**济源实验小学课程教学改革项目团队申请表**

|  |  |
| --- | --- |
| **团队名称** | 趣玩数学，启智生活 |
| **项目主题** | 基于小学数学教材的游戏拓展项目 |
| **主持人** | 侯勉志 | **学科** | **数学** | **年级** | **一至六年级** |
| **项目简介****（围绕团队研究主题，从成员、理念、路径等方面写100字左右简介）** | “趣玩数学 启智生活”游戏拓展项目团队，汇聚了教育理念先进、教学经验丰富的6名小学数学教师。我们秉持“寓教于乐，学以致用”理念，坚信数学不只是枯燥的课本知识，而应是充满趣味与探索的思维游戏。 团队以小学数学教材为基石，通过深度剖析教材内容，结合学生认知特点，将抽象的数学概念转化为生动有趣的游戏。一方面，通过课堂互动游戏，激发学生的学习兴趣；另一方面，设计生活实践任务，让学生在购物、测量等日常场景中运用数学知识。通过这样的理念，让学生在趣味中玩转数学，用数学思维解决生活难题，实现从知识到能力的跨越，用智慧开启美好生活。 |
| **团队成员** | **序号** | **姓名** | **研究基础****（过往教学中获得的相关主要荣誉或奖项、参与过的教学改革项目及成果、发表过的教学相关论文或著作等。）** | **负责事项** |
| **1** | **侯勉志** | 1. 优秀课例研究成果《培养量感的小学数学主题活动实践研究》——以探究《身体上的尺子》为例》在2023.8济源市基础教育教学研究室评审中，被评为优秀课例研究成果一等奖。
2. 论文《新课标理念下的小学数学活动课程的策略研究》在济源市2023年度教育科研论文评选活动中荣获一等奖。

3.论文《小学数学活动课程的探索与实践研究》2025.2在《中学生学习报·教研周刊》第3429期发表。4.主持课题《基于四大领域的小学数学活动课程的实践研究》正在研究中，将于2025.4结题。 | 1.统筹规划，协调成员工作，把控课程整体方向与进度。2.一年级游戏拓展 |
| **2** | **李盼盼** | 1.优秀课例研究成果《借助几何直观，促进有效建模》在2022.8济源市基础教育教学研究室评审中，被评为优秀课例研究成果一等奖。2.论文《浅谈培训低年级学生运算能力的教学策略研究》在济源市2024年度中小学幼儿园教师教育工作征文活动中荣获二等奖。 | 1.深入分析教材，提取适合游戏化的知识点，与游戏设计师沟通融合。2.二年级游戏拓展 |
| **3** | **王静静** | 2021.08 参与的课例《在操作中体验知识的生成》，在济源市基础教育教学研究室获优秀课例研究成果二等奖2022.08 主持的课例《借助几何直观 促进有效建模》在济源市基础教育教学研究室获优秀课例研究成果一等奖。2023.05参与的作业设计《人教版小学教材六年级上册第五单元（圆——成长小档案）作业设计》在教育体育局作业设计优秀案例评选中获得一等奖。2023.08 主持的课例《在动手操作中促进学生深度学习》在济源市基础教育教学研究室获得课例研究成果二等奖。2024.9 参与的作业设计案例《数与运算整体性单元教学作业设计案例—人教版二上《表内乘法》获得特等奖。2024.09 讲授的《小数的初步认识》获得教育体育局信息技术与课程融合优质课三等奖。2024.12 论文《小学低年级画数学、话数学活动中思维“数学化”的路径探索》在《基础教育参考杂志》2024年35期发表，获得国家级一等奖。2023.09参与的课题《在画数学、话数学中促进低年级学生思维“数学化”的实践研究》研究中。 | 结合教材知识和学生特点，创意设计游戏玩法与规则。2.三年级游戏拓展 |
| **4** | **谢利军** |  | 1. 在班级开展游戏试点教学，观察记录学生表现，收集数据反馈。
2. 四年级游戏拓展
 |
| **5** | **董青青** |  | 1. 负责全校游戏课程推广活动的策划与组织实施。
2. 五年级游戏拓展
 |
| **6** | **李小艳** |  | 1. 收集整理文献资料、教学数据、反馈意见等，协助成果撰写。
2. 六年级游戏拓展
 |
| **项目规划****（涵盖研究目标、研究方法、具体实施步骤、阶段成果以及明确时间节点）** | 1. **项目研究背景**

