

察学生在课堂上的实际表现。最后,根据学生这段时间的努力情况和进步程度,对学生所处的层级进行调整,确保所有的学生都可以在自身原有身体素质条件的基础上获得提升<sup>[1]</sup>。

例如,小学三年级的体育教学,就是在小学二年级所学的基础上进行提升,增加学习的难度和高度。对此,在正式开始教学之前,教师就可以根据学生在二年级时候的课堂表现,对学生进行以下四个层级的划分。首先,第一个层级主要包含两种学生:一种是对体育运动完全不感兴趣的学生,另一种是体能较差的、在跑、跳等方面表现不突出的学生。其次,第二个层级主要是对体育运动存在一定兴趣,但是体能较差,需要进一步提升的学生。再次,第三个层级主要是体能较好的学生。最后,第四个层级主要是对体育运动充满兴趣的学生、体能非常优秀的学生以及体育运动潜力巨大的学生。在对学生完成层级划分之后,需要使用委婉的语言向学生解释,虽然对学生进行了层级划分,但是是为了采取差异性的教学手段,从整体上提升学生的运动能力,没有任何歧视的因素在内。这样的分层并不是一成不变的,在一段时间之后,还会根据学生的表现进行调整。

#### (二)对教学目标进行分层

教育改革背景下,分层教学模式的运用,需要针对不同层次的学生制定针对性的教学目标。不同的学生有着不同的身体素质和体能条件,教学同样的教学内容,让所有的学生都达到同样的水准是一件不现实的事情。对此,小学体育教师需要落实“以生为本”的教学理念,根据每一个层级学生的实际情况设置差异性的教学目标<sup>[2]</sup>。

例如,针对“立定三级跳远”的教学,教师就可以根据学生的实际情况制定以下三种教学目标。第一层级的教学目标,是让学生了解立定三级跳远的基本动作,并通过反复的练习,进行身体协调的体会。第二层级的教学目标,是让学生对立定三级跳远的协调动作进行熟悉,并通过反复的练习掌握能够让自己跳的更远的动作技巧。第三层级的教学目标,是让学生可以独立完成立定三级跳远的整套动作,并获取相对理想的成绩。在具体的教学过程中,除了教师示范之外,教师还可以挑选出一些积极表现的学生,任命其为小组组长,带领其他小组成员进行跳远练习。针对

表现稍逊的学生,教师也可以亲自指导,亲自向其讲解动作要领,直至其能够做出标准动作。

#### (三)对教学评价进行分层

在小学体育教学过程中,教学评价也是必不可少的一个教学环节。之所以开设小学体育课程,是为了有效提升学生的身心素质,为学生的全面发展奠定基础,对此,小学体育教师应当运用好教学评价这一工具,通过多样化的评价方法来发现学生在体育运动方面的细微进步<sup>[3]</sup>。

例如,针对“单脚跳接力”的教学,小学生普遍存在着自控能力低、感性、希望得到教师表扬的心理特点。对此,为了让每一位学生都感受到教师的关注与肯定,教师需要在“因材施教”的理念下,对学生进行差异性评价。需要注意的是,教师不能以“跳得远”为评价标准,而是应当认真观察学生的具体表现,观察学生对于“单脚跳”这一动作要领的掌握程度。根据学生跳的努力程度以及表现来做出综合性评价,让学生可以因为感受到教师的关注而倍加努力。例如,当教师忘记了只能使用单脚跳的要求,而触犯游戏规则的时候,教师可以予以及时的纠正和评价。

#### 结语

综上所述,分层教学模式是一种非常科学的教学模式,将其应用到小学体育教学中,具有十分重要的意义。但是,要想保证分层教学模式的有效运用,需要教师对学生分层、对教学目标进行分层,对教学评价进行分层。只有这样,才能够充分落实因材施教教学理念,为学生的全面发展和健康成长打好基础。

#### 参考文献

- [1] 严子林. 分层教学模式在小学体育课堂中的应用[J]. 神州, 2020, (1): 96.
- [2] 谢丽娜. 分层教学法在小学体育教学中的应用分析[J]. 神州, 2020, (21): 107.
- [3] 范宝龙. 分层教学在小学体育教学中的实践[J]. 当代体育科技, 2020, 10(20): 135-136, 139.

## 计算机网络技术在小学数学教学中的应用探讨

甘凤琴

(江西省丰城市沙湖小学 江西 丰城 331100)

**【摘要】**小学数学在小学主要功能就是培养学生的思维能力,学习数学中的思想以及开发学生的智力,在小学课堂中,计算机网络技术的运用激发了学生的学习兴趣,还在一定程度上拓宽了学生的视野,并且还可以有效的将学生组织到课堂中,提高教师的教学效率以及提高数学的教学质量。基于此,本篇文章对计算机网络技术在小学数学教学中的应用进行研究,以供相关从业者参考。

**【关键词】**计算机;网络技术;小学数学

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.06.476

#### 引言

为了更好地适应新时代人才培养目标的转变,现代学科教育教学活动也应该做一定的改变。现如今,计算机科学技术已经广泛应用于社会生产生活的方方面面,将其引入到小学数学课堂教学中同样有助于教学改革的推进。计算机技术可以辅助学生思维激发,提高课堂效率,探讨计算机辅助教学模式创新具有积极意义。

