小学数学教学情境创设探析

一、创设情境的原则

（一）科学性原则

数学课程标准要求：数学教学要紧密联系学生的实际生活，从学生的已有认知结构出发，创设生动有趣的、有助于学生自主学习、合作交流的情境。因此，在小学数学教学中，首先教师要认识到数学源于生活，在日常生活中挖掘学数学教学资源，联系学生的实际生活，根据学生已有的生活经验和知识创设情境。其次，教师要创设引起学生主动思考、探索、实践的情境，要使学生在情境中探求新知，积极思考、认真观察、猜测、操作、交流，使学生掌握数学知识和技能。再次，紧扣教学内容创设情境。每节数学课都有具体的教学内容，所以教师创设情境必须紧紧围绕教学内容，而不能游离于教学内容之外，最终实现教学目标。最后，创设情境要符合学生的年龄特点和认知水平。学生原有的知识和经验是教学活动的起点，不同年龄段的学生有不同的认知特点。因此，教师要根据不同年龄段的学生的年龄心理特点、认知水平、生活经验等创设情境，从而调动学生的学习积极性，帮助学生实现知识迁移，使学生在原有知识的基础上自主掌握新知识，获得良好的学习效果。

（二）直观性原则

由于小学生以形象思维为主，教师创设情境时要注意情境创设的形象性、直观性，使抽象的数学知识变得形象，使学生在感性认识的基础上进行理性思考。具体而言，我们创设的数学教学情境首先应该是感性的、可见的，丰富学生的感性认识，并促使学生的感性认识向理性认识转化；其次，应该是形象的、具体的，能够引起学生的想象和联想，在形象思维基础上进行抽象思维，理解并掌握数学知识。

（三）启发性原则

问题情境是有价值的教学情境，能使学生产生强烈的好奇心和浓厚的学习兴趣，从而引起学生积极思考、自主探究。在数学教学中，教师要根据具体的教学内容和学生对知识的掌握程度，创设趣味性、探索性的问题情境让学生产生困惑，积极思考，并对学生进行适当的指导，通过精心设计，巧妙地将问题置于学生的最近发展区，从而使学生能在已有知识的基础上自主获得新知识。此外，教师创设问题情境时应注意使大多数学生通过思考或者合作探究都能解决问题，问题不要太难，不能打击学生的学习积极性，还要考虑到新旧知识的联系以及学生的认知规律，锻炼学生的思维能力，加深学生对新旧知识及其关系的理解，从而使学生更好地掌握数学知识。

二、创设情境的方法

（一）创设生活情境

数学来源于生活，数学教学联系生活，能够使学生感到生活中处处有数学，数学并不陌生，从而调动学生学习数学的积极性。因此，教师在教学时要联系实际生活，用学生感兴趣的素材创设生活情境，使学生产生数学就在身边的亲切感。这就要求数学教师利用学生熟悉的生活情景和感兴趣的事物创设情境，根据学生已有的生活经验和数学知识开展各种教学活动，为学生提供观察和操作的机会，使他们从周围熟悉的事物中理解和掌握数学知识，感受到学习数学的乐趣，体会到数学的价值，用数学知识解决生活中的实际问题，培养培养学生分析问题、解决问题的能力，以及创新能力。例如，在教学“长方形和正方形的周长计算”时，我联系学生的实际生活创设情境，提出生活中遇到的问题：一块长方形地里种着白菜，要给白菜地围篱笆，你知道篱笆需多长吗？它的长度和菜地的什么有关？以此引出周长，调动学生探究周长的计算方法的积极性。

（二）创设操作情境，让学生在动手操作中学习

在数学教学中，教师要创设操作情境，多给学生提供动手操作的机会，引导学生在动手操作的活动中更好地理解和掌握数学知识，同时培养学生的创新精神和实践能力。例如，在教学“梯形的面积公式”时，我让学生用学具中的梯形拼成平行四边形，然后思考拼成平行四边形的两个梯形有什么关系，拼成的平行四边形的底与梯形的上底、下底有什么关系？拼成的平行四边形的高与梯形的高有什么关系？梯形的面积与拼成的平行四边形的面积有什么关系？学生可以在操作活动中分析、理解并解决这些问题。这样，学生的学习会充满乐趣，学生能够更容易、更深刻地理解数学知识，更牢固地掌握数学知识。

（三）创设实践情境，让学生运用数学知识解决问题

新课程标准强调，“人人学有用的数学。”“行是知之始，知是行之成。”因此，教师要注意创设实践情境，让学生运用所学的数学知识解决实际生活中的问题。在数学教学中，为了能让学生学以致用，我经常根据学生的知识水平和生活经验创设情境，让学生用数学知识去分析、解决生活中的实际问题，使他们认识到数学的应用价值，调动他们学习数学、灵活运用数学的积极性，从而提高学生的实践能力和创新能力。例如，在教学“10以内的加法”时，我用课件创设了一个玩具店买玩具的情境，在玩具店里摆了许多玩具，并标了相应的价钱，然后提出问题：如果你去了这间玩具店，你想买哪两个玩具？一共要付多少钱？这样，学生兴趣盎然，马上选好了玩具并算出了价钱。通过创设这种实践情境，学会了买东西如何算钱，也不知不觉学会了10以内的加法。

（四）创设游戏情境

小学生活泼好动，喜欢做游戏。因此，在数学教学中，教师创设一些有趣的游戏情境，把教学内容寓于其中，能够激发学生的学习兴趣，促使主动参与教学活动，提高教学效率。例如，在口算教学中，我用多媒体课件搜集和选择学生感兴趣的素材，如米老鼠、奥特曼、汉堡包、巧克力等，利用这些素材设计小猴子吃汉堡包、小动物送信等口算练习的游戏，从而使口算练习更有趣味性，有效激发学生的学习兴趣，使学生在轻松愉快的氛围中获得数学知识和技能。因此，教师要先了解了学生的心理需求，再在教学中穿插相关游戏，收到良好的教学效果。