

以“智趣课堂”促进初中数学趣味化教学探究

杨玉月

(经开区第二中学校 江西 南昌 330000)

[摘要]初中数学的学习内容具有很强的抽象和逻辑性,在学习难度方面有所增强,这就在无形中给初中生造成很大的学习压力。为了避免学生们产生厌学数学的心理,初中数学教师可以在适当的采用“智趣课堂”的教学模式,这样既能让学生们深刻地感受到学习数学乐趣,又能够充分地掌握数学学习方法,以此来实现初中数学趣味化的教学研究。

[关键词]智趣课堂;初中数学;趣味化教学

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.05.1994

引言

现如今仍旧有很多初中数学课堂沿用传统单调的数学教学模式,这样既不符合新课程的教学理念和教育要求,又无法让学生充分地体验到学习数学知识的乐趣。这就需要初中数学教师根据实际的教学情况来开展“智趣课堂”教育活动,这种趣味化的数学教学模式,也可以为初中数学教学内容带来多元化的教学资源,同时也能够构建出高效的初中数学课堂,以此为我国培养出更加优秀的智慧型人才。

一、“智趣课堂”的内涵以及重要作用

(一)“智趣课堂”的内涵

在教育领域中开展“智趣课堂”主要为了让受到教育的人们具备很强的创造性的“智慧”,教师能够通过讲解知识,能够将所学知识点“趣味化”。通过教师深度地研究教材内容,结合“智趣课堂”的教学形式,让学生们在探究知识的过程中发挥出智慧的能力,从而拥有创造性的思维能力,同时也可以将理论知识生活化,从而增进学生与数学之间的距离^[1]。

(二)“智趣课堂”的重要作用

初中阶段的学生对数学知识的理解能力还有所欠缺,“智趣课堂”能够充分地考虑到初中生的心理特点和学习能力。能够更好地满足学生对数学知识的求知欲望,从而构建出有趣的数学学习意境。在此过程中也能够培养初中生自主探究数学知识的能力,从而更好地理解数学学科中的科学价值。提升初中生在数学学习方面的逻辑思维能力,进而让学生们构建出完整的数学知识体系。

二、在“智趣课堂”的教育背景下提升初中趣味化的教学策略

(一)将传统的数学文化渗透到趣味化数学课堂

数学科学历经了很长的时间,所取得的数学成就都是好几代人经过不断的探究来演化成现代的数学内容。教师可以在实施趣味化数学教学的过程中。适当地渗透数学文化,让初中生具有探索数学科学的精神以及数学思维品质,同时也能够对初中数学教育具有很强的启蒙作用,并且也有利于提升初中生的数学逻辑思维能力,进而使初中生拥有正确的数学思考能力和数学探索创新精神。例如,当初中生学习《有理数的加减法》课程时。教师可以向学生们讲解有理数名字的由来和发展历史,比如,在中国近代翻译西方数学著作时翻译成理性的,接着就演变成现今的有理数,并且我国早在魏晋时期就可以用“正负数”来解答数学学习问题,整整比欧洲早研究了将近一千多年,这就让学生们对我国数学文化成就产生强烈的自豪感。同时也可以向学生们详细地介绍“有理数”的发展历程和历史故事,这样能够有效地将数学文化渗透到初中趣味化的数学“智趣课堂”当中,从而锻炼初中生主动探究数学问题的精神,实现创造性数学思维能力。

(二)采用游戏比赛的方式,实施趣味化的数学教学模式

为了让学生们能够在学习数学知识的过程中充分地体验到乐趣,增强初中生主动学习数学知识的意愿,让学生们真正地感受到学习数学知识的魅力。初中数学教师可以根据数学教材的内容以及初中生的特点来改进趣味化的教学方案,让数学

游戏和数学竞赛融入到初中数学“趣味课堂”当中。这样就能够着重地凸显出初中生属于课堂的主体地位,从而让学生们更加主动积极地参与到学习数学知识的活动中来,从而充分地锻炼学生们的数学综合运用能力。例如,当学习完《多边形及其内角和》课程后,为了检验学生们的数学学习效果,巩固他们的数学知识掌握情况。初中数学教师可以为学生们出一些近年来各省市有关于多边形及其内角和的数学学习题,习题的数量和质量要保质保量,然后对其学生们解答的效果进行评分,评选出数学测试中分数最高的同学给予表扬和奖励。同时也可以让学生们以小组合作的方式进行数学知识竞赛。比如,假如一个多边形增加了一条边,那么最后它的内角和会怎样?让学生在限定时间进行抢答,接着让根据每组的得分总数评选出数学游戏的获胜小组,然后教师选择合适的奖品对这个小组进行奖励。通过采用数学游戏活动,进行数学知识竞赛,不但能够有效地激发中学生对学习数学知识产生兴趣,同时也能够丰富趣味化的数学课堂教学内容,从而有效地增强中学生学习数学知识的效率。

(三)运用现代信息技术,将数学知识点生活化

近几年来很多教育行业都会采用现代化的信息技术辅助教学内容,通过在初中数学课堂开展数学教学模式,不但能够帮助初中数学教师丰富和扩展数学学习渠道,而且还有利于提升初中数学趣味化课堂的教学质量,同时也减少了板书书写的时间,从而有效地优化了初中数学课堂的教学过程。例如,当初中生学习《轴对称》数学课程时,教师可以使用多媒体教学软件为学生们增加更多轴对称的知识点,也可以让学生们利用网络技术画轴对称图形,这样能够更好地拓展初中生的数学思维,产生更多的数学学习方法和数学解题思路。同时教师也可以利用多媒体技术为学生增加和拓展更多的数学学习内容,可以运用多媒体技术构建思维导图,让学生更加清晰正确地理解和掌握数学知识点。当学习《用频率估计概率》数学知识时,教师可以将数学学习内容转变成生活中的例子,这样学生们就能够更好地理解抽象的数学知识,从而高效地分析和解决现实生活中的数学问题。比如,有三百个学生,那么一定有两个人的生日是在同一天吗?学生们可以通过搜集数据整体数据,接着进行统计和试验,能够让学生们更好地运用频率去解决随机事件的概率,并能在此次趣味化的学习过程中增强中学生的数学记忆力^[2]。

结束语

通过在“智趣课堂”的教育背景下,实施初中数学趣味化教学内容,不仅能够丰富数学学习内容,让学生们具备很强的探索数学知识的精神。同时也能够不断提升初中生的创新思维能力和逻辑思维能力,并且还能够在优化初中数学教学模式,从而有效地推动初中数学趣味化教学的发展和进步。

参考文献

- [1] 韦剑钊. 刍议以“智趣课堂”促进初中数学趣味化教学[J]. 读与写, 2017, 14(36): 114.
- [2] 柏正斌. 打造趣味课堂——初中数学趣味教学探究[J]. 新课程·中旬, 2018, (11): 93.