

# 小学数学课堂情境教学的实践探索

颜秉儒

苏州科技城实验小学

**[摘要]** 学生在学习过程中，必须要掌握的一门学科就是数学。数学不但是是一门科学性较强的应用学科，同时也是一门艺术性质浓厚的教学类学科。在带领学生进行数学学习时，教师需要创新地运用多种教学方式，在多角度下运用多形式实现学生学习效率的提升。在小学数学中开展情境课堂，能让课堂教学效果更好。

**[关键词]** 小学；数学课堂；情境教学

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.08.161

时代发展下，不断有新的教学设备被应用于课堂中，获得的的教学效果也在提高。其中情境教学就是其中具有现代象征的模式之一，无论在什么学科中都有极强的适用性。在运用情境教学法的时候，需要兼顾到这一教学模式会对学生产生哪些影响，在教学过程中还要结合学生数学的具体学习情况，设置所需的情境。教师要根据情境教学中存在的不足之处，在适当地时候提供帮助，便于学生更快成长，掌握数学学习方法。

## 一、小学数学情境教学概念

小学数学情境教学就是教师为获得理想的教学效果，结合学生各方面特征，课堂中在各类形式引导下创设生动形象的教学情境，让小学生的心灵、情感上引起共鸣，以便可以调动起学习数学的积极性。小学数学课堂情境教学本质上是属于教师跟学生之间、学生跟学生之间彼此进行互动、发展过程。运用情境教学，需要跟学生的实际生活紧密关联，以学生已经掌握的知识体系为出发点，创设吸引人的情境，为学生从事教学活动提供平台，让学生对数学的学习产生足够的兴趣和学习的欲望。就如教育家苏霍姆林斯基提出的一样，倘若教师在教学过程中不去运用多种方法调动学生学习的状态，那么所学的知识会让变得冷漠，从而在无感情劳动下产生疲倦感。

## 二、小学数学教学现状

小学数学教学过程中，大部分教师在教学模式上会选择循环复习的方式，通过要求学生以强行记忆的方式形成学习模式。这其中学生并未掌握真实的意义，最后造成学生虽记住了知识，却不会应用，在面对问题时，无法高效解决。同时，过去的教学模式还存在枯燥无聊等劣势，学生学习兴趣无法得到有效提升。再有就是在这种教学模式下，学生个性发展受限严重。学生需要达到统一要求才算是正确、标准的，这遏制了学生相互间存在个性差异问题。学生学习方式呈现封闭状态，思维无法获得扩散。数学教师为了在预定时间内完成目标任务，往往忽视对学生的关心，一味地设置作业任务，学生的个性没有机会获得发散。除此之外，还存在部分教师课堂教学风格严肃、教学观念陈旧，这些对师生关系构建都是非常不利的，学生对学习无法提起兴趣，却无奈于教师的威严，课堂中心不在焉，课堂氛围自然就压抑。虽在新课程改革大潮推动下，教学

模式从某些方面进行了创新，但教师个体存在差异，在课程改革上的理解与认识有一定偏差。角色转换慢，教学效率一时无法获得提升。最后一点就是教师并未将教学评价、班级管理视作为自身事业来努力，只是认为这是一种工作内容、生活方式。倘若不是教学要求所需，为完成教学目标，小学数学教师在教学模式创新上存在一定的滞后性，这一点无论是思想层面还是行动层面都有体现。

## 三、小学数学课堂运用情境教学的意义

创设情境教学，是需要从生活中汲取灵感。但如果在教学中随意地加入所谓的创意，只会让学生在无法集中精力。以前的课堂教学一般都是推行的模式都是一对多，学生跟着教师的节奏、配合教师教学，学生跟教师的关系疏远。这一过程中，学生整体状态是被动的，学习中存在的问题也无法表露出来让教师看到。创设情境教学，一来可以增加教师跟学生、学生跟学生之间的交流，拉近彼此距离，同时师生都能加入到课堂教学中，教学可以实现全面化与统一化。而情境教学在创设上有多样的模式，整体能呈现出不变主题、变形式的效果，即情境模式可以结合课程教学所需自由设定，却能如一地完成教学目标。

小学数学教学课堂中运用情境教学法，还可以在学生中加强合作，创新学生思维。在内容上，小学数学主要涉及的是解题方式及思维。然而，数学教学不能把教材与教师当成唯一，只是依靠教师讲述、学生练习的方式，所获的教学效果不会很理想。要想获得高效的教学就需要让学生能依照自己所需、自身思维模式，提炼出自己喜欢的、易掌握的解题方法。小学数学教学中，大量地应用情境教学法，在对应的课堂情境中，学生能看到日常事物与场景存在其中，可以在学习数学知识内容时更好地获得启发。情境课堂的创设通常将学生安排成小组形式，每个学生的小组中可以就一个问题有自己不同的看法。在对相同问题进行交流时，可以吸取其他同学的意见，不断完善自己的解题思路，同时跟他人合作、交流的能力也得到锻炼与提升，思维方面得到发散，这也是符合了素质教学核心理念要求。

