

# 以趣味教学为基础的初中数学

黄花秀

江西省赣州市信丰县龙舌学校

**摘要:**增加教学活动的趣味性,可以提高学生的学习热情,使其充分地参与到教学活动中,对相关问题进行思索,凭借自己的能力获得一定的知识技能。但是数学教学与其他教学存在很大的差异,其抽象性很强,为了使生能够更好地对相关知识进行理解,教师通常会长篇大论的去讲解,而不是提高教学活动的趣味性,导致学生很容易在课堂教学中感觉到无聊。因此,本文从意义、游戏化教学、情景化教学、生活化教学四个方面入手进行研究。

**关键词:**趣味教学;初中数学;开展策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2023.01.236

在当下的教学活动中,教师应当考虑到学生的发展,通过科学合理的手段增强教学活动得趣味性,使学生在探究探索的过程中提高自身的思维能力,形成一定的核心素养。由于趣味教学活动的开展并不是一件简单事,对教师提出了更高的要求,所以,如何开展趣味教学为基础的初中数学教学成为教师需要深入探讨的课题。下文进行深入研究,教师可以结合实际情况进行应用,在推动教学活动的改革创新的同时为生本理念的落实提供保障,为学生的发展打下坚实基础。

## 一、在数学教学活动中运用趣味教学法的意义

### (一) 提高学生积极性

只有提高学生的积极性,学生才能够走进数学世界,感知数学的魅力及乐趣,才可以得到更好的成长与发展<sup>[1]</sup>。而且,在兴趣的刺激下,学生能够进行深层次的学习。因此,在实施数学教学活动时,教师需要将趣味教学法充分利用起来,使学生能够投入到学习活动中、掌握相关方法及技巧。由于趣味性教学法的有效应用可以激活学生的乐趣,使学生发现探究探索的魅力,形成良好的学习态度,所以其可以在一定程度上提高学生的积极性,解决学生在数学学习过程中遇到的各种问题。

### (二) 降低学习难度

数学知识相对抽象,学生在学习过程中很容易出现理解不了知识、掌握不了知识的情况。因此,教师需尽可能增强教学活动的趣味性,以减少学生的学习难度。同时,可以将各种组合方法利用起来,使学生的思维处于活跃状态,并且凭借自己的能力对抽象的知识进行理解。也就是说,趣味性教学法能够做到降低教学难度,使学生更好地参与到数学学习中,从而提高教学活动的有效性。

## 二、趣味教学法之游戏化教学法的应用

### (一) 课前导入环节中应用趣味游戏

课堂导入环节能否成功,可直接决定最终的教学效果。由于问题能够激发学生的探索欲望,游戏是学生所

感兴趣的内容,所以在实施课堂导入环节时,教师需要准备常见的数学问题游戏,使学生在问题的引导下走进新知识的探究及探索中,不断地提高学生的应用能力,提高教学活动的有效性<sup>[2]</sup>。

例如在教学平面直角坐标系时,教师就可以将这样的方法利用起来,尽可能激活学生的兴趣,使学生参与到学习活动中。例如在进行坐标方法的简单应用的导入教学时,教师就可以将这样的问题呈现在学生面前:我们要采用怎样的方法才能精准的对所有人的位置进行表示呢?随后,教师可以发挥组织作用,通过竞赛活动的设计调动学生的学习热情,实现新知的有效引入。现在活动可以是这样的:请你根据自己的生活经验及学习经验设计一个可以将所有学生的具体位置表示出来的方案,然后展示在全班学生面前,通过对比挑选最简洁、最方便的一个方案。由于学生具有一定的好胜心,所以在这个游戏活动中会充分发挥自己的想象力,会有效地联系前面学过的知识进行位置的表示。通过这一过程,学生可以做到相关知识的有效探究,也可以不断的对其应用进行巩固。在学生思考的时候,教师还可以适当的抓住一些机会讲解平面直角坐标系是什么、X轴是什么、y轴是什么、每个单元的坐标之间有着怎样的距离。最后,学生完全可以结合实际情况进行知识点的应用,采用坐标的方式表示某一个学生的位置。在这样的课堂导入环节中,学生可以基于问题进行思索,凭借自己的能力掌握课堂的知识点,理解坐标系中的一些定义,并根据自己的理解做到相关内容的充分应用,从而对相关内容的学习产生莫大的兴趣。

### (二) 课堂教学环节中应用趣味游戏

课堂教学环节,教师应当将趣味性游戏充分利用起来,使课堂氛围变得更加的活跃,从而激活学生的学习兴趣,调动学生的学习热情<sup>[3]</sup>。不过,在进行趣味游戏的应用时,教师需要考虑到诸多内容。

