

以游戏的形式引发学生探索 现象背后奥秘的兴趣

文/广州市荔湾区文昌小学 岑倚霞

教师不仅在教学的过程中都应该创设数学问题环境，激发学习需要，还要让学生充分感受知识的应用。

下面，我以本人执教人教版（实验教材版）四年级上册 P11 例 5《亿以内数的大小比较》一课为例，谈谈我这节课是这样以游戏的形式引发学生探索的兴趣的教学体验。

一、整合练习与例题，开启游戏的灵感

数学学习是学生主动应用已有知识和经验进行探索的过程。帮助学生累积数学活动经验是教学的目标，在活动中学生能不断从学习经历中体验数学知识的产生过程或应用过程，能帮助学生建立数学感悟、合情推理。

在学习本课以前，学生已经在三年级学会比较万以内数的大小，积累了一定的比较数的大小的学习经验，本单元有两个数的比较大小的知识点，一个是《亿以内数的大小比较》另一个是《亿以上的大小比较》，这两个教学内容可以运用知识的迁移规律引导学生类推出。

通过摸卡写数的活动题目编写是为了让学生巩固数位、比大小知识，能培养学生的综合运用知识解决问题的能力。由于学生的认知水平已经在新授课能达到这一水平，何不合二为一，让学生更早地体味数学的学习乐趣？把练习与新授有机结合有利于知识、方法的迁移，促使学生主动获取知识，同时促进学生智力的发展与能力的提高，也

为学生《亿以上数的大小比较》这一学习内容打下夯实的学习基础。

二、游戏设坎，开展游戏的牵引

任何的数学学习游戏的开展都会有一定的不稳定性因素参与其中。设想是流畅的，但是首次教学实施的时候发现，课本 31 页练习题中由于每个数字出现的可能性一样，所以在教学中未必能在短时间内出现整节课的实验素材。本节课的大小比较学习中要求学生既学会相同位数的大小比较方法，也要学会不同位数的大小比较方法。为了达到预期的教学环境，我在教学中做了稍微修改。

从游戏中的小结就觉得只是知识迁移发生了作用，不是学生在感悟中寻找到的规律，这样的教学过程总觉得不够完美，也让课堂留下了遗憾。一下课，我就写多 8 个 0 偷偷塞在其中两个信封内，在第二个教学班内，加入了游戏 2，游戏 2 规则与游戏 1 相同，但是其中一个信封放多 8 个 0，增加 0 抽中的机会。产生最高位抽到 0 的情况，让学生分析发现：当第一个同学抽到 0 时，这个数就变成四位数了，引出数位不同时，数位多的数比较大。由于为这次的游戏修改并设下了坎，牵引了两个结论的顺利产生，终于让教学产生了比较完美的教学效果。

三、提炼概括，开展游戏的目的

本节课设计的游戏活动，创设

充分的情境，四个游戏的游戏规则的不断更改，让学生能提高对规则的理解和关注，不同的游戏策略产生的效果与理论，从多角度让学生体会游戏中带给大家各种不同的体验，掌握数的大小比较方法。

游戏一，由于先抽取的数要放在最高位，让学生发现如果第一次抽到的数不相同，那么其余同学不需要抽都能比较出两个数的大小了。如果第一次两组抽到的数相同那么就要第二个同学抽签，如此类推。游戏三，由于抽取的数是从最低位开始放起，让学生发现与上一个游戏不同，抽一个数不能确定总体大小，要抽出所有数才能知道哪组获胜，增加了游戏的刺激性。游戏四，每一次抽到的数字可以由抽签小组自己决定放在哪一位上，学生的自主性强，会根据小组内的抽签情况编一个最大的数，来确保自己是否能取得胜利，通过前三个游戏经验的累积，学生发现大家都会把抽到的数中最大的数摆在最高位，凸显了数位相同，从最高位开始比较。

游戏三也把学习的热情推向了本节课的高潮，无论是上讲台抽签的小组还是台下的小组，个个学生全神贯注。更容易从游戏中得到感悟，通过对游戏的投入、经历与感受，让学生更好地对学习的知识进行总结，并且培养了学生的数学语言表达能力。

责任编辑 邱 丽