

# 选·设·导：大班幼儿数学游戏创新实践研究

谢燕萍

上海外国语大学附属松江实验幼儿园 上海 201612

**摘要：**随着教育理念的不断更新，游戏作为幼儿的主要活动，越发受到大家的关注。游戏满足幼儿爱玩的天性，利用游戏开展幼儿数学教学，可以将数学知识形象化、具体化，使幼儿在生动活泼的教学情境中感受数学魅力，积极主动地参与数学学习，进而促进幼儿数学核心素养的发展。基于此，本文将遵循幼儿身心发展规律，以游戏为基本活动，探讨大班幼儿数学游戏的创新实践策略，旨在激发幼儿数学学习兴趣，提升其数学思维和素养。

**关键词：**大班幼儿；数学游戏

## 引言

《上海市学前教育课程指南》明确指出，幼儿园教育应关注幼儿的生活经验，以游戏为基本活动形式，促进幼儿全面发展。数学作为一门具有较强抽象性和逻辑性的学科，对于大班幼儿而言，学习难度较大。大班幼儿年龄尚小，认知能力处于逐步发展阶段，注意力难以长时间集中，思维方式也较为直观形象，尚未形成完善的逻辑思维体系。若在数学活动中采用传统方式，幼儿理解和吸收数学知识会面临诸多困难。长此以往，容易使幼儿对数学学习失去兴趣，不利于其数学素养的启蒙与培养。因此，教师需要科学合理地选择游戏素材、设计游戏环节，并有效引导幼儿参与游戏，让幼儿在游戏过程中运用数学方法解决实际问题，进而锻炼思维能力，实现数学学习的启蒙与发展。

## 一、选：选“材”激趣——巧融数学

### （一）挖掘热点·融入数学元素

#### 1. 以幼儿兴趣为主，挖掘数学游戏

幼儿学习动机中一大部分受兴趣因素的影响，所以学前教育要考虑幼儿的兴趣及需求。数学游戏的选材如果来自幼儿兴趣，那么幼儿将自发参与到游戏中，主动探索数学游戏中的数学知识，对幼儿现实生活中的兴趣点挖掘之后与数学知识相结合的数学游戏都具有吸引力。

以幼儿喜爱的动画片《超级飞侠》为例，教师创设了《超级飞侠的数字任务》游戏，该游戏将超级飞侠的人物卡片打乱顺序，背面分别写着不同的数字。游戏内容为幼儿寻找数字，教师给出线索，让幼儿通过寻找对应数字的超级飞侠。比如“比5大2的数字对应的超级飞侠是谁”，在该游戏的开展中，教师充分利用了幼儿对超级飞侠的喜爱，将数字比较、数字加减法等数学知识

融入游戏中。在游戏中，幼儿非常兴奋，为了找到准确的超级飞侠卡片，在寻找的过程中认真思考、积极运用学过的数学知识。如教师提出线索“7对应的超级飞侠是谁”时，有的幼儿通过数手指的方法得出了比5大2是7；有的幼儿通过记忆得出了7对应的超级飞侠是谁。通过这样的游戏形式，不仅让幼儿在快乐中巩固数学知识，同时提高了幼儿运用数学知识解决问题的能力。

#### 2. 紧跟潮流与热点，创设数学情境

在互联网时代飞速发展的今天，孩子们对于二维码支付、线上购物都不觉得陌生。为了让大班幼儿在更具时代感和趣味性的场景中开展数学活动，可以将“买上海小吃”的活动搬到在线购物超市去。创设“上海小吃线上美食节”的情境，让孩子扮演线上美食节的顾客。在创设情境前，播放一段具有活力的线上美食节开幕动画，动画中显示各种上海小吃在虚拟购物平台界面上跳跃，并播放热闹的上海话叫卖声，一下子吸引孩子的注意。

孩子们通过操作特制的平板电脑或触摸屏幕（屏幕上模拟线上购物界面，操作简单易懂）来“购买”小吃。在“购买”麻球（凑3）时，屏幕上会显示出不同的付款组合选项，如3个1元、1个1元加上1个2元等，孩子们需要选择正确的凑数组合才能成功“下单”。屏幕上显示选择正确会出现麻球蹦跳并发出欢乐声，并用上海话“依真聪明，麻球买成功啦”作为回应；若选择错误则会发出“再想想哦，还差点钱”进行回应。

这样的紧贴时代的数学活动情景，能让孩子们在有趣的网上购物的情境中，参与操作的过程中去探究6以内的凑数的方法，同时也能够激发孩子们更多的用沪语进行讨论交流的积极性，分享自己凑数的方法和网上购物“战绩”。让孩子们感受了紧追潮流的数学活动，不再枯燥无味地学习数学，而是在玩中学，在游戏中享受数学。



