

游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究

陈志红

(江西省抚州市临川区第一小学, 江西 抚州 340000)

[摘要] 伴随着新式教学理念的不断改革, 对小学教学任务的要求和工作的难度系数也在不断提高, 而传统的课堂教学已经无法满足现代孩子的求知需求, 难以使学生在有限的课堂时间里掌握最大程度地知识量, 尤其是小学数学教育, 教学的内容相较于其他课程要略显复杂一些, 加之小学生年龄较小, 很难理解消化较为抽象化的教学内容。所以, 在小学数学教学中加入游戏环节, 让这个年龄的学生更快更容易的进入到求知状态, 就显得尤为迫切。本文结合我从事小学数学教学多年的经验和总结, 从游戏化教学在小学数学中的应用与研究进行分析, 希望进一步加快新式教育改革的顺利发展。

[关键词] 游戏化教学; 小学教学; 数学教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.08.1072

引言: 近几年, 在小学课堂教学中加入游戏环节已经成为很多教育工作者屡试不鲜的教育手段之一, 作为一种新式的教学理念, 游戏化教学十分适合小学教育阶段孩子的心理特性, 这个年龄的孩子虽然好奇心和求知欲强, 但是因为年龄小, 对于比较抽象的数学知识难以理解消化并且有效记忆。但是借助游戏化教学, 可以激发学生的兴趣, 使之集中注意力并且加深他们对于知识要点的记忆, 从而达到扎实基础提高成绩的目的。所以, 为了使游戏化教学在小学数学课堂上顺利开展, 教师应该以游戏为辅助手段认真研究制定新式教学方案, 激发学生们学习热情的同时帮助他们提高综合教育的成绩。

一、游戏化教学的重要性

(一) 激发学生对于学习的兴趣, 活跃课堂氛围

小学阶段的学生正处在充满好奇心, 对任何事物都有着极强的求知欲望的时期。而传统教学中的课堂上弥漫着严肃的味道, 长此以往, 对于小学阶段的学生心理上会造成极大的压力和恐惧, 甚至产生厌学情绪。所以, 教师应该采用新式教学理念, 利用游戏教学的方式, 引起学生的注意力, 激发学生的兴趣, 帮助学生更快更有效的进入到学习状态中。

不像文学学科那样有故事讲, 容易吸引学生的注意力, 数学这门学科是严谨的也是相对枯燥的, 这使得学生很容易分心走神。但是在枯燥严肃的数学教学中加入游戏环节, 可以有效吸引学生的注意力, 让他们专心于课堂, 大大提高教师的教学质量和效率, 还能够通过有趣又轻松的学习氛围, 让学生娱乐的同时, 掌握更多的数学知识。

(二) 培养学生理解和学习数学的正确思维

游戏化教学能够有效培养学生理解数学学科和学习数学的正确思维。游戏化教学的方式方法多种多样, 教师应根据不同的课程内容选择相应的方式方法。尝试使用多种方式, 可以培养学生用不同的思维方式思考数学问题的习惯和能力, 形成正确的学习思维。例如, 让学生们用积木搭盖楼房, 看谁搭的高, 规定时间结束后会发现, 学生们搭盖积木的方法都是不一样的, 这就是思维方式不同的体现, 再让他们互相参观对方的作品, 会使学生意识到完成目标的过程有很多种。正是利用了游戏化教学的方式, 才有利于培养学生理解和学习数学的正确思维。

(三) 用游戏和生活结合的方式, 让数学融入到学生的生活中

数学的课堂教学通常是严肃枯燥的, 很多教学内容都非常抽象化, 难以理解。游戏化教学方式可以把学生生活中的经历带入到教学内容中, 使数学生活化, 让学生放松下来, 并且激发学生对于数学的学习热情, 适当活跃课堂氛围, 提起学生思考问题的积极性。生活中随处可见的数学元素, 也可以使学生们更容易理解学生的教学内容, 拉近自己与数学的距离, 有利于学生更好的学习数学, 提高综合素质。

