

巧用扑克牌游戏培养小学生数感

◆黄豫霞

(四川省眉山市洪雅县实验小学 620360)

摘要: 扑克牌游戏是学生钟爱的一项活动,融生动性、新颖性、趣味性于一体,可以更好地吸引学生的注意力,让他们投入新知学习中。在数学课堂中,教师应根据教学内容的特点,为学生设计相应的扑克牌游戏,唤醒学生的探索欲望,帮助学生吸纳和掌握数学知识,感受数学学习的乐趣,提高学生的数感。

关键词: 小学数学;扑克牌游戏;高效课堂;数感

游戏,是学生主动学习的内燃机,将课堂教学和游戏有机结合,可以营造轻松、和谐的课堂气氛,让数学的学习过程变得趣味十足、魅力四射。当前,很多数学教师谈“游戏色变”,不愿意将游戏引入课堂,认为游戏化的数学课堂难以控制,影响教学目标的完成。实际上,这样的认识是错误的,游戏具有新颖、形象的特点,可以增强学生的兴奋度,将学生的注意力持久地集中在学习对象上,让学生在游戏中学数学,在游戏中感悟数学、理解数学,让数学课堂变得乐趣无穷,取得寓教于乐的教学效果。本文将着重以扑克牌游戏为例子,浅析如何通过游戏提升学生的数感。

一、运用扑克牌游戏导入,激发兴趣

导入既是课堂教学的起始环节,也是课堂教学不可或缺的组成部分。新课导入成功与否,对课堂教学质量的高低有着直接的影响。优秀的导入环节可以激发学生的学习热情,增强学生对新知的期待,让学生主动融入课堂,实现主动探究,而游戏化导入就是其中一种。在课堂教学过程中,教师可以根据学生的年龄特点为学生设计游戏化的导入环节,激发学生的求知热情,让学生以积极、主动的状态投入学习中。比如说:摸牌活动也让学生了解到当红桃扑克牌和黑桃扑克牌数量相同时,两者摸出的概率一样大,当红桃扑克牌多于黑桃扑克牌时,红桃扑克牌摸出的概率大,当黑桃扑克牌多于红桃扑克牌时,黑桃扑克牌摸出的概率大。这样老师就可以导入概率的知识,让学生在游戏中的自然而然的过渡到书本知识,增加了学生的兴趣,提高课堂效率。

二、借助游戏素材,促进数感

学习是学生主动探究的过程,数学知识抽象、难懂,学生的抽象思维能力难以达到教材要求。教师应走近学生,挖掘游戏化的素材,为他们巧妙地创设游戏化的情境,将所学知识融入游戏活动中。让学生在游戏中的获取知识,强化学生对知识的理解,更好地突破学习中的难点,培养学生的自主探究能力和数感,让学生享受数学学习的成功和喜悦,激发学生学习数学的信心和勇气。

在教学计算“24点”的知识点时,教师让学生在课前准备了扑克牌,扑克牌是学生很熟悉的物品。新课伊始,教师让学生选出A—10扑克牌(A相当于1),学生很兴奋。教师告诉学生将运用选出来的扑克牌玩一个游戏,并宣布了游戏规则:同桌两人抽取3张扑克牌,然后观察扑克牌上面的数字,运用加、减、乘、除运算,必须用到每个数字,而且只能用一次,最先算出结果为24的,就获得了游戏的胜利。学生们立即投入游戏中,有的学生抽取的3张扑克牌是7、6、3,算出24是这样进行的: $7-3=4$, $4 \times 6=24$ 。在学生掌握游戏规则后,教师再让学生尝试抽取4张扑克牌进行游戏,有的学生抽取的是1、2、6、6,这样进行计算: $1+2=3$, $3 \times 6=18$, $18+6=24$ 。学生在这样的游戏中,领略到学习数学的乐趣,培养了学生的数感,获得了事半功倍的教学效果。

三、通过游戏穿插,拓展数感思维

学生学习数学是由感走向不感的过程。数学知识难以理解,学生由于认知能力的局限和生活经验的缺失,经常被表面现象所迷惑,僵化了学生的思维,难以掌握知识的本质,更无法构建知识体系。面对这样的教学状况,教师可以在教学中穿插游戏环节,让学生在玩游戏的过程中,手脑并用,灵动思维,感悟知识的内涵,消除数学学习的枯燥、单调之感。

(一)利用抽牌游戏,掌握相同数字

教师给每个学生分发准备一幅或者多幅扑克牌,扑克牌上的数字或者是字母必须是成双的,花色可以不同。然后将学生分成两两一组开始抽牌,如果学生抽到的扑克牌是成对的,那么可以先放在一边,只留下单个的。这样就可以保证每个学生手里的扑克牌都是单个的。这样当扑克牌全部抽完之后,每个学生拿到专属的扑克牌,不要提前泄露秘密,保管好自己的扑克牌。然后开始互相抽对方手里的扑克牌,如果抽到的是单个的扑克牌那么就跟自己的扑克牌打乱混在一起,让对方抽扑克牌,如果抽到的扑克牌刚好和手里的扑克牌是一对的,那么就拿出来放在一边。这样循环抽牌,最后谁手里剩最后一张单的扑克牌,那么谁就是输掉的一方。又或者是,一幅扑克牌有52张(不包含大王小王),老师随机抽取一张扑克牌,比方说扑克牌A,然后老师将其他的扑克牌随机分发给两个学生,这样的话其中一个学生手里要比另外一个学生手里多一张扑克牌。然后这两个学生开始互相抽牌,将成对的扑克牌抽完之后,谁手里还留下一张扑克牌A,那么谁就输掉了。这个游戏不仅仅是简单的抽牌游戏,还需要学生有洞察力和思维力,还需要观察对方的心理活动,这样在游戏的过过程中,不仅训练了学生的思维能力,还认识了数字,学习了数学知识,培养了学生的数感。

(二)利用“比牌”游戏,比较数的大小

在小学阶段,小学生会比较数字的大小,也是一种对良好数感的衡量标准。所以,教师可以利用扑克牌游戏来让学生进行“扑克牌比大小”游戏,在“扑克牌比大小”的游戏中学会比较数的大小,这样不仅学习了数学知识,还可以提高学生的数感。比如说,老师将扑克牌中1-10的牌选出来,分给将一组1-10的扑克牌分给两位同学,然后两位同学随机拿出一张数字牌,然后互相进行比较谁比谁大,谁比谁小的游戏;又或者是,其中一个学生拿出一张扑克牌5,然后要求另外一个学生拿出一张比这个扑克牌6大多少或者小多少的扑克牌。这样学生通过反复的比牌,不仅能正确认识数字,比较数字的大小,而且还能够清楚的知道谁比谁多,多多少;谁比谁少,少多少的问题。这样使学生在游戏中手脑并用,拓展学生的数感思维。

总之,扑克牌游戏教学是小学数学课堂较为新颖的教学方式,可以让学习过程中轻松地获取知识,加深对所学知识的理解,感悟数学学习的乐趣和精彩,培养学生的数感。因此,在实际教学过程中,教师应合理利用扑克牌游戏,激发学生的学习兴趣,提升其探究意识和数感,进而构建高效的课堂,促进学生的全面发展。

参考文献:

- [1]刘庆芬.游戏化教学在小学数学教学中的应用探究[J].华夏教师,2016(11):64.
- [2]胡汉城.游戏化教学在小学数学教学中的运用[J].学周刊,2017(17):133-134.

