

基于趣味教学模式下的小学数学教学研究

吴佳秀

(江西省上饶市余干县梅港乡中心小学 江西 上饶 335100)

[摘要]学习的一切动力源于学生是否喜爱这一科目,事实上,教师通过实际的调查就会发现,若学生真心的喜欢一门科目,并对这门科目有着无穷无尽的兴趣,那么学生一定会学好这门学科。另外,相较于其他学科,小学数学具有难学难懂的特征,许多教师在开展数学这门学科时会遇到困难,由此可见,带动学生的兴趣更有利于小学数学课堂的开展。

[关键词]趣味教学; 小学数学; 教学研究

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.04.2266

引言

兴趣总是激励学生奋进,因此,教育者们一直强调课堂兴趣是教学的关键,要求教师以学生的角度思考课堂是否具有趣味性,同时,判断课堂内容能否吸引学生的目光,帮助学生爱上这门学科。另外,若学生对课堂充满好奇,并出现学习知识的欲望,那么这节课就成功了一半,事实上,当学生处于这种状态时,学生的思维能够更加充分的发挥,理解力也会更上一层楼。

一、创造轻松、愉悦课堂氛围,增加与学生之间的互动

良好、积极的学习氛围能够带动学生投入其中,是开展教学的有效策略,另外,如果小学数学课堂的气氛更加轻松、温和,那么学生在课堂上也不会觉得有压力,事实上,放松的心态能够使得学生的思维更加敏捷,有利于学生深入的学习知识。此外,教师与学生之间的讨论能够快速的缓和两者之间的关系和气氛,大多数学生对教师都有一种纯天然的尊敬和敬畏,因此,若教师愿意和学生时常进行对话,学生也会受到莫大的鼓舞。同时,教师也能够通过对话充分的了解学生的具体情况和问题,便于教师“因材施教”。例如,教师在开展“时,分,秒”这一部分内容时,教师可以拿一个钟表向学生提问,如教师可以将钟表调整到三点十分,要求学生回答具体的时间,教师也可以带领学生数一数七点四十到七点四十五走了多少分钟。教师也可以向学生提出一个问题,“生活中,同学们在一分钟的时间能够做什么事呢?”学生就会列举出自己能够做的事情,使课堂变得积极,活跃。

二、将生活情境融入数学知识中,激发学生对知识的好奇心

生活化情境是以具体的故事作为主体,引导学生通过生活场景理解知识的内涵,事实上,若教师将学生感兴趣的任人物和故事情节加入其中,能够有效的调动学生的积极性,增加学生的主动性。例如,教师在开展“分数的加法和减法”这一部分内容时,教师可以设计这样一个情境,即“小猪佩奇过生日,猪妈妈给佩奇买了一个蛋糕,佩奇在许愿之后,将蛋糕均分为八块,猪妈妈吃了一块蛋糕,猪爸爸吃了三块蛋糕,乔治吃了两块蛋糕,佩奇吃了剩下的蛋糕,同学们知道佩奇吃了多少蛋糕嘛?”之后教师可以带动学生在纸上画一画,找出最终的答案,教师在讲解时,可以在黑板上画一个被均分为八块的圆,之后,教师需要向学生说明每一块蛋糕都是整个蛋糕的 $\frac{1}{8}$,由此可见,猪爸爸,猪妈妈和乔治一共吃了 $\frac{1}{8} + \frac{2}{8} + \frac{3}{8}$,教师随后可以用白色的粉笔涂满一块蛋糕,表示为猪妈妈吃的蛋糕,用蓝色代表猪爸爸,绿色代表乔治,最后发现只剩下两块蛋糕,能够得出结果,佩奇吃了 $\frac{2}{8}$ 的蛋糕,就是两块^[1]。最后总结分数相加减的规律。

三、以游戏的形式开展活动,激发学生的好胜心

小学生往往对游戏充满好感,同学之间的相互竞争也使得学生认真的对待竞赛活动,教师可以利用学生的这一特性,将课堂练习与趣味竞赛联系在一起,使得练习变得更加高效。例如,教师在开展“分数乘法”的练习课时,教师可以将学生分为几个小组,并准备大量的练习题目,之后,教师可以作为主

持人,将需要比赛的其中两组成员分别安置在黑板的两边,另外,教师也可以找出多余的教室安排其他几个小组进行比赛,之后教师在黑板上写出题目,两组进行抢答,答对的队伍加一分,打错减一分,两组中胜出的队伍进入下一轮比赛,其中,教师可以为第一名,第二名第三名的学生准备合适的奖品,教师也可以准备一些参与奖,以资鼓励。日常练习中,教师也可以在黑板上写出大量的标有题号的题目,要求学生按学号解答对应的题目,之后将学生作答的纸条按学号收上来,并进行核对,答对题数多的小组作为优胜者给予一定的奖励。

四、开展实际的动手操作活动,提高学生的参与程度

动手操作的实践活动更注重学生的自主性,为学生提供探索的机会,易于培养和锻炼学生的数学思维和学习能力,另外,这样具备较强自主性的课堂环节使得学生能够更好的参与进来,是值得实行的教学方法^[2]。例如,教师在开展“多边形的面积”这一部分内容时,其中涉及梯形面积的求解,教师可以在课前准备两个相同的梯形,在课上向学生提问,“梯形面积要如何计算呢?”学生都表示不知道,这时,教师可以引导学生动手找一找求解梯形面积的方法,其中,教师可以给予一定的提示,即“同学们可以联想一下学过的图形。”之后,学生通过动手尝试可以发现两个梯形,一个上底朝上,一个下底朝上,组合在一起可以构成一个平行四边形,依据平行四边形的计算公式,可以得出最终结果。

五、结合信息技术开展教学活动,吸引学生的注意力

多媒体是教师开展趣味性教学的首要选择,其中,多媒体可以播放音频,动画、视频等,为枯燥的数学课堂增加一抹亮色。例如,教师在开展“圆柱体的体积”这一部分内容时,教师可以向学生展示一组动画,即“一个圆柱体被竖向分割成两个半圆柱体,之后,沿着半圆竖向分割成八等分,将两个半圆柱体展开变为锯齿状,并组合在一起,形成一个近似的长方体”这时,学生不但会被生动的动画吸引,也能够更加深入的理解知识^[3]。

结束语

趣味性教学一直都是教育者们推崇的教学模式之一,教师可以参考以下几种教学模式开展教学。第一,创造轻松、愉悦课堂氛围,增加与学生之间的互动。第二,将生活情境融入数学知识中,激发学生对知识的好奇心。第三,以游戏的形式开展活动,激发学生的好胜心。第四,开展实际的动手操作活动,提高学生的参与程度。第五,结合信息技术开展教学活动,吸引学生的注意力。

参考文献

- [1] 王玉兰. 论如何打造小学高年级数学趣味课堂教学模式[A]. 教育部基础教育课程改革研究中心. 2020年基础教育发展研究高峰论坛论文集[C]. 教育部基础教育课程改革研究中心: 教育部基础教育课程改革研究中心, 2020: 2.
- [2] 刘永敏. 趣味课堂教学模式在小学高年级数学教学中的应用[J]. 数学大世界(下旬), 2020(05): 82-83.
- [3] 孙雪. 趣味教学模式在小学数学中的应用[J]. 学园, 2020, 13(14): 43-44.