

态视频讲解,使学生加强对于所学内容的深度思考。弥补教师在语文理论课程教学中所涉及不到的内容<sup>[1]</sup>。

### 2.2传统教学与电教媒体相结合的教学模式

线下教学作为传统的教学模式虽然有着不可替代的教育作用,但依然存在不可避免的问题,而电教媒体教学作为一种随互联网应运而生的产物虽然发展时间短,但是发展速度很快,对于语文教育理论课程来说,通过互联网相关平台进行部分教学活动十分方便,教师可以及时为学生提供远程指导与在线答疑。最大限度地提高了语文教育工作的实效性,满足了在互联网环境下电教媒体对初中语文教育工作的教学模式提出的新要求<sup>[2]</sup>。

### 2.3初中教师应积极整合互联网资源,提升对互联网的应用能力

语文教师在面对电教媒体大量教学信息时,应该提高自身对于互联网的使用能力和检索能力。在面对很多不同的语文电教媒体信息干扰时,语文教师应该根据自身多年的教学经验,从中挑选适合学生使用的教学资源,结合语文素材,提高在传统课堂中教学的质量和内容的。例如在讲授名著经典相关语文内容的时候,老师可以先通过电教媒体中的视频,将名著经典中的影视片段过程播放给学生观看,然后在观看过程中让学生观察在人物情感的变化和事情背后的原因,最后由老师给出本节内容所体现的含义以及作品表达的重大意义,这样更利于学生的学习。所以结合电教媒体视频,可以提高语文教学的活跃气氛。合理利用多媒体教学方式,能够将比较烦琐的理论知识,转化为简单有趣的语文内容,提高学生对于语文教育课程电教媒体的新理念认同,达到语文教学的教目<sup>[3]</sup>。

### 2.4打破语文教育的局限,促进教育方式现代化

打造初中语文教学方式的现代化,需要同时对老师和学生对于电教媒体下语文理论课程的现代化理念进行打造。在语文教学课堂中一向是老师为主导,学生是课堂的主体,两者作为基于互联网背景下语文教学方式创新的主导者与体验者,对整

个创新过程都非常重要。

综上所述,电教媒体教学的初中语文课程的创新是当前时代发展的必然结果,也是各位初中教育从事者的历史使命。电教媒体在初中语文理论课程的应用上既有挑战,也有新的机会。打破传统语文教育的局限性,无论是教学还是学生都应该共同努力整合更多有意义的教学资源,顺应科技的发展,将电教媒体合理的引入语文课堂<sup>[4]</sup>。

### 结语

初中语文教师除了要合理选择教学内容和电教媒体教育资源以外,还应该注重对教学方式的优化,打破传统的说教式教学方式,让语文教育有足够的自由发展空间。初中语文教师应该引导学生合理的使用移动互联网工具,既要看到它的教学和沟通优势,同时也要明白移动互联网工具的应用局限性。初中语文教师在教学过程中使用移动互联网工具时应该合理选择语文的电教媒体教学资源,在保证教学质量的同时也要考虑满足学生的实际需求,通过电教媒体的教学提高初中学生学习语文的兴趣,进而提升初中学生的语文能力,切实以提高学生的语文水平和语文素养为目的。

### 参考文献

- [1]李美玲.浅析电教媒体在初中语文情境教学法中的运用[J].新课程,2020(28):101.
- [2]宁继红.浅析电教媒体在初中语文情境教学中的运用[J].名师在线,2020(17):80-81.
- [3]况卫星.现代电教设备与传统教学结合带活语文课堂[J].科教导刊(下旬刊),2019(12):141-142.
- [4]田怀宝.浅析电教媒体在初中语文情境教学中的运用[J].学周刊,2019(33):144.

## 浅谈小学数学教育游戏与游戏化学习研究

李秀平

(张家口市宣化区王家湾小学 河北 张家口 075136)

**【摘要】**在参考大量文献资料及教育游戏软件和网站的基础上,本文进行了游戏化教学在小学数学中的应用与探究,分析了现有的游戏化教学在小学数学教学中的具体应用与探究情况,论证了教育游戏在小学生知觉学习、认知结构、学习动机和信息加工四方面起促进作用,并提出教育游戏应用于课程学习的建议。

**【关键词】**教育游戏;认知理论;认知发展

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6288.2020.09.218

小学生大都具有性格开朗、活泼、好奇心重等性格特点,而且上课很难集中注意力,已被其他新鲜事物吸引目光,因此上课经常会出小差,忘记了原始的学习目的,导致学生学习效率难以提高。小学数学教学中引入游戏化教学这一环节,就可以很好的吸引学生学习的注意力,在游戏中学习到数学知识,使得学生无意识的进行自主思考,从而保证了学生学习的积极性,提升了小学数学教学效率。此外,教师也可以通过游戏环节,将学生凝成一条绳,提高班级凝聚力,让学生感受到集体的温暖,促进学生在以后的学习中互帮互助的意识的形成。下面是对游戏化教学在小学数学中的应用的探析,对于小学数学具有很好的指导作用。

本文主要谈谈以课程内容学习为目标的教育游戏在小学生认知能力培养中的作用。

### 一、基于教育游戏的课程学习对小学生认知发展的影响

#### 1.有利于促进小学生知觉能力的发展

人类所有的认知能力都是以知觉为基础的,人通过感官得到外部世界的信息,这些信息经过头脑的加工,综合与理解,产生了对事物整体的认知及知觉,根据皮亚杰的认知发展阶段理论,在小学低年级学生的认知结构中。知觉表象占优势,他们主要运用的是形象思维和直觉思维,在学习过程中融入画面精美故事情节简单的教育影响,教育游戏可以培养小学生的观察兴趣,进而提高他们的自觉能力,形成正确的认识认知导向。

