

解并形成生态伦理观。通过讨论唤醒学生的生态伦理意识,形成爱护动物的观念。播放《美人鱼》片段,带领学生分析电影情节和经典台词,引发学生对当下环境热点问题的思考,形成正确的生态意识。小组就所关注的生态问题,结合教材相关知识,探讨应对措施,并参与环境保护实践。引导学生列举我国在生态保护方面做得好的案例,向学生传递正能量,使学生明白在环境保护方面采取有效措施,人和自然就会和谐相处,启发学生树立和践行“绿水青山就是金山银山”的理念,鼓励学生为环境保护做出力所能及的贡献,培养学生的社会责任核心素养<sup>[4]</sup>。

## 2. 培养学生利用生物学知识解决实际

问题的社会责任核心素养《课程标准》提出“教学过程重实践”的基本理念,提倡让学生积极参与动手和动脑的活动。高中生物教师要创造条件开展多种实践活动,如组织探究性的学习活动,培养学生解决实际问题的能力。例如,教师在教学中“酶为生活添异彩”时,设计了以下四个环节。环节一:教师播放视频《抗衰老食物SOD 在世界各国的应用》,学生认真观看后回答教师提出的问题,进入新课——酶的学习。环节二:学生代表汇报实验和社会调查的结果,生生、师生之间进行交流,教师对学生没有调查到的内容加以补充。除了酶在化工方面的利用,教师还讲授酶在环境、医药、食品等方面的应用。环节三:教师提供实验材料,学生小组讨论《验证唾液淀粉酶催化淀粉分解成还原糖》实验设计,并预测实验结果。小组代表陈述实验思路,其他学生进行评价,确定可行的实验思路。教师指导学生开展实验,各小组展示实验结果,并解释实验现象。环节四:教师补充《饲料植酸酶及其酶工程改造的研究进展》,学生总结,谈谈学完本节课的感受。在该教学案例中,教师要求学生课前预习新课,做加酶和不加酶洗衣粉去污能力的实验;分组调查洗衣粉、牙膏、洗衣液等日用百货商品中的加酶情况、酶含量百分比,并对消费者的使用做反馈调查。在社会调查活动中,学生认识到酶在生活中的广泛应用,懂得知

识来源于生活并服务于生活。课堂上教师提供实验材料,验证《唾液淀粉酶催化淀粉分解成还原糖》,学生小组合作讨论设计实验,提升发现问题、分析问题、解决问题的能力。教师补充相关资料,要求学生在掌握酶的基本作用原理基础上,更好地利用酶为生产生活服务,培养学生利用所学知识解决生活实际问题的社会责任核心素养<sup>[5]</sup>。

## 结束语

总之,社会责任核心素养是个人自主、全面发展的不竭动力。高中学生正处于人生观、世界观和价值观念形成的关键时期。鉴于他们身心发展的特殊阶段,高中生物学科核心素养中社会责任意识的培养显得迫切而重要。教师在教授生物学知识时,应结合教学实际,选择合适的教学方法与策略,提升学生的社会责任核心素养。

## 参考文献

- [1] 谢蓓. 如何在高中生物教学中培养学生核心素养[J]. 科学咨询(教育科研), 2018(11): 109.
- [2] 罗思诗, 丁奕然, 刘亮岐. 走向学位衔接的生物学科核心素养培育[J]. 教学与管理, 2018(31): 64-67.
- [3] 王景花, 解凯彬. 高中生物学教学中社会责任素养的培养途径[J]. 生物学教学, 2018, 43(04): 19-20.
- [4] 杨新, 张君. 谈高中生物学科核心素养的培养[J]. 西部素质教育, 2017, 3(15): 74-75.
- [5] 肖安庆, 颜培辉. 高中生物核心素养的内涵与培养策略[J]. 中小学教师培训, 2017(06): 60-62.

# 游戏化教学在小学数学教学中的应用

冯钰莹

(江西省赣州市于都县第六小学 江西 赣州 342300)

**[摘要]** 游戏化教学可以活跃课堂氛围,促进小学生对于教材内容的理解,提升其学习积极性,培养其形成自主学习能力和探究能力,从而提升学生的学习能力和教师的教学效率,所以在小学数学教学中应用游戏化教学是十分必要的。本文通过对小学数学教学中存在的问题进行分析,总结出促进游戏化教学发挥积极作用的应用策略,以供借鉴。

**[关键词]** 游戏化教学; 小学数学; 应用策略

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.09.161

## 引言

随着新课程改革的推动发展,素质教育理念逐渐深入人心,教育活动开展过程中更为注重学生的全面发展。小学数学教学过程中采取游戏化的教学方式能够将复杂的数学知识生动形象的呈现在学生面前,使其积极主动的参与到学习中,在数学学习中感受到乐趣,还可以提升教学效率,增强师生之间的互动效果,形成良好的学习氛围。所以,教师应该积极采用游戏化教学方式。

