

Smart Grasp the Generation, Interesting to Explore the Numbers—Mathematics Teaching and Exploration in Children's Generative Activities

Wei Li

Xinyuan Central Kindergarten, Hantai District, Shaanxi Province, Hanzhong, Shaanxi, 723000, China

Abstract

Kindergarten mathematics education is of great value for cultivating children's interest in mathematics, active learning and use of mathematics attitude and other basic mathematical literacy. The "Kindergarten Conservation Education Evaluation Guide" points out that "fully respect and protect children's curiosity and interest in inquiry, and believe that every child is an active and capable learner, to maximize the support and meet the needs of children to acquire experience through direct perception, practical operation and personal experience." This paper takes the middle class "numbers are really interesting" generative activities as the research object, and deeply analyzes the important value of the course in stimulating children's interest in numbers, promoting the development of children's mathematical thinking, cultivating children's problem solving ability and creativity. By explaining the specific cases in the implementation process of generative activities, the effective teaching strategies and methods are summarized, which provide useful reference for the middle class mathematics education.

Keywords

young children; mathematics; inquiry

巧抓生成，趣探数字——幼儿生成性活动中的数学教学探究

李伟

陕西省汉台区鑫源中心幼儿园，中国·陕西汉中 723000

摘要

幼儿园数学教育对于培养幼儿数学兴趣，主动学习和运用数学态度等基本数学素养具有重要价值。《幼儿园保育教育评估指南》中指出：“充分尊重和保护幼儿的好奇心和探究兴趣，相信每一个幼儿都是积极主动、有能力的学习者，最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验的需要。”论文以中班“数字真有趣”的生成性活动为研究对象，深入剖析了该课程在激发幼儿对数字的兴趣、促进幼儿数学思维发展、培养幼儿问题解决能力和创造力等方面的重要价值。通过详细阐述生成性活动实施过程中的具体案例，总结出有效的教学策略和方法，为中班数学教育提供有益的参考和借鉴。

关键词

幼儿；数学；探究

1 引言

在幼儿教育阶段，数学教育对幼儿的认识发展和未来学习起着至关重要的作用。中班幼儿正处于数学思维发展的关键时期，他们对周围的数字现象充满好奇，渴望探索数字的奥秘。笔者捕捉到幼儿自发地对不同树枝展开关于数字的想象和讨论，进而开展了“数字真有趣”数学活动，旨在通过丰富多样的游戏活动，引导幼儿在游戏和生活中感受数字的魅力，培养他们对数学的兴趣和热爱。

2 “数字真有趣”生成性活动的教育价值

2.1 激发幼儿对数字的兴趣

2.1.1 生活中的数字

通过引导幼儿观察生活中的数字现象，让幼儿意识到数字的重要性和实用性，从而激发对数字的兴趣。例如，在生成性活动开始时，教师可以让幼儿观察教室里的数字，如时钟上的数字、日历上的数字等，让他们说一说这些数字的作用。

2.1.2 数字游戏

通过设计各种有趣的数字游戏，如数字拼图、数字迷宫、数字接龙等，让幼儿在游戏中体验数字的乐趣，提高对数字的敏感度。例如，数字拼图游戏可以让幼儿通过拼接数字卡

【作者简介】李伟（1973-），男，中国陕西汉中人，高级教师，从事学前教育研究。

片,认识不同的数字形状和大小;数字迷宫游戏可以让幼儿在迷宫中寻找数字,提高他们的观察力和方向感。

2.2 促进幼儿数学思维发展

2.2.1 数概念的建立

中班幼儿正处于数概念发展的关键时期,他们需要通过具体的事物和活动来建立数的概念。在“数字真有趣”生成性活动中,教师可以通过实物操作、数数游戏等活动,帮助幼儿认识数字的含义、顺序和大小关系。例如,教师可以让幼儿数一数教室里有多少张桌子、多少把椅子,通过实际数数的过程,让他们理解数的实际意义;还可以通过数字排序游戏,让幼儿认识数字的顺序关系。

2.2.2 数学运算能力的培养

在“数字真有趣”生成性活动中,教师可以通过简单的数学运算游戏,如加法游戏、减法游戏等,帮助幼儿初步建立数学运算的概念。例如,教师可以让幼儿通过分水果的游戏,学习加法和减法的运算方法;还可以通过数字卡片游戏,让幼儿进行简单的数学运算练习。

2.3 培养幼儿问题解决能力和创造力

2.3.1 问题解决

在生成性活动实施过程中,教师可以设置各种问题情境,引导幼儿通过观察、思考和尝试,寻找解决问题的方法。例如,教师可以让幼儿在数字迷宫中遇到障碍物时,思考如何绕过障碍物找到出口;还可以让幼儿在数字拼图游戏中遇到困难时,尝试不同的拼接方法,培养他们的问题解决能力。

