

游戏化教学在小学低年级数学课堂中的应用与优化

檀国敏

河北省邢台市隆尧县牛家桥乡开河小学 河北 邢台 055350

【摘要】：小学低年级是数学学习兴趣与思维习惯培养的关键阶段，冀教版数学教材注重生活化与趣味性，为游戏化教学提供了良好载体。本文结合小学低年级学生认知特点与冀教版教材内容，分析游戏化教学在课堂中的应用价值，探索具体应用策略，针对当前应用中存在的问题提出优化路径，旨在提升小学低年级数学课堂教学质量，帮助学生建立数学学习信心，实现知识掌握与能力培养的双重目标。

【关键词】：游戏化教学；小学低年级；数学课堂；教学优化

DOI:10.12417/2982-3803.25.07.013

小学低年级学生处于形象思维向抽象思维过渡的阶段，注意力持续时间短，对枯燥的数学概念与计算易产生抵触情绪。冀教版小学数学教材以“贴近生活、激发兴趣”为编写理念，包含大量与生活场景相关的知识点，如“20以内加减法”“认识图形”“分类与整理”等，这些内容与游戏化教学的趣味性、情境性特征高度契合。游戏化教学将数学知识融入游戏活动，能让学生在轻松愉悦的氛围中感知数学、理解数学、运用数学，有效解决低年级数学课堂中“教得累、学得难”的问题。然而，当前部分教师在设计应用游戏化教学时，存在游戏设计与教材脱节、目标指向模糊、评价单一等问题，未能充分发挥其教学价值。

1 游戏化教学在小学低年级冀教版数学课堂中的应用价值

1.1 契合低年级学生认知特点，降低数学学习难度

小学低年级学生以具体形象思维为主，对抽象的数字、符号、数学规律难以理解。冀教版数学教材虽注重生活化呈现，但单纯的讲解仍无法满足学生认知需求。游戏化教学通过创设具体情境、设计直观操作活动，将抽象数学知识转化为可感知、可参与的内容。

1.2 激发数学学习兴趣，培养主动学习意识

兴趣是低年级学生学习的核心驱动力。传统数学课堂中，教师反复讲解、学生被动练习的模式，易让学生产生厌学情绪。游戏化教学以“好玩、有趣”为核心，能充分调动学生的积极性。冀教版一年级下册“认识方向”知识点，传统教学中教师仅通过地图与手势讲解“东、南、西、北”，学生难以理解与记忆。而设计“校园寻宝”游戏，提前在校园内不同方向放置“宝藏”，让学生根据游戏规则，结合课堂所学的方向知识寻找“宝藏”，在游戏过程中，学生主动观察、思考、判断方向，不仅激发了学习兴趣，还培养了主动探索知识的意识，让学习从“被动接受”变为“主动参与”。

1.3 提升数学应用能力，促进知识与生活联结

冀教版数学教材强调“数学源于生活、用于生活”，多个单元内容与生活实际紧密相关，如“测量长度”“时分秒的认识”“生活中的大数”等。游戏化教学能搭建起数学知识与生活实践的桥梁，让学生在游戏中学会运用数学解决实际问题。例如，在学习冀教版二年级下册“测量（一）”时，设计“小小测量员”游戏，让学生分别扮演“测量师”与“记录员”，用不同的测量工具（直尺、软尺等）测量教室中的物品长度（如课桌、黑板、窗户等），在游戏中，学生不仅要认识不同的测量单位，还要学会正确测量、记录数据，将课堂所学的测量知识直接应用到实际场景中，提升了数学应用能力，同时也理解了数学在生活中的实用价值。

2 游戏化教学在小学低年级冀教版数学课堂中的具体应用策略

2.1 结合冀教版教材内容，设计目标明确的游戏活动

游戏设计需以教材知识点为核心，明确教学目标，避免“为游戏而游戏”。教师应深入研读冀教版教材，分析每个单元的教学重点与难点，结合低年级学生特点设计游戏。以冀教版二年级下册“有余数的除法”为例，该单元的教学目标是让学生理解余数的意义，掌握有余数除法的计算方法。针对这一目标，可设计“余数接龙”与“除法拼图”两个游戏：“余数接龙”游戏中，教师说出除法算式的前半部分，学生快速接龙说出商和余数，通过小组竞赛的形式，帮助学生熟练掌握计算；“除法拼图”游戏中，将除法算式与对应的余数分别制作成卡片，打乱后让学生分组合作，将算式与余数正确匹配，在拼图过程中，学生进一步理解有余数除法的运算逻辑，强化对余数意义的理解。两个游戏均围绕教材知识点设计，目标明确，既能帮助学生掌握知识，又能提升课堂效率。

2.2 依托生活化场景，创设沉浸式游戏情境

冀教版教材中大量知识点与生活场景相关，教师可依托这些场景创设沉浸式游戏情境，让学生在情境中感受数学、学习数学。以冀教版一年级上册“分类与整理”为例，教材以“整理房间”“整理书包”为生活场景引入知识点，教师可在此基础上设计“教室整理小能手”游戏：提前将教室中的文具、书籍、玩具等物品打乱放置，将学生分为若干小组，让学生根据“分类与整理”的知识，制定整理规则，然后小组合作完成整理任务，最后各小组展示整理成果，分享分类思路。在这个游戏中，学生身处真实的教室场景，通过实际操作完成分类任务，不仅掌握了“分类与整理”的方法，还培养了合作能力与责任感，实现了“在生活中学习数学”的目标。

