小学数学课堂导入探析

夏建霞

上海师范大学 上海 200000

【摘　要】：课堂导入是教师在课堂教学开始之初，为了吸引学生的注意力、激发学生的学习兴趣、营造良好的教学氛围，教师在正式教授新知识之前所采取的一系列教学活动。课堂导入具有多种类型，每种导入都有其优点和缺点以及其适用的条件与情境。本文将论述小学数学课堂中比较常见的几种课堂导入，并以具体案例进行分析。

【关键词】：小学数学；课堂教学；课堂导入

Introduction and analysis of primary school mathematics classrooms

Jianxia Xia

Shanghai Normal University Shanghai 200000

Abstract: Classroom introduction is a series of teaching activities taken by teachers before formally teaching new knowledge in order to attract students' attention, stimulate students' interest in learning, and create a good teaching atmosphere at the beginning of classroom teaching. There are many types of classroom imports, each with its advantages and disadvantages, as well as the conditions and contexts in which it applies. This article will discuss several common classroom imports in primary school mathematics classrooms and analyze them with specific cases.

Keywords: Primary school mathematics; classroom teaching; classroom introduction

课堂教学导入是课堂教学的开端，良好的课堂导入就像一场拥有好的序幕的演出，能够做到先声夺人，吸引学生的注意力以及激起学生的学习兴趣。目前课堂教学导入并没有统一的定义，大致可以认为是教师在课堂教学开始之初，为了吸引学生的注意力、激发学生的学习兴趣、营造良好的教学氛围，教师在正式教授新知识之前所采取的一系列教学活动。

1 课堂导入的基本要素

有研究者通过对大量课堂导入片段进行归纳和分析，得出课堂导入由选材、呈现、引导三要素构成。[1]当确定了课堂导入的三要素时，教师在设计课堂导入时就能够从具体对象出发，设计出紧跟课堂教学内容、关注学生特点、激发学生学习兴趣的课堂导入方法。

选材是指教师选择什么材料为载体来导入课堂。学生因其年龄特征，很难立马从课前的娱乐状态转换到上课时的学习状态，而课堂导入在其中就扮演着重要的作用，而这个过程就需要以一定的材料为载体来实现这样的转换。材料选好以后，下一步就是如何把材料呈现学生了，让学生观看、理解，从而发挥材料的作用。在材料学习之后，教师需要想办法引导学生从材料过渡到本堂课所要学的新知识。任何好的导入材料与新知识之间都会存在一定的相关，教师在引导过程中要善于帮助学生从对导入材料的理解过渡到新知识。

为了具体说明，我们看一个三年级下册《可能性》课堂导入具体案例：

教师：（讲述故事狼来了），想象一下，大家都不来救孩子，孩子会怎样？

学生 1：孩子可能被狼吃了

学生 2：山下干活的人不可能再来帮助孩子了

学生 3：小孩一定被狼吃掉了

教师：生活中很多事情能确定它发生，有的不能确定它会发生。今天我们来学习可能性。什么是可能？

学生 4：不太确定

教师：当一件事情的结果有两种或两种以上，不太确定，我们就叫做可能。

在《可能性》这个案例中，狼来了这个故事就是教师选择的课堂导入的材料，而教师的陈述与提问就是教师呈现课堂导入材料的方式，“生活中很多事情能确定它发生，有的不能确定它会发生。今天我们来学习可能性。什么是可能？”，这就是教师的引导。

2 课堂导入的基本原则

课堂导入作为课堂教学的一部分，除了要遵循课堂教学的一般原则，如思想性与科学性统一原则、理论联系实际原则、因材施教原则、直观性原则、巩固性原则、循序渐进原则、系统性原则等，[2]还要遵循课堂导入特有的原则与要求。我国对课堂教学导入的原则大多来自一线教师的经验总结。[3]例如有研究者从课堂导入语应该注意、做到、摒弃什么等方面总结了课堂导入的原则，[4]也有研究者从课堂导入时所应注意的事项方面总结了课堂导入的原则。[5]具体课堂导入原则以如下为例。[6]