2.3.2 创造力培养

数字不仅可以用来进行计数和运算,还可以通过创意活动培养幼儿的创造力。在“数字真有趣”生成性活动中,教师可以引导幼儿用数字进行绘画、手工制作等创意活动,让他们发挥想象力,创造出各种有趣的作品。例如,教师可以让幼儿用数字画出自己喜欢的动物、植物等;还可以让幼儿用数字卡片制作出各种立体造型,培养他们的创造力和动手能力。

3 “数字真有趣”生成性活动案例分析

3.1 生成性活动准备阶段

3.1.1 了解幼儿已有经验

在课程开始之前,教师通过与幼儿的交流和观察,了解他们对数字的已有认识和经验。例如,教师可以问幼儿:“你在哪里见过数字?数字有什么用?”通过了解幼儿的已有经验,教师可以更好地制定教学计划,满足幼儿的学习需求。

3.1.2 收集教学资源

教师收集各种与数字相关的教学资源,如数字卡片、数字拼图、数字迷宫玩具、数学绘本等。同时,教师还可以利用多媒体资源,如数字动画、数字歌曲等,丰富教学内容,激发幼儿的学习兴趣。

3.2 生成性活动实施阶段

3.2.1 数字认知活动

①数字观察。教师带领幼儿观察生活中的数字现象,如教室里的时钟、日历、电话号码等,让他们说一说这些数字的作用。同时,教师还可以让幼儿观察数字卡片上的数字,认识不同的数字形状和大小。

②数字数数。教师通过实物操作、数数游戏等活动,帮助幼儿认识数字的含义和顺序关系。例如,教师可以让幼儿数一数教室里有多少张桌子、多少把椅子,通过实际数数的过程,让他们理解数的实际意义;还可以通过数字排序游戏,让幼儿认识数字的顺序关系。

③数字比较。教师通过比较数字的大小、多少等活动,帮助幼儿建立数的大小概念。例如,教师可以让幼儿比较两个数字的大小,用大于号、小于号或等于号表示它们的关系;还可以让幼儿通过分水果的游戏,学习比较数字的多少。

3.2.2 数字游戏活动

①数字拼图。教师将数字卡片剪成不同的形状,让幼儿通过拼接数字卡片,认识不同的数字形状和大小。同时,教师还可以让幼儿在拼图过程中,说一说每个数字的含义和作用。

游戏案例:在数字拼图活动中,教师将数字“3”剪成了三个部分,分别是一个半圆、一个竖线和一个半圆。幼儿需要将这三个部分拼成数字“3”。A幼儿一开始不知道从哪里开始,他看着其他小朋友在拼,自己也试着拿起一个半圆放在桌子上,然后又拿起竖线放在半圆的旁边,但是怎么也放不好。这时,教师走过来,引导A幼儿观察数字“3”的形状,告诉他先把竖线放在中间,然后再把两个半圆放在竖线的两边。A幼儿按照教师的指导,终于拼成了数字“3”。他高兴地说:“我拼成了数字‘3’!”这个游戏不仅让幼儿认识了数字的形状,还培养了他们的观察力和动手能力。

②数字迷宫。教师设计各种数字迷宫游戏,让幼儿在迷宫中寻找数字,提高他们的观察力和方向感。例如,教师可以在迷宫中设置不同的数字关卡,让幼儿通过回答数字问题或完成数字任务,才能通过关卡。

游戏案例:在数字迷宫游戏中,教师在教室里用彩色胶带贴出了一个迷宫,迷宫的墙上贴满了数字卡片。幼儿需要从迷宫的入口进入,找到数字“5”,然后再找到数字“8”,最后找到出口。B幼儿在迷宫中走了一会儿,就迷失了方向。她不知道该往哪里走,这时,她看到了墙上的数字卡片,想起了教师说过的要按照数字的顺序走。于是,她开始寻找数字“5”,她沿着迷宫的墙壁走,终于找到了数字“5”。然后,她又按照数字的顺序找到了数字“8”,最后走出了迷宫。这个游戏不仅让幼儿认识了数字的顺序,还培养了他们的观察力和方向感。

③数字接龙。教师组织幼儿通过数字接龙游戏,提高幼儿的数字敏感度和反应能力。

游戏案例：在数字接龙游戏中，教师先说出数字“3”，然后让幼儿依次说出比前一个数字大1或小1的数字。C幼儿第一个说出了数字“4”，D幼儿接着说出了数字“5”，小刚说出了数字“4”，E幼儿说出了数字“3”游戏进行得非常激烈，幼儿们的积极性很高。这个游戏不仅让幼儿认识了数字的大小关系，还提高了他们的数字敏感度和反应能力。