## 四、小学数学课堂情境教学实践对策

### （一）运用熟悉情境 拉近学生跟数学知识的距离

课堂教学开始前，教师就可以让学生先进行预习。教师提炼这一节课的核心部分，让学生有一个大致的了解，同时为了提高学生的理解度，教师在讲解的时候尽量讲得通俗易懂。同时教师在阐述过程中也要让学生参与其中，达到加深记忆的效果。比如，小学数学在教授到“乘法运算”相关知识时，为了让学生感受到数学知识的近距离，可以结合大家都借助过的“熊出没”动画片进行举例，教师可以让学生扮演熊大跟熊二，熊大对熊二说：我收集了5天蜂蜜，每天平均收集了3公斤，我一共收集了多少公斤？熊二反过来跟熊大说，我只收集了三天蜂蜜，但我每天平均收集4公斤，一共收集多少蜂蜜呢？在两名学生扮演完角色之后，学生就会被自动带入这个情境中，教师可以在此时结合情境提出问题，熊大和熊二分别收集了多少蜂蜜呢，可以怎样去计算呢。给予学生自由时间，随意计算。最后教师核对学生的答案，并结合本节课内容给出解答方式，学生在感受到数学知识趣味的同时，也提高了学习效率。

### （二）借助生活经验，思考数学问题

学习数学需要的基础是结合学生日常生活。数学教学过程中，需要引导学生结合实际生活经验，在对现实问题进行探索的同时掌握数学知识，加深学生生活跟数学知识的联系。从某一角度看，可以说学生生活丰富度决定了学习的效果。所以，课堂教学过程中，教师要关注学生现实情况，充分利用起学生积累的生活经验，让学生掌握数学思考问题的方法，树立数学意识，提升数学能力。

例如，在上到“包装的学问”这一节课内容时，教师可以在课程开始前提问学生：哪些同学收到过礼物呢。学生们会非常积极地举手参与话题。教师可以播放一些图画，并抛出问题：那么在包装上会涉及哪些数学问题呢？学生好奇心就会被勾起，有的会说如何包装，有的会说包装材料的多少。教师此时可以问，那大家知识如何包装才是最节约用纸的吗。学生此时都是一脸迷茫但又充满好奇。此时，教师可以以此作为切入点，带领学生一起来探索下。这种结合实际生活，创设问题情境的方式，会有效地激发起学生兴趣，让学生感受到数学跟自己的距离，同时在下次遇到包装的时候就会想到这一节课的知识点。

### （三）创设游戏性情境 引起学生兴趣

俗话说“教人未见意趣，必不乐学。”小学数学学科并非仅仅是一门知识类学科，同时也属于艺术。它在兼具理性的同时更富含了情感、独创等艺术气息。教学实践过程中，将游戏、竞赛活动等方式引入课堂，不但能让课堂氛围获得活跃，同时还能激发起学生学习情趣，培养学生创新力、想象力等。

所谓良好的开端是成功的一半，课程导入由此看来是非常重要的。课程一开始就可以加入音乐元素，让教学氛围变得愉悦，同时创设游戏情境，在调动学生兴趣的同时，还能帮助学生温故知新，为本节课的开始做好铺垫。

游戏的设置，能让学生的兴趣得到激发，失去兴趣的学习如同苦役。例如，在学习到“可能性”相关内容时，教师要是一味口头去阐述“可能”“不可能”“一定”等词之间存在的差异与含义等内容，学生理解起来比较困难，甚至一些学生会学得迷迷糊糊。但倘若在教学过程中，设计游戏性的情境，效果就会截然不同。比如，可以设计摸秋的游戏，将5个红球、6个白球装进一个箱子中。教师可以让学生轮流多次开展摸球游戏，最终得到结果是摸出红球5次，白球6次，学会会在这一种情况下得出总结：当箱子中装有红球白球两种颜色的球时，任意去摸一个球，可能会是红球，也可能是白球。学生这时就会明白数学教材中提到的“可能性”出现的情况是怎样的。

以这个游戏作为基础进行延伸，将白球全部拿出来，并全部换上黄球装起，让全班学生任意地摸出一个球，发现其中存在的都是黄球。学生得出的结论会是从这一个箱子中拿出来的球一定都是黄球，不可能是白球。通过这一过程，学生理解了“一定”的意思，同时加深了感受，在理解“可能性”“一定”区别、差异的基础上可以灵活地运用“一定”和“可能性”。

总而言之，无论教师以各种方式创设课堂教学情境，都不能被教材知识所局限，要突破固有教学理念，在充分尊重学生个性的情况下，激发学生兴趣，让学生获得学习动机，有效提升教学效率。情境教学模式在小学数学教学中广泛地应用，一来让学生各方面能力得到提升，同时也培养了学生数学应用能力。但无论最后效果如何，作为小学数学教师，都不能止步于此，而是需要在此基础上探索更多丰富、有趣的情境教学模式，拉近学生跟数学的距离，为学生未来学习发展奠定基础。

### 参考文献

- [1]张红梅.探究小学数学课堂中教学情境法的运用[J].教育研究,2021,4(1):67-68.
- [2]杨建平.探究小学数学课堂中教学情境法的运用[J].女报:时尚版,2020,000(002):P.1-1.
- [3]肖梅.创设情境教学 融入小学数学课堂的实践研究[J].进展:教学与科研,2021(1):1.
- [4]刘永红.基于情境创设下小学数学课堂教学有效性的探索[J].读与写:中旬,2021(11):1.
- [5]赵晓玲.“情境教育”四大核心元素在小学数学课堂中的实践[J].试题与研究:高考版,2020(26):2.