例如在教学有理数的加减的相关知识时,教师就可以将组织作用发挥出来,通过扑克牌游戏活动的应用激

活每个学生的学习热情，营造良好的教学氛围，从而提高教学效果。游戏活动是这样的：需要将扑克牌数量利用起来，对本课中的一些有理数进行替代。学生需要任意从中选几张卡片，教师可以根据上面的数字说出结果，学生需要找到相应的计算方法。在计算的时候，每个学生的想法不一样，所以操作方式或多或少有着一定的差异。在教学活动中，教师还可以适当地给予学生引导，让学生渗透一些概念和定理在游戏活动中，使学生通过玩游戏的方式掌握知识。又如在进行平面直角坐标系的相关知识的教学时，教师如果直接进行讲解，学生很容易因为相关内容很枯燥、很抽象而产生无聊的想法，不愿意参与的教学活动中。但若是教师引入数学游戏，可以解决这一问题，使学生在玩乐的过程中进行相关知识的有效学习。教师可以引入的游戏名称叫作猜测坐标。在实际操作中，教师需要对这个游戏的具体规则进行详细阐述：随机选择两名学生，让他们站在讲台上，然后告知学生，他们代表的是一对有序实数，是坐标中的一个点。学生A可以在左边，表示横坐标，学生B可以站在右边，表示纵坐标。其他学生需要根据自己的位置，对他们所代表的坐标系的点进行猜测。由于这样的游戏活动相对轻松、有趣，所以学生的积极性很强，而且可以快速有效地掌握相关知识。在这样的教学活动中，学生可以感知到数学知识的学习的魅力及乐趣，可以获得极大的学习动力，并对数学概念进行快速有效的理解、掌握。

### （三）课后复习环节中应用趣味游戏

数学知识的联系性较强，如果能够采用科学合理的手段帮助学生将这些知识联系起来，才可以让学生做到学以致用，对生活中的各种问题快速有效的处理。而通过趣味性游戏活动的方式，可以使学生在学习过程中进行知识的梳理、整合，从而帮助学生构建科学完善的知识体系，为学生数学学习打下坚实基础。

例如在学习二元一次方程的相关知识时，教师可以做到一元一次方程与二元一次方程的知识点的有效统一，并将其作为函数的章节进行复习。通过这一方式，学生能够做到一元一次方程与二元一次方程之间的联系与差异，构建科学完善的知识体系，然后思考如何才能将二者充分结合起来，对各种各样的问题进行解决。在该过程中，学生可以做到相关内容的有效梳理、深度思考。在进行常识学习时，教师需要考虑到学生的实际情况，通过巧妙的引导让学生从简单到难的对相关内容进行复习，从而减少学生在学习过程中的难题，并确保学生处于良好的学习状态，可以更好的成长与发展。此外，教师还可以将章节复习当作入手点，带领学生对整个单元的内容进行有效学习。首先，教师可以找

到章节知识的中心，使学生能够了解每个知识点有怎样的重要作用、重要意义确保学生可以对相关内容进行深入掌握、灵活运用，从而为复习课的质量提供保障。不过，教师需要考虑到，学生处于青春期的发育阶段，心理构建极其重要，所以需要花费一定的时间揣摩学生的心思，尽可能地了解学生的情况，并采用科学合理的手段帮助其缓解叛逆心理。此外，教师还可以设计一些与学生身心发展规律相符的实践活动，使学生在实践探究的过程中不断的提高自己的认知能力。在这样的复习课中，学生可以做到相关内容的充分分析、有效研究，可形成较强的竞争能力，不断的拓宽自己的思维。

由上述内容可以看出，游戏活动在课堂教学中的应用可以活跃氛围，减轻教学难度，调动学生的学习热情，使学生在玩的过程中，强化对知识的认知、掌握相关技能，拓宽自身的数学思维，从而得到更好的成长与发展。

## 三、趣味教学法之情景化教学法的应用

### （一）课堂导入环节运用故事情景

故事情景可以将学生带入相关的场景之中，使学生基于相关问题的思考活跃思维、形成一定的学习能力，可以有效激活学生的学习兴趣<sup>[4]</sup>。因此，教师可以在课堂导入环节运用故事情景，确保学生可以做到相关知识的有效掌握。

例如在进行七年级的数学教学时，教师需要考虑到，学生的思维相对活泼，如果能够将学生感兴趣的方式利用起来，可以帮助其对相关内容进行研究及探索，可以带给学生独特的体验及感悟。因此，教师需要尽可能将故事中的人物利用起来，对数学故事的创作进行适当的扩展，帮助学生在课堂导入环节产生好奇心，进而为学生主动地进行相关知识的研究、探索提供保障。在进行整式的加减的教学时，教师就可以将这样的方法利用起来，使学生在听故事的过程中活跃自己的思维，产生极强的好奇心，从而主动地进行知识的探究。在这样的课堂导入环节中，学生可以发现数学知识并没有自己想象中那么难，也可以对相关内容产生极大的好奇，从被动学习转变为主动学习。

### （二）课堂教学环节运用问题情景

课堂教学的本质其实就是发现问题、探究问题、解决问题的过程。在数学教学活动中，教师需要采用科学合理的手段培养学生的问题意识。那么如何才能达到这一目的呢？教师可以将问题情景充分利用起来，通过准确选择数学知识的切入点、考虑问题的设计难度等将学生带入相关知识的探究中，提高课堂教学的有效性。

