运用信息技术将希沃主题游戏融入小学低年级课堂的实践性研究

马金媛

摘 要：2022版《新课程标准》指出：“重视大数据、人工智能等对数学教学改革的推动作用，改进教学方式，促进学生学习方式转变。”运用信息技术将希沃主题游戏融入小学低年级数学课堂可以激发学生的学习兴趣，培养学生的参与意识，突破教学重难点。它不仅改变了教学的外在形式，而且也改变了教学的内容、方法与观念，也成为教师引导学生认知的工具。

关键词：信息技术；希沃；主题游戏；小学低年级

苏霍姆林斯基认为“在人的心灵深处,都有一种根深蒂固的需要这就是希望感到自己是一个发现者、研究者、探索者。而儿童的精神世界中这种需要特别强烈。”[1]因此，把多媒体信息技术融入小学数学学科教学中，恰当地运用信息技术，使数学教学朝着自主探究、特色教学的方向发展，让学生在自主学习的过程中，获得积极的情感体验，学会学习。

一、创设主题情境，激发学习兴趣

数学课经常被认为是枯燥的，尤其是计算模块。在课堂上，我经常利用希沃集音像、动画于一体的特点，为学生提供各类主题情境和感知材料，使抽象的数学概念具体化、形象化，从而抓住每个学生的注意力，充分激发学生的学习兴趣。

在一年级连加、连减的课堂教学中，我设置了《西游记》中猪八戒吃西瓜的故事情节，以四格漫画的形式，配以凯叔讲故事的声音文件，使学生迅速进入到一个主题情境中，激发了学生的学习兴趣，参与热情高涨，学生还能根据《西游记》中的其他桥段编出连加连减的数学算式来，深化了知识运用，也使得数学知识与语文学科的文学故事相融合。

在三年级《分数的初步认识》的教学中，我利用希沃课件设置了中秋节分月饼的主题情境，使学生进入到一个中秋节的主题活动中，从认识平均分到几分之一，配合主题动画一个一个出现分成不同份数的场景，从而认识到把一个整体平均分成几份，每份就是它的几分之一。在整节课上，我通过生动有趣的画面，直观动态的演示，使学生不仅对几分之一有了初步了解，并学会了判断方法，而且印象特别深刻，为以后进一步学习《几分之几》打下了坚实的基础。

二、借助演示功能，突出教学重点

希沃课件能把学生难以理解的数学知识变成直观形象的画面，以声、形、像的形式展现于学生的眼前，变抽象为直观，变难为易。因此，有效地开发希沃的课件功能是突破教学重难点的重要手段。

例如：在三年级备课《周长》时，我创设了小蚂蚁爬树叶的场景并配以音乐的辅助，由学生在大屏幕前用手指跟着小蚂蚁的爬行路线进行移动，充分感知周长的含义，即封闭图形一周的长度，在主题活动中突破了概念课的教学难点。再如：在教学《长方形的面积》一课时，练习部分出现了洒水车问题，我让学生通过闭眼想象结合动画直观演示的方法，培养学生的空间感和想象力，使学生印象深刻，这是其他教学手段达不到的效果。

希沃课件的动画功能，不仅能清晰地展示实物图像，而且能通过移动、变形、闪烁等功能，化静为动，变抽象为直观，有利于培养学生的形象思维，进而发展其抽象思维的能力。[2]对探究的数学对象进行多视角的观察，有利于学生对数学概念的理解和对数学知识的建构，进而有效突破教学重难点。

三、创设民主氛围，促进自主探究

在数学教学中，利用希沃的交互功能，创设和谐、平等的氛围，鼓励学生积极参与，保障学生的主体地位及课堂的高效性。

在教学《长方形和正方形的面积》推导面积公式时，利用希沃的克隆功能，屏幕上一个长5厘米、宽3厘米的长方形，屏幕左上角有“一堆”面积1平方厘米的小正方形，让学生上台触摸屏幕拖动图形，将左上角的小正方形拖动到长方形中沿长摆好，每排摆5个，再拖动，沿宽摆放，可以摆放3排，再推导出这个长方形面积等于长与宽。这样，学生乐于参与到课堂活动中，主动学习、动手操作，从这个过程中真正体会到一种发现、一种设想、一种尝试、一种创造、一种尝试的乐趣。这样的教法学法，学生喜欢学，教师喜欢引，课堂效果好。

四、设置主题游戏，丰富课堂训练

练习是学生获取知识，形成技能，发展智力，巩固新知的重要手段。如果把练习内容融于主题游戏之中，就能唤起他们主动参与练习的激情，收到事半功倍的效果，并从中体验学习带来的的成就感。

在新授课的练习中或者练习课、整理与复习课中，我喜欢设置主题游戏进行闯关训练。主题游戏的设置可以根据每个月的主题活动，比如：五一劳动节的《我是劳动小能手》闯关训练，每闯一关得到一枚劳动勋章，集齐五枚可以颁发证书；端午节的拼图闯关，每过一关得到一块端午拼图；儿童节主题游园会，闯过一关得到一个游乐项目等等，这些契合生活时节的主题活动，学生参与度高，大大提高了课堂效率。除此之外，我还会设置一些模块游戏，如：计算模块的打地鼠、拔萝卜、快闪游戏等，图形模块的分组对抗游戏、几何画板制图游戏，连线游戏等，还有逻辑推理模块的创建思维导图、单人对抗判断对错等游戏。这些主题游戏活动的设置，调节了课堂气氛，将课堂教学带入一个高潮和兴奋点，也使得课堂吸收最大化。

经过工作这几年投身小学数学课堂与探究游戏教学，我深切的体会到希沃这一新型的教学软件非常适合教师的课堂教学、适合小学生好奇好胜的身心发展规律以及年龄特点，使学生的学习兴趣和积极性得到明显加强，而且更有利于帮助学困生重拾学习的信心。小学数学教师在教学过程中运用主题游戏，可以丰富课程情境、培养学习兴趣和逻辑思维、巩固所学知识。主题活动的设置面向全体学生，有利于发挥教师的主导作用和学生的主体作用，使课堂效率大幅度提高，进而提高小学生的数学核心素养。

参考文献：

[1]何良仆.揭示数学过程及其要素探讨[J].教育科学论坛,2006

[2]井派派.运用网络多媒体辅助教学 激发学生学习数学的兴趣[J].神州,2019(36):230