

英语学习能力的重要体现,而提高学生英语学习能力是教师教学目标之一。为此教师需要科学有效地推进阅读教学工作。为提高学生阅读水平,教师要合理地把思维导图应用到教学工作之中。比如,在“A letter from a pen-friend”教学中,首先,教师需要让学生读一遍英语文章,保证学生把握文章内容。其次,教师需要让学生再次阅读英语文章,在第二次阅读文章的过程中,学生需要在文章每段旁边写上段落中心思想。再次,教师需要鼓励学生应用思维导图梳理文章内容。最后,教师需要提问学生,让学生展示与讲解自己所画出的思维导图。通过应用思维导图开展阅读教学,有利于增强学生对文章内容的理解,进而提高学生解决阅读理解所设置问题的效率。

### 三、思维导图在语法教学中的应用

对于正处在青春期的初中生,复杂多半的语法知识常常让学生“犯了难”,进而产生畏难情绪,导致学生的学习兴趣和能力得不到提升。将思维导图运用于英语语法教学之中,有利于学生对零散的语法知识建立系统性的认知架构,消除学生的畏难情绪,使学生可以高效、轻松地掌握语言的多种时态变化,打牢学生的语法基础。如在普通名词的语法教学中,教师可以运用思维导图树状图供工具,将专有名词(China)、个体名词(table)、集体名词(class)、物质名词(water)、抽象名词(brave)等进行树状填充,使学生可以直观、清晰的了解该语法的内容并展开针对性的学习,提升学生的语法运用能力,实现其自我发展的目标。

### 四、思维导图在写作教学中的应用

为有效提升学生的英语写作能力,教师需要保证学生拥有较为丰富的词汇量,这是学生提高自身写作能力的基础,而后在实际进行写作过程中必须保证语句连贯,在语法的使用方面,学生能够表现得游刃有余,使整个文章的逻辑通顺,前后

条理清晰。最后,学生应当能够提升自身对于英语文章架构的理解能力,只有保证这些能力,才能使形成清晰的写作思路,进而提高英语作文能力与水平。

目前,很多学生拥有较高词汇量,对于语法知识的应用能力较好,但是对于整个作文框架的安排与布局方面仍存在较多问题,导致其在进行实际写作过程中存在一定欠缺,条理性较差。在进行实际教学过程中,教师应当充分发挥思维导图的作用,使学生能够更好地解决这些问题,教师可以利用思维导图引导学生详细分析写作题干中的相关要求,并将写作主体标明,而后根据自身的积累了解以及对于写作的理解,对整个写作结构进行大致规划,列出即将在文章中展现的内容,利用思维导图的方式,表现出来之后。学生可以根据这个思维导图的大致模型对其内容进行细化,在某一部分需要用到哪些词汇短语等可以对其进行积极填充,最后再完成具体的写作。利用这种写作方式能够使自身英语作文水平不断提升,使学生能够拥有较好的英语写作能力与水平。

### 结语

作为初中英语教师,必须重视思维导图的应用,同时熟练掌握思维导图的制作方法,这样教师在实际教学中,就可以通过思维导图来提高学生学习英语的积极性,加深学生对所学内容的理解。帮助学生建立新旧知识之间的联系,构建出英语知识网络,提高学生的创新思维,帮助学生快速、高效的掌握英语知识。

### 参考文献

- [1]张文梅.初中英语教学环节思维导图的应用策略[J].读与写(教育教学刊),2019,16(08):95.
- [2]王秀堂.思维导图理论在初中英语教学中运用的思考[J].中国教师,2018(S1):16.

## 浅谈游戏教学在小学数学课堂中的应用

赵玉琴

(江西省南昌市育新学校 江西 南昌 330000)

**【摘要】**小学生正处于天真烂漫的年纪,喜欢有趣好玩的事情,所以枯燥的数学学习并不能完全吸引他们,但是小学阶段正是打基础的时候,成绩分化现象也多在小学开始出现,因此,学好小学数学知识的重要性不言而喻。为了提高学生对数学学习的热情,教师应在课堂中融入游戏,游戏和教学的结合正好可以激发学生的学习兴趣,同时还能提高学生的学科能力,实现学生数学素养的提升。

**【关键词】**小学数学;游戏教学;应用策略

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6288.2020.06.1003

游戏化教学就是将游戏与教学结合起来的新型教学方式。游戏化教学主要包括数字化游戏和普通的游戏活动两种。教师基于小学生学习和认知特点,根据教学目标和教学任务的要求,将游戏作为知识和信息的载体,让小学生能够在“玩中学”。游戏化教学在小学数学教学中加以应用和实践,能够提高数学知识的趣味性,激发小学生学习兴趣,进而提高小学数学教学效率和教学质量。

