

小学数学趣味性教学方法与途径研究

姚明宣

(广西兴业县小平山镇留守儿童关爱学校 广西 兴业 537800)

【摘要】小学数学趣味性教学研究,以趣味性教学为核心,从将生活中的趣味数学知识有效融入到课堂、推展学生思考问题的思维性提高学生解决问题能力、增加数学课堂趣味实践探索活动三方面制定有效策略,达到创新数学教学的目的。

【关键词】数学教学;趣味设计;思维能力;实践探索

新课改教学背景下,小学数学教学从传统呆板的教学模式积极转化,在课堂教学中增添趣味性教学策略,让学生能够在趣味游戏以及情景中感受到学习的快乐,以此来提高学生数学学习积极性,无形中锻炼学生的数学思维,积累更多数学学习经验,为后期数学知识的学习与应用奠定基础。趣味性教学实际应用必须以有效的策略为载体,这方面是数学教学创新的重点。

一、将生活中的趣味数学知识有效融入到课堂

知识来源于生活应用于生活,数学知识具有较强的逻辑性,学生如果不能很好的理解,在实际应用中会遇到很多困难。小学生的思维能力、课堂注意力等都不够理想,需要教师的有效引导。数学课堂教学中,教师积极将数学知识与生活知识相融合,制定有效的趣味性教学计划,引导学生主动去思考数学知识。以生活中常见的事项为载体,学生对数学知识的陌生感降低,便于理解。充分发挥出生活知识与数学知识之间的客观联系,设定多元化教学模式,发挥出趣味教学的吸引学生注意力、引导学生学习与探索等优势。学生面对生活化的数学知识能够产生去学习与研究的冲动,并且在学习中体会到数学的乐趣,再将其应用到生活中得以巩固。

二、推展学生思考问题的思维性提高学生解决问题能力

对于学生来讲,思考问题大部分以教师指导的角度展开,尤其是小学数学教学中,学生很少主动转换数学思维,从其他角度解决问题。对此数学趣味性教学课堂设计中,提高对思考切入点多角度分析能力。数学知识点涉及范围广,但是知识点的运用十分具体且明确。教师在进行趣味课堂设计中,利用问题作为引导学生思考的载体,凸显出问题从不同角度下所展现的多变性,学生能够从其他方面思考数学内容,抓住思考的关键点,并且寻找到解题答案,从中体会到数学知识探索的乐趣。

例如:已知一张桌子的价钱是一把椅子的10倍,又知一张桌子比一把椅子多288元,一张桌子和一把椅子各多少元?教师在讲解这道题期间,首先引导学生认识到此题中涉及的知识点,考验学生对乘法的应用。鼓励学生对问题进行猜想并且加以讨论。此题解题学生需要从已知条件展开,由已知条件可知,一张桌子比一把椅子多的288元,正好是一把椅子价钱的(10-1)倍,由此可求得一把椅子的价钱。再根据椅子的价钱,就可求得一张桌子的价钱。解:一把椅子的价钱:288÷(10-1)=32(元)一张桌子的价钱:32×10=320(元)答:一张桌子320元,一把椅子32元。在思考过程中,学生不仅能够得到正确的答案,同时还能够体会到解题思考中得到答案成果的喜悦。

三、增加数学课堂趣味实践探索活动

趣味性数学课堂教学创新,积极在数学课堂中增加趣味实践活动,以此环节学生数学知识学习中的疲劳感,并且锻炼学生的逻辑思维,吸引学生的注意力。通过趣味性的知识元素,丰富课堂教学结果,组织学生进行数学知识探索,完成教师布置的趣味知识学习任务。学生在相互合作与帮助下,完成教师布置的任务的基础上,逐渐形成创新性思维,更加轻松的掌握数学知识。

四、改进教学模式,将影像和教学实践相结合

信息技术在小学数学教学当中的发展和进步让很多教师意识到信息技术对于提高教学的趣味性的重要性。在传统的教学模式中,学生在课堂上只能被动地接受教师所教授的知识,导致课堂的学习氛围不足,学生很难提起学习数学的兴致。究其原因,主要有两个方面:一方面是因为教师和学生缺乏有效的沟通,导致教师不了

解学生的基础水平和学习能力,害怕因为和学生的互动而耽误教学的进程,另一方面则是因为学生已经比较习惯传统的教学模式,在课堂学习的过程中已经逐渐丧失了自我思考和探究的意识,过分地依赖教师的教学。而利用信息技术的优势,将影像和教学内容相结合,则可以很好地对传统的教学模式进行改进,优化课堂教学的方式和内容,提高学生对于数学的学习兴致。

