

游戏化教学方法在小学数学课堂中的应用探索

陈文甜

汉川市韩集乡宗申明声小学

DOI:10.12238/mef.v8i9.13045

[摘要] 当前,随着社会经济的快速发展,教育教学事业逐渐受到人们的关注,再加上各种智能化工具的推出,使得各种全新的教育教学方法被应用于日常教学工作中。游戏化教学方法重点在于考虑学生的学习特点,并充分调动学生学习积极性,从而使学生在数学学习中获得快乐。基于此,本文就游戏化教学方法在小学数学课堂教学中的应用展开探索,以期后续小学数学教师教学工作的开展提供必要的参考借鉴。

[关键词] 游戏化教学; 小学数学; 应用

中图分类号: G633.6 **文献标识码:** A

Exploration on the application of gamification teaching methods in primary school mathematics classes

Wentian Chen

Zongshen Mingsheng Primary School, Hanji Township, Hanchuan City

[Abstract] At present, with the rapid development of social economy, education and teaching have gradually attracted people's attention. Coupled with the introduction of various intelligent tools, various new education and teaching methods have been applied to daily teaching work. The gamification teaching method focuses on considering the learning characteristics of students and fully mobilizing students' learning enthusiasm, so that students can have fun in mathematics learning. Based on this, this paper explores the application of gamification teaching methods in primary school mathematics classroom teaching, in order to provide necessary reference for the subsequent teaching work of primary school mathematics teachers.

[Key words] gamification teaching; primary school mathematics; application

引言

在小学数学教学中,如何有效激发学生的学习兴趣,提升其数学思维能力和问题解决能力,一直是教育工作者关注的焦点。传统的教学模式往往侧重于知识的灌输,忽视了学生在学习过程中的主体地位和情感体验,导致部分学生对数学产生畏难情绪,学习效果不佳。游戏化教学方法作为一种创新的教学策略,将游戏元素融入数学课堂,通过创设趣味性的学习情境,让学生在“玩中学,学中玩”,能够有效激发学生的学习兴趣,并促进其认知、情感和社会性的全面发展,这对小学数学教育教学工作的开展具有良好的推动作用。

1 立足教材内容,设计数学游戏内容

在小学阶段的数学教学中,教师发挥着关键性作用,这是因为教师既要带领学生探索数学的奥秘,又要帮助学生构建完整的数学知识框架^[1]。为实现这一目标,教师需要做到以下几点,首先,深刻把握教材重点内容,精准识别教学重难点,其次,具备出色的教学观察能力,结合学生年龄特征选择适宜的游戏方式,

最后精心设计富有启发性的游戏环节。通过将数学概念巧妙地融入游戏活动,以此打造趣味盎然的学习场景,使学生在愉悦的氛围中体会数学的趣味,有助于培养学生的求知欲望和探索精神,从而主动参与到学习过程,在游戏中潜移默化地获取数学知识,不断提升数学思维水平。

例如,以人教版二年级上册第2课“100以内的加法和减法(二)”教学为例,教师在备课阶段需认真分析教材,明确本课的教学重点,帮助学生牢固掌握100以内加减法运算方法,并能灵活运用于实际问题,为在课堂伊始就抓住学生注意力,教师可设计悬念式游戏作为开场环节。在导入阶段,教师可以在黑板上展示若干20以内的进位加法算式,如“ $7+6=?$ ”“ $8-7=?$ ”等,然后向学生提问:“看看谁能在最短时间内给出正确答案?”这时,教室里顿时安静下来,学生们或埋头计算,或凝神思考。不一会儿,就有学生踊跃举手回答。教师适时给予表扬,并引导学生分享解题方法。同学们各抒己见,有的运用凑十法,有的采用数数法,课堂氛围逐渐热烈起来。

接下来,为强化学生对100以内加减法的掌握,教师可组织数字搭档游戏,准备多张写有不同两位数的卡片,游戏开始后随机说出一个数字如“42”,要求学生快速找到与自己卡片数字相加等于42的伙伴。学生立即行动起来,在教室里积极寻找搭档。成功配对后,学生会高兴地击掌欢呼,并向教师展示结果。正确的组合可以继续游戏,错误的则需暂时退出^[2]。随着游戏进行,竞争愈发激烈,学生全神贯注,力争每轮都能顺利晋级。最终,经过数轮角逐,产生本堂课的冠军,教师为获胜者颁发奖励并给予鼓励,同时勉励其他同学再接再厉。这种寓教于乐的教学方式有效提升了课堂参与度,将枯燥的计算练习转化为有趣的游戏活动。学生在游戏中主动思考、积极探索,不仅快速掌握了加法运算技巧,还培养了快速反应和团队协作能力。尤为重要的是,这种方式成功激发了学生对数学的学习热情,为后续学习创造了良好开端。

