

一年级数学教学中如何激发学生的兴趣

◆杨萍

(芦阳小学)

要想学生学得好,首先要解决他们喜欢学的问题。而培养学生的求知欲,是和培养他们的学习兴趣紧密联系在一起。小学一年级的学生,都是刚刚入学的儿童,天真浪漫,爱说爱动,对自己的行为约束力差,注意力容易分散。如果我们上一年级课的老师,能够让孩子们一上学就感受到学习的乐趣,从小培养起他们的强烈的求知欲、良好的思维品质和学习习惯,对孩子们来说,将受益匪浅。

一、故事开头,创设情景,营造浓郁的课堂学习氛围。

六七岁的孩子,刚走进学校开始学习文化知识,还沉浸在童话故事的世界里。脑袋里想象着小动物们的活动。他们很爱听大人给他们讲一些小动物的故事。每次上新课,根据教材的内容,自编一段故事,配上一段音乐,从讲故事开头,创设一种情景,再进行一组富有启发性的提问,来导入新课。一说到讲故事,教室立刻安静下来,个个竖着耳朵听讲。故事讲完了,孩子们还沉浸在故事里,动脑筋为故事里面的小动物想办法解决困难,解答问题。小故事营造出了浓郁的课堂学习氛围。例如,我在教学“分类”时讲了一个故事,小猴子很聪明但很马虎,做数学老出错,有一天老师到他家去家访,走进他房间一看,哇,到处乱七八糟的,都没地方做啊,小猴子不好意思了,你能帮他整理一下房间吗?孩子们个个跃跃欲试,积极性很高,谁都想帮助小猴。教师及时加以引导,学生很快地学会了分类。

二、多媒体展示,把抽象的知识直观形象地展示给学生,激发他们的学习兴趣,让他们更容易接受知识。

多媒体计算机为小学生勾画出一个多姿多彩的视听学习环境,是实现学生获取知识信息最优化的通道。利用多媒体课件进行课堂教学,不但信息量大,而且图文声并茂,非常符合一年级学生的心理特点。不但能强化学生的记忆,而且还给学生展现出无限的知识空间,激发学生获取信息和新知识的情感需求。例如,在学习“10的认识”的课堂上,教师简单地操作键盘,屏幕上出现了数字娃娃“0”,接着跳出“1”“2”“3”“4”“5”“6”“7”“8”“9”,同时出现画外音。“9”说自己最大,看不起“0”,“1”出来打抱不平,说:“如果我与0站在一起,就比你大。”教师问:“小朋友,你们相信吗?”屏幕一闪,1和0站在一起,把孩子们紧紧吸引住了。教师自然地把学生引入新课:“10的认识。”

三、动手操作,激发学生兴趣,培养学生动手能力。

根据低年级好奇好动的特点,上课时,我十分重视学生的实际操作。让学生在操作中动用多种感官,通过积极思维,获取知识。这样既有利于学生对知识的理解和掌握,也有利于发展学生的思维。每让学生进行一种操作时,必须首先要求学生看清题意,再想一想,根据题目要求,你在操作时先做什么,再做什么,该如何做。坚决克服不经思考,盲目动手的毛病。例如,在教学“比一个数多几的数的应用题”时先让学生摆一摆,第一行摆(4个),第二行摆要求摆的 \triangle 比 \bigcirc 多2个,在摆的时候,要想一想先摆几个 \triangle ,再摆几个 \triangle ,一共摆几个 \triangle ,让学生把自己摆得结果,到展示台上展示。老师再在黑板上摆出以下图形:

$\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc$

$\triangle\triangle\triangle\triangle\triangle\triangle$

通过观察、操作等多种形式,使学生由具体到抽象,逐步理解数量关系,图和数的配合,可以一眼看出摆出来的6个 \triangle ,是由与 \bigcirc 同样多的4个 \triangle 和比 \bigcirc 多2个 \triangle 合起来的。