图1 6以内的凑数方法

## (二) 结合生活·增添数学乐趣

### 1. 生活场景再现，领悟数学价值

“买上海小吃”活动结束后，把生活情境扩大延伸，让幼儿能从活动中学到的数学更好地服务于生活。创设了“上海小吃街”角色游戏，仿照上海小吃街的实际情况摆出了各种摊位的模型，每个摊位陈列不同的小吃和价格标注，除了前一活动中涉及的麻球、生煎馒头、小笼包和八宝饭，又添加了海棠糕、油墩子等其它上海特色小吃，价格均控制在6以内。

游戏之前，孩子们自己制作一定数量的“人民币”，自制面值为1元和2元的“人民币”卡片，让幼儿自己在卡片上写清楚。幼儿以小组的形式，幼儿一人一组，相互轮流扮演顾客和摊主的游戏。当顾客去购买海棠糕（假设每份海棠糕为3元），幼儿在购买时可以思考使用手中面值为1元、2元的几张能恰好凑够3元钱。有的幼儿可能会说，我可以买两张面值为2元的卡片，还差1元，那就买一张面值为1元的卡片；而有的幼儿可能会说，我可以直接买3张面值为1元的卡片。这样一来，在购物的时候，幼儿们不知不觉之间，就运用了之前在数学活动中学会的凑数方法。而作为摊主，既需要知道自家所卖小吃的价钱，还需要会算买家给的钱数对不对，如果顾客给的金额不对，要会用沪语与顾客对口。告诉买家还差多少钱或者还应该找多少钱。

这个“上海小吃街”的角色扮演游戏过程中，幼儿借助模拟的生活场景将数学知识与生活实际相联系，切身体会到了数学不再只是一个抽象的数字，它就在我们每天的生活购物中实实在在用到，进而在进一步的实践中充分领会到了数学的作用，更加增强了用数学解决生活实际问题的能力，同时也锻炼了使用沪语进行沟通交流的能力。

### 2. 日常用品巧用，发现数学奥秘

日常物品是幼儿最熟悉的事物，其中包含丰富的数

学元素。利用日常物品开展数学游戏，能让幼儿在日常生活中发现数学，有效培养幼儿对数学的观察意识和探究精神。教师可以设计“纸杯单双数金字塔”游戏。准备两种不同颜色的纸杯，如红色和蓝色，在红色纸杯上分别绘制1、3、5、7、9个圆点，在蓝色纸杯上分别绘制2、4、6、8、10个圆点。同时，准备一些卡片，卡片上绘制金字塔形状，并在相应位置标注单（代表红色纸杯）、双（代表蓝色纸杯）。

游戏开始时，教师先拿出红色和蓝色纸杯各一个，引导幼儿观察纸杯上的圆点数量，带领他们点数。点数结束后，教师用简单易懂的语言介绍单双数概念：“像这种杯子上的圆点数量，两个两个数，最后还剩下1个的，就是单数；两个两个数，刚好数完的，就是双数。红色杯子上的是单数，蓝色杯子上的是双数哦。”让幼儿初步建立单双数与数量的对应关系。接着，幼儿根据卡片上的提示搭建金字塔。在搭建过程中，教师鼓励幼儿边放纸杯边说出纸杯上的圆点数量是单数还是双数。

该游戏一方面通过幼儿动手操作，检验幼儿单双数概念水平，训练幼儿辨别能力，另一方面通过幼儿搭建金字塔的过程锻炼幼儿的空间结构，发展幼儿空间感知能力。游戏是用幼儿常见的纸杯来开展，在此过程中易操作，趣味性更强，幼儿在游戏中也更加放松，使幼儿在游戏过程中逐步探索数学奥秘，逐步提升数学素养。

## 二、设：设“境”启思——妙构游戏

### (一) 营造任务情境，增强挑战意识

在动物王国“大力士”比赛结束后，教师可以进一步营造充满趣味和挑战的任务情境，让幼儿持续沉浸在探索和解决问题的氛围中。教师利用PPT展示动物王国后续发生的故事：动物王国的仓库里存放了许多物资，但最近要将这些物资搬运到新的仓库。因为搬运工作需要很大的力气，所以国王决定再次请“大力士”们来帮忙，不过这次的任务增加了难度，每个“大力士”需要根据自身的力量合理选择搬运任务，而且要在规定时间内完成。

教师为幼儿们发放新的操作材料，上面画有不同数量和重量的物资堆，以及每个“大力士”的力量指数卡片（比如，熊猫力量指数是10，大象力量指数是7，老虎力量指数是5等）。物资堆分为大箱子（每个重5斤）、中箱子（每个重3斤）、小箱子（每个重1斤）。游戏开始，教师提出任务要求：“小朋友们，现在你们要帮助这些‘大力士’选择合适的搬运任务。幼儿们在操作过程中，不断尝试新的组合，互相交流讨论。在幼儿们完成任务后，教师邀请几位小朋友分享自己的方案，并组织大家一起讨论哪种方案更合理、更高效。在这个过程中，

