

多媒体技术在小学数学课堂中的运用

李诗倩

(靖安县官庄中心小学 江西 靖安 330611)

[摘要]小学阶段作为培养学生数学学习兴趣,巩固学生数学学习基础的重要时期,很多传统的课堂教学方法都已经无法将自己的价值充分的发挥出来,多媒体技术在小学数学课堂教学当中的应用,也快给小学数学课堂带来全新的局面,所以在小学数学课堂教学开展过程中,教师也应该从课堂教学的实际情况出发进行多媒体信息技术的合理应用,构建更加高质量的小学数学教学课堂,实现更加高质量的数学课堂教学目标。

[关键词]多媒体技术; 小学数学; 课堂教学; 教学应用

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2021.05.1158

随着多媒体信息技术的不断发展,多媒体也开始迅速进入到校园之中,多媒体拥有更加丰富的表现形式,也有着很强的互动性特征,教师和学生的学习拥有前所未有的学习体验。并且数学作为一门枯燥无聊的教学科目,过于传统单一的课堂教学手段只会让课堂教学氛围更加沉闷,降低学生们的学习兴趣,阻碍学生们的数学能力提升。所以小学数学课堂教学开展过程中,教师可以从课堂教学内容和学生们的认知特点出发,通过合理的多媒体技术应用,让数学课堂教学拥有更强的活力,促进学生的知识理解水平,实现更加高效的小学数学课堂教学。

一、通过动画情境创设,激发学生的数学学习兴趣

数学本身就拥有枯燥、复杂的特征,是学生学习过程中的难点内容,很多教师也有着比较严重的应试教育观念,在教学的过程中一直注重灌输知识,忽略学生们的数学学习感受。从而导致知识非常的复杂,课堂教学也非常的沉闷,让学生丧失学习兴趣和自信。考虑到小学阶段的学生对于动画情有独钟,并且观看动画的时候,更加容易集中自己的注意力,所以小学数学课堂教学开展过程中,教师可以从课堂教学内容和学生们的兴趣爱好出发,充分的使用多媒体教学方式创设动画情境。让知识或者问题用更加生动有趣的形式展现出来,激发学生的学习兴趣,启发学生的思维,促进学生对于知识内容的理解。例如教师在引导学生学习《鸡兔同笼》的时候,就可以提出问题:鸡兔同笼,上面有3个头,下面有94只脚,那么鸡兔各有多少只?之后给学生介绍兔子投降法的时候,教师就可以继续引导:假设兔子现在向鸡投降,每一个兔子都抬起自己的两只脚。之后利用动画视频的播放,展示两只兔子抬起自己的前脚,这个时候学生们的注意力就会立刻集中起来,在拥有动画提示之后教师就可以提出问题:现在鸡兔一共有多少只脚呢?这样一来协会僧们立马就可以想象到兔子投降前后脚数量总数上的差距,学生很快就可以列出 $35 \times 2 = 70$ 这个式子,之后教师就可以继续引导:兔子投降之前有多少只脚?少的脚是谁的呢?利用这样的方式学生可以理科想象兔子投降前后脚总数量的差距就是兔子抬起脚的数量。拥有这个思路之后,这道题就可以更加迅速的解决。所以说小学数学教学中利用多媒体进行动画情境的创设,可以充分激发学生们的学习兴趣,启发学生的思维,强化学生们的数学学习效果^[1]。

二、强化演示教学,丰富学生们的直观感受

数学作为一门研究数形的科目,难免有着很强的抽象性特征,小学阶段的学生在日常生活中一直被形象思维所支配,而且数学抽象能力和直观想象能力也比较弱,在理解抽象的数形知识时候很容易感觉吃力,多媒体技术则可以将知识内容用符号、文字、图形、声音等信息有效结合到一起,让事物更加直观、具体的展现出来。所以小学数学教学中,教师就可以利用多媒体技术强化演示教学。根据教学内容,将数形和形数之间的关系展示出来,丰富学生对于知识的直观感受,促进学生对于学习内容的深入理解,提高课堂教学的有效性。例如,教师

在引导学生学习圆的面积这部分知识的时候,就可以利用信息技术演示教学。首先教师可以在屏幕上展示一个圆形,操作鼠标将这个圆分成平均的八份,然后让米一个扇形都用起来,组成一个平行四边形。这个时候教师就可以引导学生回忆梯形面积的求解过程,重新进行割补拼接法的介绍。之后教师可以将圆分成平均的16份,最后组成一个近似的长方形。这个时候学生就可以想到利用长方形的面积公式来求圆面积的方法。之后教师就可以提出问题:长方形的长和宽各是什么?学生通过多媒体教学的演示方式,就可以轻松的发现长方形的长是圆周长的一半,宽是圆的半径,推导出圆的面积公式^[2]。所以说利用多媒体强化演示教学,可以让学生对于数学对象有一个更加丰富的直观感受,提高学生们的数学学习效率。

三、利用趣味性游戏的设置,让课堂教学氛围更加活跃

知识是非常严谨的,但是知识传授的方法不需要过于严肃,否则很容易导致学生们面临严重的心理压力。游戏作为学生日常生活的重要组成部分,在游戏中学生更加愿意释放自己的激情,发挥自己的智力。所以小学数学教学中,教师就可以利用多媒体进行趣味性游戏的设置,利用游戏说明知识,或者是用游戏替代课堂训练^[3]。正确使用游戏的趣味性中和知识内容的枯燥,让课堂教学氛围更加活跃,激发学生们的数学学习积极性,保证数学课堂教学的质量,优化学生们的数学学习体验。例如,教师在引导学生学习可能性这部分数学知识的时候,就可以利用多媒体进行抽奖游戏的设置。首选教师可以在屏幕上展示一个中间有指针的大圆盘,圆盘被平均分成六份之后有三份红色和三份绿色,之后教师就可以让学生选择一个颜色,然后点击鼠标转动圆盘,如果转到自己选择的颜色上面,学生就可以选择下一名同学参与游戏,并让圆盘上其中一个颜色区域变成自己选择的颜色,如果没有转到的话就要展示一个才艺,这样一来学生们就会对于可能性大小的概念产生充分的认识,让课堂教学氛围更叫活跃,帮助学生迅速的掌握学习内容^[4]。

结束语

综上所述,教师一定要进行更加积极主动的多媒体信息技术学习探究,利用更加有效的多媒体教学方式给数学课堂教学带来全新的活力,从而提高数学课堂教学的教育质量,优化学生们的数学学习体验,巩固学生们的数学学习基础。

参考文献

- [1]孙明.多媒体技术在小学数学课堂教学中的应用研究[J].理科爱好者(教育教学),2020(05):228-229.
- [2]白光宇.教师视角下多媒体技术在小学数学课堂教学中的应用探讨[J].课程教育研究,2020(07):150.
- [3]邱伟青.多媒体技术在小学数学课堂教学中的应用[J].天津教育,2019(32):58-59.
- [4]刘寿昌.关于小学数学课堂中多媒体技术的应用研究[J].课程教育研究,2019(41):128.