切题。导入的形式、风格、内容等与教学内容紧密联系，要为教学的目的与内容服务。不能纯粹为了新颖、激发兴趣而与教学内容毫无相关。

激趣。课堂教学导入作为促进学生从日常状态转换到学习状态的“催化剂”，必须能够激发学生对学习内容的学习兴趣，以及唤起他们的求知欲。

精炼。课堂导入在整堂课中所占用的时间不能过长，教师要掌握好一定的“度”，要做到语言简练、概括得当。

灵活。课堂教学导入的方法并不非是一成不变的，教师应根据教学内容、教学环境、教学条件、教学对象等的不同，采取相应的课堂导入方法。

新颖。课堂教学导入应不落俗套，给学生眼前一亮的感觉，注重新颖，激发学生的兴趣，让学生感到学习是一种享受，而不是例行公事，使得学生更加自主、更加积极地投入到学习中。

有趣。课堂教学导入应该使学生产生浓烈的兴趣，这就要求课堂教学导入的材料不仅要新颖，还要形式多样。

启思。课堂教学导入是为课堂教学服务的，这就要求教师在课堂导入过程中所提的问题以及所使用的语言要具有启发性，启发学生积极思考，并产生解决问题的强烈愿望。

探究。课堂教学导入的探究性原则是指教师在导入过程中要适时地设疑，所提的问题要能够引导学生为之后的学习进行探究。

3 课堂导入的方法

课堂导入的方法像课堂导入的原则一样，对于到底有多少种导入的方法，至今并没有统一的规定，众多学者们根据不同的分类依据，对课堂导入方法的分类有着各自的思考与见解，但都为中小学教师的教学提供了参考。例如王宝大从实用的角度出发，将课堂教学导入分为 20 种，并对每一种类型都给出了教学实例进行剖析和说明[7]；有的学者从教师和学生的角度出发，列举了分别以教师和学生为主体操作的导入方法[8]；也有一线教师根据自己的教学经验，总结了几种课堂教学导入方法。[9]

根据以往研究可知，小学数学课堂教学导入的方法有多种多样，各具特色，大致可以概括为以下几种：

3.1 复习导入法

复习导入法是指教师根据新旧知识之间的联系，以旧知识为桥梁，进而导入新知识。复习导入法既能够帮助学生巩固原先已经掌握的知识，还能为学生进一步学习新知识打下基础，树立信心，为学习新知识建立良好的心理环境。

小学数学教学内容之间逻辑联系紧密，章节、单元、课时之间都存在一定的联系，由此可见，复习导入法在小学数学课堂教学导入中具有一定的可行性。

3.2 直接导入法

直接导入法又称之为开门见山式导入，是指教师在课的一开始就简要地说明本节课的教学内容，有的教师还会说明本节课的教学重难点，教学要求等。直接导入能够迅速集中学生的注意力，帮助学生明确本堂课的学习目标与任务，具有简单、直接等特点。

3.3 游戏导入法

游戏导入法是根据小学生注意力比较发散、不够集中，学习自觉性比较差等特点，采取与课堂教学内容有关的游戏的形式，以期能够迅速抓取学生的眼球、注意力，使学生迅速进入学习情境的一种导入方法。

爱玩是孩子的天性，游戏导入法遵循学生的这一天性，使学生自觉主动的去学习，在游戏中学习，享受学的乐趣。

3.4 故事导入法

故事导入法是指教师通过讲述小故事的方法来导入课堂，这种小故事要求与教学内容具有一定的联系，并能够吸引学生的注意力，符合学生的年龄特征、心理特征等，从而引起学生的兴趣。

绝大多数小学生都喜欢听故事，尤其是童话故事、民间故事等，教师要根据教学内容的特点，选择恰当的故事来进行课堂导入，在使学生产生浓浓的兴趣的同时，自然而然地进入学习情境。

3.5 激疑导入法

激疑导入法是指教师在课堂导入时，通过设置疑问，使

学生带着问题进入课堂学习的一种导入方法。激疑导入法能够激发学生的求知欲，激发学生的好奇心，使学生能够自主进行探究，学得新知识。

3.6 操作导入法

操作导入法是指教师和学生根据现有的教具和学具进行动手实践，通过观察和分析，进而探讨学习内容的一种导入方法。通过动手实践，可以帮助学生更加直观的感受学习内容。学生通过亲自动手获得的知识，对他们而言，更加容易记住且难忘。

