

让小学生快乐学习数学的实践与体会

朱桂安

(桂林市临桂区四塘镇自信小学 广西 桂林 541000)

[摘要] 数学课程标准指出: 数学教学要“充分发挥学生学习的积极性与主动性。更新教师的观念, 有利于学生主动探究问题的能力培养。”如何实施这一理念? 本文从小学数学教学出发, 根据小学生好动、好奇特点, 结合教材实际, 提出有益的观点和见解: 把游戏引入课堂, 寓教于乐, 激发学生积极性, 培养学生数学兴趣, 提高学生探究问题能力。有一定的现实意义和借鉴意义。

[关键词] 小学数学; 快乐学习; 游戏活动

小学生天性活泼, 喜欢游玩。在数学教学中引入游戏, 激发学生快乐情感, 活跃课堂氛围, 放松学生心情, 让学生以更好的精神状态投入数学学习, 可使学生学到很多书本以外的东西, 学生知识更丰富, 数学兴趣更深厚, 把学习数学当作一件乐事, 从而爱上数学, 有利于培养学生主动探究数学的兴趣与能力。

一、提出快乐学习数学的背景与原因

有一次, 我在报纸上看到一则消息: 一位美国教育专家深入中国学校考察访问, 看到我国的教育现状后讲了一段这样的话: “在中国的课堂上, 只见所有的孩子都是腰杆挺直, 双手背后, 双脚并齐。老师讲课的时候, 学生们鸦雀无声; 老师提问的时候, 学生们无声地举手的姿势都是统一规范的。这样的场面犹如到了军营一般。在让人感到神圣与威严的同时, 也让人感到巨大的压抑和束缚。”这段话揭示了一个问题: 中国的教育过于严肃, 课堂教学缺乏生机, 枯燥无味, 学生的思维能力受到束缚, 聪明才智和创新思维无法充分发挥。对此, 我结合实际思考, 觉得在小学数学教学中引入游戏, 寓教于乐, 学生就会获得快乐学习机会, 课堂教学效益就会达到最大化。

二、如何在数学教学中实施快乐学习

(一) 理论依据

实践论认为: 数学教学中, 利用学生好动、好奇特点, 把游戏引进课堂辅助教学, 激活课堂气氛, 唤醒学生意识, 张扬学生个性, 调动学生数学兴趣, 很有必要。因为, 游戏可为教师提供丰富的教学素材, 也为学生提供参与教学活动的机会, 还可促进学生间的情感交流, 培养学生自主探索数学知识, 掌握数学思想和数学方法, 获得丰富数学知识。因此运用游戏作为数学教学切入点, 寓教于乐, 方法难得可贵, 老师们都可尝试一下。

(二) 教学实践

如何寓教于乐? 如何让学生在快乐气氛中学习数学? 这是一个值得探讨的课题。笔者长年从事小学数学教学, 现举几个案例谈谈我在这方面的实践与体会。

案例一:

教学《人民币》内容时, 由于小学生缺乏参与市场买卖实践体验, 对人民币印象不深, 感到有点陌生, 学习热情不易调动。针对这种情况, 我为学生创设了一个数学游戏, 即模拟了一个购物场景: 虚拟“文房四宝”等文具货物, 让学生分别扮演售货员, 顾客, 营造购物情境, 通过买卖过程中的取货、接货、取币、付币、找币等过程, 为学生认识人民币提供机会, 解决生活中的实际问题。

案例二:

教学《统计》时, 我为学生创设完成“调查报告”游戏情境, 让学生的个性和能力在游戏中得到充分展示与发挥。这种游戏, 实是一种开放性的学习, 能激发学生兴趣, 使学生个性需要得到满足, 心灵也得到了解放。

案例三:

教学《数点块》教学时, 通过让学生掷“数点块”学具, 让学生对这部分内容产生深刻影响, 激发学生探究兴趣, 在反复玩“数点块”游戏中, 学生掌握了数学知识, 达到预期教学目的。实践发现: 学生第一次玩“数点块”游戏, 初步感受“数点块”

到底是什么, 激发学生探究兴趣; 在第二次玩“数点块”游戏, 学生在合作交流中, 一起求出“数点块”和, 发现其中秘密, 一个“数点块”可拆成两个“数点块”三个“数点块”; 第三次玩“数点块”游戏, 探究出个现象或规律: 在“数点块”过程中, 向上出现的点数是不确定的。

教学《数点块》时, 为探究“点数和”这个内容, 我要求学生进行小组合作掷“数点块”, 2人或3人一组, 大家一起玩, 每个学生都有机会参与, 从中体会游戏的快乐, 迸发出积极向上的乐观情绪。

案例四:

教学《角和直角》时, 我深入学生当中, 调查了解学生对“角”的认知情况, 结果发现, 学生对“角”印象不深, 没有什么概念。他们心目中的“角”, 就是物体表面突出的部分, 与教学中的“角”有着原则上的差别, 或是很大的差异性。所以, 让学生对“角”有正确概念, 老师要开支脑筋, 重视这个教学环节。为让学生正确认识“角”我让学生做用“橡皮泥”和“小棒”搭角游戏。通过这个游戏, 学生正确认识了“角”, 初步建立了“角”概念。此外, 我又为学生设计了一个“用不规则的彩纸来折角”游戏, 通过学生折出的不同的两种角, 引出用三角尺验证直角方法, 培养学生创新意识, 提高学生解决问题能力。还让学生做“小魔术师”游戏: 动手剪去长方形一个角, 看看被剪后的长方形变成了多少个角? 这些角中, 哪些是直角? 这个游戏, 激发了学生对数学的兴趣, 开启了学生的发散思维。学生给出的答案, 具有开放性与多样化特点。大家互相借鉴, 资源共享, 知识互补, 增长了知识, 扩大了视野, 增添了对数学兴趣。

案例五:

教两位数乘法时, 我在黑板上列出: 91×99 、 81×89 、 71×79 、 61×69 (依次递减) 等8个算式, 也把学生分成8个小组, 以竞赛形式进行。看哪个小组的任务完成得快, 并且答案准确。时间规定2分钟。学生进入游戏状态。到了时间, 我问完成了没有? 结果, 没有一个小组完成。我开玩笑说, “这么简单的题目, 你们怎么都没完成。如让我来完成, 一看题, 就能说出答案。”学生听了, 感到疑惑。对我投以质疑目光。有学生还说: “朱老师, 现在你就给我们说出答案来, 好吗?” 学生对我的质疑, 正中我的下怀。我立即把答案说出。经过当场验证, 答案正确无误, 学生个个瞠目结舌。我抓住契机, 教会学生“速算与巧算”方法。

结语

在数学教学利用游戏辅助教学, 可让学生从抽象的数学知识或概念中解放出来, 感受到数学知识的现实性和趣味性, 发现生活处处有数学, 时时可以学数学, 数学与生活息息相关, 不可分割。只要懂得观察生活, 分析生活, 体验生活, 就能掌握很多数学知识, 学会从数学角度出发, 发现生活中的数学问题, 掌握解决这些问题的方式方法, 让每个学生都能学到有益的数学、自己所需要的数学。

参考文献

[1] 朱爱玲. 发展思维: 小学数学核心素养的具体体现[J]. 辽宁教育. 2018 (03)