### 一、科学化设定游戏化教学活动方案

在游戏化教学全面实施中,教师在教学过程中要对教案合理设计与编写。在教案编写过程中要融入教学目标、教学用具、教学导入设计等。在各个教学过程中要注重穿插相应的教学游戏,对学生思维能力以及认知水平进行分析,促使学习内容、游戏内容以及学习兴趣全面统一。在教案设计中,要突出游戏活动趣味性、多样性以及创新性,确保每位学生全面参与其中。例如在学习平均数此知识点时,教师在课堂导入过程中要插入相应的游戏活动。比如“拍球”游戏,让班级学生自主参与其中。从主动参与游戏的学生中选出9位学生,然后将学生划分为甲乙两组。其中两组人数分别为4人与5人,之后让两个小组学生参与到拍球游戏中,对两个小组成员拍球数进行计算统计,最后得出乙组拍球数要高于甲组。在此过程中有部分学生对结果提出异议,觉得此游戏结果不够公平。针对学生提出的疑问,教师追问学生游戏不公平的地方。此时有部分学生提出,由于乙组学生人数较多所以实际拍球个数较多,要对甲组学生人数进行调整才算公平。此时教师在教学中引入平均数相关概念,通过平均数合理解释游戏不公平主要原因。通过游戏规范化导入,能全面激发学生参与新课学习的积极性,获取良好的教学成效。

### 二、优化小学数学学习安排

教师可以结合游戏教学模式优化学生的数学学习安排。首先,规划上课内容、确定课堂要组织的游戏,明确的计划能让上课内容充实。其次,精细安排时间,讲这部分内容要多长时间,讲那部分知识需要多长时间,游戏应该安排在什么时候,预计会用几分钟,都做好规划。合理地安排时间,使讲解有序进行,学生易于接受。游戏的过程中,要合理地对学生分组,让游戏效果得到充分发挥。最后,将游戏延伸至课外,游戏不必局限于课堂上,课下或课外都可进行,使学生的身心得到放松,精力更加充沛。例如在进行“比大小”的讲解时,穿插游戏,游戏规则为两位或两位以上同学抽取卡片来代表自己,相比之下,抽取数字更高的伸出一根手指头,之后依次排序,举出相应的手指。此款游戏下课后也可进行,在游戏的同时,使同学能熟练比较几个数字的大小。

游戏设置要有一定难度,让学生在完成游戏的过程中能获得成就感和满足感。游戏的内容一定不能凭空产生,而是要根据课本,建立在学生现有知识和经验的基础之上,同时,游戏也不能太简单,让学生觉得小儿科,而是要具有一定的难度。让学生通过开动脑筋、积极思考、团队协作等,完成游戏并达成教学目标。这种游戏不仅能提高学生的学习兴趣,还能激发学生解决问题的欲望。比如说在学习“加减法”的时候,通过让两个学生结成对手,每个人抽取一个卡片,之后剪刀石头

布,由赢的人进行计算,计算正确则直接跳到该数,计算错误则计算的权利交给对手,首先累计满一百的为赢家。

### 三、利用多媒体设备

教师需要能够合理应用多媒体设备,创设有效教学情境,帮助学生进一步提高学习兴趣。比如,在教学“图形的变换”一节时,教师可以创设有效教学情境,利用多媒体将知识点以视频或动画的方式播放出来,让学生对知识点有一个直观的认识,再准备一些空白纸,分发给每一位学生,让学生按照视频或动画上的步骤对图形进行绘制和旋转。然后在规定的练习时间结束后开展对知识点理解程度的小游戏,教师可提出问题“谁能在黑板上准确绘制出平行四边形?”解答正确的学生将会奖励一个笔记本,当回顾知识点,运用数学知识通过有奖问答的游戏形式表现出来后,不仅能够促进学生有效发现问题、思考问题、提出看法,还有助于学生提高自身思维能力和学习竞争力。

### 四、利用数学游戏巩固理解

在小学数学学习过程中,理解能力是非常重要的一项能力,教师必须通过各种有效的教学手段巩固学生的理解能力,从而提高教学效率。因此要加强习题方面的练习,通过有代表性的例题让学生们应用所学到的课堂理论知识,做到理论结合实际。在习题方面,如果仅仅采用题海战术,让学生们简单和重复地进行计算,学生就容易感觉到疲倦和乏味,注意力也无法得到集中,因此,要注重习题的有效性和典型性,可以通过游戏的形式进行知识的巩固和练习,这样一来,学生的积极性将会被充分调动起来,全身心投入其中,长此以往,学生就会养成良好的学习习惯,提升学习效率。例如,在巩固理解环节中,教师可以采取开火车的形式进行游戏教学,列出一系列问题,全班学生按照学号、座位顺序回答问题,如果有学生无法回答简单的问题,就需要到教室前面进行才艺表演,例如朗诵、唱歌、跳舞等等。这种游戏方式比较简单,同时也具有相当的趣味性,是小学生们普遍接受和认可的方式,在开展游戏的过程中,学生们的自信心能够逐渐建立起来,同学之间的交流更加密切,活跃了课堂氛围,学生共同参与到了学习过程中,不会落下任何一位。

### 结语

综上所述,数学游戏非常契合小学生的年龄、身心特点与兴趣爱好,其遵循儿童的认知规律和天性,将数学知识融入游戏中,增强了学生的数学学习兴趣与积极性,有助于培养其良好的数学思维与创新思考能力,可引导学生发现数学王国的乐趣,不断提高小学数学课堂教学效果与质量。

### 参考文献

- [1]赵青.游戏化教学法在小学数学课堂教学中的应用研究[J].学周刊,2019(11):59-60.
- [2]万岗.关于游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J].华夏教师,2019(14):26-27.