

# 浅谈益智游戏在小学数学教学中的应用

王海燕

(烟台经济技术开发区第六小学 山东 烟台 264006)

**【摘要】** 游戏化教学是非常是个小学数学教学的一种方法,契合小学生的心理与兴趣特点,对激发其数学学习积极性,提高教学有效性,具有积极的作用。益智游戏是以游戏的形式来提高人的思维能与智力,具有较强的娱乐性与学习性,本文拟对其在小学数学教学中的应用问题进行研究,旨在为进一步提升小学教学实效提供一定参考。

**【关键词】** 益智游戏; 小学数学; 数学教学; 应用策略

游戏是儿童的天性,高尔基曾说过:“游戏是小儿认识世界和改造世界的途径”。游戏能激发儿童的求知欲与创造力,是其学习与智力发展的动力。益智游戏集游戏与学习于一体,能引导学生在游戏中积极主动地学习、思考和探究知识,将其应用于课堂教学中,能提升教学有效性,促进学生全面发展。在小学阶段,数学是一门重要的基础课程,但数学逻辑性比较强,而小学生偏重于形象思维,逻辑思维不强,加上学习经验不足,所以,在数学学习中,经常有学习感到难度比较大。为了降低小学数学知识的抽象性,教师可站在课程的高度对益智游戏进行开发与利用,将其引入到数学教学中,以游戏的形式培养和锻炼学生的逻辑力和敏捷力,提高其数学思维能力与学习效果。

## 一、益智游戏在小学数学课堂中的应用价值

### (一) 益智游戏概述

益智游戏具有游戏的形式,实质是利用特定逻辑或数理化知识设计的小游戏。益智游戏趣味性强,既好玩又耐玩,具有较强的娱乐和学习价值。其通过游戏来培养和锻炼游戏者的脑、眼、手等,达到益智和提高身心健康等目的。儿童活泼、好动、好奇心强,喜欢模仿,而益智游戏一般都有具体情节、动作,能够满足他们的兴趣和愿望,对其具有强烈的吸引力。益智游戏的特点主要有三:一是趣味性,益智游戏具有丰富的情节,能够迅速的吸引学生;二是简单易学,益智游戏不仅需要的材料简单,而且非常容易掌握,游戏内容难度不大;三是玩法灵活,益智游戏具有多种多样的玩法,不会枯燥乏味,可有效吸引学生不断地进行创新思维。

### (二) 在小学数学中的应用价值

数学尽管是一门抽象的自然科学,但其中也充满了游戏元素,蕴含着丰富的数学智慧与知识。数学益智游戏将数学知识融汇到游戏中,寓教于乐,能达到以趣激学的目的。例如,九连环、鸡兔同笼、韩信点兵、数学谜题等都是非常有名的数学益智游戏,受到了人们的普遍欢迎。在小学数学课堂教学中,教师根据学生的学情,合理应用益智游戏开展教学,将会收到达到事半功倍的效果。

第一,能简化教学内容。小学数学课程具有较强的逻辑性,很多内容都比较抽象,对于小学生来说,学习数学存在一定的难度。益智游戏引入到数学课堂中,能使复杂难懂的数学知识变得简单易懂,有助于小学生快速理解和掌握。

第二,能激发学生的数学兴趣。小学生对游戏有天生的热爱,益智游戏本身就具有趣味性以及挑战性等特点,将益智游戏和数学实际教学相结合,能极大地激发学生们的数学学习积极性和探索欲望,使其持续保持学习兴趣和信心,让学生从传统的被动学习变成乐学、善学数学,为其今后的数学学习奠定良好基础。

第三,能活跃课堂气氛。益智游戏趣味性强,能够突出学生的主体地位,起到活跃课堂气氛作用,进而激发小学生的数学学习主观能动性,引导其积极主动地投入到学习中,培养学生的主动性和创造性,使学生思维和综合素质得到进一步的发展。

第四,能培养学生的创新创造思维。益智游戏本身就是智力开发与培养的游戏,应用在实际的教学过程当中,不仅能提高教学效果,还能培养学生发散思维,打破惯性思维,引领学生积极探究和创新思考,学会举一反三触类旁通,提高学生解决问题的能力。

## 二、当前小学数学教学存在的问题

第一,学生对数学知识的理解能力不足。在数学知识学习过程中,小学生因其自身年龄较小,认知能力与学习能力有限,侧重感性思维,加之学习经验积累不多,因此,其对数学知识的理解能力就相对不高。这种情况不仅会影响学生对数学知识的理解和把握效率与质量,还会导致小学数学教学枯燥乏味。

第二,教学方式不够灵活多样。尽管在新课改推动下,小学数学课堂教学已经发生了很大的变化,学生在课堂的主体地位不断得到凸显,教学有效性也有了很大的改观。但从整体来看,教学方式创新性还不强,教学方式也不够灵活多样,不少教师还存在解读数学理论知识,再指导学生进行数学练习。但实际上,大部分学生只是对所学知识进行记忆,真正形成自己的理解和分析的并不多。长此以往,不仅会降低学习兴趣与积极性,还会产生数学学习困难。