#### 2.有利于优化小学生的认知结构

格式塔理论告诉我们,教育游戏作为一种知识的表征方式,促使图像和文本的知识及整合在一起,把过去逐渐积累而成的分散的,凌乱的知识融汇贯穿环环相扣,形成互相相互联系的各部分单元之和。而不是单纯的将众多的知识点罗列叠加和对小学生机器是强化在教育游戏的学习环境中,它所呈现的知识是有针对性的,通过教育游戏对小学生的心理刺激之时,小学生调动过去相应的知识背景及实践经验,与当前的知识相相匹配,从而有效地实现知识迁移,有效的获得知识与技能,进而构建出合理的认知结构,这也是全面实施素质教育的需要。

#### 3.有利于激发小学生的学习动机

一切活动都是由一定的动机所引起的,动机是一切活动的源动力,前苏联教育学家苏霍姆林斯基指出,“激发学生的学习动机的途径有千条万条,但最重要的一条就是给予学生成功的体验。”其强调了游戏的社会性,认为动机问题是游戏理论的核心,游戏沉浸体验对参与游戏起到积极作用,它是提高游戏行为意向重要的内在动机。例如,在学习《九九乘法表》这一内容时,为了加深学生对乘法表的记忆,教师可以设置一个类似于“成语接龙”的接龙环节,由教师提出一个乘法算式然后随机点一名同学进行回答,回答正确就让学生自己出一个乘法问题指另一名同学回答,如果回答错误的话,就惩罚学生做五个深蹲,然后指名一位学生来帮助回答,以此类推进行游戏化教学。在这一过程,使得学生在紧张感于兴奋感中不断的加深对九九乘法表的记忆,提高学习效率。

#### 4.有利于学生信息加工容量的增加。

游戏化教学与教学内容的融合是游戏化教学开展的核心,教师要在分析内容的基础上,将学生日常玩的游戏引入到教学中,为教学服务,让幼儿在愉快的课堂教学中进行学习。例如,在《认识物体和图形》的教学过程中,教师采用游戏化开展

教学,教师将连连看的游戏引入教学中,连连看的主要由各种图形组成,包括三角形、长方形、正方形、圆形、圆柱、球、长方体、正方体等,相同图形涂上了不同的颜色,摆放上也呈现出不同,学生需要迅速的点出图形才能进行消除。学生以小组为单位首先认识游戏中的不同图形,并说出不同图形的特征,然后以小组为单位参与游戏,学生在游戏的过程中逐渐去除图形的非典型性特征,抓住图形的本质特征进行识别,并且可以通过增加游戏的难度促进学生知识的深入。

### 二、教育游戏应用于课程学习的建议

#### 1.游戏教学,增加效率

游戏化教学与教学内容的融合是游戏化教学开展的核心,教师要在分析内容的基础上,将学生日常玩的游戏引入到教学中,为教学服务,让幼儿在愉快的课堂教学中进行学习。当今市场上教育游戏软件或网站鱼目混珠,教师要能甄别优劣,把真正优秀的、具有教育意义的,并有完善的评价系统的教育游戏软件或网站拿来应用,营造良好的学习情景和竞争性的学习氛围,促进学生综合发展。

#### 2.游戏巩固,增加乐趣

虽然教育游戏在提高小学生的认知能力方面有明显的效果,但是并不是所有的学科、所有的内容都适合用教育游戏来教学和学习。游戏化环节摒弃了传统教学中的枯燥无味,让学习具有了趣味性与挑战性。对于培养学生游戏学习氛围有着很好的促进作用,很好的激发了学生的参与积极性。当然也需要两方进行有效且高效的沟通,小学数学教学要在游戏环节进行的课上与课下进行游戏化教学内容的沟通,认真听取学生的意见,从而更好的进行教学环节的改进,更好的推动小学数学教学的顺利进行。

### 结论

游戏化教学内容是进行游戏化教学的核心环节,关乎小学数学化教学的质量的好坏,是教学需要引起重视的内容。创新游戏化教学内容可以吸引学生学习兴趣,同时也可以增强现实的数学知识记忆能力,在很大程度上促进学生的学习效率的提高,对学生整体水平的提高有着至关重要的作用。但是目前许多小学教师总是利用相同的游戏方法进行教学,或者设计不符合学生学规律的游戏化教学方式,导致学生普遍对游戏化教学内容不感兴趣,甚至是不想参与到活动中来。这说明小学教师应当将创新游戏化教学内容提上日程来,不要搞形式化教学,注重根据学生实际学习情况及认知水平,注意学生学习兴趣的引导,设计科学、合理的游戏化教学内容,提高小学数学教学的质量与效率。

### 参考文献

- [1]曹静,李世红,廖小群.基于计算机教育游戏的认知学习研究[J].广西民族大学学报,2009,15(1).
- [2]任婧娟.教育游戏在提高小学生数学认知能力中的应用研究[D].河南:河南师范大学教育技术学,2007.
- [3]陈小峰,彭飞.基于flash小学英语词汇学习教育游戏的研究与实践[J].中国教育信息化,2009,(20).
- [4]叶青.浅谈游戏化教学在小学数学教学中的应用[J].学周刊,2019(15):82.
- [5]李巧儿.新课程背景下小学数学游戏化学习的思考与实践[J].教育导刊,2014,08:91-92.