

当数学遇上游戏，数学课堂“活”了

刘丽桃

(源城区金沟湾小学 广东 河源 517000)

【摘要】 在新课程标准下，我们要根据学生的心理和年龄特点，以学生为主体，以游戏为载体，创设有利于学生学习的游戏，使学生对数学产生兴趣，变“要我学”为“我要学”，变“苦学”为“乐学”，让游戏转化成为学生继续学习的一种神秘动力。

【关键词】 数学游戏；游戏教学；动力

是什么导致学生不爱学，是不是我们的课堂不够精彩。有什么办法才能改变枯燥单一的数学课堂，使学生对数学产生兴趣，变“要我学”为“我要学”，变“苦学”为“乐学”。那就是把游戏带入课堂。

我们在设计游戏时应根据教学目的、教学内容、教学重难点、课堂教学具体情况等巧妙安排，灵活运用。1. 游戏目的要明确。游戏的目的是为了达到教学目的，是为教学目标服务的，绝不能为游戏而游戏。2. 面向全体学生。游戏的形式在于调动学生学习的积极性，设计游戏时，一定要使所有的学生都能参加，使人人得到学习锻炼的机会，人人感到快乐，有所收获。3. 游戏要简单易做。设计的游戏不要过于复杂，要让学生喜欢玩，喜欢学。

我把数学课堂游戏大致分为四大类。情境式游戏、操作式游戏、活动式游戏和闯关式游戏。

1. 情境式游戏

所谓情境，就是学生生活在其中的环境。我在教二年级上册“元、角、分”的有关知识时，我设计了“争当购物小达人”的游戏。我把讲台变成商店，摆出不同价格的商品，让学生快速、正确地用人民币学具摆出购买方案，最快摆好的同学获得这件商品。游戏结束后，组内谁获得的商品最多，谁就是小组的“购物小达人”。

学生在游戏活动中扮演买家和卖家，在购物的过程中算钱、付钱，感知了人民币的各种币值，变枯燥乏味的简单货币为丰富多彩的学习活动，学生学起来兴趣盎然，积极性高。

2. 操作式游戏

苏霍姆林斯基曾说过：“儿童的智慧在他的手指尖上，数学是做出来的，亲身经历知识的发现过程，才能真正地理解和掌握”。操作式游戏可以给学生充分发挥想象力和创造力的空间，引领学生探究学习。例如：我在教学四年级下册“三角形边的关系”时，为了证明三角形三边关系，课余时间我给学生准备了不同长度的小棒和学习卡，课堂上让学生小组合作摆一摆，算一算，画一画等。学生巧妙地将长短不一的小棒和三角形三边联系起来。在操作中变“静态数学知识”为“灵动的数学思考”，探究出了三角形任意两边之和大于第三边。再如教学一年级下册“七巧板”时，我设计了“快乐大比拼”的游戏，让学生发挥想象力拼出自己喜欢的图形，并全班展示。麦考莱曾说过：在所有人当中，儿童的想象力最丰富。七巧板游戏不但能发展学生的空间想象能力，促进学生积极思考，培养学生的发散性思维，也能为学生在高年级学习组合图形的“割”“补”打下了坚实的基础。

3. 活动式游戏

活动式游戏可以帮助学生积累活动经验，变单调乏味的练习为丰富多彩的活动式游戏。例如，“找朋友”“送信”“夺红旗”“对口令”“算24点”“拍七令”“抢三十”“抢倍数”“猫捉老鼠”“扑克牌”“我说你做”等形式活泼又有启发性的游戏，以及“开火车”“送小鸟回家”“小动物找家”“小小邮递员”“口算接力赛”等培养学生团体合作意识、竞争意识的游戏。

例如，我在教学五年级上册“3的倍数的特征”时，课堂伊始，我跟学生玩“抢三十”的游戏。说好游戏规则：同桌一起比赛；每个人每次数一个或两个数；从1开始，谁最先数到30谁

胜。制胜秘诀：1. 争取让对方先数。2. 每次数到3的倍数，必胜。再如教学“找最小公倍数”时，课前贴好7张数字卡片（4，6，8，12，16，18，30），这些数字分别是4的倍数和6的倍数。两人一组，一个同学抢4的倍数，另一个同学抢6的倍数。一张一张地拿，并贴在黑板上，谁抢的多谁胜。制胜秘诀：最先抢到数字12的获胜。因为12既是4的倍数，又是6的倍数。通过游戏，学生的兴趣被点燃了，学新知识就轻松容易多了。

还有我在教三年级“平移”时，练习环节我设计了一个同桌2人玩的“猫捉老鼠”游戏，课前准备好格子图和两枚棋子。游戏规则是：1. 双方用棋子表示猫，用石头、剪刀、布的方法，赢的先走。2. 轮到掷色子，掷到的点数是几，自己选择一个方向平移对应的格数，3. 棋子到达老鼠所在的位置或超过所在的位置都算是捉到了老鼠。学生在游戏中用棋子代替猫去捉老鼠，在移动棋子中加深了对平移的理解。

4. 闯关式游戏

闯关游戏，通过设立一道道关卡，通关奖励，最后获得最多奖励的小组获胜。我曾教一年级数学好玩中的“猜数游戏”时，我设计了三层闯关游戏开展教学，第一关尝试填数，了解规则；第二关抢答填数和合作填数；第三关独立填数。这三个不同的填数游戏，难度系数逐渐增加，但始终围绕一个问题，先填哪一个格子？为什么？闯关填数游戏，让孩子们在玩中学，在学中悟，在悟中明。

那么，怎样把游戏巧妙地用在自己的教学过程中呢？

1. 课前游戏，激趣导入

我们都知道：好的开端是成功的一半。一节课的好坏，就在于导入是否调动起学生的学习兴趣。在新授前，我们可以通过一些简单的游戏，激起学生的学习热情。比如上面提到的“抢三十”游戏以及“抢倍数”游戏等。

2. 课中游戏，张弛有度

由于小学生很难在课堂中长时间集中注意力，因而学生在上课的时候就很容易对教学内容失去兴趣。在这种情况下，我们可以在教学时开展一些游戏，调节课堂氛围，让学生疲惫的神经得到放松，促进学生学习的积极性。但是也要有张有弛，合理适度。我在教学四年级“三角形分类”时，在大家熟悉的扑克牌上贴好各类三角形，在学生学完三角形“按角分”时，我恰当地用了一个“对对碰”游戏进行巩固，然后再进行另一部分新知教学。因为“三角形分类”知识点较多，学完“按边分”后我紧接着设计了一个“踩地雷”的四人小组游戏，等腰三角形和等边三角形是地雷，摸到地雷的就会被轰炸。这样的课堂学生学得轻松，老师也教得轻松。

3. 课后游戏，深化提升

教师还可以通过布置游戏作业，让学生在课下时间完成，用来复习及巩固所学知识，相比手写作业，学生会更自愿完成。

结束语：数学游戏有利于学生保持学习热情和学习动力，不仅仅是学生学业上的进步，我们的课堂也会充满生命的活力、充满智慧。游戏，就是让数学课堂活起来的真谛。

参考文献

- [1] 秦赞，闫森.《数学教学的趣味游戏设计》
- [2] 魏俊晨. 知趣共生：当数学遇上游戏 小学教学参考，2016. 3.