

# 游戏化教学法在小学数学课堂教学中的应用研究

郭莎

(武安市大同镇西通乐中心小学 河北 武安 056300)

**[摘要]**在小学数学教学中,游戏化教学法发挥着重要的作用,其不仅可以有效地激发学生数学学习兴趣,还能够提高学生学习效率。为此,教师在选择游戏化教学法时需要结合具体的教学内容以及学生实际学习情况制定游戏化教学策略,促进学生综合发展。

**[关键词]**游戏化教学法; 小学数学; 应用

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.05.252

## 前言

小学数学是小学阶段的必修课程,因为数学是注重培养学生逻辑思维的一种学科,数学内容又多以数字分析与运用为主,因此学习具有一定的枯燥性,而爱玩是小学阶段学生的天性,因此教学模式在提高数学课堂效率中发挥着重要作用,游戏化教学可以充分发挥学生的学习主体作用,培养学生的创新能力,因此在数学教学中具有非常重要的实践意义。

### 1 游戏化教学的必要性

#### 1.1 适应国家教育改革的需要

传统教学模式一般是教师按照教学大纲的要求进行课本内容的讲解,这种授课模式一般是以教师讲解为主,在这种授课模式下,学生的思路容易局限在教师的思路当中,不能形成自己的见解,另外以教师为主的课堂缺少与学生的互动交流,学生注意力不能够集中在课堂上导致教学效果低,国家进行教育改革的目的是改变应试教育下学生高分低能,不能适应社会的状况,更好地培养学生的创新意识和创新能力,培养全面型人才,更好地适应社会发展要求,游戏化教学可以增加学生与教师的互动,培养学生独立思考解决问题的能力,能够提高学生的注意力,从而提高课堂效率,因此游戏化教学是对教育改革的的具体实践,可以推动教育改革的步伐,使教育更好地适应社会发展的步伐。

#### 1.2 培养学生学习的兴趣

传统教学教师占据主动,学生处于被动地位,特别是对于数学这门课程本身内容就比较枯燥,若是教师不及时进行教学方式的变革就容易导致学生上课精力不集中,慢慢地跟不上教师讲课的进度,从而导致学生游离于课堂之外,既不能完成基本的教学目标,也容易导致学生丧失学习的兴趣,打击学生学习数学的积极性,而采取游戏化的授课模式可以发挥学生主体的作用,激发学生的探索能力和竞争意识,从学生爱玩的天性进行教学引导,从而使学生对于数学这门课程逐渐产生兴趣,培养自己的逻辑思维能力,并且解决现实生活中遇到的一些实际问题。

#### 1.3 解决现实中实际问题的需要

传统教学模式一般注重课本知识和例题的讲解,虽然最后的目的是为了能够更好地服务于生活,但是这种教学方式不能够激发学生主动学习和探索的心情,学生一般都在被动地接受教师灌输的知识,导致学生学习热情不高,学生对数学的理解容易局限于课本知识中,从而忽略了数学与现实的结合,数学学习知识的目的是为了能够更好地运用所学知识解决现实中遇到的各种问题,从而能够更好地服务于生活,一般游戏有助于培养人们的逻辑思维能力,将游戏应用于数学教学中可以把现实中的问题抽象化,从而运用游戏的逻辑思维能力和数学的运算分析能力解决现实中遇到的问题,更好地为现实服务。

### 2 游戏化教学模式在小学数学教学中的应用策略

#### 2.1 明确数学游戏的教学目标

在进行游戏化教学的过程中,一定要注意不能为了“游戏”而“游戏”,游戏不是教学的目的,培养学生学习数学的兴趣使学生能够掌握好数学知识才是游戏化教学的根本性目的。这个阶段的学生主要以表面认知为主,学习数学对于小学生具有一定的难度,主要通过生活中的实例来对数学知识进行

理解。对于本课要学习的内容有一个比较全面的把握,要明确本课的教学目标,以期实现更好的学习效果。比如在教“平行四边形的初步认识”这一课时,老师要确定这一课的教学目标设计数学游戏,总结平行四边形的规律,并且通过七巧板拼图的方式对学生们加以引导,让学生们分成小组,利用七巧板拼出不同的平行四边。通过小组人员完成平行四边形的拼接,让学生们对不同形状的平行四边进行对比,对平行四边形进行思考,加深同学们对平行四边形的理解和认识。从而完成教学的目标,并且提高了学生们学习的热情,使每个同学都参与其中。

#### 2.2 提高学生的学习兴趣和主观能动性

在教学的过程中要突出学生的主体地位,加强老师的引导地位,老师在教学过程中通过游戏教学的方法引导学生增加自己的学习内驱力,不断提高学生的主观能动性。由于小学生的年龄比较小,有很多孩子的专注力较差,在传统的课堂上很容易开小差,相比于上课更喜欢玩儿游戏。将游戏带入课堂可以充分提高学生们的学习的热情。老师们可以先通过对学生们进行观察,知道学生比较感兴趣的是什么。然后将他们的兴趣点与教材的内容相结合,设计课堂游戏,让学生们都参与进来。比如,老师们可以利用《奔跑吧兄弟》进行数学课的游戏化教学。比如在进行表内乘法的教学时,让学生们事先背诵乘法表,在进行课堂教学时,给学生们一定数量的乘法题目。随后把乘法的结果贴在同学们背上。让同学们把自己题目的正确结果在规定的时间内把结果从其他同学背上撕下来。最后由老师检查学生做题的正确性。正确率最高、用的时间最短的同学获胜,并且老师可以给予一定的奖励。通过这种游戏设计,使同学们都参加到游戏化教学之中,提高学生们的学习兴趣和热情,促进教学目标的实现。

#### 2.3 通过游戏的方式对学生的学习成果进行检验

一般我们如果要检验学生的学习成果,最简单的方法就是进行考试,通过学生的分数来考察学生的知识掌握度,但是由于考试中有存在作弊的行为、或者是学生知识掌握不平衡的现象,所以分数有时候并不能全面的体现学生的学习效果。如果通过一定的游戏设计来考察学生的学习情况,可以让学生们处于一种比较放松的环境中,这时学生们的思维往往比较活跃,考察的效果往往也更好。比如在设计《有余数的除法》课时,可以将这单元的教学内容按照课时将其由浅入深进行安排,通过闯关游戏的方式呈现给学生。在上课伊始,老师设定情境故事,让整个学习的内容围绕拯救“白雪公主”这个故事展开。每一堂课解决一个任务,让学生真正的学在其中,乐在其中。

### 结束语

将游戏化教学应用于小学数学教学当中是适应教育改革的需要,也是培养学生数学学习兴趣,促进自己全面提升,适应社会发展的需要,因此应该注重游戏的设计,在游戏设计时应该考虑基本的教学目标和学生的基本学习能力,然后进行科学化的游戏设计,从而更好地将游戏与数学教学结合起来。

### 参考文献

- [1]朱盛良. 游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J]. 中国校外教育, 2018(2): 108.
- [2]陈守明. 游戏化教学在小学数学课堂教学中的应用研究[J]. 小学生: 多元智能大王, 2019(1): 11.