小学数学教材是教学的核心资源，但传统教学方式难以充分激发学生兴趣。将教材知识与游戏结合，开发生活化游戏课程，既能帮助学生巩固知识，又能让他们体会数学在生活中的应用，提升学习积极性与实践能力。 “双减”政策推行后，更注重学生的全面发展和自主学习能力培养。在此背景下，开展“趣玩数学，智启生活——生活化游戏项目化”研究，旨在通过生活化游戏设计，让学生在课余主动巩固知识，提升数学兴趣，实现数学教材与生活实践的有效融合，提升学生数学素养和综合能力 。**二、项目目标**1.紧扣教材内容，开发一系列趣味性强、易操作的数学游戏，助力学生理解和掌握数学知识。2.通过游戏活动，增强学生数学应用意识，提升解决生活中数学问题的能力。3.激发学生对数学的兴趣，培养合作、创新和逻辑思维能力。 **三、项目内容** 1.数与运算游戏：基于1 - 6年级教材中数的认识、加减法、乘除法等内容设计。如低年级的“趣味24点游戏”，学生抽取数字卡片，快速凑出指定数字；高年级的“四则运算大挑战”，利用扑克牌，通过四则运算使结果等于给定数值等。2.图形与几何游戏：依据图形的认识、周长、面积等知识。像“图形拼图大赛”，用七巧板或几何图形卡片拼出指定图案；“校园面积测量游戏”，让学生分组测量校园区域面积并计算。3.综合实践游戏：结合教材综合实践单元，设计“欢乐购物街”游戏，学生模拟购物场景，计算价格、找零等；“时间管理挑战”，根据日常作息安排设计时间表，计算活动时长。**四、研究方法**文献研究法：全面搜集国内外关于小学数学教学、生活化教育、游戏化学习的文献资料，了解前沿理论与实践成果，分析现有研究的不足，为项目找准方向，确保研究具有创新性与可行性。行动研究法：教师团队依据小学数学教材知识点设计生活化游戏，如模拟超市购物学运算、绘制家庭地图识方位等，在教学实践中不断实施、观察、反思与改进，优化游戏内容与流程。案例分析法：选取不同年级、学习水平的学生作为案例，跟踪记录他们参与游戏前后的学习态度、知识掌握情况变化，深入剖析游戏对学生数学学习的影响，提炼成功经验与典型问题，为项目推广提供参考 。**五、具体步骤**第一阶段：筹备策划（3月）1.组建专业团队：每个年级一位有经验的数学教师，成立项目组，明确各成员职责。 2.开展现状调研：设计问卷，面向学生、家长、教师发放，了解学生数学学习兴趣、困难，家长期望及教师教学痛点，为项目提供现实依据。3.梳理知识体系：全面梳理小学数学教材，按数与代数、图形与几何、统计与概率等板块，细化知识点，明确每个年级教学重点。4.制定项目方案：依据调研结果和知识梳理，确定游戏主题、形式、目标，规划实施步骤、时间节点、资源需求，形成详细方案。第二阶段：游戏设计与开发（4月）1.确定游戏主题：结合生活场景与知识点，设计购物、旅行、建筑等主题游戏，如“超市大赢家”学四则运算，“城市规划师”认识图形面积。2.设计游戏规则：根据学生认知水平和知识点难度，制定规则，确保趣味性、挑战性与教育性，设定限时购物计算总价规则。3.制作游戏道具：绘制游戏地图、卡片，开发线上游戏小程序，准备模拟货币、积木等道具，满足不同游戏需求。4.内部测试优化：组织小范围测试，收集反馈，调整规则、画面、难度，确保游戏质量。第三阶段：项目实施（5月）试点班级推行：选取不同年级班级开展游戏教学，教师引导学生参与，观察表现，记录参与度、知识掌握情况。定期研讨改进：每周组织项目组会议，分析实践问题，调整游戏与教学策略，如增减游戏环节、优化讲解方式。扩大实践范围：总结试点经验，在全校推广，组织数学游戏节、竞赛等活动，激发学生积极性。收集多元反馈：通过问卷、访谈收集学生、家长、教师意见，了解游戏效果与改进方向。第四阶段：总结评估（6月） 成果整理推广：整理游戏资源、教学案例、研究报告，形成成果集，举办展示活动、分享会、公开课，推广经验。反思项目过程：组织项目组反思，总结经验教训，提出改进建议，为后续研究提供参考。**六、预期成果**1.教学资源成果趣味游戏资源库：涵盖数与代数、图形与几何、统计与概率等小学数学知识板块的一系列生活化游戏设计方案，包括游戏规则、道具制作指南、线上游戏程序等，为教师提供丰富教学素材。例如针对“认识人民币”设计“欢乐购物街”游戏方案，明确角色分工、商品价格设定及交易流程 。教学案例集：结合各年级数学教学内容，整理出不同类型游戏在课堂教学、课后作业、课外活动中的应用案例，附带教学反思与学生反馈，为教师教学提供实践参考。2.学生能力成果数学学习兴趣提升：学生主动参与数学学习活动的频率增加，问卷调查显示对数学学习的喜爱程度显著提高，在课余时间自发进行数学游戏。知识掌握与应用能力增强：学生在数学考试中涉及生活应用的题目得分率提高，能够运用所学数学知识解决生活实际问题，如计算家庭水电费、规划旅行预算等。3.教师发展成果教学能力提升：教师设计和实施数学游戏化教学的能力显著提升，能够熟练将教材知识转化为趣味游戏活动，丰富教学手段。教研成果产出：教师撰写与游戏化教学相关的教学论文、教学反思，在教育研讨活动中分享经验，提升学校数学教学团队整体教研水平。4.教育模式成果形成一套可推广的小学数学生活化游戏项目化教学模式，明确项目实施流程、教学组织形式、评价方式等，为其他学校开展类似教学改革提供范例。**七、完成时间节点**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 阶段 | 时间节点 | 任务分解 |
| 教材梳理 | 第1-4周 | 提取各年级核心知识点 |
| 游戏设计 | 第5-8周 | 开发各年级游戏及道具  |
| 试点实施 | 第9-12周 | 组织课堂游戏并记录  |
| 数据分析 | 第13-16周 | 整理反馈数据及可视化  |
| 宣传推广 | 第17-20周 | 展示活动、分享、整理资料 |

**八、成员分工**组长：统筹规划，协调成员工作，把控课程整体方向与进度。教材分析员：深入分析教材，提取适合游戏化的知识点，与游戏设计师沟通融合。游戏设计师：结合教材知识和学生特点，创意设计游戏玩法与规则。试点教师：在班级开展游戏试点教学，观察记录学生表现，收集数据反馈。活动组织者：负责全校游戏课程推广活动的策划与组织实施。资料整理员：收集整理文献资料、教学数据、反馈意见等，协助成果撰写。 |