

如何在小学数学课堂有效利用游戏

刘 灿

(单县经济开发区实验小学, 山东 菏泽 274300)

摘要: 针对小学生的认知水平和年龄特征, 在如今“双减”的大趋势下, 教师要合理利用课堂上的每一分钟, 向课堂要效率。游戏, 是课堂上教师经常用到的教学方法, 如何设计游戏, 在课堂上运用游戏, 通过具体的教学案例来说明。

关键词: 课堂游戏; 效率; 兴趣

知识源于生活, 数学更源于生活。那么如何实现数学生活化, 调动小学生在课堂上的兴趣, 提高课堂效率, 将数学知识更好地与实际生活相联系, 成为了教师首先要考虑的事情。而游戏是我们在小学课堂中经常运用的一种教学方法, 它能使学生在一种轻松愉快的氛围中学习数学, 使数学不再枯燥无味, 更大低激发了学生学习数学的兴趣。在游戏中, 学生能够高度集中, 并且注意力时间长, 能够将所学的数学知识充分应用, 提高学生的数学水平。在教学中运用游戏, 可以尽可能地将枯燥的数学知识转化为学生易于接受的游戏, 为学生创造接近于生活的数学情境。

在进行教学设计时, 教师要考虑学生的年龄特征、认知水平、理解能力, 将游戏更好地来融入课堂。游戏教学可以更加吸引孩子, 让孩子能够更快地进入课堂, 游戏设计得越生动活泼, 易于理解, 学生就越容易接受, 并跟随老师进入游戏中, 在游戏中掌握枯燥的数学知识, 能够真正地在课堂上做到此时无声胜有声。

在低年级, 学生年龄小, 认知水平低, 相对来说, 理解能力也比较差。教师在设计游戏时, 要考虑到这些因素, 设计的游戏要符合学生特点, 生动活泼, 容易理解, 让学生更易接受。比如在一年级下册最后的数学广角内容找规律, 我们就可以利用游戏来进行导入。上课时, 告诉同学们, 老师带领大家做一个小游戏。然后请同学们全体起立, 开始跟着老师做动作。首先把你的两个胳膊水平举起来, 手自然张开。然后双手在自己的正前方拍手, 拍手完成后, 让胳膊收回, 自然下垂。然后跺一次脚。继续做, 把你的两个胳膊水平举起来, 手自然张开。然后双手在自己的正前方拍手, 拍手完成后, 让胳膊收回, 自然下垂。然后跺一次脚。带着学生一起将这一组动作连续做三遍。带着学生做第四遍时, 先是把胳膊水平举起来, 手自然张开, 这个时候, 老师问: 同学们, 下一个动作该是什么呢? 学生还处于游戏当中, 肯定知道下一个动作是拍手。那老师又问: 拍手之后又是哪个动作呢? 学生答: 跺脚。老师接着又问: 为什么你会知道举手之后是拍手呢, 拍手之后是跺脚呢? 学生答: 老师做的动作和前面的动作是一样的, 重复的。这时教师就可以根据这一个游戏来导入我们的新课“找规律”。在这节课中, 所做的游戏全体学生参与, 一起和老师完成该游戏。让学生在轻松愉快的氛围中, 高效完成课堂教学任务, 增加了教学的趣味性。