二、如何在小学数学课堂上应用游戏化教学

(一) 明确游戏教学目的, 合理分配游戏时间

游戏化教学最终的目的就是通过游戏激发学生对于学习的热情, 从而提高教师教学质量, 提升学生的学习能力和成绩。所以, 教学的最终效果是检验教师教学质量的重要指标, 游戏化教学作为达成此目标的有效方式, 需要教师在开始教学前就明确教学目的, 将整节课细化到每一个环节, 再根据实际需要和教学目的制定好游戏内容, 选择适合的游戏项目。

例如, 在《加减混合运算》这个知识点中, 可以将教学目的设置为熟练掌握混合运算算法和学习带有括号的算题的解答方法。教师教学前准备好写满数字的纸牌, 然后让学生以小组为单位进行划分, 让每一个小组依序轮流派出一名代表上台抽取三张纸牌, 然后由教师在三张纸牌上的数字中加入加减号和括号, 让抽出纸牌的学生进行解答, 然后设置答对的积分奖励并且记录每一个小组的积分情况, 待到全部做完之后公布最终结果。这样在帮助学生温故知新的同时, 还能激发学生对于学习数学的兴趣、活跃课堂气氛、建立自信心和集体荣誉感。

游戏化教学作为小学数学教学的一种辅助手段, 其课堂目的是吸引学生注意力、帮助学生有效理解学习内容、丰富实践活动。虽然对于提升学生学习能力效果明显, 但是不宜时间过久, 教师一定要在制订计划和实践中控制好游戏环节的时长, 尽量不要超过课时的1/2。

(二) 以游戏作为教学导入点, 激发学生兴趣

怎样讲游戏导入到课堂教学中, 是进行一堂有效教学的关键步骤, 能够在课堂开始环节就抓住学生的注意力, 并且能将之引导到教学的知识点中, 不仅能有效提高教学效果,

还可以在学生心中建立起对数学的好感，长此以往，使其真正对数学产生浓厚的学习兴趣，从而产生积极求知的动力。

例如，在教学《认识时间》一课中，可以在课程一开始，提出一个和生活息息相关的问题，让大家回忆一下自己每天起床穿衣服、洗漱、吃饭各用了多少分钟？然后再让大家计算一下，每天起床到出门一共用了多少分钟？谁先计算好了谁就举手抢答，前五名可以起立给出自己的答案。这样结合生活中的经历，既能激发学生的兴趣让他们聚精会神的思考，又能将课堂知识运用到生活中，拉近自己和数学的距离，还可以活跃课堂气氛使学生们踊跃参与。课程一开始就牢牢地吸引住学生的注意力，为接下来的深入教学提供了非常积极的推动作用。

（三）通过数学教学游戏化，增加师生互动

数学不同于其他理论知识较多的学科，它更注重实践和培养学生的逻辑思维能力、分辨能力和计算能力。在传统教学中严肃的氛围里，一味地给学生灌输理论知识会使他们思维僵化，不利于日后的发展。在将小学数学教学游戏化之后，不仅能活跃课堂气氛，调动起学生学习数学的积极性，还可以增加师生间的互动，提高教学效果。

例如，在讲到《认识人民币》一课时，教师将每4名学生划分为一个小组，把之前准备好的人民币道具发给每组20元，教师扮演文具店售货员，制定好铅笔、橡皮、格尺的价格，然后每个小组进行讨论购买种类和数量，讨论结束后每组选1名代表依次到“售货员”处购买文具，最后要求学生回答一共需要花多少元钱和“售货员”需要找回多少元钱等问题。通过在买卖过程中的角色扮演游戏，让学生们和教师产生互动，并沉浸其中，从课程一开始就让他们进入快速进入到学习的热情中，在过了当家做主的瘾后，还能掌握人民币在生活中的运用和计算，更好地完成了这次的教学任务。

