

小学数学整合信息化教学的路径探讨

吴娟

(江西省赣州市信丰县第二小学, 江西 赣州 341600)

[摘要]随着生产力水平的飞速提升,信息技术已经渗透在人们的生活当中,并且产生着不可替代的影响。其中在教育领域,以多媒体为代表的信息技术已经成为了使教育更有趣、更具体的优质教学工具。在小学数学教育里,多媒体使得数学知识更加形象具体有趣地输送到学生的面前。与此同时,教师们利用信息技术使得学生们对小学数学知识认识得更加具体全面,从而达到提升教学水平的作用。而要把小学数学和信息化教学相整合,教师们需要从“多媒体互动,提升参与感”“制作动画,趣味教学”“制造情景,沉浸式教学”“把握资源,加强自学能力”几个方面入手。

[关键词]小学数学教学; 信息化教学; 整合

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.06.898

引言

学生们都是从小学数学才开始接触数学的,所以小学数学在学生们长久的学习生涯中具备十分重要的作用。时代日新月异,小学教育依然要跟上时代的步伐运用信息技术给小学数学教育焕发生机。如此教师们在教学过程中有了更多方法和途径展开教学。而那些受到信息技术包装的数学知识点则更容易引起学生关注。总而言之,信息技术给如今的教育提供了更多的实际的教学资源 and 教学的途径以及方法,从而达到了提升教学质量的效果。

一、多媒体互动,提升参与感

教师们首先要了解到我们要教授的是一群十岁左右,没有任何知识基础并且还没有对外界形成完整认识的学生们。这些学生们往往会因为数学课堂枯燥消磨掉了自己对获取知识的热情,失去对知识的好奇心而没有学习的动力,或者学生们因为自己不能身临其境地参与课堂互动,而渐渐失去了对课堂上知识的好奇心,从而游离在课堂之外。所以点燃学生们学习热情是教师们应该要完成的首要任务。然而信息技术给小学数学教学带来了解决药方,教师们凭借信息技术获取更多的渠道来吸引学生的注意力,以此点燃学生的学习热情^[1]。例如苏教版一年级上册数学第十单元第三课时中,教师们可以利用多媒体制作一个20以内进位加减法的题目库在教室多媒体上进行展示,并且制作一个随机摇号的程序,在点名学生回答问题时进行随机摇号。第一位被教师随机选择到的同学在做完题目后也可以进行随机摇号选择下一位来答题的学生。如果上场的学生无法解答出正确答案也可以通过该程序进行摇号请求其他学生进行援助。信息技术和数学教学结合,一个仅可以完成随机抽取号码的程序使得每一个学生都可以在课堂上感受到自己正在参与到课堂的教学活动中,每个学生都把注意力放在课堂之上,营造了积极的课堂氛围。课堂气氛好,学生都能把注意力放在教师的教学内容上,教师就可以保证质量以及保证速度地向学生们传输数学知识。如此,教师们教得更好,学生们也学到更多的知识。

二、制作动画,趣味教学

数学知识对于尚处在小学阶段的学生们未免有些枯燥。试想一个十岁左右的小男孩也确实不会对一些数学符号感兴趣。十几岁的学生们都对那些可视的,形象的东西更加感兴趣^[2],信息技术成为了小学数学教育的一剂解决良药,教师们可以制作一些与教学相关知识的动画,给教学增加趣味性,也使得知识点可以更加直观形象地输送给学生们。学生们对所学习到的知识点印象更加深刻,也更愿意去学习数学知识。动画片对每一个处在小学阶段的学生们都有吸引力,哪怕最调皮的孩子们都可以安安静静地观看正在播出的动画片。例如苏教版数学二年级下册第二单元第二课中教师们针对学生们如何认识“时”和“分”的概念可以制作动画以时针和分针的视角展开一个小故事:时针和分针赛跑,两个人都从“0”这个地方为起点以枪响为信号出发,时针跑得很慢,分针却一下子就冲出去了,没过多久分针就追上了时

针。此时时针才仅仅走了全程的六分之一。通过以两个物品为主角的故事展现知识点,学生更加愿意接触数学知识。每一个学生在看动画的过程当中不知不觉被输送了关于“时针和分针的关系”的知识点的背景,随后只要老师稍微引导学生梳理知识点,这样学生们就能很好地学习到有关于时针分针的知识。所以以教学内容为题材制作动画对小学数学教育大有裨益。

三、制造情景,沉浸式教学

即使在小学,学生的学习任务依然比较艰巨,尤其是数学教育。数学会消磨学生们对数学知识的热情。并且传统的教育方式之中,数学教学领域之中一些比较抽象的应用题目还只能在书本或者卷子上呈现,学生面对这些题目仅仅是把这些题目当作是自己所要完成的任务罢了,根本没有积极的想法去把这些应用题解决。此时教师们可以利用信息技术在备课的过程当中,把这些抽象的应用题目抽出来进行情景填充再创作,并且配上于题目相关情景的图片以及知识,让学生们可以在做题的过程里沉浸在情景之中,使得学生在做题目中发现和游戏一样的乐趣。例如苏教版数学一年级上册第一单元第一课时中,针对一个应用题修改为小明去便利店买水果,苹果加上梨要十元,梨子比菠萝便宜两块钱,花了20块钱买菠萝老板找零钱15元。在情境里,教师们通过自媒体把题目形象地展示给同学们,由学生们写下自己的答案进行交流,最后由老师汇总情况,公布答案。如此在营造的情景当中,学生们对小学数学的学习更加投入。

四、把握资源,加强自学能力

信息技术迅猛发展的今天,很多学生都沉迷于电子游戏而导致这些学生没有心思放在学习上。所以很多教师和家长都在阻止学生接触和使用电子产品。但是如今在网络平台上发展下来的教育种类的软件都包含各种教育资源,无论是教师还是学生都不应该忽视这些在网络上的教育资源。例如苏教版六年级数学上册第一课“正方体和长方体”中,教师们针对教过程中的具备一定难度的知识点需要学生们在课堂之前进行预习,但是凭借学生们自己去理解预习很难达成效果。所以教师通过审查选择一个优秀的网络教育资源软件推荐给学生们,使得教学更加科学有效。

五、结束语

我国教育正在不断创造和革新。所以小学数学教育要不断地回顾和总结,不断地进取和创新,不断地改善和发展。时代洪流下,小学数学教育所面临的挑战就是该如何把小学数学和信息化教学相结合,使得小学数学教育通过信息技术焕发新的生机。教师们要深刻地了解到这些急需解决的问题和挑战也是教师们作为百草园辛勤园丁的职责。教师们要坚信只有不断创新和发展,教育才有出路,学生的学习素质才能提高,小学数学的教育水平才能升。

参考文献

[1] 王秀杰. 小学数学与信息化教学整合探析[J]. 读写算, 2020, No.1162(15): 18-18.