在二年级上学期的内容中, 在初步认识乘法之后, 需要继续学习乘加乘减, 在这节课中, 也可以利用游戏讲解新课。首先通过谜语: 两棵小树十个杈, 不长叶子不开花, 能写会算还会画, 天天干活不说话。让学生猜一猜是什么? 学生答: 是两只小手。这节课就用两只小手做个小游戏。首先找一位学生帮助老师, 我们假设是学生 A, 让其他同学认真观察, 首先让学生 A 伸出一只小手, 老师问: 是几个几呢? 学生说: 是一个五。接着让同学 A 再伸出一只小手, 老师问: 现在是几个几? 学生答: 是两个五。接着老师又伸出一只小手, 问: 现在又是几个几呢? 学生说: 是三个五。现在, 教师就要用语言吸引学生的注意力, 告诉学生, 给他们变一个小魔术, 接着老师再伸出一只小手, 但是把其中两个手指收起来, 问: 现在又是几个几呢? 同学们说: 不够 5 个。老师又问: 不够 5 个, 怎么办呢? 这时老师就可以趁机让同学们认真观察观察, 讨论讨论, 尝试自己解决。利用游戏把课堂还给孩子, 让孩子自主探究, 解决问题。经过一番探究之后, 学生说: 三个五还要再多三个。老师问: 该如何列式计算呢? 学生说: 三个 5, 用乘法来表示就是 3×5 , 多出来的那三个, 用原来学过的加法来表示, 那也就是在 3×5 的后面加上 3。这时, 教师再根据他们说的计算过程, 让学生试着来说一说乘加的运算顺序。这样, 在本节课中, 教师就自然而然地解决了本节课的重点难点内容。在解决了乘加之后, 教师引导学生学习乘减, 问: 还有其它的方法来解决该问题吗? 学生说: 可以看成 4 个 5。老师说: 那 4 个 5 够不够呢? 学生说: 不够。老师说: 不够, 该怎么办呢? 学生说: 先把差的那两个手指补上, 这样就够 4 个 5 了, 就可以列乘法算式 4×5 。然后接着再把补上的那两个减掉, 也就是在 4×5 的后边减去 2。这样就把乘减的算式也列出来了。教师再根据他们说的计算过程, 让学生试着来说一说乘减的运算顺序。教师利用游戏, 让学生在游戏中的发现问题, 提出问题并解决问题, 降低了新授课的难度, 让学生在轻松愉快的学习氛围中, 学习了枯燥无味的数学知识。

低年级学生的特点是注意力不能长时间保持。教师在利用游戏时尽量让学生来融入到游戏中, 而且争取每个学生都能够参加, 这样在游戏中能够提升学生的理解能力, 能够更好地理解本节课所学的知识, 能够有效地提高学生学习的积极性, 还能够更多可

能地挖掘学生多方面的潜质。

在高年级的授课过程中,我们又该如何将游戏用到我们的课堂中呢?同样,教师也要考虑学生的年龄特征、认知水平、理解能力。相对于低年级来说,高年级的学生上课的状态更好,同时理解能力、认知水平也比低年级要高。这个时候我们在设计游戏的时候就可以稍微有一点点难度,在生动活泼的同时,增加一点点难度,可以加大学生的胜负欲,激发学生的好胜心。

在三年级上册《口算乘法》中,在课程设计中也用到了游戏。但是在本节课中,教师是将游戏运用于巩固练习中。当教师讲完新课,在说到如何利用乘法口诀进行口算乘法以及在口算乘法时要注意的事项时,设计一个比赛游戏,游戏名称叫“升火箭”:在规定的时间内,看看谁的火箭升得高。教师将全班同学分成两队,每队挑选一个代表,分别为学生A和学生B,两名代表同时需要面对挑战,多媒体会同时出现两道不同的题目,让这两个代表进行口算,并快速书写结果。谁口算的题目正确,那对应他的火箭就会上升一格。如果口算的不正确,那对应他的火箭就不上升。教师计时,开始进行比赛。时间结束,看看谁的火箭升得高。这种情况下,全班同学的参与度非常高,而且通过比赛的形式,让学生有了胜负欲以及集体的荣誉感。因为学生代表是随机抽选的,这时就需要学生代表注意力高度集中地解决口算,更好地检测了学生对本节课的掌握情况。