例如,在讲授“长方体和正方体”一课时,首先,教师就可以利用信息技术的资源整合优势,在网上搜集并下载一些和本节课有关的教案案例,并加以参考和借鉴,进而及时发现和弥补自己所设计的教案中所存在的不足之处。接着,教师可以向学生展示一些形状各异的立体图形,让学生来判断当中哪些是长方体和正方体,通过学生的观察和判断,进而让学生对于什么是长方体和正方体有所了解,然后,教师可以把本节课当中需要学生理解和掌握的内容制作成PPT课件,利用PPT课件的优势对这些内容进行整理和优化。最后,教师可以就本节课的知识内容让学生自己动手制作一些长方体和正方体,并把所制作的图形在课程上进行分享和展示。

五、开展实践活动,让学生感受到数学的魅力

在小学数学教学当中开展趣味性的实践活动是实现有效课堂的有效构建的基本选择。趣味性教学作为提高小学数学教学的质量和水准,提高学生对于数学学习兴趣的重要手段,如何在具体的实践活动中让学生感受到数学的魅力是当前小学数学教学最需要考虑和解决的一大难题。就目前的小学数学教学来看,无论是教学实践活动的开展过程,还是具体的实施和操作步骤等,都缺乏有效的方法作为指导,同时有些教师不成熟的教学实践活动的开展不仅没有有效地提升课堂教学的质量和水准,反而一定程度上影响了小学数学有效课堂的有效构建。为此,我们的教师在开展数学教学实践活动的过程中,应该根据学生的实际学习情况和教学内容,设计符合学生的活动内容,通过学生积极踊跃地参与活动,进而让学生在活动中感受到学习数学的乐趣。

结束语:

综上所述,趣味性数学教学是创新数学教育,锻炼学生数学学习能力的有效手段。数学教学中,利用数学知识制定多元化课堂教学结构,组织趣味性数学实践活动,利用学生对数学学习思考与练习的契机,更好的渗透生活中的数学知识,培养学生数学知识应用能力,营造更加轻松活跃的数学课堂氛围,提高小学数学教学质量。

参考文献

- [1]曾洋.小学数学教学中趣味性教学方法的分析[J].华夏教师,2019(36):64.
- [2]吴文君.浅谈小学数学趣味性教学方法与途径[C].教育部基础教育课程改革研究中心.2019年中小学素质教育创新研究大会论文集.教育部基础教育课程改革研究中心:教育部基础教育课程改革研究中心,2019:90.
- [3]曲树献.小学数学趣味性教学方法与途径研究[J].中国校外教育,2019(14):76-77.
- [4]陈晓霞.小学数学趣味性教学方法与途径研究[J].课程教育研究,2019(16):58.
- [5]陈玲玲.浅谈小学数学趣味性教学方法与途径[J].中国校外教育,2018(32):105-106.

小学数学课堂中数学游戏的设计与融入

万德勇

(重庆市渝北区南方玫瑰城实验小学校 重庆 401120)

【摘要】以理论结合“游戏化”教学实践,从教与学展开讨论,在游戏化教学策略设计和活动实施上提出一些想法,呈现一些实践性的做法,以技术助力小学数学教学,实现快乐、高效的课堂。

【关键词】小学数学;游戏化教学;融入

传统数学课堂,以“教师讲授学生听,教师布置学生练”为特点,是学生被动接受知识的过程。内容与形式缺乏吸引力,学生的学习兴趣激发不够,学习缺乏主动性,很容易对学习产生厌倦。从心理学动机角度分析,儿童对游戏本身的兴趣不需要外界刺激就能产生。在基础教育初级阶段,将精心设计的学科游戏和课堂教学有机地结合,是很有价值的。

一、开展游戏化教学的原因

借助网络和各种互动平台开展数字化游戏的设计,将互动元素引入教学环节,开展“游戏化”学习活动是非常好的途径。在游戏中,学生可根据自己的情况,自由选择不同的难度或不同的学习材料,在游戏情境中激发学习兴趣,在“玩游戏”中开展轻松愉快的个性化学习,沉浸于游戏,获取知识和信息。在教师的组织下,

学生能主动投入创造性的思考,开展即时的游戏化评价,让课堂更生动,学习更高效,评价更有趣,并在游戏化的即时评价中获得快乐,提升学习兴趣,从而掌握知识、培养能力。

这里主要介绍以互联网为基础,借助数字化游戏或者互动教学平台,开展教学设计和活动实施的一些实践与思考。

二、“游戏化”设计实现课堂情境的创新

皮亚杰认知理论认为,小学生正处于前运算阶段和具体运算阶段,儿童还需要通过语言、模仿、想象、符号游戏和符号绘画来发展符号化表征图式。小学生对知识的获取很大程度上还取决于自己的知觉,他们更相信眼睛看到的事实和自己尝试或探索后的真相。教学情境的创设与教学内容相适应的具体环境或氛围,使学生在身