信息技术小游戏在小学数学课堂教学中的

应用

三年级数学 齐畅

数学是小学阶段主要的教学科目，而随着教育改革的深化、新课程标准的提出，对小学数学也提出了越来越多的要求。在实际的课堂教学环节，需要找寻全新的方向和途径，尝试将现代信息技术制作成的小游戏融入到课堂教学中，活跃教学的氛围，激发学生的学习兴趣，在此基础上来帮助学生掌握更多的数学知识内容。

1. 信息技术小游戏的教育价值分析

在传统的小学数学教学模式当中，教师占据着绝对的主导地位，对学生开展灌输式的教学。学生在这个过程中仅仅是知识的接收者，没有足够的参与度，再加上数学知识本身就具有一定的抽象性，所以有很大一部分小学生没有足够的数学学习兴趣，在学习的过程中需要教师加以监督和把控，最终形成了一个恶性的循环。小学生年龄较小，自身的好奇心比较强，并且好动也是他们特有的天性。由于出生在一个信息技术高速发展的时代，所以对互联网和多媒体等技术形式具有天生的兴趣。对于他们来说，游戏具有高度的吸引力。在小学教育阶段，将数学教学与游戏相结合，具有一定的必然性和有效性。

游戏是一种形式，而将教学内容使用游戏的形式进行展示，就能够在一定程度上提升教学的质量和效率，也能够满足学生的性格特点。在实际的教学中，构建具有趣味性的游戏化场景，能够帮助学生更好的理解数学知识内容，教师也能够更迅速完成重难点的教学。在教学情境当中，为学生设置相应的任务，激发学生的学习欲望，让数学学习的趣味性得到提升，学生的学习兴趣受到培养。在真实性的教学情境中，带领学生找出并且解决问题，培养数学应用能力。信息化时代，小学数学课堂教学的开展，有了更多的途径和模式，通过信息技术小游戏的形式，能够实现具体的教学目标，体现出数学教学应有的价值。

1. 信息技术小游戏在小学数学课堂教学中的应用策略
2. 因材施教开展数学教学

因材施教是两千多年前我国就已经提出的教育理念，在学习过程中，让每一个学生都能够得到成长。在数学教学过程中，学生通过信息技术小游戏，来提升自身的学习兴趣，并实现自我的发展。计算是小学教学过程中的主要内容，学生每天都会进行大量的计算练习，但是这往往会让学生感觉到枯燥乏味，甚至出现厌学的情绪。为了提升计算的趣味性，让学生从中逐渐找寻到乐趣，教师可以借助希沃白板来设计相应的游戏内容和游戏过程，将游戏制作出不同形式。比如，可以制作一个小青蛙过河的场景，河面上有一片片荷叶，小青蛙每完成一道题就能够向前进一步。还可以开展个性化的游戏活动，让学生自己来选择难度，并且采取竞赛的形式，正确回答问题会加宝石，而错误回答则会扣除宝石，最终计算宝石的总数量，为学生制作出相应的积分排名。通过这样的形式利用好希沃白板的优势，让学生能够感受到数学学习的乐趣，并且不断的进行竞赛，为了帮助小青蛙过河，获得更多的宝石而不断的努力。在实际的游戏过程中，学生的数学学习基础和学习能力有所差距，对不同层次的学生，也能够利用信息技术，开展不同的教学内容，具有丰富的教育意义。

1. 构建趣味化教学情境

设计出具有趣味性的教学情境，让学生在学习过程中获得更好的学习体验。可以借助希沃白板等软件，来设计相应的游戏，例如将动画片《熊出没》当中的角色进行运用，熊大和熊二必须连续闯过各种关卡，才能够击败光头强，通过这样的教学情景来吸引学生的注意力，让学生能够主动参与到游戏过程中来，从中学习更多的书本知识内容，让学生的综合素质能力得到显著的培养。

1. 借助信息技术开展教学评价

利用“班级优化大师”等相关软件，对学生进行及时的教学评价，在班级中建立相关的账号，对学生进行管理和录入，综合分析与评价学生在课堂中各方面的表现，使评价更加多元化。将学生的评价形成相应积分，在课堂中排名，学生通过积分排名的不断提升，也能激发学习的兴趣，在“积分游戏”中不断提升自我。将信息技术与教学评价相结合，开展相应的教学游戏，从而实现具体的教学目标。

现代信息技术小游戏在小学数学中的应用，必须要掌握有效的方式方法，尝试融入课堂教学的各个环节当中，进而帮助学生更好的学习和发展。