## 一、小学数学教学中存在的问题

数学是小学教学体系中一门重要的学科,应试教育背景下,教师对数学的教学极为重视,但是在数学教学过程中仍然存在一些问题:其一,数学教学大多数的教学仍然沿用传统的教学方式,学生处于被动学习的地位,以灌输式的方式开展教学活动,教师未重视到学生的主体地位,导致其自主学习能力和探究能力未得到培养和提升。其二,小学生的认知能力有限,逻辑能力和思考能力相对欠缺,面对抽象的数学知识,总是不能迅速掌握其关键内容,数学练习和数学成绩都不容乐观,使得这部分学生害怕学习数学,不能深入的学习相关知识。其三,课堂教学内容单一枯燥,学生的积极性未被调动起来,师生之间互动产生的效果有限,不能营造出有利于数学学习的环境,学生的学习兴趣也得不到培养,数学教学效率大打折扣。针对以上问题,需要教师采取有效的教学方式,促使小学生的数学教学现状得以改善<sup>[1]</sup>。

## 二、小学数学游戏化教学的应用策略

### (一) 完善教学方案,明确教学目标

教师在教学之前针对教学内容需要做好充足的准备,以指导其科学有序的开展教学活动。应用游戏化教学方式需要教师在教学方案设计过程中明确教学目标,合理安排教学活动,既发挥游戏化教学的作用,又能使学生抓住教学关键内容,将课堂教学效率最大化的提升。教师在设置教学方案时,应该根据教学内容和学生的兴趣所在,寻找合适的切入点将趣味性的活动或者内容加入其中,在明确的目标指导下开展游戏化的数学教学活动。这样使得整个教学方案更为贴合教学内容,可以激发学生的学习兴趣,使其产生学习积极性,有效完成教学任务,推动教学活动的开展<sup>[2]</sup>。例如,在教学“小数的初步认识”时,可以在课题导入环节设置趣味性的内容引导学生对小数的初步认识。课题导入环节,教室可以临时充当商店,教师展示出提前准备的学习用品,明码标价,有序排列。教师扮演售货员,学生扮演顾客,价格中均要体现出小数,学生通过询价的过程来认识价格中小数的形式。这种趣味性的游戏设计结合正式的课堂教学,学生针对小数的知识将会理解的更为透彻,教学过程也更为丰富,促进了教学目标的完成。

### (二) 创设教学环境,增加趣味内容

小学生的自我控制能力相对较差,在课堂上的学习注意力容易被影响,面对抽象的数学知识需要通过创设趣味性的学习环境来吸引其注意力,营造良好的学习氛

围,促使他们积极主动的参与到学习中。趣味性的内容设置,首先可以利用多媒体资源,将游戏与教学内容相结合,通过微课、多媒体课件等形式呈现出来,创设出数学学习的教学情境,使得复杂的数学知识简单化,抽象的数学内容形象生动化,学生能够直观的对数学知识产生印象,从而提升其学习积极性<sup>[3]</sup>。另外,教学过程中可以通过互动的形式来创设趣味性的教学环境。师生之间的互动趣味化,需要教师与学生共同参与,可以拉近师生之间的距离,这样,为教师开展教学活动奠定了良好的基础。例如,针对教学内容,可以开展小组合作学习,将学生分成若干学习小组,通过设置学习任务让他们在小组内开展交流探讨,学生积极发言,充分表达自身的意见和观点,活跃了课堂氛围,营造出良好的互动氛围,确保学生之间互动性的学习效果,提升其主动学习和探索能力。

### (三) 设置游戏实践,提升综合能力

游戏化教学相比于传统教学方式,其产生的积极作用更为明显,通过趣味性的游戏教学方式,不但能够提升学生的数学学习效率,也能够促使学生的综合学习能力提升。游戏化教学不仅可以应用在课堂教学之中,也可以延伸到课后学习中,对所学内容做出归纳和总结,并将其灵活运用与实践之中,促进数学知识的巩固和掌握。例如,在教学“万以内的加法和减法(一)”时,课堂教学完成后,教师组织学生开展课下游戏活动,将课堂上的教学内容游戏化呈现,设置成“数学知识大闯关”的形式,围绕着教学内容设置一些题目,以教材中的练习题目为基础,教师作出适当延伸,主要突出重点难点知识。随着学生闯关的进度,题目难度逐渐递增,这样关卡和层次化的设计形式,使得数学知识的呈现多样化,可以促使不同学习能力的学生都能够检验自身的学习成果,发现自己在本节内容学习中存在的问题,然后进行针对性的查漏补缺,从而全面掌握所学内容。教师要引导学生积极参与其中,鼓励学生敢于迎接挑战,做好知识的复习和巩固,在游戏化的实践中提升数学学习能力和综合学习能力。

## 结束语

综上所述,游戏化教学在数学教学中发挥着至关重要的作用,教师要合理应用游戏化教学方式,充分发挥其优势,打造高效的小学数学教学模式。这种模式下的数学教学将促使学生在趣味性的教学情境中获得数学知识和学习方法,能够主动地开展学习和探究,并且感受到数学学习的乐趣,从而提升他们的综合学习能力。

## 参考文献

- [1] 史雨艳. 基于小学数学教学现状的游戏化教学策略[J]. 教育教学论坛, 2017, 27: 245-246.
- [2] 李西明. 游戏教学法在小学数学课堂教学中的应用分析[J]. 中国农村教育, 2019, 18: 74.
- [3] 张海豪. 基于游戏化的小学数学有效教学策略[J]. 华夏教师, 2019, 16: 79.