#### 一、计算机网络技术对小学数学教学的意义

##### 1.1能够在一定程度上激发小学生的数学思维

在传统的小学数学中,数学课堂的练习基本上都存在一个对分数的过于重视现象。而对于数学知识点,从传授到训练忽略了一个实践教学过程。所以,对于一些数学基础较为薄弱的小学生来说,他们在没有对基础知识形成完全掌握的情况下,通过强化训练可能也得取得高分。但是对于数学知识在实际生活中的应用,可能有时候会显得心有余而力不足,这就导致对于数学的学习只是停留在纸面上和题海中,而实际的数学思维能力没有得到明显提升。借助信息技术,可以在进行数学知识传授的同时,能够更多的关联生活实际去强化数学知识的运用,使学生在结合生活实际中培养自身的数学思维,更多的去解决生活中遇到的实际问题。所以说,信息技术可以在不同程度上帮助学生提升他们的数学学习思维。

##### 1.2提高课堂导入效果

教师在正式导入课程之前,可以充分的利用计算机网络技术所带来的好处,利用计算机网络技术可以将课件制作具有动画的效果,这种效果对于小学生来说具有很强的吸引力,在小学阶段,他们对于计算机网络技术了解到比较少,因此他们就会抱着一种好奇的态度一探究竟,有效激起他们学习的兴趣。合理的利用计算机网络技术就恰巧可以满足学生好奇心,促使学生更加的有兴趣去探究数学中的一些问题,这对于学生来说,是非常有利的。反之,如果学生对一堂课毫无兴趣,那么就会对数学感到厌倦,长此以往,学生就可能放弃学习数学。而在小学数学的课堂教学中,合理的利用计算机网络技术在一定程度上可以很好的解决这方面的问题,教师可以利用计算机网络技术制作出能够有效吸引学生的动画,这种方法既能让学生学到数学知识,还可以给学生一种耳目一新的感觉,从而进一步的吸引学生去学习,去探索。上课之前就有一个良好的开端,这对于教师和学生来说都是非常有益的,良好的开端是成功的一半,那么这节课在合理使用计算机网络技术的前提下就已经取得了提高课堂导入的效果。

#### 二、信息技术在小学数学教学中的具体应用

##### 2.1基于计算机多媒体平台构建全新的小学数学课堂教学模式

借助计算机辅助手段构建全新的小学数学课堂教学模式更加有利于学生学科

核心素养的培养。结合现有的实践来看,将计算机多媒体信息技术应用于教学实践中,最常见的两种形式分别是课件制作和平台搭建。前者是指将多方面的教学资源、知识内容利用计算机技术整合起来,形成PPT等形式的课件,进行教学信息的传递。这种方式比较适合进行难点的突破。而平台搭建则是将教学过程转移到计算机软件平台上,这种教学模式下,计算机平台可以提供多样化的教学素材和工具,相较于教学课件,其适用性无疑更加广泛。在平台中,可以使用系统工具对素材进行重新组织利用,它可以针对某一问题或是情境,同样可以面向某一学科,而且赋予了学生更大的自主权。学生们可以在平台所构建的情景下提出问题,设计学习步骤、优化学习方法,进行探索性和研究性的学习。学生将真正成为课堂教学的主体,学生将从旁观者直接转变为参与者或是开发者。结合实践来看,平台式的计算机辅助小学数学课堂教学模式不论是在时间上还是空间上,都将计算机技术的价值最大化的发挥了出来,基于此构建的教学模式使得课堂结构变得更加灵活。

##### 2.2借助计算机网络能够实现自主学习环境的创造

有了网络技术以后,老师和学生可以进行高效的沟通。而学生也可以根据自身的学习情况来灵活地安排学习时间和地点。教师借助网络技术能够为学生搭建一定的自主学习环境。学生可以根据自己的学习和理解能力去借助网络条件进行更多的实践联系,为自己的自主学习提升创造良好的条件。而在学习上,学生还能够通过网络上与教师进行问题和难点的沟通和交流。

#### 结束语

计算机网络技术在小学数学教学课堂中的地位也越来越高,发挥的作用也越来越重要,但凡事有利必有弊,计算机网络技术在教学中的作用也是如此。但是,在计算机网络技术在目前教学中还是处于利大于弊的状态,作为一名优秀的小学数学教师,要积极的开发计算机网络技术在教学中的积极作用,充分是将计算机网络技术与自己的教学方法相结合,有效的提高教学技能,让学生可以更好的学会学懂相关的数学知识,提高学生的学习能力。

#### 参考文献

- [1] 王汉成. 计算机网络技术在小学数学教学中的应用探讨[J]. 计算机产品与流通, 2020(09): 51.
- [2] 曹素芝. 计算机在小学数学教学中的应用初探[J]. 信息记录材料, 2019, 20(03): 204-205.
- [3] 李娜. 计算机辅助小学数学教学探索[J]. 计算机产品与流通, 2018(12): 180.