能够通过对物体的多角度观察，初步建立起正确的空间观念，提升自主观察的能力和多维思维能力。对此，教师为了快速集中学生的注意力，让他们对物体产生较强的观察兴趣，可以利用信息技术制作多媒体教学课件，创设生动有趣的物体多视角观察活动，在改善其导学学习效率的同时，使其形成多角度观察物体的意识。例如，教师先播放一段介绍达·芬奇学习画鸡蛋的动画视频，利用有趣的动画内容快速集中学生的注意力，同时，让他们通过观看视频初步认识到“从不同角度观察某一物体，其所展现出来的形状也可以是不同的”这一道理。然后，教师再使用3D模型软件展示某样物体，如学生熟知的喜洋洋动画形象，或现实生活中经常见到的精美展品等。之后再随机抽选几名学生对软件进行操作，从不同的角度观察物体，这样班级所有学生都能够看到这一物体在不同角度下所呈现出的不同形状。而教师再根据多媒体课件中所展示出的内容引出本

单元的重点知识。数学教师利用信息化教学手段创设导学活动，不仅可以借助生动有趣的教学课件快速集中学生的注意力，转变他们的求知态度，还能让他们对数学知识产生浓厚的兴趣，从而更加自觉地参与到观察探索活动之中，在培养其空间观念的同时，提高他们导学学习的效率。

（三）利用游戏化教学突破数学教学难点

教材难点知识的抽象性制约了学生攻克知识难点的学习动力，同时难点知识的教学是制约课堂教学成效的关键因素。运用游戏化方式进行教学，能调动学生学习积极性，有利于突破教学难点，从而实现课堂教学减负增效的目的。一是进行教学难点问题预设。要利用游戏化教学方式突破教学难点，首先需要教师对教学内容进行深入研究分析，并对教学难点内容进行预设，这样能提高课堂教学的针对性和有效性。例如，进行三年级下册“认识分数”课教学时，“认识分数的意义，初步建立分数的概念”是本课的教学重点与难点，因此，应在这两个难点问题上预设游戏教学内容，从而让学生借助游戏过程轻松理解分数的意义并建立分数的概念，使教学难点得到突破。二是运用游戏教学突破教学重难点。利用游戏化教学方式，能够增强学生对数学知识的学习体验，使之对难点知识有更多的感性认识，从而有助于学生理解抽象的数学难点知识。例如，在上例中，要让学生理解分数的意义和建立分数的概念，可用如下教学方式：运用多媒体为学生播放“小熊分月饼”的游戏视频，通过教师指导和讲解观看小熊把一个月饼平均分成2份、3份、4份的过程，学生就能初步理解分数的意义，加深对分数含义和概念的掌握，从而有效突破分数理解上的难点。

（四）利用磁力片，开发数学游戏

磁力片属于一种教学工具，它有圆形、正方形、三角形、菱形等形状。例如，在“平面图形”课程教学中，教师可以使用磁力片来让学生了解各种平面图形，并准确地抓住各种图形的特点。教师可以让两个学生合作，一个学生说出图片的名字，另外一个学生根据图片找到磁力片。在完成了这些任务之后，教师提问：“各位同学，老师说出一个图形，你们能不能闭上自己的双眼，从箱子里拿出和这个图形对应的磁力片来？”然后，教师让学生做演示。教师说出“三角形”，一个学生闭上眼睛在箱子里寻找对应的磁力片。教师问：“你怎么知道它是三角形的？”学生说：“我感觉到了三个尖角。”最后，教师引导学生得出结论：三角形有三条边及三个角。对于其他形状的磁力片，教师也可带领学

生复制此智慧大课堂玩法。在开展这种数学游戏的时候，学生都表现出了很高的热情。他们都非常喜欢在这种放松的氛围中学习，可以在玩耍中学会新的东西，并从中获得自信和成就感。另外，在这种略带挑战性的游戏中，学生能够识别不同的平面图形，并用语言来表达它们的异同点。

