

浅谈教学组织的有效性在幼儿园数学教学中的作用

段茜

江西省南丰县东坪乡中心幼儿园

[摘要]内容的选择、环节设计、目标定位和师幼互动等方面的有效是构成教学活动有效性的重要成分，因此，本文以数学互动“守卫羊村”为例，梳理和分析数学教学的有效性。

[关键词]教学组织；幼儿园教学；教学活动

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.12.2139

一、改进和比较活动目标

教学的出发点和归宿都是教学目标，教学活动的指南也是教学目标，教学目标也是评价幼儿学习效果的重要依据。所以，从学科特点分析，必须要以数学学习的核心价值为中心；从表述分析，必须具有清晰、具体和可操作性；从年龄的角度分析，一个好的教学目标需要对学生有一定的挑战度。

改进前	改进后
用序数词较为准确的表示物体的位置；通过故事情境学会从两个方面判断事物。	利用情境学习比较快慢、高低、远近的方法，记录比赛结果，理解在不同场景中数字的意义。
在教师的引导下能够概括归纳相关的数学经验，记录比赛结果。通过分享经验和解决问题的过程发展分析和综合能力	利用统计的手段记录比赛结果，感受统计的意义。培养学生的观察问题，分析问题的能力。

比较：分析第一次活动的目标主要有两个方面的问题，首先是表达不够具体和准确。“用序数词较为准确的表示物体的位置；通过故事情境学会从两个方面判断失误”对教学目标的本意概括不够，和教学过程也不相符。“归纳概括相关的数学经验”也没有将目标具体化。其次是挑战性短缺。根据实际教学的案例分析，让学生目测比较四个中午比赛的速度快慢、远近高低并对其进行排序，对较大的幼儿来说不具备挑战性。因而，结合第一次活动目标表述上存在的问题和实际教学情况，调整和进了一些活动目标。分析改进后的目标表述可知，将“利用情境学习比较快慢、高低、远近的方法，记录比赛结果，理解在不同场景中数字的意义。”当成第一目标，实现当目标具体化和清晰化。利用数字比较来确定快慢、高低和远近的方法，实现对量的精确化判断，增强了挑战性。

二、比较和改进活动准备

具体形象的思维是学生思维的主要特点，教师在教学过程中应当抛弃机械师的灌输和强化训练的方式对学生进行教学，而应该引导学生利用直接感知，亲身体验与实际操作进行学习。此次互动利用课件创设了有趣的数学情境，利用多媒体演示课件来展示扔沙包、跳高和往返跑这三个比赛场景。利用课件的动态呈现吸引学生主动观察快慢、远近、高低，有利于抓住学生的注意力。在实际教学过程中，又对课件进行了多次调整和改进，更注重培养学生的数学思维。

改进前	改进后
1、课件准备关于豹子、斑马、大象和狮子四个动物的三轮比赛。第一轮：扔沙包；第二轮：跳高；第三轮：往返跑。 2、目测比较快慢、远近、高低。	1、课件准备关于豹子、斑马、大象和狮子四个动物的三轮比赛，增加了数字。第一轮：扔沙包（9米，7米，12米，5米）；第二轮：跳高（10米，12米，15米）；第三轮：往返跑（14秒，12秒，20秒，8秒）。 2、利用目测和比较数字判断远近、高低和快慢。

比较：改进前的课件中，主要利用目测的方式对快慢、远近、高低排列大小，以数学能力方面分析，主要考验的是学生的观察能力和排序记录能力。虽然对较大的幼儿来说较为有趣，但不具有足够的挑战性。改进以后的课件对每一项比赛的最后时刻增加了数字。如此以来，学生不仅可以通过目测判

断远近，来可以以数字为依据比较远近。将抽象的数字与感性的画面相联系，能更好地帮助学生积累经验。比较快慢是将数字从小到大排序，而比较高低、远近则是从小到大排列数字，借此对学生的数学思维能力提出挑战。

三、活动主体环节的改进和比较

实现“学数学”和“用数学”的统一才是一个好的教学活动的体现。《3-6岁儿童学习与发展指南》中对幼儿园数学较核心价值的表述为：“初步感知生活中数学的有用和有趣；感知和理解数量与数量关系；感知形状与空间的关系”。故而，通过创设的游戏情境实现更好的数学问题的情境，让学生感受和体会数字的实用性和趣味性，鼓励和支持学生的发现、尝试解决日常生活中需要用到的数学问题，感受数学的美妙与用处。数学体现思维，正是在思维密度和角度变化中“用”数学的过程中，学生就在“学”数学了。

节选：

改进前	改进后
（1）第一轮比赛：扔沙包 1、播放课件，看一看有哪些参赛者。 2、比一比，看谁扔得远？（目测） 3、记一记，每个动物分别得了几颗星。 老师示范：大象第一名，得了四颗星；狮子第二名，得了三颗星；第三名、第四名呢？（用星星数逐渐减少的方式记录得分）。 4、学生在操作纸上记录参赛动物的分数。	（一）第一轮比赛：扔沙包 1、播放课件，看一看有哪些参赛者。 2、比一比，谁扔的远？你是怎么得出结论的？（目测，比较数字）小结：这里的数字表示扔沙包的远近，数字大，扔得远。 3、记一记，每个动物分别得了几颗星。 老师示范：大象第一名，得了四颗星；狮子第二名，得了三颗星；第三名、第四名呢？（用星星数逐渐减少的方式记录得分）。 4、学生在操作纸上记录参赛动物的分数。

比较：改进前后的教学设计流程，主题环节比较了快慢、远近、高低，没有更长分的体现数字在其中的实用性和趣味性，而改进后增加了数字比较，属于一种数的排序，将量的排序用输的大小进行确定，增强了“数字运用增强了判断的精确性”观念。

幼儿园的教学应当同时关注趣味性和实用性，在设计教学过程中要充分考虑这两个要求。本篇文章是以一个具体的例子通过对比分析，体现教学组织的有效性的重要性，值得我们关注和学习。

参考文献：

- [1] 杨小涵. 小班幼儿数学教育生活化的实践研究[J]. 沈阳师范大学. 2016-05-01.
- [2] 方咪. 幼儿园数学区角环境创设研究[J]. 湖北师范大学. 2019-05-27.
- [3] 张馨尹. 农村5-6岁幼儿数概念发展研究[J]. 华中师范大学. 2013-05-01.