3.7 情境导入法

情境导入法是指教师在进行课堂导入时，通过创设与教学目标、教学内容等有关的情境，让学生有一种“身临其境”的感觉，进而导入新课。通过创设情境，学生能够在情感上产生共鸣，进而在进入学习状态时拥有最佳的心理状态。

4 小学数学课堂导入的案例呈现

在课堂导入中，教师引导学生参与到课堂学习当中去，使学生成为课堂学习的主体。然而，在实际课堂导入当中，各式各样的课堂导入方法有着各自的优点，但同时也存在着一些问题。以下，将从小学数学课堂的角度出发，以《角的认识》为例来探讨课堂导入的优点以及存在的一些问题。

4.1《角的认识》教材与学情分析

本案例选取于义务教育课程标准苏教版小学数学二年级下册第七单元第一课时的教学内容，教师的教学案例由笔者收集的课堂录音转录而来。

这部分内容主要是让学生初步认识角的含义，体会角的基本特征，并感知角的大小。它是在学生已经直观认识长方形、正方形、圆、三角形、平行四边形，以及一些常见的多边形的基础上教学的。通过这部分内容的学习，可以为学生在第二学段继续认识角、角的度量、角的分类等知识做好铺垫；同时也可以为学生继续学习长方形、正方形、三角形等平面图形积累感性经验。

4.2《角的认识》新课导入的案例呈现

生：老师好!

师：请坐。

师：今天呢，我们将和小狮子一起遨游数学王国，瞧，小狮子已经在门口等我们了呢。

播放视频：小狮子：欢迎来到神秘的数学王国，一起来打开大门吧，钥匙是谜语，猜对了就可以打开大门。

师：好，我们一起来看一下是什么谜语。大家一起来读一读，预备起。

生：不方也不圆，不长也不短，形状像屋顶，只有三条边。

师：谁能猜到？

师：你来说

生：三角形

师：三角形，你真聪明啊。回答正确，欢迎打开数学王国的大门。刚刚呢，我们说打开数学王国的大门的密码是三角形，有谁知道它为什么叫三角形吗？这位女生。

生:因为它有三个角。

师:因为它有三个角，那什么是角呢？今天我们就来一起认识一下角。

4.3《角的认识》课堂导入方法

在《角的认识》这堂课中，该教师的导入非常丰富多彩，从一开始的数学王国，再到用谜语当做钥匙打开大门，而谜底就是大家所学过的三角形，通过三角形引入到角的学习，既有游戏导入法，又涉及到复习导入法，其中以游戏导入法为主。接下来，将从这一案例出发，简要分析游戏导入法的优缺点。

游戏导入法遵从儿童爱玩的天性，该教师将关于角的知识点包括角的含义、角的基本特征、角的大小等蕴藏于神秘的数学王国之中，通过一道道关卡，使学生增加对角的知识的掌握和理解，这不仅能够在课程的一开始，就吸引学生的注意力，把他们的思绪从课间活动拉回来，还能够激发学生的好奇心、好胜心，使他们的注意力高度集中，提高教学效率。该教师的教学游戏不仅存在于导入过程，而是贯穿于教学始终。游戏固然有趣，也能够激发学生的乐趣，但当游戏时间过长时，反而容易产生相反的效果。课堂中，学生人数比较多，对于教师来说，很难掌控游戏的发展方向，因此，教师切不可因小失大，忽视游戏导入的时间。

参考文献：

[1] 岳定权.课堂教学设计点的获得方法[J].中小学教师培训,2016.

[2] 张东良,周彦良.教育学原理[M].北京理工大学出版社,2017.

[3] 徐蕾.小学数学课堂导入的比较研究[D].山东师范大学,2018.

[4] 王宝大.导入技能 结束技能[M].人民教育出版社,2001.

[5] 唐一鸣.物理教学艺术论[M].广西教育出版社,2002.

[6] 丁步洲.课堂教学策略与艺术[M].重庆大学出版社,2013.

[8] 肖荣,黄宏新,车云霞.论课堂导入及其艺术[J].天津市教科院学报,2011.

[9] 卢晓红.精彩从这里开始--浅谈小学数学课堂的导入艺术[J].新课程,2011.

作者简介:夏建霞，女，1997.1，汉族，籍贯：江西省乐平市，硕士，上海师范大学,研究方向（初等教育学）