

# 新课改下的趣味游戏教学法在小学数学中的实践

刘惠芳

新疆博乐市第六小学

**摘要:** 全新的教育改革对小学生的教育提出了新的要求, 小学数学教师也应当更新自己的传统教育理念, 以学生为主体, 根据学生的需求来调整教学进度与教学目标, 积极与学生互动交流, 了解学生当下的学习情况, 并根据学生的需求和学习方式来设置教学模式, 以此来提高学生的学习兴趣<sup>[1]</sup>。以兴趣来引导学生们提高对小学数学学习的热情, 并且建立良好融洽的师生关系, 做到寓教于乐, 丰富教学手段, 提高教学质量, 并且逐步提高数学课堂的教学时效性。

**关键词:** 新课改; 游戏教学; 课堂设计; 实践研究

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2023.02.127

在小学数学教学过程中融入趣味游戏教学法, 从侧面落实了以人为本的教学理念, 教师需要根据课程内容设计生动有趣的游戏融入课堂, 引导学生积极主动的参与到游戏过程中, 在游戏过程中提高他们的团队合作意识, 并且掌握数学知识。提升他们在数学课堂上的参与感, 并且小学生的自我管理能力较差, 因此教师在上课时需要经常组织课堂纪律, 而游戏化教学就可以让学生们在布置不觉间顺从教师的引导, 提高课堂的纪律性, 减轻教师的教学压力<sup>[2]</sup>。

## 一、新课改下的趣味游戏教学法在小学数学中意义

趣味游戏教学法是一种以游戏形式为主、以趣味学习为基本理念的教学方法, 它强调学生在游戏活动中感受学习的乐趣, 进而产生对学习的积极性, 最终实现教学目标。

### (一) 提高学生学习兴趣

小学生正处于身心发展的关键时期, 他们对于任何新奇、有趣的事物都充满了好奇心和探索欲望。在小学数学中引入趣味游戏教学法, 可以让学生在游戏中学习数学知识, 感受到数学学科的魅力, 从而激发对数学学习的兴趣和热情。同时, 通过趣味游戏的形式, 可以让学生更好地理解 and 掌握数学知识, 提高他们的数学应用能力。

例如, 在学习“数的认识”时, 教师可以设计一个“数的大小比较”的趣味游戏。将学生分成两组, 每组派出一个代表进行数的大小比较。每个小组的代表使用数学卡片展示一个数字, 然后由其他组员进行大小比较。通过这种游戏形式, 学生可以在轻松愉快的氛围中学习和掌握数的认识, 同时增强了对数学的兴趣和热情。

### (二) 增强课堂互动性

传统的数学课堂教学往往是教师讲授、学生听讲的模式, 这种教学模式导致课堂互动性较差, 学生的学习效果也不够理想。而趣味游戏教学法的引入, 可以让学生在游戏中互相交流、合作、帮助和竞争, 从而增强课堂互动性。学生在游戏中互相学习、互相帮助, 不仅提高了学习效果, 还培养了合作精神和团队意识。

例如, 在学习“加减法运算”时, 教师可以设计一个“拼图加减法”的趣味游戏。将学生分成两组, 每组学生分别拼出不同的加减法运算式。然后将两个小组的拼图组合在一起, 进行加减法运算比赛。这种游戏形式不仅增强了课堂互动性, 还培养了学生的合作精神和团队意识。

### (三) 提高学生学习效率

小学生具有注意力容易分散、自制力较弱的特点, 而数学学科本身较为抽象、逻辑性强, 传统的教学方法往往难以吸引学生的注意力。而趣味游戏教学法的引入, 可以通过游戏的形式吸引学生的注意力, 增强学生对数学知识的理解和掌握能力, 进而提高学生的学习效率。

例如, 在学习“图形认识”时, 教师可以设计一个“图形拼图”的趣味游戏。将学生分成几个小组, 每个小组分配不同的图形卡片, 如圆形、三角形、正方形等。然后由每个小组的成员根据卡片上的图形进行拼图比赛。通过这种游戏形式, 学生可以在轻松愉快的氛围中学习和掌握图形的认识和形状特点, 同时提高了学习效率和合作精神。

## 二、新课改下的趣味游戏教学法在小学数学应用对策

### (一) 趣味游戏加强互动

小学数学教师应根据教学内容, 而相应变化教学方

式,可以根据该课程的教学内容来设计与学生之间的互动环节,让学生参与到与老师的互动课堂中,而不是只坐在座位上听老师讲,没有参与感,让学生在游戏中的学习,在快乐中学习。但是许多的教学会由于学校条件的限制而无法让学生们完全根据课本来创设互动环节,而多媒体则正好可以解决这个问题,教师可以利用多媒体来引导学生们对小学数学进行探索,提高小学生们的学习兴趣<sup>[3]</sup>。

