**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。 | | | | | | | |