

小学三年级数学的趣味化应用题教学研究

刘晶晶

新疆喀什岳普湖县第二小学

摘要：小学三年级的学生由于其实际年龄和心理年龄较小，在数学教学过程中需要教师的有效引导。数学应用题教学不仅能够锻炼学生的思维逻辑，开发智力，还能不断增强他们的自主探索能力。因此，数学教师有必要将趣味化的教学方法与应用题教学相结合。本研究针对小学三年级数学应用题的趣味化教学展开相关探讨，提出了结合生活实际创设趣味情境、游戏化教学增强互动性、多媒体技术的运用、故事化教学激发想象力以及动手实践活动等策略。这些策略旨在提高学生的学习兴趣 and 积极性，促进他们对数学知识的理解和掌握，培养创新思维和解决问题的能力。

关键词：小学三年级；数学应用题；趣味化教学；生活实际

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-6261.2024.10.200

引言

小学阶段是学生智力开发和思维能力培养的关键时期，数学学习在其中扮演着重要角色。尤其是应用题教学，不仅是小学数学教学的重点，也是难点之一。传统的应用题教学往往过于强调解题技巧，忽视了学生的兴趣和积极性，导致很多学生对数学学习失去信心。鉴于此，如何将趣味化教学方法引入小学三年级数学应用题教学，成为教师亟需解决的问题。

一、当前小学三年级数学应用题教学的问题

（一）学生学习兴趣不高

学生的学习兴趣是影响学习效果的关键因素之一。然而，目前许多小学三年级的学生在数学应用题学习上普遍缺乏兴趣。应用题通常涉及多个步骤，需要学生具备较强的逻辑思维能力和抽象思维能力，而三年级的学生在这些方面尚未完全发展成熟。因此，面对应用题时，他们常常感到力不从心，进而产生畏难情绪。许多教师在讲解应用题时，往往采用单一的讲授方式，缺乏互动和趣味性。这种灌输式的教学方法容易让学生产生疲劳感和厌学情绪，难以激发他们的学习热情。

（二）解题思路不清晰

解题思路不清晰是小学三年级学生在数学应用题学习中遇到的另一个重要问题。解题思路的清晰与否，直接关系到学生能否正确理解题意并顺利解决问题。三年级学生的认知水平和逻辑推理能力尚处于发展阶段，面对复杂的应用题时，他们常常无法理清题目中的逻辑关系，导致解题思路混乱，进而影响解题的准确性和效率。

^[1]应用题解题通常需要经过审题、找出已知条件和未知条件、设立数学模型、进行计算等多个步骤。然而，许多学生在解题过程中缺乏对这些步骤的明确认识和把握，导致在实际操作中经常出现遗漏步骤或步骤混乱的情况。

（三）教学方法单一

传统的讲授式教学方法在应用题教学中占据主导地

位，在这种教学模式下，教师通常是课堂的中心，学生处于被动接受的地位。教师通过板书和讲解传授知识，学生则通过听讲和记笔记获取信息。这种单向传输的信息交流方式，缺乏互动和反馈，难以激发学生的思维和兴趣。每个学生的学习能力和理解水平各不相同，但传统的教学方法往往采用“一刀切”的方式，对所有学生采用同样的教学进度和方法，忽视了学生的个体差异。这导致一些学习能力较强的学生感觉内容简单无聊，而学习能力较弱的学生则感觉内容过于困难，从而失去了学习的兴趣和信心。

二、趣味化教学方法的理论基础

（一）建构主义学习理论

建构主义学习理论是由皮亚杰和维果斯基等著名心理学家提出的一种学习理论。它强调学习者在知识建构过程中所处的主动地位，认为学习是一个动态的、建构性的过程，学生通过与环境和他人的互动，主动地建构自己的知识体系。在传统的教学模式中，教师是知识的传授者，学生则是知识的被动接受者。而建构主义学习理论则主张教师应当成为学生学习的引导者和促进者，学生在学习过程中应当处于主体地位，主动参与到知识的建构中。^[2]这一理念与趣味化教学方法的核心思想不谋而合。趣味化教学方法旨在通过多样化、有趣的教学活动，激发学生的学习兴趣 and 积极性，使他们能够主动参与到学习过程中去。例如，在应用题教学中，教师可以通过设置情境、设计游戏等方式，将抽象的数学问题具体化、生动化，使学生在愉快的氛围中主动探索、思考和解决问题。