以小学数学«认识地图上的方向和描述平面图上物体的相对位置»为例,假定一个班级人数为二十八人,4位学生一个小组共7组,在学习该课时知识的前一天晚上,教师给学生们布置小组作业,每个小组需要一张地图,让学生们在上课的时候带来,然后在上课时,教师先给学生们播放课件。课件内容为学生小A站在操场环顾四周的教学楼和体育馆等建筑物,自言自语道:“老师让我画出学校的平面示意图我应该怎么画呢?”然后继续播放视频,这时候画面呈现出箭头标出北的方向,同时出现问题,东、西、南三个方向应该怎样标定呢?操场的东、西、南、北四个方向上分别是哪个建筑物呢?这时候教师将课间播放暂停。让学生们进入小组讨论,五分钟后举手回答讨论结果。学生B举手回答:“上北下南,左西右东,操场的东面是食堂,西面是体育馆,南面是学校大门,北面是教学楼。”教师这时候一遍拍手鼓励一遍说:“学生B回答的非常好,非常正确,同学们都学会了吗?”同学们回答:“学会了!”教师继续说道:“那让我们继续下一个问题……同学们能画出学校的示意图吗?怎样画才能让别人看懂方向呢?同学们可以以小组为单位来画出一幅校园的示意图,十五分钟后,我们将每组的示意图都收上来,大家一起比较一下哪一组画的最好。”

经过15分钟后,教师比较和夸奖了每一组校园示意图的优点和缺点,最后总结道:“在日常生活中,如果人们也各自把上方定为不同的方向绘制地图,那样就会导致地图没有统一的标准,特别乱。所以为了解决这一问题,规定绘制地图时上面表示北方,下面表示南方,左边表示西方,右边表示东方。通常情况下,地图都是按上北下南,左西右东的规律来绘制的,这样标准统一,简单清楚,到我们看一幅地图时,一定要先看清地图中所给的方向,然后根据地图中所给的方向来辨认其他方向。”这时候下课铃也响起来了。

这样的课堂不仅可以让学生们充分的参与到知识的探索和学习过程中来,也可以让学生们重新燃起对学习

数学的兴趣和热情,还可以增加师生之间的互动,拉近师生之间的距离,培养融洽和谐的师生关系。

### (二) 趣味游戏关卡引导学生主动探索

小学生初入社会,对世界上一切事物都有勇于探索的勇气和敢于挑战的决心,因此在小学生的教学过程中,适当的设置关卡,让学生们通过闯关的形式来进行学习,不仅可以调动起他们的好胜心和积极性,还可以让他们在学习过程中获得成就感,以此来面对下一个挑战,因此教师可以通过设置关卡的形式来引导学生们学习数学知识。

以小学数学“20以内的退位减法”一课的教学课堂为例,课程开始前,教师问学生们:“同学们,你们会踢足球嘛?”同学们回答:“会!”教师接着说:“现在,只要你们完成三项挑战,老师就带你们看球赛好不好?”“好!”学生们异口同声的回答。“第一项挑战:请同学们仔细观察大屏幕上的图片,球场双方各有多少队员?比分情况是怎样的呢?第二项挑战:请同学们思考,比分差的一方还要赢得多少分才能反败为胜呢?第三项挑战:在比赛的最后,那一方获胜了呢,赢得队伍比输的队伍多赢得多少分?现在给同学们5分钟的时间完成这三项挑战,5分钟后,让我们看看是哪位同学可以一口气完成三项挑战!”5分钟很快过去了,教师请同学们分享他们的挑战成果,很多同学都积极踊跃的举手表示自己完成了挑战,成功答上了老师设置的挑战老师一边笑着为学生们表扬他们,一边对学生们说:“同学们都好厉害,看来大家都完成了老师设置的三项挑战,现在让我们来试试抢答书上的练习题的答案吧!”同学们纷纷开动脑筋思考,积极做题,并踊跃的站起来抢答答案,题目都做完后,老师带领学生们看了10分钟球赛,并在这个过程中引导学生们注意比分,在看球赛的过程中也在默默运用减法。看完球赛后,老师给学生们布置了课后作业,这时,下课铃声也适时的响起,同学们站起来恭送老师离开了教室。

通过这节课的学习,学生们不仅在教师的引导下集中注意力,努力完成老师设置的挑战,而且还锻炼了他们的创新性思维和想象力,同时也锻炼了他们的思考能力,让他们更加善于在生活中应用数学。

### (三) 角色扮演吸引学生参与其中

小学生大多数都对角色扮演这样的游戏有着非常浓厚的兴趣,因此教师就可以利用这一点通过角色扮演游戏来引导学生们。积极参与的游戏过程中,通过游戏过程来普及数学知识,提高学生们的数学知识的应用能

