

趣味性教学在小学数学中的实践应用

徐月清

(湛江市麻章区太平镇太平中心小学 广东 湛江 524000)

[摘要]因为数学的学科特性以及小学生理解能力相对薄弱,导致学生在数学学习中会遇到各种问题,使学生的发展受到限制,教学效果也没有达到理想的预期。针对这些问题,发现趣味性教学的方式能极大地改善目前这种现状,并且对培养学生的数学学科素养有很大的帮助。所以,本文将趣味性教学在小学数学中的重要意义以及实践应用展开讨论分析,希望能对相关研究提供参考。

[关键词]趣味性教学; 小学数学; 实践应用

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.03.149

引言

随着中小学教育的改革和创新,如何提高学生的学习兴趣和在学习能力,培养学生的学科素养和综合能力,从而让学生得到全面发展是目前教育教学的主要目标。而趣味性教学基于小学生学习发展的特性,是培养学生学科专业素养科学有效的教学模式之一,同时也符合新时代小学教学的要求,以及未来人才培养的战略目标。通过将趣味性教学应用于小学数学教学中,提升学生的学习热情和动力。让学生更好地学习数学,从而促进学生的综合素质培养。

1. 趣味性教学在小学数学中实践应用的重要有意义

1.1 改变传统的教学模式。

在过去的小学数学教学中,老师都是理论式的灌输教学,学生也总是被动地接受,没有让学生很好地理解和思考,给后续的学习造成了很大的影响。同时,对学生学习数学的积极性造成了打击,甚至让学生越来越讨厌学习数学,趣味性教学的应用,对传统的教学模式进行改革创新,从而改变了数学学习的这种窘境。

1.2 提高学生的学习兴趣。

俗话说:“兴趣是最好的老师”,兴趣对人们学习某项事物有巨大的促进作用。如果想让学生自愿的学习数学,就要提高学生的学习兴趣,而通过趣味性教学把学生作为教学主体,让学生在轻松愉快的氛围里学习数学,和同学老师进行有效的沟通交流,让学生感受到学习数学的乐趣。长此以往,提高了学生学习数学的兴趣,从而积极主动地进行学习。

1.3 提升教学效率。

在小学数学教学中运用趣味性教学,通过活跃的课堂气氛,极大地提高了学生学习数学的热情,通过互相之间的交流与探讨,激发了学生的数学思维,让学生对知识有了更好的理解和掌握,从而提升数学教学效率和成果^[1]。

2. 趣味性教学在小学数学中实践应用的有效策略

2.1 设计有趣的情境引入提升教学趣味性

数学是一门理论性很强的学科,在内容上就显得复杂抽象,对于一些稍微难以理解的题目,学生就更显得力不从心。而对于小学生来说,由于他们年龄小,理解水平还比较低,在进行教学的时候,老师要尽量将抽象复杂的问题简单化,让学生能更容易地理解题目所表达的内容,提升学生学习的积极性,从而让学生很好地学习数学。而在教学中,通过一些有趣的情境在很大程度上弱化了知识的复杂抽象性,同时这些有趣的情境也对学生有一定的吸引力,培养了学生的学习兴趣^[2]。所以,老师可以通过设计有趣的情境进行辅助教学。

例如,在北师大版五年级下册在进行第三章“分数的乘法”教学时,老师可以设置一些有趣的情境将学生引入这节课的学习。老师可以提出一个问题,唐僧师徒四人在西天取经的途中,化来了一个大西瓜,唐僧要把西瓜分给三个徒弟吃,他提出了这样一个建议。首先他让猪八戒吃了这个西瓜的 $\frac{1}{3}$,然后让孙悟空吃掉剩下部分的 $\frac{1}{2}$,最后的留给沙僧吃。但是八戒有点不太同意,他说 $\frac{1}{2} > \frac{1}{3}$,所以猴哥比他吃的多;但悟空认为他们都吃的一样多;沙僧则处于茫然状态,不知道是怎么回事。老师这时候可以提问学生,你们认为唐僧这样分西瓜公平吗?他们三人中谁吃的西瓜最多呢?通过这样有趣的情境,一下子吸引了学生的注意力,在故事

中串联起教学内容,有效地激发了学生的学习兴趣,从而提升学习数学的主动性。

2.2 开展科学有效的游戏提升教学趣味性

由于小学生的年龄比较小,都比较贪玩一点,游戏对他们来说有巨大的诱惑力,所以在开展趣味性教学的过程中,老师可以适当地安排一些科学合理的小游戏,让他们在做游戏的过程中体会的数学其实也不完全是枯燥乏味的,也有可爱有趣的一方面。例如,在北师大版五年级下册在进行第五章“倒数”教学时,这一章主要让学生对倒数的相关知识进行理解和掌握,在教学的时候,老师可以根据倒数的性质设计一个小游戏,游戏的名称叫“正话反说”。比如老师说一句“上海自来水”,学生可以说“水来自海上”;老师说“刷牙”,学生可以说“牙刷”。老师还可以说一些汉字,像“昱”,学生说“音”;老师说“呆”,学生说出“杏”等。通过这个小游戏,让学生对倒数的学习有一个初步的认知,然后在逐步引入倒数的概念等,让学生对倒数进行学习。设计这样的趣味游戏教学,提升了学习的学习热情,学生也会积极主动地参与到教学工作中来,让学生对知识概念有了更好的理解和掌握,使同学对数学学习有了新的认知,数学学习,也是可以丰富多彩的。

2.3 利用多媒体提升教学趣味性

随着信息技术的快速发展,互联网的全面普及给我们的生活带来了极大的便利,同时也使教育行业发生了新的变革。现如今,多媒体在教学过程中起到了非常重要的作用,所以在进行趣味性教学的时候,老师可以利用多媒体让学生生动形象地理解相关知识。例如,在北师大版五年级下册在学习“长方体”的时候,涉及长方体的折叠与展开问题,由于是立体图形,就特别考验学生的空间想象能力,但小学生的对这方面的理解往往比较欠缺,很难掌握这方面的知识。这时候,老师就可以利用多媒体进行动画演示,将每一面都分别标上编号,运用不同的折叠方法,让学生可以直观地感受到空间几何的魅力,同时增强了教学的趣味性,逐步也培养了学生的数学思维能力^[3]。

结束语

法国著名的思想家、教育家卢梭曾经说过:“问题不在教他各种学问,而在于培养他爱好学问的兴趣,而且在这种兴趣充分增长起来的时候,教他以研究学问的方法”。所以,对于小学数学教学,老师要根据学生的学习能力和思维方式,进行引导式的教学,要提高学生的学习兴趣 and 积极主动性,而趣味性教学的实施很好的做到了这一点。老师通过设计一些有趣的情境将学生很好地引入课堂中,学生喜欢的一些小游戏让学生主动的参与到教学中来,最后在结合利用多媒体教学,让学生认识到数学学习的多样性,从而快乐地学习数学。同时让学生的数学思维更加开阔,为以后的学习奠定良好的基础。

参考文献

- [1] 辛凤霞. 趣味性教学在小学数学教学中的运用[J]. 新智慧, 2019(018): P. 65-65.
- [2] 张小燕. 趣味性教学方法在小学低年级教学教学中的实践应用[J]. 读与写(上,下旬), 2020(001): 184.
- [3] 王萍. 趣味性教学在小学数学中的应用研究[J]. 明日, 2019(011): 0352-0352.