（二）多元智能理论

多元智能理论是由哈佛大学教育研究生院教授霍华德·加德纳提出的。这一理论认为，人类的智能不是单一的，而是由多种相对独立的智能构成的，包括语言智能、逻辑-数学智能、空间智能、身体-运动智能、音乐智能、

人际智能、自知智能和自然智能等八种类型。传统的教育模式往往只关注语言智能和逻辑-数学智能,而忽视了其他类型的智能,这导致许多学生的多元智能得不到充分的发展。

多元智能理论则主张尊重和关注每个学生的智能特点,根据他们的智能优势和兴趣爱好,采用多样化的教学方法,促进他们的全面发展。在趣味化教学方法中,教师可以根据学生的不同智能特点,设计多样化的教学活动,使每个学生都能够在自己擅长的领域中发挥优势,体验成功的乐趣。例如,对于具有较强空间智能的学生,教师可以通过几何图形的拼摆、数学模型的构建等活动,帮助他们理解和掌握数学知识;对于具有较强身体-运动智能的学生,教师可以通过数学游戏、角色扮演等方式,激发他们的学习兴趣和积极性。

三、小学三年级数学应用题趣味化教学策略

(一) 结合生活实际,创设趣味情境

将数学应用题与学生的生活实际相结合,是趣味化教学的重要策略之一。通过将数学问题置于学生熟悉的生活情境中,能够使抽象的数学概念变得具体、生动,增强学生对数学学习的兴趣和动机。^[3]例如,教师可以设计一些与学生日常生活密切相关的应用题,如购物、做饭、旅游等情境,让学生在解决这些实际问题的过程中,理解数学概念和方法。这样不仅能够激发学生的学习兴趣,还能提高他们解决实际问题的能力。

(二) 游戏化教学,增强互动性

游戏化教学是增强课堂互动性、提高学生学习能力的重要策略之一。通过将数学知识融入到有趣的游戏中,能够使学生在玩中学、学中玩,既能提高他们的学习兴趣和积极性,又能促进他们对数学知识的理解和掌握。例如,教师可以设计一些数学竞赛游戏,如“数学大富翁”“数学智力竞赛”等,让学生在游戏中的数学计算和解题竞赛,通过游戏的方式增强他们的数学思维能力和解决问题的能力。

教师还可以通过设计一些合作性游戏活动,促进学生之间的互动和合作。例如,教师可以设计一些小组合作的数学游戏,如“数学拼图”“数学解密”等,让学生在小组中进行合作和交流,共同解决数学问题。通过这些合作性游戏活动,能够培养学生的团队合作精神和沟通能力,同时也能增强他们的数学学习兴趣和信心。教师还可以利用一些现代教育技术,如数学游戏软件 and 应用程序等,进行游戏化教学。这些数学游戏软件 and 应用程序通常设计精美、操作简便,能够通过生动有趣的游戏情境和任务,引导学生进行数学学习和解题训练。

(三) 多媒体技术的运用

多媒体技术的运用是提升数学应用题教学效果的重要策略之一。通过多媒体技术,教师可以将抽象的数学

概念和问题具体化、形象化,使学生能够更直观地理解和掌握数学知识。^[4]例如,教师可以利用一些动画和视频资源,演示数学问题的解题过程和方法,使学生能够通过视觉和听觉的多重刺激,更好地理解数学知识,教师还可以通过制作多媒体课件,将数学问题的情境设计得更加生动有趣,吸引学生的注意力,增强他们的学习兴趣。

