

的表面积之和”，即底面边长乘积×高。这个过程是为学生展示长方体体积计算的逻辑思维过程，将其利用长方形的累积实现具象化体现，对于提升学生的逻辑思维能力有一定的促进作用，同时利用学生已知的长方形知识作为新型知识的铺垫和过渡，能够强化其探究兴趣，从而引导学生主动思考，并且与教师进行互动。

二、通过情景模拟，实现知识体验

数学知识本身是与人们生活有实际关联的知识体系，因此在学习数学的过程中，必须要建立在实际生活以及社会发展实际的基础上进行分析^[2]。与此同时，单纯的局限在课本上的知识，是有一定客观性的，无法与学生的主观思维之间产生互动，因此在引导学生强化对数学的掌控力以及理解能力的同时，必须要实现身临其境、身体力行的教学创新，拉近学生与数学之间的距离，才可以提升教学效率。

例如：在引导学生学习“扇形统计图”这一单元的过程中，基础知识较为简单，根据不同的比例以及类型进行统计图的绘制，这其中涉及了对扇形面积以及绘制角度的计算，为了进一步强化学生对扇形统计图的绘制以及计算流程，可以借助实际的案例调查进行优化。例如结合“依据班级学生上学方式“步行、公交等”绘制扇形统计图”“调查你身边同学的课外阅读类型”等主题来开展实践调查活动，由于调查的对象以班级学生为主，数量具有一定的限制，因此可以在课堂上随时开展，在这个过程中，教师要将调查的主动权以及绘制的权利交给学生，教师进行课堂秩序以及误区引导，帮助学生来绘制统计图，同时不同的学生也可以根据自身的兴趣来合理的规划调查对象。在实践活动的过程中，学生成了知识的完全掌控主体，能够结合自身意愿以及思维逻辑，利用不同的方式来完成的任务，便能够达到以情景创设，提升学生体验感的目的。

三、利用互动交流，实现“说数学”

当前大部分小学教师在进行数学教学的过程中，往往以习题练习以及讲题解

等方式提升学生的计算能力，但是这种方式限制了不同学生之间的思想交互，导致数学教学出现单一化和形式化^[3]，也有部分学生单纯的按照案例的解题模式来进行模仿解题，这对于发散其数学思维有着一定的限制作用，因此提升学生的数学表达能力，真正实现数学说教，还需要通过交流互动，进行教学引导。

例如在课堂上，利用提问的方式实现教学互动可以通过引导学生利用口述的方式来解答问题，而教师充当解题角色，根据学生所讲述的步骤列出解题过程，这期间需要引导学生，说出每一个步骤之间的逻辑关系以及考虑方式，同时也可以利用小组互动的方式，利用3~4名学生的协同合作来共同解答问题。在这个过程中，学生可以畅所欲言，发表自己的见解以及不同的解答方式，这对于锻炼学生的数学表达能力以及逻辑思维能力，有着极强的促进作用，尤其是在将思想转化为口述的过程中，学生能够更加清晰的把控逻辑思维细节，能够提升解答问题的效率。

结束语

综上所述，在三教理论的影响下，数学教学需要强化学生的思考能力，以情景设置来丰富学生的数学体验感，同时要强化师生、学生之间的交流互动质量，促使整个数学学习的过程是学生发挥主观能动性的过程，只有这样才能够真正实现数学教学效率的提升，同时也能够促使数学教学方法可以在反思中进行改革。

参考文献

- [1]何潇. 数学教学中“教思考教体验教表达”的认识与思考[J]. 陕西教育(高教), 2019(12): 24-25.
- [2]唐海军, 吕传汉. 数学教学为什么需要“教思考、教体验、教表达”——“三教”教学理念与实践的再探析[J]. 中小学教师培训, 2019(10): 51-55.
- [3]严虹, 游泰杰, 吕传汉. 对数学教学中“教思考教体验教表达”的认识与思考[J]. 数学教育学报, 2017, 26(05): 26-30.

浅谈如何打造小学数学趣味课堂

——以《前后》教学为例

陈梦婷

(湖北省宜昌市远安县旧县镇旧县中心小学 湖北 宜昌 444205)

[摘要]孔子曰：“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”学习知识最重要的是培养学生兴趣，使学生由被动参与转换为主动学习，积极参与到课堂中，快乐学习，提高学习效率，打造趣味课堂。

[关键词]小学数学趣味课堂兴趣

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2020.06.204

数学课堂是师生共同参与，互动、交流、发展的过程。新课标提出，数学课堂教学应激发学生兴趣，调动学生积极性，引发学生的数学思考，鼓励学生创造性思维，使学生主动积极参与到课堂之中。本文以北师大版小学数学一年级上册《前后》一课教学为例，浅谈如何打造小学数学趣味课堂。

一、“知”教材，“懂”学情。

一堂好课，离不开前期的备课与备学生，教师要认真钻研教材，了解本课三维目标，掌握本课在整个单元中的地位，抓住本节课的重点，突破难点，如此才能更好上好一堂课，使学生爱学、乐学。本课内容是北师大版小学数学一年级上册第五单元《位置与顺序》中的第一课时，主要让学生在具体实际情境观察中，认识物体“前后”的相对关系与顺序，本课是学生学习空间图形的启蒙，也是学生在生活中辨别方向的基础，为学生学习后面的空间几何奠定了基础。

