

# 基于情境创设下的小学数学课堂高效教学模式构建探讨

李洋

辽宁省大连市甘井子区锦华小学

**摘要：**由于小学生所展现出的身心能力并不全面，性格也不成熟，较容易受到外部环境的干扰，因此在学习数学学科时，十分容易出现注意力不集中，开小差的情况，或者是由于数学学科的抽象性较强，学生的思维无法进入状态，无法跟上教师的节奏。这必然会对整体课堂教学质量产生影响，更加突出使用情景教学模式的必要性，除了能够保证学生的注意力集中之外，也有利于促进课堂教学质量的提高。

**关键词：**情境创设；小学数学；课堂创新

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2022.02.103

## 引言

本文主要探讨小学数学课堂之上关于情景创设教学模式的应用路径，通过多样化进行创设来丰富课堂表现形式，结合教材内容以及教学目标，提高情景创设的针对性和目的性，借助情境创设激活学生的学习意识和主动探索欲望，促进传统教学模式的调整，保持学生思维的活跃，推动课堂教学质量的提升。在该过程中，小学数学教师需要深刻认知情景，创设仅仅是教学的辅助工具，最终应当回归于教学内容的本质。

## 一、小学数学课堂情境创设的基本原则

数学课堂之上的情景创设应当有一定的目的性，首先需要结合实际教学内容，其次需要服务于教学目标的实现。如果只关注情境的创意性和趣味性，缺少与教学内容的衔接，这显然和数学学科的教学初衷不相符。当代教育重视对学生核心素养的培育，因此小学数学学科教学工作的进行也需要紧密围绕学生的数学核心素养的培养展开。这必然需要创新情景的支持，用于点燃学生的学习兴趣。因此数学课堂之上的情景创设应当遵循趣味性原则。思考性原则是指所创设的情境能够点拨学生的思维，鼓励学生进行思考，引导学生探究背后的数学知识和规律，保持学生思维的活跃，积极主动参与数学课堂。

## 二、小学数学情境教学现状

在小学数学教学中，部分教师并未遵循趣味性原则创设教学情境，情境创设的素材选择不合理，过度重视情境教学效果，导致教学情境不符合学生“胃口”，进而影响了其他授课环节，教学目标无法实现。此外，教师并不了解学生兴趣，忽视了对生活元素的应用，将自

己作为课堂核心，师生、生生之间缺少互动的机会，整体课堂沉闷、乏味。久而久之，学生便丧失了参与的兴趣。由此可见，缺少趣味性的情境教学模式已经对小学数学教学质量产生了严重的影响。当前，大部分小学数学教师在授课期间所采用的情境教学模式形式单一，不能完全理解情境教学的内涵和本质。长此以往，学生在同一情境中便产生了疲惫感，逐渐失去学习兴趣，导致课堂上逐渐出现各种问题。同时，在课堂教学中，教师并没有针对学生的情况进行全面、客观的分析，导致学生无法掌握数学中的重难点知识，教学情境创设无效。教师只根据自己对情境教学简单的了解进行授课，而学生的学习需求被忽略，导致学生长时间处于被动的学习状态中，学习质量不断下降。

## 三、小学数学课堂上情境教学的运用策略

### （一）创设直观情境，利用现代科学技术

当前，很多课堂上存在着“一根粉笔、一块黑板、一本教材、一张嘴”的教学模式，大多数教学内容都依靠教师用粉笔、黑板为学生展示。由于数学知识具有一定的抽象性、复杂性，这对以形象思维为主的小学生来讲，学习难度较大，而且这种枯燥的方式也会让学生对数学学习产生抵触心理。如今，科学技术快速发展，一种新兴技术正在教学中广泛运用，即信息技术。这种技术能够将声音、图像、动画、文字等融为一体，不仅能简化数学知识，还能将抽象知识形象地展现出来，比较符合小学生的认知特点，能最大限度地激发学生学习兴趣。以“图形变换”相关知识为例，虽然学生之前学习过相关的知识内容，但也只能理解表面知识。这节课的主要教学目标是引导学生深度学习相关的图形变换知