3.2.3 数字创意活动

①数字绘画。教师引导幼儿用数字进行绘画创作，让他们发挥想象力，创造出各种有趣的作品。

游戏案例：在数字绘画活动中，教师让幼儿用数字画出自己喜欢的动物。小强用数字“2”画出了一只鸭子，他先画了一个数字“2”，然后在数字“2”的上面画了一个小圆圈，作为鸭子的眼睛，在数字“2”的下面画了一个三角形，作为鸭子的嘴巴，在数字“2”的两边画了两个小圆圈，作为鸭子的翅膀。画完后，幼儿都乐意向其他小朋友展示自己的作品。这个游戏不仅让幼儿发挥了想象力，还培养了他们的绘画能力和创造力。

②数字手工制作。教师引导幼儿用数字卡片进行手工制作，培养他们的创造力和动手能力。

游戏案例：在数字手工制作活动中，教师让幼儿用数字卡片制作出一个立体的房子。A幼儿先拿了一个数字“1”作为房子的屋顶，然后拿了两个数字“2”作为房子的墙壁，最后拿了一个数字“3”作为房子的门，最后把数字卡片用胶水粘在一起，一个立体的房子就做好了。其他幼儿也都用不同的组合方式做好了房子。这个游戏不仅让幼儿发挥了创造力，还培养了他们的动手能力和空间想象力。

3.3 生成性活动总结阶段

3.3.1 分享与交流

教师组织幼儿进行分享与交流，让他们展示自己在课程中的作品和收获。同时，教师还可以让幼儿说一说自己在课程中遇到的问题和解决方法，培养他们的表达能力和问题解决能力。

3.3.2 评价与反思

教师对幼儿生成性活动中的表现进行评价，肯定他们的努力和进步，同时也提出改进的建议和方向。同时，教师还可以对生成性活动实施过程进行反思，总结经验教训，为今后的教学提供参考和借鉴。

4 “数字真有趣”生成性活动的教学策略和方法

4.1 情境教学法

教师通过创设各种数字情境，如数字超市、数字餐厅、数字游乐场等，让幼儿在情境中学习数字，提高他们的学习兴趣和参与度。例如，在数字超市情境中，教师可以让幼儿扮演顾客和收银员，通过购物和结账的过程，学习数字的运算和应用。

4.2 游戏教学法

游戏是幼儿最喜欢的活动形式之一，教师可以通过设计各种有趣的数字游戏，如数字拼图、数字迷宫、数字接龙等，让幼儿在游戏中学习数字，提高他们的学习效果。例如，在数字拼图游戏中，教师可以让幼儿通过拼接数字卡片，认识不同的数字形状和大小；在数字迷宫游戏中，教师可以让幼儿在迷宫中寻找数字，提高他们的观察力和方向感。

4.3 实物教学法

实物操作是幼儿学习数学的重要方式之一，教师可以通过提供各种实物操作材料，如数字卡片、计数器、积木等，让幼儿在操作中学习数字，提高他们的数学思维能力。例如，在学习数字的运算时，教师可以让幼儿通过计数器进行加法和减法的运算练习；在学习数字的大小比较时，教师可以让幼儿通过积木的搭建，比较数字的大小关系。

4.4 启发式教学法

教师在教学过程中，要注重启发幼儿的思维，引导他们通过观察、思考和尝试，寻找解决问题的方法。例如，在数字迷宫游戏中，教师可以先让幼儿观察迷宫的结构和数字的位置，然后启发他们思考如何找到出口；在数字创意活动中，教师可以先让幼儿观察数字的形状和特点，然后启发他们思考如何用数字进行绘画和手工制作。

5 结论

幼儿的学习活动要以幼儿的兴趣为主，这就需要教师善于捕捉幼儿生活中的兴趣点，以幼儿的兴趣生成教育活动，这样的教育价值才更加独特。笔者捕捉到中班幼儿对数字的想象讨论，开展以“数字真有趣”为主题开展丰富多样的教学活动，激发了幼儿对数字的兴趣，尊重幼儿的主体地位，促进了幼儿数学思维的发展，培养了幼儿的问题解决能力和创造力。在生成性活动实施过程中，教师要注重选择适合幼儿的教学内容和教学方法，创设良好的教学环境，引导幼儿积极参与学习活动。

6 结语

生成性课程来源于教师的细心观察和对幼儿兴趣点的捕捉，为教师的教学提供了更丰富的资源，“数字真有趣”生成性活动为中班数学教育提供了一种新的思路和方法，值得广大幼儿教师借鉴和推广。在未来的教学中，需要教师不断探索和创新，敏锐捕捉幼儿的兴趣点，巧妙地将兴趣与学习相融合，为幼儿提供更加丰富多彩的学习体验，让他们在快乐中学习，在学习中成长。

参考文献

- [1] 叶晔. 游戏化背景下幼儿数学活动的组织与开展[J]. 新智慧, 2020(35): 87-88.
- [2] 温剑青. 幼儿数学活动游戏化的实践与思考[J]. 幼儿教育, 2020(24): 13-15.
- [3] 林文. 幼儿园数学活动游戏化的实践策略[J]. 教师, 2020(9): 123-124.