**张跃成：**

**一、小学数学教学中存在的问题**

小学生的年龄段和思维铸就了他们爱玩的天性，游戏可以说是他们最爱的一种活动，而数学这门课程相较于其他学科来说在学的过程中更难、更抽象也更枯燥，导致很多学生对数学产生了恐惧心理。以往传统的数学教学中也是简单的以传授知识为目的进行，很多学生可能根本听不懂老师在说什么，长此以往放弃了对数学的钻研探索精神，任其在数学上自生自灭。问题归纳如下：

**1.教育模式的落后**

即便是国家在教育上提出了相应的改革措施，依旧有很多小学改变不了老师固有的教学模式，老师不能做到多样化的教学，也没有能够真正的了解学生，使得很多小学生对于表达自己观点这个方面稍显胆怯，时间久了自然形成了以老师为主的习惯，从而在学习中没有自我思考能力，在很多问题上对自己都是持有怀疑的态度。虽然偶尔会有小组讨论等老师抽查的问答环节，但是整体的教学模式依然是单调的，传输知识的效率低下，也不能更好的激发学生对于数学的兴趣爱好。

**2.过于重视卷面成绩**

受各种考试的影响，很多学校和家长把过多的目光放在考试成绩上，忽视了孩子其他的心理需求，学校课堂不够，家长在校外也学生报补习班的不在少数，因此国家提出的“双减政策”和针对小学提出的“不能进行书面考试的政策“也是顺应时代的步伐，不希望老师和家长过多的把学生的成绩看作衡量一个学生能力的唯一标准。

**二、游戏化教学在小学数学教学上的应用**

**1.提高游戏化教学重要性**

为什么当代很多小学生依旧对学习提不上兴趣，根自己爱玩的天性和数学枯燥的学习有着因果联系，即便国家在教育改革上提出了相应措施，在部分学校依旧延续着传统陈旧的教学观念。因此要让学生真正的去感受到这门课程带来的乐趣，就必须要激发他们多数学的好奇心，而在这之中老师就扮演了很重要的角色，作为老师应当认识到现如今游戏化教学的重要性，只有让学生在没有压力且充满快乐的学习氛围中，他们的专注力才不会离开课堂。因此在游戏化教学中，首先就需要老师能意识到它带来的重要影响，也让老师清楚的知道游戏化教学在未来的教育发展中是必然的趋势。

**2.在导入课堂中运用游戏**

学生是否对这堂课提高注意力，在课堂开始的时候就要抓住学生的心理，举例说明在苏教版小学三年级数学上册的《间隔排列》数学课中，老师可以结合多媒体教学和游戏化教学，让学生按照一定的顺序进行排列并1、2、3、4、5…开始报数，然后让报到5这个数字的同学出列，观察总人数和具有的规律；又或者通过将全班54名同学分成6组，每组9名同学，然后每组出列1名同学，总共就是6名同学；每组出列2名，总共就是12名同学。从这种游戏中发现了关于6的倍数问题，让学生在游戏化教学中找到了关于数学知识的规律。

**3.将游戏化运用到课后作业中**

课后的巩固复习对课堂上所学的知识起到加深的作用，也是学生巩固知识的重要环节。因此在整个小学数学教学中老师应当鼓励学生在课余之后也能通过游戏来复习课堂上所学到的知识。

在苏教版小学三年级《加减乘除》的数学课中，老师在布置课后作业的时候可以让学生回家计算一下自己喜欢的物品总价，很多学校都有开设跳蚤市场来提高他们对数学的兴趣，引导他们在这种活动中用不同面额数量的纸币去和别人之间物品进行买卖交换，这种方式不仅更能强化游戏化教学理念，还能让学生对教学课堂上学到的知识加深记忆，锻炼他们在数学上的计算能力。