

数学游戏助力小学低年级数学课堂教学

薛超

(昆山高新区紫竹小学 江苏 昆山 215300)

[摘要]小学低年级的学生认知能力较弱,在学习过程中缺乏恒心与耐力,并不能对问题进行深入的思考。要提高低年级数学课堂教学的效率,需要对当前的教学方法进行创新。在本文中,笔者认真探讨了游戏教学法在低年级数学课堂教学中的优势,并提出了相关教学建议,以供参考。

[关键词]游戏教学; 小学数学; 教学策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.04.1994

引言

传统教学方法枯燥无味,无法调动低年级学生的学习兴趣,导致其课堂学习效率低下。在教学理念不断革新的过程中,教师可以将游戏教学内容应用到课堂教学当中,通过营造出热烈的游戏氛围调动学生的学习积极性,从而提高课堂教学质量。

一、根据教学目标合理设计游戏教学内容

游戏教学的主要目的是为了调动学生的学习兴趣,使其能够积极的参与到游戏当中进行学习。教师需要分清游戏教学的主次,树立游戏辅助教学的意识。因此,教师需要在游戏教学之前认真分析课堂的教学目标、教学重难点,并结合以上内容设计教学游戏^[1]。在教学目标指导下进行游戏设计,才能够提高游戏教学的有效性。

比如,在苏教版一年级数学下册《认识100以内的数》一课的教学中,教师根据课堂“使学生能正确读写100以内的数”这一教学目标设计游戏内容:“今天我们来玩一个‘升级游戏’,每个人手上发了一袋小珠子,每攒齐十个珠子就能升级,记1分;攒齐了10份十个珠子记10分,获得10分的同学就是今天的大赢家。”同学们对这个游戏很感兴趣。有的同学把手里的珠子倒出来,每10个分在一起,最后记了5分;有的同学进行同桌合作、前后桌合作,将各人的珠子混合在一起,每一对同桌分别得到了10分、9分这样的好成绩。在“升级游戏”过程中,同学们尝试着理解1分=10这个概念,也能够认读出23、35这类数字。这时教师再出示课堂习题卡片,在课上巩固同学们的认读基础,使其能够牢记100以内数字的读、写方法。

结合学生兴趣爱好创设游戏教学情境

低年级的小学生很容易被各种外界因素干扰,课上注意力较为分散^[2]。导致同学们学习积极性不高的原因,在于课堂教学内容过于枯燥,无法引发学生的学习兴趣,导致其学习专注性降低。在进行游戏辅助教学时,教师需要认真分析这一教学问题,并结合学生的兴趣爱好设计引人入胜的教学情境,从而调动其问题探究积极性,使其能够主动思考相关数学难题。

比如,在苏教版一年级数学下册《100以内的加法和减法(一)》一课的教学中,教师在课上创设游戏教学情境:“‘我是小小园艺家’游戏中,花圃里分别有10盆红色的花、20盆黄色的花、30盆紫色的花,每个‘小园艺家’可以拿50盆花装点自己的‘家园’。如果你是‘小园艺家’,你会怎么选呢?”在情境作用下,同学们对游戏内容进行了热烈的讨论:“哪些花加起来能够正好是50盆花呀?”“我觉得我们可以把10、20、30、50换成1、2、3、5这些数字,这样能够降低我们的计算难度。”有的同学恍然大悟,掌握了“整十数相加”“整十数相减”的计算技巧,纷纷列出了算术式:

$20+30=50$ 、 $50-20=30$ 、 $50-20=30$; $30-20=10$ 。计算过程中,同学们选择了不同的游戏设计方案:“我要选30盆红色的花和20盆黄色的花。”“我要选40盆黄色的花和10盆红色的花。”

三、使用现代化教学方式创新游戏教学形式

使用游戏教学可以活跃学生的学习思路,促进其思维能力的发展。游戏教学的形式必须新颖,才能够增强学生对数学知识的感悟,提升其数学综合能力^[3]。结合现代化的教学方法进行游戏教学,不仅能够拓展学生的学习事业,使其在学习过程中了解更多的数学知识,还能够调动学生的多种感官,使其能够在游戏中发散自身的思维。

比如,在苏教版二年级数学上册《平行四边形的初步认识》一课的教学中,教师出示多媒体课件,在课件中展示三角形、四边形(平行四边形、梯形)、五边形的图片。教师指出游戏主题:“同学们,今天我们在课上要玩‘找不同’的游戏。谁能够在最短的时间内将混乱的图形分类,谁就是游戏的大赢家。”同学们很快根据边长的不同将课件中的图形分为三大类。这时,教师在下一张课件中展示更多的四边形图片,并让同学们继续“找不同”。在找不同游戏中,同学们渐渐发现有的四边形形状很不规则,丝毫没有规律;有的四边形的对边长度相等,能够重叠;还有的四边形可以由两个一模一样的三角形构成。这时,同学们的学习思路得到了充分发散,在游戏过程中领悟到了“平行四边形”的概念。

四、结合课后复习要求组织合作探究游戏

游戏教学的适用范围十分广泛。教师可以将游戏教学法灵活应用到课后教学当中,布置一些趣味性的游戏作业,引导学生在课后进行合作探究,帮助学生查漏补缺,夯实学习基础。游戏设计过程中,教师需要将生活实际与课程教学内容紧密相连,增强游戏的感染力,从而使学生自觉参与到课后探究过程中。

比如,在苏教版二年级数学上册《表内乘法(一)》一课的教学中,教师布置课后合作探究游戏:“你有7架葡萄藤,每一架葡萄藤能结5串葡萄;你有4棵月季树,每一棵月季树能开8朵花,你能够得到多少东西?如果你每播种1粒种子,能够得到4倍的果实,你想种什么?”做作业时,同学们被课后游戏所吸引,不仅回顾了“表内乘法”的具体计算方法,列出了 $7*5=35$ 、 $4*8=32$ 等算术式,还自觉回顾了4的乘法计算公式,比如 $4*1=4$ 、 $4*2=8$ 、 $4*3=12$ 等等。

结束语

综上所述,在做游戏的过程中进行数学教学,能够提高学生的课堂学习积极性,促进其逻辑思维能力、数学分析能力的提升。小学数学教师需要从实际教学情况出发,结合实际教学内容搭建游戏教学框架,增强学生的学习体验,使其能够积极的参与到课堂学习当中。

参考文献

- [1] 杨太申. 小学数学线上教学中学习共同体的构建[J]. 知识窗(教师版), 2020(12): 63.
- [2] 雒红芳. 核心素养的小学数学教学生活化分析[J]. 考试周刊, 2020(A5): 71-72.
- [3] 闫婧. 小学数学教学中有效问题情境的创设策略[J]. 考试周刊, 2020(A5): 87-88.