2 灵活导入新知,基于趣味游戏教学

在引导学生开启新的数学学习阶段时,教师需要构建新旧知识之间的衔接纽带,尤其要注重建立系统化的知识框架,实现不同概念的有效关联。这并非单纯的知识堆砌,而是指导学生发掘知识点间的逻辑关系,构建完整的认知体系。为实现这一目的,教师可运用游戏化教学策略,在课堂引入环节巧妙融入趣味性设计,作为广受欢迎的教学形式,游戏能以寓教于乐的方式激活学生已有认知,使其在巩固旧知的同时自然过渡到新知,完成知识的延伸与拓展。通过这种形式,学生的数学素养将潜移默化地获得提升,不仅能学得具体知识,更能培养运用知识解决实际问题的能力,从而优化数学思维品质。为确保游戏教学取得理想效果,教师在制定游戏方案前需进行充分准备,这要求教师准确把握学生的认知特点,包括其思维发展阶段、学习模式以及行为习惯等,同时也要掌握其兴趣偏好。唯有深入了解学生,才能设计出既匹配学生认知水平又能调动学习积极性的游戏活动^[3]。而这类游戏不仅能强化学生已有的知识,更能促使学生主动探索新领域,完善知识体系,实现数学学习的连贯性。

例如,以人教版五年级下册第5课“图形的运动(三)”教学为例,在设计相关游戏方案时,教师首先要明确教学目标,即帮助学生理解图形旋转与对称的基本原理,认识二者的关联性,并能运用知识解决实际问题。为此,教师需要将抽象的数学原理转化为直观、形象的表现形式。教师可设计“图形大冒险”互动游戏,课前准备分区明确、图案丰富的转盘,每个区域标注不同的变换类型,游戏过程中,学生依次转动转盘,根据指针停留位置分析对应图形的变换特征。在参与“图形大冒险”的过程中,学生通过实际操作感受图形变换的规律,观察旋转过程中的形态变化,体会对称图形的结构特点,通过亲身体验,学生逐步理解对称与旋转之间的内在联系,认识到抽象的数学概念可以通过趣味化的方式呈现。而在游戏过程中,学生主动参与讨论,课堂氛围热烈,这种方式不仅巩固了已有知识,还在轻松的环境中吸收了新知识。游戏化教学既增强了学习趣味性和参与感,又培养了观察力、思考力和创新力,为后续学习奠定了良好基础。

3 借助多媒体设备,创设课堂教学情境

在当前教育创新的大环境下,小学数学教学正面临重要的发展契机与转型挑战。为应对这一形势,教师需要主动更新教学理念,尝试运用新颖的教学策略来优化课堂效果。数学思维能力的培养作为小学数学教学的关键任务,需要教师在教学设计中给予特别关注。为达成这一教学目标,教师可借助数字化教学手段打造互动性强的学习情境,将抽象的数学原理转化为形象化的呈现方式。通过这种方式,不仅能唤起学生的求知欲,还能促使学生更主动地投入学习过程,从而有效提升教学质量^[4]。例如,以人教版三年级上册第5课“倍的认知”教学为例,教师可结合多媒体技术设计趣味性强的课堂活动。如开展“数字节拍”互动游戏,教师先播放一段带有节奏提示的动画,要求学生观察其中的拍手次数,然后以指定倍数进行模仿。比如原视频拍手2次,学生就需要拍手4次、6次等。通过这种视听结合的方式,让学生在实践操作中逐步理解倍数关系。这种融合多媒体技术的教学方法,使抽象的数学概念变得生动具体,既调动了学生的学习兴趣,又培养了学生的数学思维能力,学生在游戏化的学习过程中,不仅掌握了倍数知识,还锻炼了问题解决能力,为数学课堂注入了新的活力。

4 结合日常生活,设计游戏场景内容

数学与人们的生活紧密相连,两者紧紧交织在一起,在日常生活中,购物时计算商品价格、找零,安排时间时规划日程、计算时长,测量物体的长度、重量、体积等,这些看似平常的行为,实则都蕴含着丰富而有趣的数学元素,而每一个生活场景都是一座数学宝藏,等待学生挖掘其中的奥秘^[5]。在开展数学游戏化教学时,教师应当充分发挥自身的智慧与创造力,充分挖掘这些贴近学生生活的生活素材,从超市购物的价格计算游戏,到模拟旅行规划的时间安排竞赛,再到测量身边物体尺寸的趣味活动,教师可根据不同的数学知识点和学生的认知水平,设计一系列丰富多彩、形式多样的活动方案。当这些充满生活气息的情境被巧妙地融入数学课堂时,如同神奇的钥匙,能够瞬间唤起学生已有的生活经验,激发学生内心深处对数学的好奇心与探索欲。学生在真实的生活场景中,不再觉得数学是枯燥乏味的数字和公式,而是能够亲身体验到数学在解决实际问题中的强大作用,深刻体会到数学的实用价值,从而更加主动地投入到数学学习中去。

