

浅析小学数学课堂教学与游戏的整合策略

徐 岭

(广东省梅州市蕉岭县友邦小学, 广东 梅州 514100)

摘要:《义务教育数学课程标准(2017版)》指出,教师要积极转变教学理念和教学模式,创新数学的教学方式,提高学生的数学核心素养。因此,本文在对游戏教学法对当前教育教学的优势体现基础上,谈谈其在数学课堂的具体应用,同时为其他教师的教学提供一点参考意见。

关键词: 小学数学; 游戏; 整合策略

一、游戏引入小学数学课堂的优势

(一) 活跃课堂氛围

传统教学方式下的数学课堂,围绕教师为中心开展教学工作,学生多是被动接受知识的灌输。所以课堂上,学生注意力难以集中,课堂氛围不佳,教学进度缓慢。而游戏对学生的吸引力是毋庸置疑的,加上小学生活泼好动和爱玩的天性,教师要充分利用学生这一心理特点,引入游戏教学,激发学生兴趣的同时活跃课堂氛围。

(二) 密切了师生联系、生生联系

游戏对学生的吸引力是毋庸置疑的,群体性的活动有利于充分调动每个学生的参与热情,最大程度提高学生的课堂参与度。在数学知识与游戏的融合中,一方面,教师指导学生的游戏教学,学生在游戏中学习数学知识。一改往日学生对教师严肃、呆板的印象,增强了师生互动,密切了师生联系。另一方面,学生在游戏之间的互动,有利于学生之间形成互帮互助,团结友爱的学习氛围。

(三) 提高课堂效率

数学知识相比于其他课程的学习,对学生来说较为抽象。在小学阶段,学生的学习能力、实践经验等方面的缺乏,不能很好地对数学知识融会贯通。课堂效率低,教学进度缓慢。但是游戏教学在数学课堂的应用,可以在最短时间内提升学生对数学知识的理解,在更形象和具体化的游戏实践过程中,加深学生对抽象数学知识的理解和记忆。课堂教学顺利推进,加大提高了数学课堂的效率。

二、数学教学与游戏整合的策略

(一) 游戏导入

吸引学生的课堂注意力是数学教学过程中最重要的内容。只有吸引了学生的眼球,课堂教学才能顺利进行下去。“好的开始是成功的一半”这句话是没错的。所以,教师在数学课堂开始前要适时引入与课程相关的游戏教学内容,最大程度上吸引学生的课堂注意力。良好的开端是奠定整堂数学课的基础,在游戏与数学知识的有机融合中,提供学生的注意力,帮助学生理解抽象的数学知识,并做到活学活用,顺利推进教学进度。

例如,在《观察物体》的教学过程中,教师可以借助一些课堂之外的东西,如篮球、足球、漏斗、骰子、可乐、魔方、笔筒等,将其带入到教室中,让学生观察这些触手可及的实物,吸引学生的注意力,同时展开教学,让学生根据已有知识说出认识到的图形,并在这些东西中进行分类,谈谈自己分类的理由。简单的游戏就

可以吸引学生的注意力,调动学生课堂参与度的同时,顺利推进教学活动。

(二) 小组讨论模式

游戏之所以能最大程度地调动学生的课堂参与度,其实质在于游戏的包容性和人员的流动性。基于此,教师可以让学生自由结组,让学生在平等交流的氛围中,畅所欲言,激发学生的自主性和学习的积极性。对学生遇到的问题,教师也要适时加入,帮助学生解决问题。在师生互动和生生互动的良好氛围下,有效开展教学工作,提高课堂的趣味性。

例如,在“运白菜”的教学中,教师在保证每组学生水平相当的基础上,将学生分成若干小组,同时出示课件展示教学内容:秋天田野里到处都是一派丰收的场景,请同学们观察白菜有800颗,第一次运走300颗,第二次运走156颗。然后提问学生:根据已有的信息,你们能提出哪些数学问题?让学生先在小组内讨论,然后派代表作答,看哪个小组提出的问题多。同时根据学生的提问,让其他的小组进行回答。该模式下,有利于锻炼和培养学生的数学思维;同时在小组讨论进行过程中,加深了小组成员的互动交流,有利于培养学生团结协作和互帮互助的意识,对培养学生的综合能力有很大帮助。

(三) 融入竞争元素

单纯的游戏教学是不可取的,时间一长,学生会产生审美疲劳,不利于培养学生对数学学习的积极性。所以教师在引入游戏教学的同时要适当加入游戏的竞技元素,让学生在紧张的氛围中提高数学能力,锻炼学生的数学思维和提高学生的综合素质。竞技游戏可以最大程度上发挥学生的学习能力和快速调动知识的水平,在竞技中培养浓厚的学习氛围,对数学教学有极大的意义。

在“加与减”的教学中,教师可以采取竞技游戏的原则。让学生自由结组,然后给出题目,学生间进行抢答,每答对一题积一分,比赛结束后,对得分高的小组进行表扬和物质奖励;对得分低的小组,教师要加以引导和鼓励。不难发现,竞技元素的引入,在最大程度上调动了学生的课堂积极性,同时也锻炼了学生的计算能力。

三、结语

综上所述,教师在结合游戏教学与数学课堂的应用中,要注意两者之间的平衡,不能偏向任何一方,影响数学教学的进度。坚持适度原则,保证教学的有趣性和游戏的合理化。同时还要在渗透新课改教育理念下,创新教学方式和教学理念,充分吸引学生在数学课堂的注意力。让学生自主进入数学课堂,探究数学知识,解决数学问题,培养学生的数学思维,推进学生数学核心素养的形成。

参考文献:

- [1] 张泽国. 小学数学课堂教学中游戏化教学法的运用[J]. 学周刊, 2020(04): 88.
- [2] 魏国平. 游戏化教学在小学数学教学中的应用[J]. 学周刊, 2020(02): 94.