在学生完成操作之后,要给学生一个反思的时间,让他们对照自己所摆的结果想一想,我是先摆什么,再摆什么,得出什么样的结果这样由“物化”的过程转化为“内化”,儿童的思维由

感知表象到抽象,让实际操作的全过程在学生头脑中有一个比较深刻的印象。在摆一摆和想一想的基础上,再让学生用自己的语言说一说摆的过程。一年级的学生年龄小,语言表达能力差,所以在学生讲述时,一般先让学生照自己所摆的学具,或是与同桌讲讲“悄悄话”,做到人人都有机会讲,从而得到锻炼。然后,再让优生带着差生讲,既突出个别,又顾及全班,从而使生生心明口明,思路顺畅。

通过摆一摆、想一想、讲一讲,再引导学生观察验证,使学生进一步理解其中的数量关系。这样教学,不仅有利于学生从具体的形象思维逐步地向抽象的逻辑思维过渡,而且也有利于学生对知识的理解和掌握,进而培养学生对数学的兴趣,提高了运用知识的能力。

四、游戏活动,让学生在玩中学,在学中玩。

小学一年级的学生正处于游戏活动类型和学习活动类型期的转化过程。这个时期的孩子,借助游戏活动从初步学会理解人的某些行为,掌握了粗浅的生活经验,形成了象征性机能和想象能力正在向通过对文化科学基础知识和基本技能的学习,逐步了解并掌握客观事物的特点及其规律的阶段转变。游戏活动具有启真、启善、启美的功能,在课堂教学的后半段,适当运用游戏和活动,有利于培养学生的学习兴趣和热情,符合小学生好奇、好动,注意力集中时间短的心理特点,能有效地防止课堂教学后期容易产生的精神分散,从而调动学生学习的积极性。游戏教学为学生动手、动口、动脑……让多种感官参与学习活动,创设最佳环境。最大限度地发挥学生的身心潜能,省时高效地完成学习任务,锻炼他们的动手、动口、动脑的能力。让孩子们在游戏和活动创设的环境中,掌握和巩固所学知识。同时渗透思想教育,培养良好的学习习惯、优良的心理素质,使智力和非智力心理因素协调发展起来。

课堂教学设计游戏则要因势利导,能尽量发挥学生好动好玩的特点。比如,在教学“7、6加几”时,我设计了“找朋友”的游戏。请几个小朋友拿着花朵的卡片:7+8、6+7、6+6、6+5。再让几个同学拿着13、12、15、11的卡片去找自己的朋友,找到后花就送给他。学生的积极性都很高。在游戏中学习,学生学而不厌,得到了事半功倍的效果。

五、积极的评价,鼓励学生的进步,激发他们的兴趣。

积极的评价是一方对症的好药,几乎所有人都喜欢被人夸奖的,而且学习兴趣的激发或维持往往都少不了外界的评价。特别是在学生没有信心的时候,我们做教师的就应该适时的鼓励并给予最大的帮助,只要学生有一丁点的进步便给以肯定。这样才能激发和维持学生的学习积极性、主动性。评价的方式也要灵活多样。教师可以运用语言口头进行表扬,如:你真能干!回答非常好,你真了不起……也可以通过爱抚或传递微笑来对学生进行肯定,还可以通过发小红花,发小礼物等形式来鼓励学生。只有在教学中巧妙运用各种各样激励的手段,学生才能畅所欲言、兴趣盎然,课堂才能有情有趣、耐人寻味。

总之,兴趣是学生求知的动力和基础,数学知识的无穷性和数学推理对思维的挑战性及数学知识在生活中的广泛应用,都对学学生有巨大的吸引力。作为教师要调动学生参与数学活动的主动性和积极性,激发学生学习数学的兴趣,让学生学在其中,玩在其中,乐在其中!

作者简介:杨萍,女,汉族,籍贯:四川芦山,生于1979年6月19日,中央广播电视大学小学教育专业,职称:一级教师。