（五）通过数学游戏巩固学生认知

在小学数学学科的教学过程中，游戏化教学模式的使用可以通过游戏活动的构建，强化学生对数学原理的认知，并加深学生的印象，使学生可以将自己掌握的数学知识应用于实际，有效发展学生的知识应用素质。比如，“时分秒”的学习是基于“认识钟表”后，发展学生时间认知的内容。想要保证学生形成完整的知识结构，教师在游戏的设计上，就要考虑知识的递进性。教师可以根据学生发展的特点开展“时间滴答滴答走”小游戏，将“时分秒”的具体内容融入表盘认知中，再根据学生认知递进性的特点完成游戏加码，以此使学生在愉悦的游戏环境中先复习，再完成知识迁移，进而过渡到新知识的学习中。这种方法既能满足学生的认知需求，也可以通过有趣的活动满足学生情感上的需求，使学生在数学知识的学习中产生浓烈的满足感。

通过游戏活动既可以使学生的知识结构体系更加完整，也可以在活动训练中，利用竞赛的形式完成巩固。但是，只有尊重学生发展的差异性，保证学生的综合性发展，游戏活动的构建才更加有意义。例如，在学习“角”的相关知识时，教师可以设计不同的游戏活动，以供学生自由选择。比如，画角、寻找生活中的角、剪出常见的角等，既能提高学生对知识的掌握，也能使学生的练习充满童趣，减少学生对数学知识学习的抗拒感。又如，在学习过认识图形后，教师可以开展一系列游戏活动，使用画、拼、贴、剪的方式让学生将自己学习过的图形剪出来，组合成自己喜欢的图案。这不仅能发展学生的思维素质与创作想象力，也能巩固学生的知识掌握效果，使学生感受到数学知识的魅力，从而发展学生的数学综合素养。

（六）善用评价和奖励，帮助学生建立自信心

游戏化教学并不是简单地在课堂上插入游戏就可以了。想要确保游戏化教学的效率和质量，就要把游戏中的每个环节安排好。教师不仅要设计新颖的游戏形式，组织学生积极参与，而且要注重游戏的收尾环节。评价就是收尾环节的工作之一。评价可以分为几种不同的类型，教师对学生鼓励式的评价能够增强学生的满足

感，建立学习自信心；小组中成员之间的互相评价，有利于小组的团结；学生对自己的表现进行自我评价，能够促进其形成更高的自我认知能力和反思能力；再加上适当的精神或者实物奖励，学生对数学课的热情会变得更高。所以，教师应当重视游戏结束之后的评价和奖励，善于利用正面的、鼓励性的评价助力学生更自信地学习。

（七）开展合作化教学，增强课堂互动性

合作探究教学可以很好地增加课堂上生生之间的互动，在一个小组内的学生都可以发挥所长，向着同一个目标共同迈进。合作教学在很大程度上需要学生自主进行，由于小学生的经验不足、水平有限，在遇到一些较难的问题时很难自主解决，所以需要教师的适时引导。在教师指导学生解决难题的过程中，又可以有效地增加师生之间的互动，提高学生对老师的好感，从而建立起融洽的师生关系，让学生喜欢数学教师，更为喜爱数学学科。另外，合作探究式的教学模式能够培养学生的团结协作观念，在自主探究中扩充学生的数学学习空间，开发学生的数学思维，帮助学生养成不断挑战自我、团结协作的良好品质。基于此，教师应该在开展合作化教学前做好充足的准备，基于对每个学生的了解确定合理的分组，保证每个小组内都有能力突出的学生，也有能力有待提升的学生，以便在合作过程中让每个学生都能够发挥自己的所长，得到共同成长。

结语

综上，教师需要在“减负”的前提下提高教学成效，而运用游戏化教学方法，能够突破教学重点难点，激发学生的学习兴趣，培养学生的数学思维能力，有利于提高数学教学成绩，有效实现“双减”政策下的教学目标。

参考文献

- [1] 曹灵晖. 低年级小学数学游戏教学法的探讨[J]. 数学学习与研究. 2021, (13). 99-100.
- [2] 周贇. 游戏，让小学低年级数学课堂教学更有戏[J]. 数学大世界(中旬版). 2020, (10).
- [3] 陈燕, 成月芳. 小学数学游戏教学研究: 回眸与反思[J]. 全国优秀作文选(教师教育). 2018, (3). 46-48.
- [4] 陶怀福. 游戏化教学在小学数学教学中的应用[J]. 科学咨询(科技·管理), 2020(9): 281.
- [5] 郭增明. 游戏化教学在小学数学教学中的应用[J]. 计算机产品与流通, 2020(1): 235.