

# 巧用多媒体手段提高幼儿园数学教学效果

吴红女

(吴川市第二幼儿园 广东 湛江 524500)

**[摘要]**为了将数学课堂变得更加形象,生动,有趣,进一步培养幼儿的抽象思维,越来越多的幼儿教师开始运用多媒体手段。鉴于此,本文在分析多媒体手段在幼儿数学教学中的实际情况,探究了多媒体手段如何在幼儿园教学教学中得到有效应用。

**[关键词]**多媒体手段; 幼儿园; 数学教学; 效果

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.04.2096

## 前言

传统幼儿园数学教学强调对数学知识的记忆和理解,而忽略了孩子的年龄特征,所以孩子从接触数学开始就需要进行针对性的教育,他们可能感受不到数学的乐趣,产生恐惧和无聊。另一方面,多媒体技术的飞速发展对人们生活的影响越来越大,已经进入中小学课堂,因此将多媒体技术融入幼儿教育是必然和必要的。

### 一、幼儿园数学教学存在的问题

#### 1、忽视了幼儿的思维特点

幼儿学习数学的基础知识,一般通过从实物观察-基础语言表达-形象图形的观摩-基础符号的把握等去进行数学基础知识的构架。因此数学教学活动也应该逐步从具象到抽象,从低难度往高难度走,同时进行长时间的数学基础训练,促进数学教学目标的实现,这需要长期的积累。

#### 2、数学概念的把握不够准确

有的教师把“分类”和“归类”混为一谈,对“数的守恒”“按群计数”“1与多”“集合概念”等数学概念的含义理解不准确。一般依据经验教学让孩子从接触这些概念开始就模糊甚至错误,给孩子未来的学习造成障碍。

#### 3、教案分析欠缺

个别教师没有仔细研究原教案,而是根据自己的经验增删教案。很多时候,只改变了一句话,但整个教案却发生了质的变化。

### 二、运用多媒体手段提高幼儿园数学教学效果

#### 1. 优化教学情境, 激发幼儿学习数学的兴趣

多媒体教学环境广泛运用形、声、色、光等效果,营造灵活活泼的教学情境,通过情境再现,营造自然轻松的学习氛围。这样的教学氛围自然能够吸引学生的注意力。

比如开展“小熊吹泡泡”一系列的活动,这是一个中班的实际教学案例。“小熊吹泡泡”,其目的是为了教会孩子学习5以内的数字。以往的方式主要是通过如下所示:(1)实践教学:通过吹泡泡和带孩子参与户外的活动。而幼儿非常顽皮,对气泡的具体颜色和形成的形状都有较大的兴趣,并且能很好地抓住它们。

实际上,气泡的形成以及气泡的实际时间都不能得到有效的控制,因此其实质的学习内容也不能很好的控制。让孩子无法正确数数,也不能够相应的达到教学目标。(2)通过演示图片,把小熊吹泡泡的图像演示在幼儿面前,再实质的吹起几个泡泡,让幼儿开始数数,这样的教学过程往往很机械且固定。孩子缺乏学习兴趣。他们经常在活动期间环顾四周。无法专心学习,难以达到教学目标。随着多媒体技术的出现,情况有所不同,传统培训方法的缺点可以轻松克服。使用多媒体技术来教导孩子们面前出现的不是实时图像。其中泡泡的多姿多彩,以及小熊的可爱形象,加上配备的愉快音乐,让孩子们有一个快乐轻松的学习环境。这样的活动过程,让孩子们兴趣高涨,教师也会更加轻松,其本身的教育目的也更加容易实现。

#### 2. 优化教学内容, 拓展学习资源, 使数学活动生活化

随着计算机和信息技术的普及,教师可以通过互联网获得更丰富的信息和资料,如文字、图像、声音、动画、视频甚

至三维虚拟现实等多维内容。教师利用计算机将此内容用于课程文章的制作,并将教学内容以图、文、声、图的形式展示出来。不仅生机勃勃、同时也鲜明,更能体现多层次、多角度的特点,使教学内容变得可听、可看、可察,让实际的教学内容得以丰富。比如:在中班对图形感知的教学上,传统的教学一般是通过首先展示实际的图形以及图像,对图形的名字进行展示;其次,结合生活中的简单应用,让孩子对比图形和生活中碰到的实际的案例。这样的教学活动较为浅显,且不实际,教学信息往来源困乏。实际上来说,图形在生活中的实际运用往往有很多现象,但是这种展示往往不容易被展示出来,但是目前多媒体技术的运用及网络的普及解决了这样的问题。它不仅收集大量的数据,还可以更真实地展示这些生活资料,让孩子在吃饭等不同领域都能找到相似的物体和图形、衣、住、行。不仅可以帮助孩子理解和使用图形,还可以解决教师找图和画图的问题。

#### 3. 优化教学过程, 体现数学活动的互动性和可操作性

多媒体具备图文并茂、音频与视频的完美结合相应的特征,这些都是幼儿最喜欢的形式之一。在实际的教学活动中,我一般让孩子实质的参与其中,自己动手操作多媒体,伴随着鼠标的移动观察图画的变化,这样的操作简洁明了,让幼儿能够体验学习的乐趣,从中感受来自多媒体的直观,从而实现让孩子能够勤于动手、勤于动脑、勤于动口。

举一个中班数学活动的例子——6以内数字的形成。在传统教学中,孩子们通过放置物体,做记录,然后等待老师检查来学习。由于现在大多数幼儿园的班级容量很大,每个老师至少要带20多个孩子。此外,有些教师必须带50多个孩子。在这种情况下,在一项活动中,教师很难为每个孩子提供建议。因此,我将本次活动的整合点放在了操作环节,充分利用了多媒体参与。活动中,创造特定情境,让孩子根据每个图形的特点添加绘画,帮助图形宝宝改变,通过操作鼠标为图形宝宝寻找朋友,随机重新排列构图并找到相关的您需要点击的号码,当问题回答正确时,计算机会发出“恭喜,你答对了!”的声音。伴随着掌声,活动中,孩子们情绪高涨、思维敏锐、心情愉快、信心满满。这种学习方式更加方便、直接、快捷,既解决了教师所不能帮助的问题,又达到了教学目标,还培养了孩子良好的人格和心理素质。

### 四、结语

通过多次活动,有针对性地观察孩子在小班、中班、大班学习数学的表现特点。研究发现,孩子在学习过程中不仅表现出学习能力的差异,而且在性格上也存在较大差异。通过有效的数学情境创设、游戏活动等教学内容的设计,促进幼儿对数学学习的兴趣,提升基础数学的教学效果。

#### 参考文献

[1]周鑫晓.合理运用多媒体,充分发挥其在幼儿教育中的优势[J].科幻画报,2020(10):154.

[2]缪华.巧用多媒体 幼儿园数学更精彩[J].新课程教学(电子版),2020(03):136-137.

[3]谈莎.多媒体技术支持下游戏化教学方法在幼儿园数学教学中的应用[J].散文百家(新语文活页),2019(11):109.