

小学数学教学中创设有效问题情境的策略

谢艳梅

瑞金市长征小学

[摘要]教学是一门艺术,需要运用丰富多样的教学策略把理论知识和实践技巧传授给学生。创设有效问题情境是近年来推进素质教育改革的一次重大尝试,对调动学生学习积极性并提高学生课堂参与度有积极作用。这样的做法既能够让学生对以往枯燥的数学学习有所改观,也能够让教师在教学中获得成就感,使教师更加积极地投入教学事业。

[关键词]小学数学;课堂教学;有效问题情境;策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.12.2467

引言

随着新课改的不断深化,小学数学被越来越多的教育工作者所重视和关注。小学数学作为小学基础教育的学科,教师在教学中应该积极地创设相关的教学情境,引导学生积极思考相关问题,提升学习兴趣。处于小学阶段的学生们大多有着强烈的探索欲与好奇心,性格活泼好动,教师要结合学生的这些特征创新教学内容形式,创建有效的问题情境,积极组织开展各种各样的学习活动促进学生生动活泼发展。

一、运用故事教学法,问题情境故事化

小学生有着很强的探索欲和好奇心,刚开始接触数学知识会对课本内容产生新奇感,同时这个阶段的学生都喜欢听各类有趣的故事。这时教师可以结合这些特点运用故事教学法来提升学生学习兴趣,借住较有趣味性的故事来创建一个氛围良好、互动性极佳的课堂,使学习过程增添趣味性,让学生在数学故事的学习过程中感到不枯燥乏味,激发学习数学的动力,引领学生积极主动思考,对数学问题的产生积极分析思索,拓宽数学思维挖掘其知识内容深层次的含义,充分发挥数学的实际作用。例如,在教学小学一年级“连加连减”的这节课内容中,其中一个重要的教授内容是“连加连减”,综合小学生在生活中的经验和基础知识这一特征,加上小学一年级学生注意力容易分散但对故事情节十分热衷的状况,在设计课堂教学的环节中可以先导入一个有趣的小故事:“一只小蜜蜂勤劳采蜜并找到了爸爸,并和爸爸讲述了采蜜的过程。蜜蜂爸爸说:“小蜜蜂真厉害!你是怎么采到这些花蜜的呢?”,小蜜蜂说:“当我飞回家时,经过大片花丛,花丛里的鲜花数不胜数,但有好多口算鲜花,我每答对一道口算题,才可以采到一朵鲜花的蜜!”,爸爸说:“口算鲜花?那是怎样的呢?”之后,教师就可以展示口算鲜花的是怎样的,请同学们和小蜜蜂一起算算看,看谁采到的鲜花最多。这样的教学方式打破了传统教学形式单一枯燥的计算方式,这让小学生在生动有趣的故事情节中体验到了数学计算的魅力。

二、基于生活经验,问题情境生活化

为了符合小学生的认知水平,小学数学知识的内容很容易理解,尤其是新教改之后,由小学数学人民教育出版社出版的知识安排与显示都与小学学生的日常生活密切相关,它在生活中是一种常见的和可用的知识。所以,教师在创设有效的问题情境时,应更贴近小学生的现实生活与思维发展需要,符合学生的兴趣与认知。只有这样,设计的问题情境才更适合小学生,更有趣,更容易被小学生接受,更容易产生共鸣。同时,我们应该意识到,不同年级的学生由于他们有不同的生活经历有着不同的兴趣和关注点。例如高年级的学生更偏爱身边发生的热点事件,低年级的学生更偏爱“寓教于乐”的教学方式。有效的问题情境创设要注重把握学生的心理状态,让知识点融入实际生活场景。例如,在《百分数的意义》中,教学目标要求了解百分数的含义,通过生活场景认识百分数,明白百分数在生活实际中是如何运用的,提升学生学习的乐趣信心。教师可以

设计具有操作性的问题情境,拿出两个水杯标上一号、二号,倒入相同的水量,在一号水杯加入一勺糖,二号水杯加入两勺糖,之后提问:“哪杯盐水更甜?”让学生通过这个过程的实际演示过程的观察再思考,然后品尝,得出结论:“在水量一样的情况下,糖放得多的水更甜”,然后再分组讨论:“如何表示出哪杯水甜呢?”将问题与本节课的学习重点有效衔接,让学生更专注思考,寻找到解决问题的最佳办法,更好掌握知识点。

三、利用游戏活动,问题情境趣味化

兴趣是促进学生学习的一个重要因素,教师在教学中要善于开展带有趣味性的问题情境,来提高学生的专注力。当学生对学习的内容产生兴趣,才会有强烈的学习求知欲,才能积极主动地探索与思考,自愿参与到教学过程中。在小学数学课堂上,教师要善于运用学生比较好动贪玩、喜欢游戏这些特点,通过设立游戏活动来使问题情境趣味化,将游戏活动与学习内容新知识相互融合,使学生能通过游戏来探索知识的奥秘。例如,在教学人教版二年级下册中有一课的内容是“有余数的除法解决问题”,教师可以策划一个“猜动物”的小游戏引入到教学中:课件出示很多小卡片,让学生任意挑选小卡片,老师能够快速猜到是什么动物,当老师打开小卡片,同学们都会发现老师猜的是对的,为什么老师可以猜的又快又准,接着老师告诉学生让大家一起来探讨。首先让学生知道动物是按熊猫、大象、小狗、小猫、蚂蚁、熊、大象、小狗、小猫、蚂蚁这样排序的,分为每5个一组,老师再提问第34个图形是什么动物? $34 \div 5 = 6 \cdots 4$,当余数是4时,就是第四个动物:小猫,之后让学生通过数数的方法来验证答案确实是小猫;当余数是1时,是第一个动物:熊猫;当余数是2时,第二个动物:大象;当余数是3时,是第三个动物:小狗;当余数为0时,就是最后一个动物:蚂蚁,从而让学生自己总结出图形与余数之间的联系,也就将本节课的重难点生动有趣地教授给学生了,学生在整堂课上用“动物探秘”的游戏活动达到了一个获取知识以及自我探索的过程。

结语

小学是学生一个很重要的黄金学习阶段,在小学数学中有效问题情境的创设对于学生学习数学、解决数学问题都有着十分重要的意义。数学教师必须要在教学课堂上积极采用多种教学方式创设丰富多样的问题,从而使学生的数学学习求知欲望被充分激发。

参考文献:

- [1]谢新星.试论小学数学教学中有效问题情境的创设[J].小学生(下旬刊),2020(11).
- [2]周一峰.小学数学教学中有效问题情境的创设[J].数学大世界(下旬),2020(11).
- [3]杜月新.小学数学教学中创设有效问题情境的策略分析[J].试题与研究,2020(09).
- [4]赖梁军.有效问题情境在小学数学教学中的建构[J].天津教育,2020(08).