

# 浅谈小学数学智趣教学法的应用

余韵

(上饶市第五小学 江西 上饶 334099)

**[摘要]** 知识是数学核心素养形成的主要载体, 数学活动则是数学核心素养形成的主要路径。数学实践活动必须依据课程标准要求和数学教育规律来设计, 应具有实践性、思维性和自主合作性的特点。小学数学活动的设计, 应直接聚焦于儿童数学核心素养的培养, 聚焦于运算能力、空间想象能力、逻辑推理能力、数据分析观念及决策意识培养等方面, 可以放在课前、课中、课后来实施。

**[关键词]** 小学数学; 激趣课堂; 活化教学

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.05.1468

## 引言

数学, 给人最直观的认识就是抽象、严密、逻辑、规范。小学生还处于形象化思维占主导阶段, 对数学语言往往存在理解阻碍。单纯地讲解数学知识, 不仅不利于学生深刻认识数学, 反而让学生产生厌学情绪。游戏化理念在数学课堂中的应用, 将游戏活动与数学知识融合起来, 以“寓教于乐”的方式呈现数学知识, 让学生能够以参与游戏的方式, 去体验数学, 解决数学问题。教学中, 老师要尊重儿童立场, 以儿童喜闻乐见的游戏方式展开数学知识, 让学生从游戏中习得数学方法, 让数学课堂智趣共生。

### 一、小学数学智趣共生课堂的概念

“智趣共生”是指智慧与情趣共同生长。小学数学智趣共生课堂, 是指以小学数学的学科特征为出发点, 根据小学生的学习认知与心理特点, 为学生提供充满智趣、充满自由的学习平台, 以趣激趣, 唤醒智慧, 让学生自主学习、自主创造、学会合作、敢于求真、勇于质疑, 促进学生终生数学学习学力和洋溢着情趣、充满着智慧的数学课堂的成。“智趣课堂”强调在有趣的前提下让有趣与有用和谐交融, 以此释放学生的天性与心灵, 让学生在情趣盎然的氛围中学习数学, 实现课堂教学的妙趣横生和真正减负。

### 二、“智趣共生”数学课堂的运用

1. 以学生视角来设计游戏活动在数学游戏中, 学生是游戏活动参与者, 也是实践者。教师设计的数学活动, 要满足学生兴趣激活, 要让学生自觉、自主参与游戏体验。如在学习“分数的性质”时, 对于“分数”概念的导入, 我们可以通过设计情境游戏, 让学生展开“猴王分饼”游戏活动。有个猴王烙了三张饼, 分给自己的小猴吃。第一张饼, 猴王平分4块, 给甲猴1块, 乙猴不满, 想要2块。猴王于是将第二张饼, 平分了8块, 分给乙猴2块。猴丙更贪心, 想要3块。于是, 猴王将第三张饼平分了12块, 分给猴丙3块。问, 同学们, 哪个猴子吃得最多? 现在, 我们按照四个人一组, 一人代表“猴王”, 另外三人代表猴甲、猴乙、猴丙, 给每组三张圆形卡纸, 请同学们按照故事进行平分, 看一看, 哪个猴子吃得最多? 关注学生的游戏体验, 给学生创造参与条件, 让学生自己动手, 自己感受数学知识。在分饼过程中, 同学们相互帮助, 相互合作, 最终发现, 猴甲、猴乙、猴丙所得的饼同样多。围绕这个结果, 请同学们想一想, 猴王用什么方法来满足每个猴子的要求? 大家想知道缘由吗? 这时, 我们在学生“百思不得其解”的时机下, 导出“分数”概念, 让学生认识“分数”, 很好的调动学生的数学热情。

#### 2. 以趣激趣

小学数学课堂教学中的情感激励, 就是要以趣味的学习内容激发学生的学习情趣, 并让他们获得学习的乐趣与情趣, 最终为“智趣”的生成奠定基础。这就需要教师努力创设趣味

化的课堂, 要让数学课堂远离枯燥、沉闷。例如, 在教学《认识周长》一课时, 笔者利用小学生比较喜爱的动画视频创设了趣味化的教学情境, 启迪学生思考。师: 同学们, 你们喜欢看动画片吗? 下面我们来欣赏一个《蚂蚁比赛》的动画片。

(动画内容: 在森林里住着两只小蚂蚁——小红和小黑, 它们一直是好朋友。可是有一天, 它们却为了谁爬得更快而争吵了起来, 最后它们决定通过比赛看谁爬得更快。于是, 它们找到了两片相同的树叶, 比赛规则是沿着树叶边缘爬一周, 谁先爬完谁就赢了。比赛开始, 小黑沿着树叶的边缘快速地爬着, 而小红却爬得慢多了, 不一会就落在后面了。当小红爬到一半时, 它突然想到了一个好主意, 于是从树叶的中间往回爬, 结果当然是小红赢得了比赛。) 师: 你们觉得究竟是谁赢得了比赛呢? 生: 小黑。师: 可比赛的结果不是小红先到达终点吗? 生: 比赛的规则是沿着树叶的边缘爬一周, 很明显小红犯规了。师: 是的。小黑始终沿着树叶的边缘在爬, 而这个边缘, 用我们数学上的术语来说就是“边线”, 小黑所爬过的路径, 就是树叶的一周的边线。这样, 我们就将物体一周边线的长度称为“周长”, 所以小黑爬过的路径, 可以称为树叶的周长。在课堂导入环节中, 利用蚂蚁比赛的动画片这种小学生比较喜闻乐见的形式, 一下子就激发了学生的学习兴趣, 课堂的“趣”味和学生的情“趣”由此而生, 学生在增长兴趣的同时, 也了解了树叶的一周边线, 这样“周长”的概念也就呼之欲出了。

### 结语

智趣教学法所主张的教学方法和教学方式符合素质教育对小学数学教学提出的要求, 有利于促进学生的全面发展, 为我国培养出高素质全能型的人才。但同时, 智趣教学法也要求小学数学教师具备更高的教学能力, 无论是数学知识储备量、授课能力或是逻辑思维能力都要进一步提高。这样教师才能开展智趣教学法时为学生呈现出高质量的课堂内容, 培养学生的思维, 在运用数学游戏方式时, 教师要贴近学情, 契合学生心智需要, 注重游戏的“趣味性”与“益智性”, 从“玩”与“学”中找准平衡点, 立足学生, 激活学生自主热情。教师在游戏设计中, 要融入课堂提问、追问、讨论、反思等方法, 把握游戏活动的整体性与有序性, 唤醒学生的数学思维, 促进知识的运用。

### 参考文献

- [1] 庄惠芬. 小学数学游戏化学习的内涵、特质与原理[J]. 江苏教育, 2019(81): 7-9.
- [2] 林燕娟. 具身认知视野下的数学游戏化学习[J]. 江苏教育, 2019(81): 14-17.
- [3] 肖丹. 游戏化教学在小学数学教学中的运用研究[J]. 华夏教师, 2020(19): 56-57.