运用信息技术巧设游戏情景 助力体验式数学课堂

随着信息技术的发展，手机的功能也在日益强大，微信已成为人们一种新的社交工具，同时它强大的功能也使得它成为了人们生活中必不可少的一部分。微信中的“红包”里面蕴含着不少的数学问题，将这些问题引入课堂，让学生在游戏中自主地体验并获得必须的数学知识与技能，这样既激发了学生的学习兴趣，又调动了学生的积极性。

如：在教学《小数比大小》一课时，我引入了“抢红包”游戏，通过让学生找出“手气最佳”的人，引入本节课的教学。学生通过寻找三次抢红包中（①2.35和7.65②4.02和4.53③3.75和3.78），“手气最佳”的人，体验小数比较大小的方法，从而讨论得出小数比较大小的方法。

又如《用字母表示数》是代数学习的起始课，由具体的、确定的数过渡到用字母表示抽象的、可变的数，是学生对数的认识上的一次重大飞跃。在教学时我大胆引入学生非常熟悉并且喜欢的“收发微信红包游戏”。先出示游戏规则：发出的钱比收到的钱多2元。然后组织学生讨论理解，让学生能够根据理解进行举例说出：①如果收到1元，就要发出（1+2）元；②如果收到0.5元，就要发出（0.5+2）元；③如果收到2.7元，就要发出（2.7+2）元④……随着学生的汇报板书，并提出：如果继续说下去，我们说的完吗？生：说不完。追问：像这样的例子还有很多，谁能用一句话把游戏规则说清楚？生：可以请字母来帮忙！如果收到a元，就要发出（a+2）元。再追问：这里的a表示多少？生：表示任意钱数。学生通过大量举例逐渐认识到收发红包之间的数量关系，从具体走向抽象的过程很自然的想到用字母式“a+2”也可以表示发出的钱数。在接下来的看规则玩游戏环节，相当于学生在初步的根据字母的取值来求含有字母式子的值，从而也切身的体验字母表示数的以不变应万变。

两个游戏情境的创设，紧抓教学重点，而且教学难点在不知不觉中得到突破。在数学课中运用游戏教学，符合新课程改革的教学理念。在课堂上巧妙的带一些游戏色彩，会使课堂教学活泼有趣，调动学生的学习积极性，让学生在数学游戏体验中掌握数学技能。