2.3 注重动手操作，设计互动性强的游戏形式

低年级学生好动、喜欢动手操作，教师可设计动手操作类游戏，增强游戏的互动性与参与性。以冀教版二年级下册“生活中的大数”为例，该单元主要学习1000以内数的认识与读写。教师可设计“数字积木搭建赛”游戏：提前准备标有不同数字的积木卡片，将学生分为小组，每组发放一套卡片与一张“目标数卡”（如“532”）。游戏中，学生需要通过动手操作，用积木卡片拼出“目标数”，同时向小组内成员讲解数的组成（如5个百、3个十、2个一）。通过动手操作与语言表达，学生不仅直观理解了大数的组成与读写，还提升了动手能力与语言表达能力，让课堂互动更加充分。

3 游戏化教学在小学低年级冀教版数学课堂中的应用问题

3.1 游戏设计与教材脱节，偏离教学目标

部分教师在设计游戏时，过度追求游戏的趣味性，忽视了与冀教版教材知识点的结合，导致游戏与教学目标脱节。例如，在学习冀教版二年级下册“有余数的除法”时，教师设计“数字猜谜”游戏，让学生猜测教师心中的数字，游戏过程中虽能调动学生积极性，但并未涉及“有余数除法”的知识点，学生在游戏后仍无法掌握计算方法，游戏沦为“娱乐活动”，未能发挥辅助教学的作用。这种脱离教材的游戏设计，不仅浪费课堂时间，还会导致教学目标无法达成，影响教学质量。

3.2 游戏组织缺乏秩序，课堂效率低下

低年级学生自我约束能力较弱，游戏过程中易出现混乱现象。部分教师在设计游戏化教学时，缺乏完善的游戏规则与组织策略，导致课堂秩序失控。例如，在“小小商店”游戏中，由于未明确“顾客”与“售货员”的职责，也未规定交易流程，学生在游戏中随意争抢道具、大声喧哗，教师花费大量时间维持秩序，游戏无法顺利推进，原本计划20分钟的游戏耗时30

分钟，后续的知识总结与练习环节被迫压缩，课堂效率大幅降低。

3.3 游戏评价单一，忽视学生个体差异

当前，教师对游戏化教学的评价多以“结果”为导向，如“是否完成游戏任务”“是否答对问题”，评价方式单一，且未关注学生的个体差异。冀教版数学课堂中，不同学生的学习基础、接受能力不同，部分学生在游戏中虽未快速完成任务，但在过程中积极思考、主动尝试；而部分学生虽完成任务，但依赖他人帮助。教师若仅以“结果”评价学生，会忽视前者的努力，也无法发现后者的问题，导致评价失去激励与指导作用，不利于学生的个性化发展。

4 游戏化教学在小学低年级冀教版数学课堂中的优化路径

4.1 强化教材与游戏的关联性，明确教学目标导向

教师需深入研读冀教版教材，将游戏设计与教材知识点、教学目标紧密结合，确保游戏为教学服务。在设计游戏前，教师应梳理单元教学目标，明确游戏需解决的教学重点与难点，让游戏环节与知识学习形成“互补”。例如，针对冀教版二年级下册“三位数加减”，教学目标是让学生掌握三位数加减法的计算方法、学会验算。可设计“计算闯关大冒险”游戏：设置多个闯关关卡，每个关卡包含不同类型的三位数加减法题目，学生需依次完成计算并验算，通关后获得“数学小达人”勋章。游戏中，每个环节均围绕教学目标展开，学生在闯关过程中，逐步掌握三位数加减法的知识，实现游戏与教学目标的统一。

4.2 完善游戏规则与组织策略，保障课堂秩序

良好的课堂秩序是游戏化教学顺利推进的基础。教师需在游戏前制定清晰、简洁的游戏规则，明确学生的角色与任务，同时做好游戏准备工作。例如，在“校园寻宝”游戏前，教师需提前划分小组，确定每组的“组长”，明确“组长”负责组织组员、记录路线；向学生说明游戏规则；准备好“寻宝地图”“宝藏卡片”等道具。游戏过程中，教师巡回指导，及时解决学生遇到的问题，避免混乱。游戏结束后，预留5分钟时间进行总结，让学生分享游戏中的收获与疑问，确保课堂效率。

4.3 构建多元化评价体系，关注学生个体差异

针对低年级学生的特点，教师应构建“过程+结果”“自评+互评+师评”相结合的多元化评价体系，关注每个学生的进步与发展。在游戏过程中，教师通过观察学生的参与度、合作能力、思考表现进行过程性评价，如“你在游戏中主动帮助小组整理卡片，表现很棒”；游戏结束后，组织学生进行自评与互评，最后教师结合学生的过程表现与任务完成情况进行综合

评价，给予针对性的反馈与鼓励。

5 结语

游戏化教学作为契合小学低年级学生认知特点与冀教版数学教材理念的教学方式，在激发学习兴趣、降低学习难度、提升应用能力等方面具有显著优势。教师在应用过程中，需以

冀教版教材为依托，设计目标明确、情境贴合、互动性强的游戏活动，同时针对当前存在的问题，通过强化教材关联、完善组织策略、构建多元评价体系进行优化，让游戏化教学真正服务于数学教学，帮助低年级学生建立对数学的好感与信心，为后续数学学习奠定坚实基础。

参考文献：

- [1] 江雅云.游戏课堂寓教于乐——游戏化教学在小学低年级数学教学中的应用探讨[J].小学生(下旬刊),2025,(06):67-69.
- [2] 黄丽敏.游戏筑梦，深化课堂——游戏化教学在小学低年级数学课堂中的运用[J].教育,2025,(15):66-68.
- [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] 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.