

娱乐性教学如何融入初中数学课堂探究

白丽慧

(内蒙古兴安盟科右中旗巴彦呼舒第二中学 内蒙古 兴安盟 029400)

【摘要】初中生的心理发育还尚未成熟,其爱玩、贪玩心理是非常重的,所以在学习中很难长时间集中注意力,继而对其学习效果产生不良影响。因此,在初中数学教学中,教师也可以结合初中生现阶段的心理特征,将娱乐性教学引入进来,满足学生的需求,使得教学效果达到最佳。

【关键词】初中数学; 课堂教学; 娱乐性

初中数学课程要实现与小学课程的对接的同时,还应该培养学生高中数学的思维,所以在教学的过程中教师更应该注重学生应用能力和记忆能力的培养。但是结合中学生自身的心理特点,这两种能力的培养都不能调动学生学习的主动性和积极性,这就需要教师在课堂设计的理念上进行进一步的创新与改革。

1 娱乐性教学在课堂中的作用

1.1 培养学生对初中数学的学习兴趣

娱乐性教学的意义在于利用数学游戏帮助学生更快更准确的获得知识,也可以通过这样的数学游戏为接下来要学习的知识点做好准备工作。例如,在课堂中教师可以带领学成完成折纸类的游戏,折的东西可以针对学生自己的喜好来进行选择,折好后将纸张重新打开,在整张纸中找寻全等三角形、相似三角形等,这样可以很直观的让学生发现所要讲授的几何问题。

1.2 娱乐性教学能够满足学生个性化的需求

传统的教学方式中,教师只需要考虑大部分学生对所学知识的接受情况,这样就会产生两个比较大的极端,基础知识较好的学生觉得教学过程过于拖沓,而基础知识不好的学生反而感觉听不懂,跟不上。而在数学游戏的环节,教师完全可以根据学生不同的学习水平设置不同的游戏难度,例如在面积计算的知识点,教师制作一些基础模型,让学生计算其面积和体积,基础知识好的学生模型的选择上尽量用一些复杂的,计算难度大一些的,相反基础知识不太好的学生选择一些简单的模型,另其在动手操作的环节,找回学习的自信。

1.3 提高数学教学的趣味性

在数学教学中,教师要想切实的提高教学实效,就一定要提高教学的趣味性,只有这样才能让学生学得轻松、愉快,真正的实现寓教于乐。而娱乐性教学在数学教学中的融入,就可以达成这一目标,促使趣味课堂得到真正的构建,为教学活动的顺利开展提供更加坚实的保障。

2 数学游戏在课堂上的应用

2.1 用分解法进行课程讲解

在游戏之前教师需要通过讲授使学生对本单元知识点有一定的掌握和了解,在讲解过程中尽量避免“填鸭式”的教学方式,利用直观的图片 and 多媒体技术把知识点进行分解。当然这不仅需要教师课程设计的用心,还需要教学在教学设备上加以投入,有了学校的政策支持,才能将娱乐性教学真正的得到落实。

2.2 小组团队协作

学生自己主动的学习,用积极的态度面对复杂的知识点,这是所有教师最愿意看到的画面,而处在青春期的学生对教师的“耳提面命”往往不是很认真听,他们往往相信自己的同龄人,所以在娱乐性教学的一个重要环节,便是让他们形成一个小队,小队之间的竞赛可以促使他们集体意识的增强,为了整个团队,任何一个学生都不愿意成为拖后腿的落后分子,学生之间的互相促进会起到事半功倍的效果。

2.3 实行师生互换,构建和谐关系

在以往的数学教学中,部分教师在课堂中占据的主导性非常强,导致学生主体地位的丧失,使得学生在数学学习中的动力、兴趣大打折扣,很难将学生的主体作用展现出来。因此,在娱乐性教学的导向下,教师也可以进行师生互换,促使师生间的关系更加和谐,使得教学的娱乐性大大增强。

例如,在讲解《二元一次方程组》一课的过程中,当教师为学生讲解完解法之后,一定还有部分学生不是很清楚,存在着比较模糊的印象。因此,在这时,教师就可以实行角色互换,让一些已经掌握的学生到讲台上充当小老师的角色进行二次讲解,这样可以大大的消除学生在课堂中的紧张感,使得教学的趣味性、娱乐性大大增强,保障教学活动的持续、有效开展。

2.4 处理好游戏中的所有细节

首先教师在游戏设置时题材要选择适当,不能有太过复杂的计算题和证明题。游戏的内容需要与教学目的相符,合理的游戏规则和游戏程序,在评分环节也应该秉承公正、公平、公开的态度,一定不要让学生觉得游戏就是换个方式做习题,这就失去了娱乐教学的意义。其次,既然是游戏便是要所有人愉快、积极地参与,而不是每次都局限于几个人。最后,游戏后需要引导学生从新思考,分析游戏中成功或者失败的原因,游戏中对应的知识点是什么,通过这样的总结才不让游戏失去教学的目的。教师是游戏的组织者也是整个课堂的导演,千万不能放任学生自行游戏,自己用平淡和冷漠的态度在一旁观看,要在恰当的时间节点上调节活跃气氛。

2.5 使用游戏测试教学效果

教学结束后,老师需要对学生随机检查。然而,仅仅采取考试形式不仅会增加学生的压力,还会消除学生对数学的兴趣。完成新知识后,教师可以继续采用游戏化教学,并使用游戏进行章节测试。在游戏过程中,学生会更喜欢数学,教师可以轻松测试学生的学习成果。例如,教师可以建立一个情景:很久以前,一个聪明的王国大臣发明了国际象棋并将其献给了国王。因为国际象棋非常有趣,国王对国际象棋着迷,并且由于国际象棋的发明者,国王承诺满足大臣的任何要求。大臣说:请国王给我一些米饭。只需用棋盘计算,第一格是1粒米,第二格是2粒米,第三格是4粒米,然后是8粒米,16粒米,32粒米一直填满了第64个网格!你是傻瓜,就要点米饭吗?国王笑了。大臣说:我担心你的库房里没有那么多谷物!老师可以询问学生国王是否能满足大臣的要求,并通过学生的答案判断学生是否掌握了知识。利用学生感兴趣的故事进行测试,可以激发学生强烈的好奇心和学习欲望,让他们快速投入数学知识的应用,审视和巩固效果,加强人文数学教育。

3 结束语

素质教育在我国已经推行了很多年,不论是学校还是社会都对学生综合素质水平有了更高的要求。传统的教育手段由于其过于枯燥,已经不能满足目前数学教学的需要,这就要求教师不断开展各种类型的改革活动,激发学生对数学这个理论性较强的科目的学习兴趣和好奇心,从根本上提升学生数学的综合素质,为接下来难度系数更大的高中数学学习打下良好的基础。

参考文献

[1] 塔长征. 娱乐性教学融入初中数学课堂的新探索[J]. 课程教育研究, 2018(51): 64.

[2] 欧良波. 数学游戏在初中数学课堂中应用的研究[D]. 鲁东大学, 2014.

[3] 鞠丹. 数学游戏融入初中数学课堂教学的行动研究[D]. 东北师范大学, 2010.