

# 数字游戏在小学数学教学中的有效应用

张向东

(江西省丰城市秀市镇路下小学 江西 丰城 331119)

**[摘要]**小学是学生成长的关键时期,思维、智力、行为习惯等方面均处于开发的重要阶段,若是教师缺乏有力引导,学生很有可能在学习过程中迷失,甚至还会受到单一、枯燥教学模式以及繁重课业压力的影响,产生负面学习兴趣。数学游戏能够改善课堂单一的教学现状,是以小学生为切入点实施的教学手段,以小学生为主体,教师为客体,共同参与课堂游戏活动,对于培养小学生数学学习兴趣十分重要。基于此,本文针对数字游戏在小学数学教学中的应用策略展开研究,供各位同仁参考。

**[关键词]**小学数学;数字游戏;有效应用

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.08.1279

在数学课堂上,小学生的认知状态与认知能力的强弱直接决定着数学教学的成败,趣味教学与人性化教学自然就成为激发小学生主体潜能与生命活力的有力抓手。在教师的多维探寻过程中,数学游戏以其特有的知识性、趣味性、参与性与娱乐性而颇受小学生的青睐,并逐渐成为数学课堂上的主流活动形式,尤其成为数学课堂上最有人气指数的课堂活动形式。

## 一、当前小学数学教学中存在的问题

### (一) 忽视学生诉求

数学知识、计算公式、空间图形具有抽象性的特点,对于性格活泼的小学生来说较为枯燥,为了让学生较好地掌握知识点,教师通常以硬性记忆、要求学生背诵的方式巩固知识,“题海战术”为主要应用练习手段,导致课上教学缺乏活力,小学生学习兴趣受到影响,缺乏对教师如何教、学生如何学的思考,忽视学生的课堂主体地位。

### (二) 由教师主导课堂,小学生缺少参与

教师、学生是课堂的主要构成,二者缺一不可,根据新课程标准中的要求,教师应尊重、肯定学生的主体地位,以培养学生综合素质、能力为目标开展教学工作,但在实际教学中,教师仍然占据主导地位,未考虑学生的兴趣、爱好、实际学习现状,盲目追赶学校教学进度。虽然小学教育学校已经专门针对核心素养、素质教育、新课标要求进行深入讲解,但教学任务繁重,再加上家长对学生成绩极为关注,导致大部分教师仍然以“应试教育”思想为核心开展教学工作,不利于学生综合能力的培养。

### (三) 缺乏教学实践

数学对学生思维、能力、空间认知等有较大考验,要求学生不仅要具备理论知识,还要能够将知识应用于实践中。就目前的数学教学情况来看,教师的注意力仍然以成绩、理论知识点记忆为主,忽视数学实践性,也没有为学生提供实践机会、平台,很难让小学生真正理解知识,最终造成学生兴趣缺失、教学有效性不高这一消极后果。

## 二、数学游戏在小学数学教学中的有效应用

(一) 从认知任务的角度出发去精准选择、设计与实施数学游戏活动

数学游戏是扎根于游戏化活动基础上的知识学习,因而数学游戏必然要指向一定的数学知识与认知任务,才能够真正成为小学生进行数学认知的最佳途径。因此,教师要从认知任务的角度出发去精准选择、设计与实施数学游戏活动,让小学生在开开心心的游戏体验中潜移默化地悦纳数学知识,高质量完成教学大纲中预定的认知任务,为小学生提供一条丰富多彩的趣味认知途径。例如,在“11~20各数的认识”中,为了帮助学生更好地认识11~20之间的数字,教师可以为学生提供的一个减法游戏活动。例如,在“被减数箱子”内放置11~20十张卡片,在“减数箱子”里放置1~10十张卡片,然后,让学生自主抽取两张卡片进行减法运算,并让学生以口算的形式计算出来。在此过程中,其他学生以评委身份进行监督,如果学生计算正确,其他学生就用掌声回答;如果错误,就用摇头回答。

这样,班级上的所有学生都会积极参与到数学游戏活动中,必然能够在开开心心的交流互动、合作探究中快捷、高效地认识11~20之间的数字,达到预定认知任务的要求。

### (二) 立足小学生的认知兴趣去设计和实施数学游戏活动

数学游戏活动不仅要承载一定的认知任务,还要具有较高的趣味性、参与性与体验性,能够激发小学生的参与兴趣、探究热情、求知动机与发展意识,借助数学游戏活动的趣味性与新奇性吸引小学生。因此,教师要立足小学生的认知兴趣去设计和实施数学游戏活动,通过激发小学生的猎奇心理提升小学生对数学认知的关注度,让小学生心无旁骛地积极完成教师预设的探究任务。例如,在“认识钟表”中,虽然钟表上只有时针、分针、秒针,却由于学生对此非常陌生而具有一定的认知难度和理解难度。因此,为了满足学生的猎奇心理和趣味需求,教师可以为学生提供一个超级大的表盘,最好直径能够达到一米左右。这样,学生不仅能够将表盘上的数字看得清清楚楚,还会因为表盘的“巨大”而产生趣味性与吸引力,从而激发学生的参与意识和表现意识。教师还要利用超级表盘进行游戏活动,将学生分成两组,一组学生说时间,另一组学生就用手拨弄表针进行表示。然后,学生再角色互换,继续进行游戏活动。这样,学生就以超级表盘为游戏平台而快乐认知。

### (三) 创设良好的学习情境,激发学生的学习兴趣

情境教学,是新时期一种较为常见的教学方法。良好学习情境的创设,可以激发学生的学习兴趣,让小学生积极、主动融入课堂教学活动,降低教学难度,为高效完成教学任务打好基础。以“位置与方向”教学为例,小学数学教师可以组织学生进行“我要找座位”的游戏活动,教师随机说一些带有方向、位置指示性的语言,帮助学生确定位置,并让学生按照要求站在指定位置,帮助学生更好地掌握、理解数学知识。如为了激发学生的学习兴趣,教师可以将学生分为小组,每组学生在教师的口令、位置语言指示下站在具体位置上,哪一个小组成员以最快的速度站到指定位置,就获得胜利,让小学生在团队荣誉的刺激下认真听并思考教师给出的位置信息,以达到较好的游戏练习目的。

## 三、结语

综上所述,游戏是小学生的挚爱,数学游戏自然就会成为小学生进行数学认知的最佳方式,也是教师积极践行趣味教学与人性化教学的有效途径。因此,教师根据小学生的认知任务、认知兴趣、认知状态去设计和实施数学游戏,投其所好地提供趣味性刺激元素,用以激活小学生的主体潜能与生命活力,引导小学生兴致勃勃地参与到数学认知中,开开心心地在数学游戏中悦纳知识,真正实现小学生的积极参与、主动思考、自觉交流、合作探究、互助成长。

### 参考文献

- [1] 苏艳杰. 小学低段数学游戏课实施策略[J]. 新教育(海南), 2020(19): 45-46.
- [2] 张海燕. 小学中段数学游戏化教学的应用研究[J]. 教学管理与教育研究, 2020(15): 88-89.