识, 让学生了解图形所具有的对称特点, 并能掌握点、线、面之间的关系, 这部分知识学习难度较大。对此, 教师就可以利用信息技术开展教学, 为学生创设直观教学情境, 播放图形90度旋转的过程, 并适当运用慢放功能, 展示图形变换的细节, 让学生看得更清楚。这能够帮助学生进一步学习知识, 深入理解图形的性质和特点, 为学生提供广阔的探索空间, 使学生的思维能力得到提升, 并逐渐形成良好的空间观念。游戏教学情境主要指的是, 将某一个数学知识点作为核心, 通过游戏的形式开展数学活动的一种教学手段。游戏情境具有多种特点, 如趣味性、知识性等, 这是小学生最喜欢的一种授课方式。所以, 教师可以针对性地为学生创设游戏情境, 全面培养学生的合作意识, 让学生在在游戏中获取更多的数学知识, 感受到数学学习的乐趣。例如, 在讲解“认识方向”的相关知识时, 教师可以创设以下游戏情境: 首先, 将班级学生分成人数相等的小组, 每个小组的学生都带着不同类型的动物头卡, 然后开展“我要回家”的游戏, 让学生随心所欲、自由自在地模仿小动物的动作, 在欢乐的音乐背景下真正找到自己的家。在游戏结束后, 教师可以引导学生讨论、分享自己是怎样找到“家”的, 运用了什么办法。教师通过这样的教学模式, 能帮助学生自由地发散数学思维, 使学生脱离传统课堂的束缚, 同时也能充分体现出数学的价值, 使学生产生强烈的探究欲望, 并逐渐形成良好的学习习惯。

## (二) 取材于生活

情境教学是一种新兴的教学方式。数学作为一个较难的学科, 如果能采用情境教学的方式让学生从熟悉的场景出发, 可以让学生减少陌生感, 可以给学生更大的积极性来学习数学知识。教师应该设计有趣的教学方案, 创造使数学融入生活的情境, 让学生感觉学习数学对生活有利, 从而有兴趣去学习数学, 并在生活中运用数学。如果能做到这些学生能事半功倍地学习数学。数学本就是生活的一种智慧, 生活中有很多情境是需要运用到数学的, 在教学时采用情境教学, 可以让学生意识到数学是可以在生活中使用的, 从而暗示他们在生活中运用数学, 自然而然地提高他们的数学水平。除了生活情境, 老师还可以根据课堂内容假设其他有趣的

情境, 让数学教学变得和游戏一样有趣。采用情境教学法能让小学数学课堂变得更加高效。数学与我们的生活息息相关, 因此在数学教学中最常运用到的情境教学就是将数学带入生活。在数学题目中也不难看到出自生活的题目, 这些题目能够带给学生熟悉感, 比单纯的冰冷的数字更能让学生感受到数学是来源于生活, 用之于生活的。教师可以设计生活小游戏来让学生进行互动, 生活中碰到的利用数学的场景不外乎买卖。这种生活类情境游戏很适合运算方面的教学。在万以内的加法和减法中, 教师可以设计一个“数字市场”, 好比我们日常生活中的菜市场, 教师可以分发给孩子应有不同图案的纸片, 不同的图案有不同的面额, 纸片的花色和数量要尽量多, 能使学生自由的进行搭配, 然后老师随机写下一个数, 让学生们搭配出符合这个数的搭配, 比如老师写下80, 学生有可能拿出40+40的搭配, 也有可能拿出30+50的搭配, 老师还可以加大难度, 不仅要求总数, 还可以要求要用多少个数来搭配出提出的总数, 这样的话, 学生就可以更多样地搭配, 为了提高学生的积极性, 还可以采用“抢买”的方式, 最先搭配出答案的学生就可以获得相应数额的纸片, 这样的奖励性质的纸片花色要尽可能的让学生喜欢, 小红花带有奖励性质, 学生有一定的兴趣去得到, 但是现在的孩子物质资源丰富, 对普通的小红花不一定感兴趣, 随便地选择奖励并不能激励那些对小红花不感兴趣的学生回答问题, 因此, 在纸片的选择上也有讲究, 可以在纸片上印最新最流行的动漫人物或者影视剧人物, 这样能使学生有兴趣去得到卡片, 从而更积极地去回答问题。

## (三) 巧用多媒体软件

良好的教学情境应包含数学思想和数学知识。教师在小学数学课堂上创设良好的教学情境, 能让学生的学习欲望更强烈, 学习态度更积极。因此, 教师应结合课堂的真实情况, 利用各种资源, 围绕数学知识, 开展情境教学, 将情境作为打开学生数学世界大门的一把“钥匙”, 调整学生的学习状态, 引导学生深度学习。教师应该学会接受和使用新兴的教学方式, 多媒体教学就是其中一种方式。随着科技的发展, 越来越多的课堂可以使用到电子设备和多媒体软件来为学习增添乐趣和提供