## 三、益智游戏在小学数学教学中的应用策略

### (一) 游应用原则

第一,依据教材教学内容合理设置益智游戏教学目标。因此,在设置益智游戏教学目标时,教师要综合考量多种因素,如教材、教学内容、学情等,这样才能通

过乐学乐活的方式,来促进课堂教学目标顺利实现。

第二,以生为本设计益智游戏。益智游戏并非是俯拾皆可用于小学数学课堂教学的,教师必须要对教学内容进行深度把握,对学生的学情进行全面、深入的了解,这样才能对益智游戏进行合理的、辅助的设计与应用,使课堂教学更加高效。进行益智游戏设计时,应当优先选择那些趣味性强的,还可将多个益智游戏有机结合起来,这样才能吸引学生积极参与,提升学生的学习兴趣。

第三,加强游戏教学引导、监督与反思。教师在实施益智游戏教学过程中,为了益智游戏的应用效果不断得到提升,教师要对益智游戏应用存在的问题进行总结,课堂中注意观察学生的反应,及时对存在的问题进行优化调整,以此达到高效教学的目的。

### (二) 应用策略

第一,加强益智游戏研究,科学设计益智游戏。小学数学教师在教学之余,要积极行动起来,重视和加强对益智游戏的研究,从国内外益智游戏应用的成功案例中总结经验,在全面覆盖和教学服务原则基础上,结合小学数学教学实际,区分教学重难点,以生为本设计数学教学益智游戏,提高益智游戏的针对性,以确保数学游戏的价值与功用得到完全实现,引领学生真正做到在玩中学、在玩中用。例如,七巧板不仅是教学工具,也是一种玩具,在教学图形及线段、图形位置与关系内容时,可应用七巧板进行游戏设计,以使复杂、抽象的知识变得更加具体化、直观化,方便学生轻松理解。教学“轴对称图形”时,教师就可应用七巧板来设计益智游戏,引导学生利用七巧板拼出轴对称图形,并运用七巧板对前面学过的圆形的特征与规律进行验证,达到温故知新的目的。

第二,将益智游戏与生活结合,充分激发学生的探索兴趣。益智游戏新颖有趣,具有丰富的样式,对活跃课堂教学氛围具有积极的作用。教师要将游戏与学生的生活实际和生活体验进行有机结合,以增强其对学生的吸引力,提高学生的课堂参与度,充分地实现寓教于乐。例如,教学《认识人民币》时,就可利用银行纸币兑换游戏和超市购物游戏,来引领学生认识小面值人民币,认识纸币换算,以及如何应用人民币进行购物。再如,学习乘除法运算时,教师就可应用食堂阿姨分披萨的益智游戏进行教学,选取4张披萨作为教学道具,请扮演食堂阿姨的同学,将其分为6位小朋友。以此问题来激发学生兴趣,引导学生积极进行思考,最后,学生通过探讨,就会提出将一张披萨分为3份,每位小朋友分2份披萨的解决方案。通过游戏,学生就会理解乘除法运算概念、运算过程等,提高发现问题、解决问题的能力。

第三,创设游戏教学情境,培养数学思维。小学生注意力集中时间短,学习过程中容易受到外界干扰,而数学学习复杂、枯燥,容易导致小学生对数学产生畏难的心理。教师要以为生为本,为小学生创设愉悦的游戏教学情境,以提高教学的有效性。例如,学习《解简单的方程》时,教师就可设计猜数游戏的情境,让学生把心中想的数乘以3,再加上50,看等于多少?当学生报出答案时,教师就可告诉学生他心中想的是什么数字。学生会倍感惊奇,教师就可趁机引导学生去掌握原理,并进行游戏实践。经过学习,学生们就会恍然大悟,顺利掌握方程的解法。再如,学习“认识分数”时,教师就可运用猜谜语的益智游戏,来开展教学,例如,根据7/8猜一个成语,学生就会猜出谜底“七上八下”。

## 四、结语

一言以蔽之,益智游戏富于游戏性、趣味性和娱乐性,能快速集中中小学生的注意力,激发其学习兴趣,为小学数学课堂教学增添色彩。在具体的教学实践中,教师要认清益智游戏的价值,在数学教学中以生为本进行合理利用,以顺利实现以游戏之形益学生智力之实的目标。

### 参考文献

- [1] 杨晨. 益智游戏在小学数学教学中的应用研究[J]. 学周刊, 2020(13): 115-116.
- [2] 何亚丽. 巧用益智游戏提升数学课堂教学效果[J]. 学周刊, 2019(24): 121.
- [3] 冯翔鹰. 小学数学益智游戏及课程开发与实施[J]. 数学教学通讯, 2019(07): 49-50.
- [4] 饶玉红. 教育游戏在小学数学教学中的运用[J]. 数学学习与研究, 2017(18): 31.