一年级的学生认知水平处于启蒙阶段，还没有形成完整的知识结构，根据年龄特征，其思维方式主要以形象思维为主。课堂上，学生虽积极活跃，但注意力与集中力较差，主要依靠教师引导，因此教师需依据学生的年龄特征以及心理特征，多样化多形式调动学生兴趣，吸引学生注意力。

二、“现”情境，“趣”导入

数学课程标准指出：数学课堂要紧密联系学生的生活实际，从学生的生活经验和已有的知识出发，创设生动有趣的情境。导入是一堂课的开始，也是一堂课的关键。导入直接影响着学生是否能够快速地产参与到课堂中来，一个富有趣味的导入可以充分调动学生的积极性；数学来源于生活，课前导入环节要从学生的生活出发，通过情境再现，激发学生的求知欲与兴趣，打造一个趣味开端。

例如在《前后》一课中，老师通过让学生模拟森林运动会的现场，学生分角色扮演裁判、运动员。利用多媒体播放运动会进行曲，在裁判一声令下，运动员奋力冲下终点，教师利用手机拍下冲击瞬间，记录排名次序。使学生直观的形象地看到“森林运动会”这一场景，仿佛每一个人身临其境，在学生说一说，谁在最前面？谁在最后面？谁在谁的前面？谁在谁的后面？谁的前面有谁？谁的后面有谁？等一系列问题的同时，充分理解物体的前后位置关系。本课通过再现生活情境，吸引学生的眼球，调动学生的兴趣，打破课堂固定模式，敢于创新，让学生在一个快乐的氛围里有趣的进行学习。

三、“巧”提问，“妙”设计

提问，贯穿于整个课堂教学活动之中，那么如何提问可以吸引学生？什么样的问题可以使得学生感兴趣？基于“最近发展区”理论，毫无疑问，提问要依据学生已有的知识，并且要富有发展性，让学生在已有的知识水平上想突破挑战，激发学生的胜负欲。对于一年级的学生而言，提问，首先要简明易懂；其次，提问要由易到难、层层递进；最后，提问要富有趣味性，符合儿童的年龄特征以及心理特征。

例如在《前后》一课探究新知环节中，教师利用多媒体出示卡丁车比赛的主情境图，学生观察，教师提出：“2号车在几号车的前面，在几号车的后面？”这个问题主要让学生通过观察主情境图，让学生区分物体“前”“后”的位置关系。紧接着教师追问：“通过观察，你能说出图上车辆你所知道的位置关系吗？”从第一问题的被动问答到此问题的主动回答，培养并激发学生的发散思维，使学生成为课堂的主体，让学生学会自我思考；最后提出具有挑战性的问题，让学生在已有的知识水平上得到发展与提升。教师公布四辆车的位置关系（“2号车排在最前面，3号车在4号车的后面，1号车在最后面”），学生根据车辆位置关系来猜测比赛结果。类似于猜谜语的巧妙提问，有趣且富有挑战性，使学生在玩的过程中不知不觉学到了知识，体验了前后的相对性，不仅活跃了整个课堂氛围，同时也培养了学生的探索精神、树立了学生的数学信心。三个问题，由易到难，循序渐进，巧妙设计，很大程度上激发了学生的发散思维，使学生如同闯关游戏一般，好玩好学。

四、“玩”游戏，“促”巩固

检验学生是否掌握本节课知识点最好的方法就是练习巩固，面对枯燥的数学题，如何才能让学生爱做呢？数学小游戏必定是最好的方式之一，数学游戏不仅有利于激发学生的主动性、吸引学生注意力，同时将数学知识与游戏相结合，富于知识趣味性，有助于渗透数学思维；此外，数学游戏还有利于培养学生的自信心，利用游戏，打开了学生思维活动之门，让他们敢说敢玩敢闯，在游戏巩固中，整个课堂充满了趣味性与活力。

例如在《前后》一课中，教师设计了以下两个小游戏：游戏一，“你来说我来站”。一位同学当小小指挥官，说出其他4名同学前后的位置关系，参与游戏的4名同学根据指挥官的指挥按要求站队。此游戏充分调动了学生，让学生“动”起来，在站队游戏中潜移默化的检测出学生对前后位置关系是否真正掌握；游戏二，“男女生同台比赛，希沃小游戏连连点”。教师借助希沃白板，创设闯关小游戏，设置问题为“教室前面有什么？”游戏界面上分男女两个板块，分别掉落一些物品图片，如：闹钟、扫把、奖状、黑板等教室内的物品，选派男女生代表上台比赛，比赛开始后，参赛同学需点击出现在教室前面的物品，选对加分，选错不加分。此游戏，给予了学生展示的平台，激发了男女生的想赢的胜负欲，带动了整个班级的氛围，将数学知识与游戏相融合，让学生在玩的过程中“手动”“眼动”“脑动”，三者合一，真正做到快乐学习，趣味课堂。

总之，想要课堂充满趣味，不再枯燥乏味，教师要以学生为主体，精心设计教学环节，导入要有趣，提问要精彩，巩固要好玩，从而打造出一堂充满活力的课堂。

参考文献

- [1]于正军. 问题导学：让数学课堂焕发活力[J]. 新课程研究, 2017(07)