便利。多媒体软件不仅可以提供丰富清晰的图像来使学生学习，还可以播放名师的视频资料来生动形象向学生讲解知识点，优秀的教师讲学能为孩子提供更好更新颖的学习方法，教师在利用这种教学时，自己也可以学到新的教学手法，在日后进行教学时就可以采用学到的方法，这样还实现了教师的自我进步。多媒体教学法针对涉及图像方面的知识点非常有效。在面积这一课中，就可以采用多媒体教学法，教师可以利用图形软件对图像进行切割或组合，让学生在丰富的图形变换之间了解图像的转化和面积的计算。传统的教学里面在涉及面积的计算时，往往会采用方格图，学生会首先利用数格子的方式来计算面积，这也是对图像进行切割式的理解，但是在这一章中还要学习单位的转化，1分米和1厘米的长度不一，如果图像要假设一个方格的单元为1cm，那么在进行1分米的计算时，有些学生会采取先算厘米，后取分米这种计算方式，如果利用多媒体软件，我们可以对同一个图像采用不同的方框，这样更容易让学生直观地感受到图像大小之间的差异，更好的学习。在学习搭配这一课时，传统的板书显然比较复杂，利用多媒体软件，可以更快速地进行搭配组合，判断出数字或者事物之间的搭配数量。由此可见，多媒体教学法可以显著地提高教学效率。

#### （四）紧跟学生之间的热点

情境教学是一种最近提出的概念，但是这种教学方式其实很早就暗含在教学里，从很早之前的数学题目中就有买菜之类的计算题目，这正是生活情境带入教学，但这样的情境教学并没有新意。我们可以通过了解学生，和学生沟通来知道他们到底喜欢什么。例如，最近在学生中开始风靡起“肯德基疯狂星期四”的流行梗，教师就可以利用到这个学生喜欢的梗，在课上教学时，就可以用肯德基疯狂星期四来举例，比如在对学生进行多位数乘一位数的教学时，就可以让学生假设他是在星期四的肯德基里点折扣套餐，但是肯德基的价格通常含有小数位，且接近整十，教师可以自行设计商品价格，比如四块吮指原味鸡的价格通常是29元9角，我们可以假设他的价格为28元或者24元这样可以被4整除的数，然后让学生求出以数量为四为倍数的原味鸡需要多少

钱。在三年级下册，学生将会学习到除法，这时候教师可以对题目进行改编，设计出六名学生平分十二块吮指原味鸡时，每一个学生需要付多少钱的题目，首先学生需要计算出吮指原味鸡的总价格，其次用总价格除以六，这样就可以得出结果。这种教学设计可以考查学生的逻辑思维，而且并不超出学生的能力。这种题目设计迎合了他们的喜好，让他们集中精力思考问题，仅仅只是更改了题目的条件就可以做到这些，显然是非常简便而高效的办法。当然，不同时期的热点也是不一样的，我们可以随机地替换掉题目当中的商家和商品名，我们的重点是让学生集中精力来学习数学。

#### 结语

综上所述，学习需要一定背景作为支撑，这个背景就是情境。在具体的情境中学习，学生的学习质量可以得到明显提高。因此，在数学课堂教学中，创设情境非常重要。但教学情境的创设需遵循针对性原则，必须保证情境有一定的高效性、趣味性，这样才能有效培养学生的数学思维、解题能力和探索能力等，才能体现情境教学的作用，使小学数学课堂充满活力，进而使新课程改革的理念得到落实。在数学教学中采用情境教学是一种富有创意的、让师生都乐在其中的有趣教学。它对老师的专业能力和创造能力有一定的要求，情境教学并不是假设一个情境就可以达到目标，它的重点是有趣的教学使得学生增强学习数学的兴趣。教师需要去了解学生之间流行什么东西，老土普通的情境设计并不能使学习变得有趣。教师需要紧跟时代潮流，了解学生生活，才能进行有效的情境教学。

#### 参考文献

- [1]陈嘉薇.交互白板促进小学数学课堂深度学习的实践探索[J].教育传播与技术,2020(4):5.
- [2]万小娇.小学数学课堂教学中“情境一问题”教学模式的构建及有效运用探讨[J].课程教育研究,2016(24):1.
- [3]文洪升.探究在信息技术背景下构建小学数学高效课堂的策略[J].天天爱科学(教育前沿),2020, No.165(12):55-55.