**童苗**：处于小学阶段的学生，年龄比较小，大多数学生都非常爱玩儿，对于自己感兴趣的东西愿意投入更多的时间和精力。针对这一规律，小学数学教师可以将游戏化引入课堂教学中，激发学生学习数学知识的兴趣，使得学生能够以一个更好的状态投入到课堂上。

小学数学课程属于数学启蒙，侧重于知识记忆和应用，逻辑性比较强，单纯的知识讲解很难调动学生学习的主动性。目前学生学习数学的方式主要是理解和记忆，很难提升小学生学习数学的效率。学生还觉得数学学习非常枯燥，尤其是三，四年级学生，一二年级数学学习内容比较基础，学生学起来比较容易，但是到了三四年级数学学习内容更加抽象，小学数学教师应该采取有效的策略将抽象的知识生动地呈现在学生面前，将游戏作为教学工具引入到课堂教学活动中，以此来吸引学生的注意力。

游戏化教学起源于娱乐教学，将游戏引入课堂教学活动中，辅助实现课堂教学目标，教师根据学生的身心发展水平和具体的教学内容，选择合适的游戏融入到教学过程中，运用适当的教学策略以及评价方式开展教学活动的新模式，这一教学模式体现了以人为本的理念，符合小学生身心发展的规律，激发和保持学生学习数学知识的兴趣，进一步提升小学数学课堂教学的效果。

对于小学生来说，他们好动活泼、天真烂漫，一味的理论说教或者制度约束会让小学生感到非常厌烦，很难将注意力集中在教师所传授的知识内容上，如果教师仍然采用灌输式教学策略，学生很容易会丧失兴趣，甚至有可能会讨厌学习数学。在这一背景下，游戏化教学应运而生，游戏化教学符合小学生身心发展的规律，能够更好的吸引学生的注意力，创设出有效的课堂教学情景，在轻松愉快的学习氛围中，能够最大限度的激发学生学习的兴趣，使得学生更加愿意参与到数学课堂教学活动中，主动配合教师的教学活动，积极开展相关的思考和探究活动。

在新课程理念的影响下，教师在组织课堂教学活动的过程中，更加关注学生的主体地位，将教材中的数学知识以各种各样的游戏形式呈现在学生面前，使得晦涩难懂的数学知识变得生动形象，帮助学生更好的理解和掌握教材中的重难点知识。游戏化教学不仅能够改变传统的数学教学模式，而且还能全方位提升学生的学习能力。但是在这一过程中需要注意的一点是并不是所有的数学知识内容都适合游戏教学，小学数学教师应该根据教学内容合理的设计游戏，考虑到实施游戏过程中可能出现的各种意外状况，提前想好应对的方案。还有游戏化教学是辅助课堂教学的手段，并不是主要目标，采用游戏化教学只是为了让学生更好的理解和掌握数学知识，不能忽略主次，为了玩游戏而玩游戏。