# 运用电教媒体提效数学课堂

文

河

源

源

城区

公

园

西

小

程如

庆

购物中的一些发现,学生学会了认识商品的质量标注,感受到了克和千克的知识是真实的、亲切的,激发了想进一步学习的欲望.在教学《小数大小的比较》这一课时,我等"五环旗下"中国选手与外国选手与外国选手与外国选手的,中国选手的得分,最多平轮一轮的较量中,中国选手的得分,最终不会的较量中,中国选手的得分,最终不得了奥运金牌.这样,通过电教平的的展示,激起了学生探究新知识的浓厚兴趣,使学生顺利地进入新课学习中.

### 二、电教媒体化抽象为直观, 突破教学重难点

电教媒体在教学中能使抽象知 识直观化,能直观生动展示知识形 成的全过程, 使学生能随着知识形 成认识的过程,深刻理解教学内容. 如在教学《人民币的认识》时,为 了让学生更好地理解 1 元=100 分的 推算过程, 我运用电教平台先演示1 元等于10个1角相加,再10分替 换1角.通过展示, 学生很快就明白 了1元等于10个1角也就是10个 10分,即100分.电教平台的展示使 静态的元分换算变成动态化, 更能 使学生掌握其中的推算过程, 使教 学重难点得到突破.又如教学《相遇 问题的应用题》时,我用电教平台 演示两个卡通人物从两个不同的地 点同时相向而行,最后相遇,重点 展现"相向"和"相遇",课件的展 示, 使抽象问题直观化, 让学生身 临其境,理解"相向而行"及"相 遇"问题的实际,感受数学知识的 生活原型, 比单纯在黑板上画路线 图的效果要强的多,突破了本节课 的难点,而且增强学生学习数学的 兴趣和学习数学的情感体验.

### 三、电教媒体化枯燥为有趣, 促使乐学、善学

电教媒体具有集文字,图像, 声音,动画等多种信息载体于一体 的特点,它可以让数学知识鲜活得 像一场戏一样,在学生面前演绎得 淋漓尽致,对于几何空间概念、几 何图形周长面积等内容的教学, 运 用电教媒体, 使枯燥乏味、抽象难 于理解的概念、特征、公式等有趣 化, 让学生易于理解, 学生一定会 兴趣盎然求知若渴的,如在教学 《轴对称》的概念课时、我利用 Flash 软件制作了一只会飞的蝴蝶, 这只会飞的蝴蝶在屏幕上翩翩起 舞, 立刻就吸引了全班同学的注 意,一些平时不喜欢上数学课的学 生这时也活跃起来。同学们根据蝴 蝶的两只翅膀在飞行中不断重合的 现象很快就理解了"轴对称"的定 义, 由此启发还能举出不少轴对称 的实例.这样,枯燥的知识有了动 感便有了生命,知识更贴近生活, 学生就会感受到数学知识的魅力, 怎会不孜孜以求呢? 又如教学《组 合图形的面积计算》时,利用多媒 体技术,对组合图形进行平移、旋 转、割补、覆盖, 使学生在短时间 内排除思维障碍,培养学生的抽象 思维和空间想象力.

## 四、电教媒体化单一为丰富, 拓宽解题思路

在巩固新知的教学中, 要求教 师要精心设计练习,不能简单重复 新课学习中的习题, 既要重视有针 对性的单项练习, 也要注意综合性 的练习,还要具有一定的开放性和 挑战性, 让不同层次的学生在巩固 新知中获得不同的发展.利用电教媒 体进行练习,可以丰富多样地展现 练习,扩大练习量,增强练习强度. 可以让学生根据自己的学习情况选 择适当的练习题, 由易到难, 由浅 入深, 使不同的学生都能得到数学 训练,学生通过练习, 拓宽了解题思 路, 巩固了新学的数学知识, 扎实 了能力和技能,促进了有效的发展, 切实提高课堂学习效率.

在数学教学中充分利用电教媒体进行教学,既能全方位调动学生学习的积极性和主动性,又能促进学生各种能力的培养,有利于学生创造性思维的发展.

责任编辑 邱 丽

运用电教媒体进行教学,创设 逼真的教学环境,动静相融的教学 技巧,生动活泼的教学气氛,能充 分调动学生的积极性,吸引学生的 注意力,激发学生的学习兴趣,因 此我们在教学中要充分发挥电教媒 体的优势,优化数学教学.

# 一、电教媒体化静为动, 激趣 引入新课

"兴趣是学生积极获取知识形 成技能的重要动力."因此,在学生 学习新知识的时候, 教师可根据教 材内容运用适当的电教手段, 创设 新奇的学习情境, 有利于激发学生 的学习兴趣和培养学生的参与意识. 如教学《人民币的认识》时, 我用 电教平台展示出儿童商店的一角, 里面有钢笔、笔盒、足球、布娃娃 等儿童商品,各件商品标有价格,当 学生看到这一幕时,就像身临其境 产生想买东西的真实感,这时我向 学生说:"小明来到儿童商店,想 买一个足球,可是他不会付钱,你 们知道这是为什么吗?" 学生一下都 猜出小明是因为不认识钱, 我接着 问: "你们认识钱吗?" 学生兴趣盎 然,七嘴八舌地说个不停,我马上 出示课题:人民币的认识.又如在教 学《克与千克的认识》这一课时, 我将大商场"搬"到了教室的屏幕 上, 让学生边看录像边交流在平时