（四）通过课堂实践游戏化，温习巩固学过的知识

在整个小学数学教学中，可利用游戏化教学对之前学过的知识进行强化训练和巩固，并对出现的问题及时加以纠正，可有效避免学新知忘旧识的情况出现。

例如，在复习混合运算的过程中，可以将前文中提到的数字卡片游戏进行增加难度的设置，加入包括分数和小数的运算，然后再次进行小组为单位的竞赛。为了避免体量过大造成学生疲倦厌学的情况发生，可对游戏积分结算部分进行奖罚制度的增改，加上奖品奖励和惩罚答错同学的表演才艺，使学生在整个教学过程从始至终既紧张刺激又保持高度期待心，最后达到温习巩固所学知识的目的。

三、游戏化教学过程中需要注意的问题

在传统的教学理念中，教育工作者们往往认为游戏会影响学生的学习成绩以及成长，但是事实是，在不同的年龄阶段设计制定恰当的、科学的游戏环节，不但不会对学生造成负面影响，还会起到积极的促进作用。但也正基于此，教师更应科学严谨地进行游戏化教学，在这个过程中应该注意以

下几个问题。

（一）注意不要偏离教材内容

在游戏化数学教学中，游戏的选择大多偏向于益智类型，这是因为此类型更具有有一定的应用效果，但需要注意的是益智类游戏仅仅只能对学生的逻辑思维能力有提升作用，在数学应用的结合度并不理想，所以在计划游戏的阶段，尽量选择一些贴近学生生活的游戏类型，让学生将教学内容贴合实际生活，更易于将所学所见所感相融合，避免适得其反降低减缓教学进度降低教学效果。

（二）选择好恰当的游戏时机

数学教学内容丰富多彩，并不是所有内容都适用于游戏化教学，所以教师在准备课件的时候应该计划好教学方式，避免因为长期游戏化教学，导致学生变得散漫、贪玩。良好的数学教学是传统化和游戏化相互结合相互渗透的，所以在教师备课过程中，选择适当的时机进行游戏化教学，是保证学生严肃认真保持学习热情的关键。

总结：综上所述，游戏化教学是有别于传统呆板教学的新式教学，进退有度运用合理的话，它玩中有学，可以激发学生兴趣，提升学习积极性，降低学生学习数学的难度，同时，依然让学生保持课堂该有的严肃认真和纪律性。小学阶段是学生生涯的基础阶段，是探索的阶段，是好奇心和求知欲爆棚的阶段，在这个时期需要通过教师的指引，让学生养成良好的自主学习习惯和思维能力，因此，教育工作者应该更深入的了解研究游戏化教育方式，并正确的运用的接下来的教育工作中。

参考文献：

- [1] 杨婕. 初中体育立定跳远关键动作的矫正及训练方法[J]. 西部素质教育, 2020, 6(12): 88-89.
- [2] 盛国强. 初中体育立定跳远关键动作的矫正及训练方法[J]. 人文之友, 2020(14): 372.
- [3] 韦礼平. 初中体育立定跳远关键动作的矫正与训练方式研讨[J]. 中外交流, 2020, 27(9): 332-333.
- [4] 何通平. 浅谈初中体育立定跳远的主要教学与训练方法[J]. 魅力中国, 2020(10): 391-392.
- [5] 金铭. 游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J]. 百科论坛电子杂志, 2020(11): 1258.
- [6] 张琴. 游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J]. 中外交流, 2020, 27(10): 198-199.
- [7] 刘小英. 游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J]. 读与写, 2021, 18(26): 148.
- [8] 吴国敏. 游戏化教学在小学数学教学中的应用与研究[J]. 中外交流, 2021, 28(3): 231.
- [9] 王勇. 解析初中体育立定跳远的教学及训练措施[J]. 新课程·中学, 2019(10): 78.
- [10] 刘维璐. 浅谈初中体育立定跳远的教学与训练[J]. 灌篮, 2021(1): 89.