比如在老师讲授完四年级商的变化规律之后,可以设计一个小游戏来检查学生的掌握情况。在经历了枯燥乏味的新课讲授后,急需设计一个小游戏,让沉闷的课堂活跃起来,调动学生学习的积极性,吸引学生的注意力,同时教师可以检查学生的掌握情况。首先,教师随机找三位学生到讲台上,这三位同学分别为学生A、学生B以及学生C。让学生A扮作被除数,同时给他三张卡片:变大10倍、变小10倍以及不变。让学生B扮作除数,同样给他三张卡片,分别是:变大10倍,变小10倍以及不变。让学生C扮作商,也给他三张卡片,分别写的是:变大,变小以及不变。该游戏分成三个层次。第一个层次:老师说:被除数变大10倍,学生A把变大十倍的卡片举起;老师说:除数也变大10倍,学生B把变大10倍的卡片举起;老师:问商怎么变?学生C根据所学的内容判断商如何变,并把对应的卡片举起。第二个层次:老师说:先让学生C把不变的卡片举起;来考验学生A和学生B的合作能力。他们举起的卡片,是不是能保证商不变呢?第三个层次:让三位学生自由发挥,看他们举起的卡片是否能成立。通过这个小游戏,可以检测学生的合作能力,临场发挥能力以及反应速度,也可以检查学生的上课掌握情况以及他们的理解反应。

以上是根据具体的案例来进行说明课堂游戏的重要性。但不管是低年级学生还是高年级学生,教师在设计游戏教学时,都需要注意以下几点:

1. 游戏内容能够保证调动学生的积极性,游戏内容要适宜,

不能太简单也不能太难。同时要保证游戏的内容与课堂教学联系起来,这样才会达到教学的目的。这样设计的游戏才能更好地为老师和学生服务。

2. 在游戏中,尽量能够让全员参与,并且要做到公平公正。好胜、好表扬是儿童的天性,学生对于游戏的输赢以及老师的评价非常在意,如果遇到不公平的结果,可能会打击学生的学习兴趣,甚至会对老师产生排斥心理,进而厌恶学习。

3. 在游戏过程中,一定要注意纪律性。玩游戏时,教师要随时掌握学生的情况,根据现场反应的结果,随时对游戏进行微调,能够有效地控制课堂纪律。

4. 注意游戏的时间长短。时间过长,会导致学生出现疲倦,导致兴趣下降,碰到类似的游戏,提不起兴趣;时间过短,会使学生没有尽兴,会一直沉浸在游戏中,意犹未尽。在设计游戏长短时,我们要根据学生的年龄特征,认知水平,也要根据学生的兴趣以及教学内容作为参考。

5. 游戏的设计一定要有创造性。在小学的数学课堂,开展游戏是为了在枯燥无味的数学课堂上,增添一抹亮丽的风景线。所以在学习、掌握和巩固课堂知识之外,教师更应该注意培养学生的创造力,开发他们的智力以及潜质。

6. 游戏的形式尽量多样化,不单调。在课堂上运用游戏,主要是为了让学生在轻松愉快的氛围中,更容易接受枯燥的数学知识。所以在设计游戏时,考虑学生的参与能力,游戏具有层次感,尽量兼顾各个层次的学生,让大部分的学生都能够参与进来。同时,在设计游戏时,能够突出教学重点,让学生在玩中有所思,有所获,提高教学质量,这才是设计游戏的根本目的。

儿童天生具有好奇心,对新鲜有趣的事情能产生浓烈的兴趣。课堂游戏,重复一样的,多玩几次,学生就不感兴趣了,没有神秘感和新鲜感。因此,对教师游戏的设计和更新有了更高的要求。比如:“开火车”游戏,可以用到背乘法口诀、口算、数100以内的数等。再比如:以比赛的形式开展的游戏,可以是小组之间的比赛、大组之间的比赛、师生之间的比赛、男女生之间的比赛等。总之,教师要不断创新游戏的种类,给学生神秘感和新鲜感,才能保持学生的兴趣。

在现在新课改和双减的情况下,教师需要根据自己学生的特点,设计合适的课堂游戏,保证让学生在一个轻松愉悦的课堂氛围中,学会并掌握枯燥无味的数学知识,提高课堂效率,让学生把课堂上的四十分钟高效地利用起来。

参考文献:

[1] 李燕. 中小学课堂游戏化教学模式探究[J]. 软件导刊·教育技术, 2019(4): 3.