例如在校学有理数的乘方时，教师就可以选择一些故事进行问题情景的创设。比如教师可以将印度国王奖

赏象棋发明家的故事当作基础提出一些问题，如：如果按照这样的方式进行类推，我们应该在第五个格子里放多少麦子？第六个格子呢？由于这样的问题，足够具有吸引力，所以学生的目光能够被集中起来，可以进行深入的思考。不过学生的思维是存在一定的差异的，培养学生的问题思维是当下的教学目标，所以，教师应当尽可能留出一些时间，将学生对知识的渴望调动起来。此外，教师可以适当的做到教学内容与生活的联系，使学生在此基础上获得一定的学习兴趣，然后将知识点概念学习、概念定义利用起来，对学生的学习思路进行阐述。在该过程中，学生可以不断地进行探索、沟通，可以掌握解决问题的方法。在这样的教学活动中，问题能够将导向作用发挥出来，使学生的核心素养得到培养，使学生得到更好的成长与发展。

### （三）课后复习环节运用生活情景

数学知识来源于生活，也应用于生活。在实施初中数学课堂教学时，教师需要将知识与生活的结合重视起来，通过科学合理的实践活动提高学生的学习热情、培养学生的数学运用能力<sup>[5]</sup>。不过，在进行实践活动的情景创设时，教师应当考虑到学生的创造力、主动性，并通过科学合理的问题进行情景创设，以调动学生的思维，培养学生的利用知识解决问题的能力。

例如在教学一元一次方程的时候，教师就可以对教材内容进行研究，思索它们与我们的生活有着怎样的联系，在什么情景下得到了广泛应用。然后可以从学生所熟悉的内容入手进行情景创设。比如教师可以进行这样的情景的创设：某市的两个购物中心在中秋节的时候推出了促销活动，一个购物中心的促销活动是这样的：所有的产品的折扣为60%；另外一个购物中心的促销活动是这样的：买200送100。请问低于价格相同的情况时，哪个购物中心更划算一些？由于这样的问题与学生的生活密切相关，部分学生在生活中也遇到过这样的问题，但是并没有对其进行认真思考，所以，当教师提出这样的问题后，学生会瞬间集中注意力，并根据教师提出的问题进行思考。在这种情况下，学生的思维能够充分的活跃起来，可以强化对知识的认知，并且形成利用所学知识解决各种问题的能力，得到更好的成长与发展。

由上述内容可以看出，情景化教学法在教学活动中的有效应用能够减轻数学教学的抽象性，使学生的思维活跃起来，确保相关活动的顺利开展，可以带领学生进行相关内容的有效探究，从而提高最终的教学效果。

## 四、趣味性教学之生活化教学

生活中蕴含着极多的数学知识。教师可以根据学生的实际情况进行生活化元素的引入，使学生能够发现知

识与生活的联系，并基于生活经验快速有效的做到相关内容的联系的分析，从而构建科学完善的知识体系。

例如在实际教学中，教师可以引入一些生活中的应用题。比如：已知出租车的起步价为七元，如果驾驶距离超过三公里，每公里额外加收2.4元。在解决这一问题时，教师可以要求学生在每公里后对A到B的最大值进行计算。在这一过程中，学生能够强化对知识的认知，也可以发现数学知识与生活的联系，从而做到相关内容的深入理解。又如在教学线段的知识时，很多学生会，因为他们之间的联系而出现混淆现象。教师此时就可以进行生活化情景的创设，使学生发现手电筒与射线的联系，确保学生能够做到射线知识的有效了解。然后，教师可以基于此进行线段和直线的教学。在这种情况下，学生能够基于生活中的具体环境做到数学知识点的有效理解、深入掌握，数学教学的价值和作用也能够最大限度地发挥出来。

由上述内容可以看出，生活化教学法在数学教学活动中的有效运用，可以让学生更好地对知识进行理解及掌握，可以满足学生的具体需求，发挥教学方法的价值及效用。

综上所述，趣味性教学法的有效应用可以对教学活动进行改革创新，可以使学生成为课堂教学的主体，在强化对知识的认知的同时形成一定的技能，得到更好的成长与发展。所以，在初中阶段实施初中数学教学时，教师需要将趣味性教学法的应用重视起来。本文从游戏化教学法、情景化教学法两个方面入手，对其具体应用进行了深入研究，取得了良好的教学效果，教师可以根据实际情况进行应用。不过，课堂教学的方法从来都不是固定的，趣味性的教学方法还有很多，教师需要对其进行关注，并根据所教学的内容、学生的学习情况、身心发展规律进行精心挑选，以确保教学活动能够得到创新，学生能够获得相关的知识、技能，得到更好的成长与发展。

### 参考文献

- [1]周晶晶.初中数学趣味课堂教学策略探究[J].数理化解题研究,2019(32):25-26.
- [2]丁少云.趣味化初中数学课堂的构建策略[J].当代家庭教育,2019(26):54-55.
- [3]宋昭才.探究初中数学课堂上的趣味教学法[J].读写算,2019(25):76-77.
- [4]戴敏雯.初中数学趣味性教学之我见[J].试题与研究,2019(24):142-143.
- [5]窦伟.初中数学趣味教学初探[J].中学生数理化(教与学),2019(06):56-57.