力，提高学生们在课堂上的参与度。

比如教师可以组织开展一个水果交换游戏，教师事先准备一些常见的水果如苹果，橘子，香蕉，梨，草莓等等，并且制作一些价格卡片，制定交易规则，比如一个苹果等于两个橘子等于三个香蕉，一个梨等于一个苹果加一个草莓，一个草莓加一个香蕉等于一个橘子，在制定完这样的交易规则后，学生们就可以开始自由在班级内的水果交易互换，但是学生们的每一次交换都要记录下来，在规定的交换时间结束后，学生们可以通过小组讨论的形式分享自己刚刚通过交换收获了哪些新水果，学生们也可以在小组讨论的过程中检查自己刚才是否出现了计算失误，最后在以小组为单位分享学生们的交换成果。通过这样的方式不仅可以提升学生们的计算能力，教师还可以通过学生们最后记录下来的交换记录来检验学生们是否在交换时，出现计算错误的问题，提升了学生们的数学能力。

#### （四）创造生活情境激发学生兴趣

为了激发学生对数学的兴趣，教师需要将数学知识与实际生活紧密相连。在游戏中创造生活情境可以帮助学生将数学知识应用于现实生活中，增加学生对数学的兴趣<sup>[3]</sup>。

教师可以利用多媒体技术或教学道具，在课堂上设立虚拟的生活场景，让学生在场景中扮演不同的角色。例如，在学习加减法时，教师可以设立一个“超市购物”的场景，让学生分别扮演收银员和顾客的角色。通过计算购物所需的钱数和找零，学生可以在实际生活中更好地理解加减法的应用。教师在讲解数学知识时，可以结合实际生活中的案例。例如，在学习几何图形时，教师可以引导学生观察生活中的各种几何图形，如圆形的餐具、方形的门窗等。通过观察这些实际的物体，因为学生在日常生活中能够接触到，所以学生可以更好地理解几何图形的特征和性质。

#### （五）增加游戏内容培养转换能力

转换能力是指将一种问题或情境转换成另一种问题或情境的能力。在数学中，转换能力非常重要，它可以帮助学生在不同的数学问题之间进行转化。

一是设计数形结合的游戏，数形结合是数学中一种重要的思想方法，它可以通过图形将复杂的数学问题变得简单易懂<sup>[4]</sup>。教师可以设计一些数形结合的游戏，让学生在游戏中的形式将数学问题形象化，从而培养学生的转换能力。例如，在学习分数时，教师可以引导学生将分数转换为图形，如将一个圆分成不同的部

分，分别表示不同的分数。二是设计综合性游戏，综合性游戏可以帮助学生将不同的数学知识融合在一起，从而培养学生的转换能力。例如，教师可以设计一个“数字谜题”的游戏，让学生在解决谜题的过程中，运用加、减、乘、除等多种运算方法，同时还需对数字进行拆分、组合等操作。通过这种综合性游戏，学生可以在实际操作中不断提高转换能力<sup>[5]</sup>。

#### （六）利用新旧知识巩固学生基础

巩固基础是数学学习中非常重要的一环。通过利用新旧知识相互融合、相互促进的方式，可以帮助学生更好地掌握数学知识。

一是将新知识融入旧知识中，教师在教学过程中，应该将新知识融入旧知识中，从而形成知识的扩展和深化<sup>[6]</sup>。例如，在学习乘法时，教师可以引导学生回顾加法的知识，让学生通过加法来理解乘法的意义和运算方法。通过将新知识融入旧知识中，学生可以更好地掌握数学的基础概念和方法。二是设计复习旧知识的游戏，为了帮助学生巩固基础，教师可以设计一些复习旧知识的游戏<sup>[7]</sup>。例如，在学习完一个章节后，教师可以组织学生进行“数学知识竞赛”的游戏，让学生通过比赛的方式回顾和加深对旧知识的理解。通过这种方式，学生可以在轻松愉快的氛围中巩固数学知识的基础<sup>[8]</sup>。

#### 结束语

小学数学对学生的未来发展和思维方式的培养都有非常重要的作用，小学是学生培养逻辑思维能力和思维创新能力最关键的时期，而趣味教学法能够顺应小学生的年龄特点，有效调动起小学生在课堂上的积极性，提升学生们的课堂参与感，提高学生们在课堂上的时效性，让学生们能够在学习中找到快乐，而不是通过课后大量刷题压缩学生自主活动时间，加大学生压力来提高学生的成绩。教师应当以学生为主体，尊重学生情感和需求，让学生们真正参与到课堂中，提高课堂教学水平。

#### 参考文献

- [1]周彬.探究游戏教学法在小学数学课堂中的应用实践[C]//中国智慧城市经济专家委员会.2023智慧城市建设论坛论文集(一).[出版者不详],2023:78-79.
- [2]章晓凤.游戏教学法在小学低年级数学中的实践与探讨[J].家长,2021(29):90-91.
- [3]徐岩.游戏教学法在小学数学教学中的运用与实践[J].数学大世界(上旬),2021(06):94-95.