

# 让低年级学生多途径体验数学学习

唐 虹

(新疆生产建设兵团第一师阿拉尔市九团中学 新疆 阿拉尔市 843300)

**[摘要]** 让低年级学生在游戏活动中体验数学, 动手操作中体验数学, 在模拟生活情境中体验数学, 在童话故事体验数学, 在生活应用中体验数学。学生在体验中学数学, 在体验中思考、创造, 有利于培养一年级学生初步的创新意识和实践能力, 让每个学生都得到发展。

**[关键词]** 多途径; 体验; 数学学习; 动手操作; 应用

《数学课程标准》提出“要让学生在参与特定的数学活动和在具体情境中初步认识对象的特征, 获得一些体验”。所谓“体验”, 就是亲身经历, 实地领会, 通过亲身实践获得经验。一年级学生由于年龄小, 好动、注意力不集中, 所以上课很容易走神, 只有让她们通过动手操作才能吸引他们参与到课堂的学习中来。而动手操作是儿童认识事物的重要手段, 为了让学生在愉悦的氛围中主动获取知识, 实现各方面的充分发展, 教学中教师应尝试让学生亲身经历, 用自己的心灵去感悟, 让儿童在经历中获得直接经验, 在“动中悟, 想中学”, 通过亲身体会感受发现问题、获得知识的快乐。

## 一、通过游戏活动体验数学

直观形象的数学游戏可以在学生的具体形象思维与抽象概念的数学知识之间架起一座桥梁。所以, 课堂中教师应根据有关的教学内容, 编成生动活泼的游戏, 让学生在轻松愉快的学习活动中掌握数学知识。

如在教学一年级上册《比一比》的“多、少”时, 让学生进行“出小棒, 比多少”的游戏活动: 同桌两人同时出示手中的小棒, 然后(手中拿得多的)一人说“我的小棒比你的多”, 另一人就说“我的小棒比你的少”。通过游戏既营造一个“玩”中学, 学中“玩”的学习氛围, 让学生容易获得“比较多、少”的知识和技能, 又达到了情境交融、协调发展的目的。在教学“长、短”时也采用了类似的操作活动, 从课堂反馈和课后练习的情况看学生掌握效果不错。

## 二、通过动手操作体验数学

为了让一年级学生易于理解和掌握抽象的数学知识, 教材又安排了“摆一摆”“涂一涂”“拼一拼”“数一数”“圈一圈”等大量的动手操作活动, 学生在直观具体的操作活动中能够积累学习的经验, 这些经验是老师无法给予的, 必须由学生自己在体验中获得。所以, 教师在平时的教学中, 要结合教学内容精心设计操作活动, 引领学生在动手操作中感悟、思考, 体验数学。

如在教学一年级上册《9加几》时, 先让学生自主探索, 并请同桌互相说一说, 再指名汇报。(1)数数法: 1、2、3、4……12、13, 一共有13盒。(2)接数法: 箱子里有9盒, 然后再接着数10、11、12、13, 一共有13盒。(3)凑十法: 把外面的一盒饮料放在箱子里凑成10盒, 10盒再加上剩下的3盒, 一共是13盒。交流算法后, 让学生说一说自己最喜欢哪一种。在动手操作中, 学生经历了“独立探究算法、交流中比较体会不同的算法、选择自己喜欢的算法”的过程。这一系列的活动, 让抽象的算理变得生动形象。

在操作中体验, 在操作中发现, 学生不但主动的掌握了数学知识, 而且也感受到了发现和探索知识的乐趣。作为教师, 要善于用实践的眼光处理教材, 力求把数学内容设计成物质化活动, 让学生在操作活动过程中体验数学的快乐。

## 三、通过生活情境体验数学

数学教学要体现生活性。越贴近学生生活的内容越容易引起学生共鸣, 所以, 学生的数学学习应从学生熟悉的生活情境出

发, 让学生体会数学就在他们身边, 数学就在他们的生活中。

例如, 在教学“认识人民币”后, 我通过创设“小小商店”让学生将所学知识在实际的购物中加以巩固。课前, 我让部分学生(班干)把使用过的玩具、学习用品作为商品, 并通过调查询问制作出商品的价格标签。这样, 让学生亲历创办商店的过程, 有利于学生感受到数学与生活的密切联系。购物活动虽然吸引学生主动参与, 但有些并不贴近生活实际, 在实际的购物中, 我们最先想到的是这件东西的价格合不合理, 并且要货比三家。为了更好地体现生活实际, 我又让学生把一些商品设置了不同的价钱, 让学生通过精心的比较去感受哪些东西物有所值。在购物的过程中, 学生兴致高昂, “营业员”极力推荐自己的产品, “顾客”讨价还价, 生活中的实际经验被学生们发挥到了极致。

在课堂教学中, 教师应力求创设与教学内容有关的生活情境, 把学生引入生活实际中来, 让他们在实际操作中, 通过观察和实践来体验数学。这样, 既有助于课本知识的消理解与吸收, 又能开阔眼界, 学生从中深刻体会到数学来源于生活, 也用于生活, 更体验到学习本领后得以运用所带来的喜悦。

## 四、通过童话故事体验数学

故事是儿童的第一大需要, 故事中生动的情节, 丰富的情感, 寓知识于故事之中, 不仅吸引学生, 也符合学生形象记忆的特点。而一年级的学生由于刚进入学校, 注意力不容易集中, 因此, 我们可以用童话故事的形式来吸引他们认真听讲。

打开我们的教材, 可以看到许多有趣美丽的童话内容, 如一年级上册第6-7页的小兔盖房子, 第14-15页的野生动物园, 下册第20页的热闹的小河边, 第25页的爱劳动的小松鼠, 第41页的小熊一家, 第43页的能干的小青蛙等。这些都是儿童喜欢、熟悉的情境, 而当中包含了许多奇妙的数学知识, 需要探索才能完全理解, 这就容易激发儿童主动探究的欲望。如在教学上册第64页《10的认识》时, 通过课件出现了数字娃娃“0”, 接着依次跳出“1”“2”“3”“4”“5”“6”“7”“8”“9”, 同时出现画外音——“9”说自己最大, 看不起“0”, “1”出来打抱不平, 说: “如果我与0站在一起, 就比你大。”这时老师问: “小朋友, 你们相信吗?”屏幕一闪, 1和0站在一起, 把孩子们紧紧吸引住, 这时课堂也就自然而然地把学生引入到“10的认识”的学习上。

## 结束语

根据一年级学生的认知发展规律, 单纯的、传统的教学模式是无法让他们更好地体会数学。因此, 让学生在体验中学数学, 在实践操作中发现, 在讨论质疑中明理, 在合作交流中成功, 让学生亲身体验知识的形成与发展, 让学生体验学习成功的那一份独特的快乐, 学生就会更想学、更乐学。

## 参考文献

[1]张敏. 积累基本活动经验 强化数学学习体验[J]. 中学教学月刊, 2019(03): 7-9.

[2]赵雪玲. 体验式学习在小学数学教学中的应用探讨[J]. 课程教育研究, 2019(09): 148.