

# 改变是为了让课堂学习更有效

## ——试论小学数学课堂有效学习方式

张美燕

(福建省漳州市漳浦县实验小学城北分校 363600)

摘要: 数学作为一门注重逻辑性、空间感和抽象性的学科, 与其他科目相比, 更需要学生参与其中, 具有一定的主动性。

关键词: 小学数学; 教学; 实践

传统的教学模式显然已经不适应如今的课堂, 教师不止是要提高数学课堂质量和效率, 还应强化与学生的合作, 并借助信息化时代下的科技产物, 构建有效的数学课堂。

### 一、教学目标及教学问题

#### 1.1 确立教学目标

在数学课堂的教授过程中, 教师要确立明确的教学目标, 目标的设定要旨在引领学生学会思考并学以致用。同时, 将课堂划分层次, 分阶段性, 由浅入深的带领学生逐一突破, 开发学生的逻辑思维、空间感甚至是动手能力。例如, 在课堂《轴对称图形》的教授过程中, 教师可以让学生先用尺子在纸上划一条线, 然后找出中心点, 寻找这条线的对称轴。接着教师可以提问, 如“还有哪些图形可以左右形成对称呢? 老师给大家五分钟的时间进行思考, 看看谁能想出的图形最多?” 教师通过提问问题, 激发学生不断进行思考, 同时整节课的节奏掌握在教师手中, 让学生跟着老师的思路, 具备较强的执行力。

#### 1.2 可能会遇到的问题及解决方法

很多教师在课堂进行中都会有意识的带领学生进行小组合作或同桌之间的相互讨论, 不过因为分组繁多或人数众多的原因, 在课堂讨论的过程中, 教师就不能对每一个小组都进行有效的引导和考察。这就导致了很大一部分学生不够积极思考, 不能踊跃参与, 讨论的内容也比较浅显, 达不到教师预期中的水准或期望, 长此以往, 学生的学习能力就会下降。因此, 教师应当让每一位学生都参与进课堂, 将课本上的知识点和重难点转换为学生所能够理解和讨论的身边事。例如, 距离的加减计算, 教师可将两点换成家和学校或者游乐园, 把纸上的文字变成学生所熟悉的地方, 从而跟着教师的思路走, 唤醒学生的求知欲, 培养学生思维的深度发展以及创新精神。

### 二、课堂中构建高效

根据目前小学数学课堂的情况来看, 仍然会有一些局限于书本和知识点本身, 而忽视学生的体会理解, 压制学生天性的事情存在。这些不仅会磨灭学生参与课堂学习的热情, 同时也会让教师在课堂中得不到发挥。因此, 在小学数学课堂的教授过程中, 教师应让学生主动参与进来, 人人都有提出和发表问题的机会, 再结合一些情景化的导入和多媒体课件的应用, 让学生对学习, 对数学课堂产生兴趣, 从而提高教学的整体效果和水平。

#### 2.1 引导学生主动参与

##### 2.1.1 在课堂中加入一些小游戏

小学正是学生爱玩和好动的时期, 对身边的事物都充满了好奇, 教师可以利用学生这一特性, 把数学和一些小游戏结合在一起, 吸引学生的注意力, 让学生可以主动的参与到数学课堂中来, 积极学习数学知识。以小学数学课本人教版二年级第五单元《观察物体》为例, 教师可以提前让学生从家带来自己喜欢的玩具或玩偶, 在第二天的课堂上观察玩具的正面、侧面、背面, 画出大致的形状进行比较, 学生之间也可以相互交换。再从玩具过渡到几何图形, 从而达到了循序渐进的原则, 不但激发了学生参与课堂的兴趣, 还将知识点教授的浅显易懂, 使学生都能够参与进来, 发挥主观性。

##### 2.1.2 通过问题引导

教师在课堂授课中要善于提问, 这个提问不仅仅是提出一个课本上的问题然后等待学生解答, 而是要注意问题的设置是否在学生所能掌握的范围之内, 知识点从简单到复杂, 合理规范的挖掘学生

的潜能。对于低年级和高年级的学生也要采用不同的提问和教学方式, 低年级的学生更多的是教师的引导, 而高年级的学生教师就可以慢慢培养其独立自主的能力, 学会举一反三。

#### 2.2 情景导入

在数学课的教授中, 教师如果只是单纯的讲授课本, 那么课堂就会枯燥乏味, 学生的学习兴趣也会大打折扣。所以教师在课堂上可以采用情景导入的方法, 根据一些身边小事或者学生都会接触到的事物, 通过教学情景的设立, 让学生在所熟悉的实际生活中加深对知识的感悟。

例如, 在学习人教版五年级上册第四单元《可能性》一节时, 教师可以将一些颜色不同的千纸鹤或小星星放入一个看不到里面内容的纸箱中, 在课堂上让学生抽取。学生抽取的千纸鹤有的颜色相同, 有的颜色不同, 由此教师可以引出这节课的主题。接着, 教师可以规定每种颜色千纸鹤的数量, 根据数量的不同, 抽取的可能性也会随之而变, 由此知识点的学习就可以逐步加深。

#### 2.3 运用多媒体完善课堂

教师在数学课堂的教授中不仅要会利用周边事物吸引学生注意力, 还要善于运用多媒体技术调动学生兴趣, 将生活与科技结合在一起。多媒体作为一种课堂上经常会用到的技术手段, 是每位数学教师都必须掌握的技能。

例如在几何体的教授过程中, 很多学生空间感、抽象思维、立体感不强, 无法理解几何物体的形状, 教师就可以通过多媒体的运用, 在课件中播放正方体、长方体、圆柱体、球形等的三维立体图, 再与课本上这些几何体的图片进行对比, 一种平面, 一种立体, 两相比较掌握这个知识点。多媒体与课本的内容相结合, 更有利于吸引学生兴趣, 掌握章节重难点, 培养学生的思考能力, 提高课堂效率。

### 三、适当的竞争与合作

适当的竞争有利于学生更好的发展, 教师要注重培养学生的能力, 提供良性的竞争环境, 挖掘学生的学习潜能。竞争和合作都有利于提高课堂效率, 增强学生学习的积极性。例如, 在二年级下册《混合运算》一章的学习中, 教师可以在教授完知识点后让学生同桌之间合作出题, 然后比赛谁做的又快又准确又高, 发挥学生的自主学习能力的同时巩固了知识, 既竞争又合作。在比赛之后, 教师还可以给予成绩较好的一方一点物质上的小奖励, 从而激发了学生的学习兴趣, 让课堂变得充满活力。

综上所述, 课堂的主体不是老师而是学生, 课堂并不只是教师一个人的教授过程, 而是需要每一位学生都能够参与进来。只有学生参与进来, 课堂效率才能够提高, 学生的学习兴趣才能发展。教师也要通过小游戏、情景导入、多媒体的运用等环节来保证课堂的质量和效率, 不断地开发学生的思维和潜能, 从而达到双向发展的目标。

#### 参考文献

- [1]黎启瑞. 小学数学课堂有效教学策略的研究[N]. 科学导报, 2019-06-04.
- [2]刘光虎. 提高小学数学课堂教学有效性的实践与探讨[J]. 学周刊, 2019, 386(2): 45-46.
- [3]李晓玲. 信息技术背景下小学数学高效课堂的构建策略[J]. 新课程, 2019(6): 35.