再者,多媒体技术还可以提供丰富的教学资源 and 工具,帮助教师进行更高效的教学设计和实施。例如,教师可以利用一些在线教学平台和资源库,获取各种数学教学资源,如教学视频、电子教材、数学游戏等,丰富课堂教学内容和形式;教师还可以利用一些互动教学工具,如电子白板、互动答题系统等,进行实时的课堂互动和反馈,提高教学的互动性和有效性。多媒体技术还可以为学生提供个性化的学习支持和指导。

(四) 故事化教学,激发想象力

故事化教学是激发学生想象力、提高数学学习兴趣的重要策略之一。通过将数学问题编成有趣的故事情节,能够使学生在愉快的故事氛围中,理解和掌握数学知识。例如,教师可以编写一些数学故事,如“数学王国的冒险”“数学侦探的奇遇”等,将数学问题融入到故事情节中,让学生在听故事的过程中,思考和解决数学问题。通过这种方式,能够激发学生的想象力和创造力,使他们在愉快的学习氛围中,增强对数学的兴趣和理解。

教师还可以鼓励学生编写自己的数学故事,让他们通过故事创作,表达对数学知识的理解和应用。例如,教师可以设计一些数学故事创作活动,如“编写一个数学探险故事”“设计一个数学谜语故事”等,让学生在创作过程中,思考和运用数学知识,增强他们的数学学习兴趣和能力。教师还可以利用一些现有的数学故事资源,如数学绘本、数学动画片等,进行故事化教学。这些数学故事资源通常设计生动有趣,内容丰富多彩,能够通过有趣的故事情节和形象的画面,吸引学生的注意力,增强他们的数学学习兴趣和理解力。

(五) 动手实践活动

动手实践活动是提高学生数学应用能力、增强他们对数学知识理解的重要策略之一。通过实际操作 and 实验活动,能够使学生在动手实践中,体验和理解数学概念 and 原理,增强他们的学习兴趣和动手能力。例如,教师可以设计一些数学实验活动,如“测量与计算”“几何图形的构建”等,让学生通过实际操作 and 实验,理解和掌握数学知识。通过这些动手实践活动,能够提高学生的数学应用能力和动手能力,使他们能够在实践中,体验和理解数学的乐趣 and 价值。

教师还可以设计一些与生活实际相关的动手实践活动,让学生在解决实际问题的过程中,应用和理解数学

知识。^[5]例如,教师可以设计一些手工制作活动,如“制作一个数学模型”“设计一个数学游戏”等,让学生通过实际操作和制作,理解和掌握数学知识。通过这些动手实践活动,能够提高学生的数学应用能力和创新能力,使他们能够在实践中,体验和理解数学的乐趣和价值。教师还可以通过设计一些合作性的动手实践活动,促进学生之间的互动和合作。例如,教师可以设计一些小组合作的数学实验活动,如“合作完成一个数学项目”“设计一个数学实验”等,让学生在小组中进行合作和交流,共同完成数学任务。通过这些合作性的动手实践活动,能够培养学生的团队合作精神和沟通能力,同时也能增强他们的数学学习兴趣和信心。

四、案例分析

在小学三年级数学应用题的趣味化教学中,我尝试将建构主义学习理论和多元智能理论融入课堂教学,下面我们以下以人教版小学三年级数学教材中的《倍的认识》和《分数的初步认识》两个章节为例,详细讲述我在实际教学中的操作和策略运用。

(一) 案例一:《倍的认识》

在《倍的认识》这一课的教学中,我采用了游戏化教学策略,设计了一个有趣的数学游戏——“倍数大挑战”。课前,我准备了一些彩色卡片,上面写有不同的数字,并准备了一些小奖品作为激励。课堂开始时,我通过一个简单的故事导入:“在一个神奇的数学王国里,所有的数字都有自己的倍数伙伴,比如2的倍数伙伴有4、6、8等,3的倍数伙伴有6、9、12等。今天,我们要进行一场‘倍数大挑战’,看看谁能最快找到这些倍数伙伴。”