教师引导幼儿思考：“为什么有的方案搬运的箱子多，有的方案搬运的箱子少呢？”帮助幼儿总结出根据力量指数合理选择不同重量箱子组合的方法。

通过营造这样的任务情境，幼儿们在解决实际问题的过程中，不仅巩固了数数、比较重量和数字运算等数学经验，还增强了挑战意识和解决复杂问题的能力。他们在为“大力士”规划搬运任务的过程中，充分发挥自己的想象力和创造力，感受成功完成任务的喜悦，进一步激发对数学学习的兴趣。

### 三、导：导“行”促学——善引成长

#### （一）问题解决引导，提升思维能力

在幼儿完成用不同图形拼搭草坪的活动后，教师可以进一步创设问题情境，引导幼儿深入思考，提升他们的思维能力。

教师出示一张公园规划图，其中有块形状特殊的空地，像缺少了一个角的大正方形。教师说：“小朋友们，公园想在这特殊的地方建一片草坪，可是施工师傅犯了难了，不知道要用哪几个图形才能正好围出这块草坪，你们来帮助他们吧，看看用我们刚才玩过的正方形和三角形还有没有新方法。”

随后，给每位幼儿提供一些正方形、三角形的卡片，鼓励他们动手操作。幼儿开始尝试、摆弄手中的图形，有的幼儿可能先用大正方形填补空缺处的不适宜性，进而调整为用多个小正方形、三角形来完成。有的幼儿也由空缺处形状特点开始尝试不同拼接，如图2。

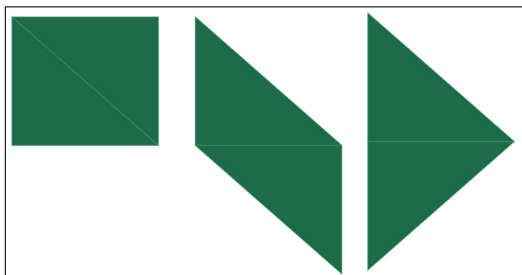


图2 正方形、三角形的卡片

在幼儿们操作的过程中，教师巡回观察，适时给予启发：“你们看看这个空缺的角，像不像我们之前拼过的某个图形的一部分呀？”“要是把三角形换个方向放，会不会有新发现呢？”引导幼儿从不同角度思考问题，尝试不同的解决方法。

当大部分幼儿都有了自己的想法后，教师组织幼儿分享交流。请每个幼儿到前面展示自己的拼搭成果，并讲讲自己是怎么想到这种方法的。其他幼儿认真倾听，还可以提出自己的疑问或建议，在交流中互相学习，拓展思维。

#### （二）运用激励评价，助力持续发展

幼儿对数学游戏充满积极性的动力、增强幼儿的学习信心，幼儿在受到教师认可、鼓励表扬后，他们会更加努力地投入到学习当中，在自己的位置上展示自我的才能。因此，在数学游戏中采用激励性评价，能激励幼儿互相竞争学习和克服困难的信心，并在鼓励性环境下使幼儿体验游戏活动的快乐。

比如，在“数字接力跑”的游戏中，教师分别给了每个小组和幼儿鼓励的评价，速度快、回答正确的那一小组小朋友获得“最佳速度奖”；在比赛中进步显著的幼儿获得“进步之星奖”；表现还需努力的小组和幼儿也需要发现他们身上的亮点加以表扬等。通过这些激励性评价，幼儿感受到了教师的关注与认可，激发了学习的动力，从而在今后的游戏中幼儿表现得更加积极主动，努力向更好的方向前进。

#### 结束语

综上所述，通过“选·设·导”的教学策略开展大班幼儿数学游戏创新实践，能够有效地激发幼儿对数学的学习兴趣，提升他们的数学素养和综合能力。在数学教学过程中应紧贴教学主题、结合幼儿年龄特点、结合生活实际，精心设计合理的数学游戏活动，使幼儿们在玩中学、学中玩，从而进一步促进幼儿数学核心素养的发展。因此，在未来的大班幼儿教育中，教师应不断探索和创新，通过科学的、有趣的数学游戏，营造愉快、轻松的学习氛围，让幼儿在数学游戏中快乐成长，并实现真正的深度学习，进而发展大班幼儿的数学思维能力。

#### 参考文献

- [1]徐雪娇,陆丹丹.幼小衔接背景下幼儿园大班数学游戏的支持策略研究[J].安徽教育科研,2024,(28):74-76.
- [2]刘胜燕.科学幼小衔接背景下大班数学游戏的应用与实践[J].读写算,2024,(25):98-100.
- [3]廖青芬.民间游戏在大班幼儿数学活动中的运用[J].山西教育(幼教),2023,(11):64-65.
- [4]冯芳.用数学游戏促进大班幼儿深度学习的策略——以扑克牌游戏为例[J].数学学习与研究,2023,(21):158-160.
- [5]吴圆圆.巧用游戏发展幼儿数学核心素养[A]2021年科教创新学术研讨会论文集(第三期)[C].四川省科教创客研究会,四川省科教创客研究会,2021:3.
- [6]刘玉娜.浅谈幼儿园数学教学游戏化的价值及实施策略[J].天天爱科学(教育前沿),2020,(01):5.