例如,以人教版一年级下册第6课“认识人民币”教学为例,教师可以创设“小小超市”的情境游戏。课前准备各类文具并标注价格(如铅笔3元、橡皮2元、笔记本7元等),让学生分别扮演收银员和顾客。在游戏过程中,教师可设置问题引导:“买2支铅笔要付多少钱?”“用20元能买几块橡皮?”学生在模拟购物中自然地运用数学知识解决问题。这种角色扮演游戏充分调动了学生的积极性,学生扮演的顾客仔细计算应付金额,收银员认真核对找零。通过讨价还价、商品选择等互动环节,学生不仅掌握了人民币的计算方法,更在实践中培养了解决问题的能力,学生发现,数学不再是枯燥的数字,而是生活中不可或缺的工具。

又比如在人教版四年级上册第1课“大数的认识”教学中,教师可设计“我是小老板”的游戏活动。根据学生的认知水平,准备不同档次的商品(如玩具、书籍、体育用品等),让学生尝试为商品定价。在定价过程中,教师适时引导:“这个足球比跳绳贵多少?”“两本书的总价是多少?”学生通过比较、调整价格,逐步建立起对万以内数的直观感受。这种生活化的教学方式让学生兴致盎然,学生积极讨论商品的价值,在定价过程中自然而然地理解了大数的含义及其实际应用。通过将抽象的数字与具体的商品价值相联系,学生们不仅提升了数感,更培养了用数学眼光观察生活的能力。

5 基于师生成长,共同进行课后总结

在小学数学教学中运用游戏化方法时,教师需要把握三个关键环节,即设计优化、过程参与和总结提升。首先,教师应当持续完善游戏教学设计,每个游戏环节都应精心打磨,从规则设定到材料准备都需要反复推敲。通过教学实践不断检验游戏效果,及时发现问题并改进,使游戏设计更贴合教学目标,这种精益求精的态度能不断提升游戏教学的质量,最终实现寓教于乐的效果^[6]。其次,教师要转变角色定位,在游戏过程中,教师不仅是组织者,更要成为学生的游戏伙伴,通过亲身参与,教师能更准确地把握学生的学习状态、思维特点和发展需求,这种互动不仅能增进师生感情,更能为后续教学调整提供第一手参考依据。最后,重视游戏后的总结环节,教师应引导学生开展多形式的反思活动,可以通过集体讨论分享游戏心得,或撰写简单的反思日记,在评价时,既要关注知识掌握情况,更要重视学生在思维发展、合作能力等方面的进步。这样的总结能帮助学生查漏补缺,实现更好的学习效果。而这三个环节环环相扣,构成了完整的游戏化教学闭环。只有做好每个环节,才能真正发挥游戏教学的优势,使学生在轻松愉快的氛围中获得全面发展。

6 结束语

游戏化教学方法在小学数学课堂中的应用,为传统教学模式注入了新的活力,有效提升了学生的学习兴趣与参与度,促进了学生数学思维能力和问题解决能力的提升。然而,游戏化教学的实施并非一蹴而就,需要教师精心设计游戏内容,合理控制游戏难度,确保游戏与教学目标紧密结合。同时,教师还需关注学生的个体差异,灵活调整教学策略,以满足不同学生的学习需求。而随着教育技术的不断进步和游戏化教学理论不断完善,游戏化教学方法将在小学数学课堂中发挥更加重要的作用,为培养具有创新精神和实践能力的新时代人才贡献力量。

【参考文献】

- [1]王昱洲.游戏化教学在小学数学课堂中的应用实践——以教学一年级“好玩的抢‘10’”为例[J].理科爱好者,2025,(01):219-221.
- [2]苏玉兰.游戏化教学视角下益智玩具在小学数学课堂中的应用策略[J].玩具世界,2025,(01):236-238.
- [3]陈国艳.游戏化教学模式在小学低年级数学教学中的应用[J].贵州教育,2025,(01):74-76.
- [4]孙倩.小学数学课堂中游戏化教学策略的应用与效果[J].家长,2024,(36):46-48.
- [5]邵洁静.游戏化教学在聋校小学低年级数学教学中的应用策略[J].好家长,2024,(92):57-59.
- [6]成建峰.游戏化教学模式在小学数学教学中的应用[J].新智慧,2024,(34):82-84.

作者简介:

陈文甜(1991--),女,汉族,湖北省孝感市人,大学本科,研究方向:小学教育。