接着,我在黑板上写下几个数字,如2、3、4,并让学生们讨论这些数字的倍数。例如,我问:“2的倍数有哪些?”学生们纷纷举手回答:“4、6、8、10……”然后,我让学生们分组,每组领取一套数字卡片,进行倍数配对游戏。游戏规则是:每组根据卡片上的数字,找出其倍数,并将倍数卡片排在数字卡片后面,最先完成的一组获胜。在游戏过程中,学生们表现出极大的兴趣和热情,纷纷参与讨论和配对。有的小组动作迅速,很快找出了倍数并完成配对;有的小组遇到了一些困难,我就及时给予提示和指导。例如,有一组在找3的倍数时漏掉了9,我提醒他们重新检查,并解释了9是3的倍数的原因。游戏结束后,我请每组展示他们的配对结果,并进行检查和点评。通过这种游戏化的教学方式,学生们不仅快速掌握了倍数的概念,还在互动中体验到了学习数学的乐趣。

(二) 案例二:《分数的初步认识》

在《分数的初步认识》这一课的教学中,我采用了故事化教学和动手实践相结合的策略。课前,我准备了一些纸质的“披萨”模型,分别切成不同的份数,如2份、

3份、4份等。课堂开始时,我讲述了一个关于披萨的故事:“小明和小红是好朋友,他们非常喜欢吃披萨。一天,他们买了一块大披萨,想要平分这块披萨。小明说:‘我们可以把披萨切成两份,每人一份。’小红说:‘不如我们把披萨切成四份,每人两份吧!’于是,他们开始争论如何切分披萨。今天,我们就来帮小明和小红解决这个问题。”

接着,我出示一块“披萨”模型,并将其切成两份,问学生:“每份占整个披萨的几分之几?”学生们纷纷回答:“一半。”我在黑板上写下 $\frac{1}{2}$,并解释了分数的含义:分母表示把一个整体分成几份,分子表示取其中的几份。然后,我又将另一块“披萨”模型切成四份,问学生:“每份占整个披萨的几分之几?”学生们回答:“四分之一。”我在黑板上写下 $\frac{1}{4}$,并进行解释。在学生初步了解分数概念后,我将他们分组,每组分发一套“披萨”模型和分数卡片。我对学生们说:“现在,请大家用手中的模型和卡片,来表示不同的分数。例如,将‘披萨’切成3份,表示 $\frac{3}{3}$;将‘披萨’切成4份,表示 $\frac{4}{4}$ 。”学生们开始动手操作,通过切分和匹配卡片,理解和掌握了分数的基本概念。动手实践活动结束后,我请每组展示他们的作品,并讲解他们的操作过程和心得体会。学生们在展示中相互学习,进一步巩固了对分数的认识。

结语

通过结合生活实际创设趣味情境、游戏化教学增强互动性、多媒体技术的运用、故事化教学激发想象力以及动手实践活动等策略,可以有效提高小学三年级数学应用题教学的趣味性和吸引力。这些趣味化教学策略不仅能够激发学生的学习兴趣 and 积极性,还能促进他们对数学知识的理解和掌握,培养创新思维和解决问题的能力。总体而言,这些趣味化教学策略为小学三年级数学应用题教学提供了新的思路和方法,教师应根据实际教学情况灵活应用,不断改进和优化教学方式,努力提高数学教学的质量和效果,促进学生数学素养的全面发展。

参考文献

- [1] 陈福阳. 浅谈小学三年级数学的趣味化应用题教学[J]. 读与写:中旬, 2021(4): 0114-0114.
- [2] 陈福阳. 浅谈小学三年级数学的趣味化应用题教学[J]. 女报:时尚版, 2021(4): 0114-0114.
- [3] 高卫星. 浅谈小学三年级数学的趣味化应用题教学[J]. 软件(电子版), 2020(1): 132.
- [4] 孙红. 小学三年级数学的趣味化应用题教学[J]. 试题与研究:高考版, 2020, 000(017): P. 58-58.
- [5] 唐丽. 小学三年级数学的趣味化应用题教学[J]. 文渊(高中版), 2019(11): 683-684.