

生活数学《比较数的大小》教学评析与反思

本课选自人教版培智学校义务教育实验教科书《生活数学》二年级上册第三单元“家庭生活”第8课《我的房间真整洁》。其主要内容为比较数的大小。本课是在教材中学生已经学习用一一对应的方法比多少以及认识数字0~10之后安排的，目的是通过比较实物的多少从而抽象出具体数的大小。本节课通过创设学生熟悉的、感兴趣的且易于接受的活动情境，让学生比较两种物品数量的多少，给出等于、小于、大于的概念。

《培智学校义务教育生活数学课程标准（2016年版）》第一学段（1~3年级）的目标描述为：①经历从日常生活中抽象出数的过程，理解10以内数的意义；②运用10以内的数描述现实生活中的简单现象，初步形成数感；③在教师的指导下，通过观察、比较、操作等方法发现简单问题，并尝试解决；④在他人的引导下，感受参与数学活动的乐趣。本内容共分为两个课时。本课时为第一课时，主要内容是从实物到数学符号，比较数的大小。教师出示若干积木，引导学生将相同的积木找出来，数一数每种积木的个数，接着让学生根据数的结果写出相应的数字。通过比较不同形状的积木数量，帮助学生明确相等、大于、小于的数量关系。

本次上课的学生共有12人，教师通过日常观察与测评，对学生的学习能力做了课前评估。全班学生均已认识数字0~10，有3人尚未完全掌握用一一对应的方法比较两种物品数量多少的技能，同时，也有3人的点数能力

还有待提升。不过，大部分学生已初步建立大小、多少的概念。

结合本课教学目标，教师针对“认识数字0~10”“点数1~10”“用一一对应的方法比较两种物品数量的多少”等内容制定了课堂前测，并对全班学生进行测试。依据测评结果，将学生分为A，B，C三层，A生5名，对以上施测内容均全部通过，表示全部掌握，这5名学生语言理解表达能力较好，课堂积极性高。B生4名，有基本的语言理解能力，但在实际生活中的运用还有待提高，课堂上能与教师互动，其中1人在“点数1~10”的内容上有部分未通过。C类生有3名，语言理解与表达能力较弱，对于学过的知识基本能够仿说、跟读，对于部分内容能够理解，注意力容易分散，需要个别提醒，其中有3人在“用一一对应的方法比较两种物品数量的多少”仅部分通过，有2人的点数能力有待提高。教师根据学情分析的情况制定了本课的教学目标：

《比较数的大小》教学目标	
A组	1. 能通过体验、操作、练习等方式，学会用一一对应的方法进行物品数量的比较，会比较10以内两个数的大小。
	2. 能用“大于”“小于”“等于”正确描述两个数的比较结果。
	3. 感受数学与生活的联系，获得成功的体验，激发学习数学的兴趣。
B组	1. 能通过体验、操作、练习等方式，学会用一一对应的方法进行物品数量的比较，会比较10以内两个数的大小。
	2. 能用“几大几小”描述两个数的比较结果。
C组	1. 能正确点数物品的数量，进行数字与数量的对应。
	2. 在教师和同伴的支持下，能用一一对应的方法进行物品数量的比较，能跟着说“几大几小”。

确定本课的教学重点：能用一一对应的方法进行物品数量的比较，会比较10以内两个数的大小。教学难点：能正确描述两个数的比较结果。

一、片段一：观察导入

1. 学生观察课本的教学插图。

师：天天在做什么？

师引导学生说出：天天在整理积木，他把相同颜色的积木放在一起。

师：今天，我们就来数一数这些颜色的积木有多少，比一比它们数字的大小。

2. 揭示课题：比较数的大小。

【评析】

课堂导入能把学生的注意力集中在学习上，使其快速进入学习的准备状态。教师利用教材所提供的情境图，直接切入主题，创设了一个学生感兴趣的整理积木的情境，有效地激发了学生的学习兴趣。这种方式直接阐明学习内容，明确学习目的和要求，能在较短的时间里引起学生的注意，简洁明快，教学效率较高。

二、片段二：探索新知

1. 学习“等于”

(1) 数一数，红色的积木有多少个？黄色的积木有多少个？分别写出对应的数字。

(2) 师示范用一一对应的方法连线，比较两种颜色积木的多少。

师：两种颜色的积木数量一样多，都是3个，我们可以说3等于3。

出示字卡，学生认读：等于。个别指导C层学生读一读。

引导全班学生读一读：3等于3。

2. 学习“小于”

(1) 数一数，绿色的积木有多少个？写出对应的数字。

(2) 比较红色的积木和绿色的积木。（请一名A层学生上台用一一对应的方法连线，比较两种颜色积木的多少）

(3) 师：红色的积木有3个，绿色的积木有4个，红色积木少，也就是说3小4大。读一读：3小4大。

(4) 师：3小4大，可以说3小于4，认读字卡：小于。

个别指导C层学生读一读。

引导全班学生读一读：3小于4。

3. 学习“大于”

(1) 师请A生上台数一数，蓝色的积木有多少个？写出对应的数字，并用一一对应的方法连线，比较两种颜色积木的多少。

(2) 师引导：蓝色积木有6个，红色积木有3个，蓝色积木多，我们可以怎么说？哪个数字大？哪个数字小？读一读：6大3小。

(3) 师：6大3小还可以说，6大于3。认读字卡：大于。

引导全班学生读一读：6大于3，个别指导C层学生读一读。

【评析】

数学知识来源于生活。在教学过程中教师紧扣教材编排，从生活情境“一一对应”比较两组积木数量的多少入手，引导学生在现实情境中发现问题的数量多少转化为数字的大小，化抽象为具体。在新课环节，教师通过体验和实践的方式，让学生点数不同颜色积木的具体数量，将积木数量的多少转化为数字的大小，再通过一一对应的方法来比较数的大小，引导学生发现“3和3一样”。教师从学生更容易掌握的“等于”入手，帮助学生进一步建立大小的概念。在教学“小于”时，通过一一对应连一连，发现红色积木没有了，“没有了”就是少，相对应的数字就小，A层学生可以直接用“几小于几”来表达；B层学生“从扶到放”，给予教学支持，先知道数字的大小即“几大几小”，再学着用“几小于几”来表达；C层学生能在教师的辅助下说一说、读一读。在教学“大于”时，有效运用“小步子多循环”教学法，同样是用一一对应的方法比较数的大小，但此时已逐步放手，让学生自主尝试。

三、片段三：设置游戏，巩固新知

1. 积木游戏一

教师出示积木贴纸，并用课件出示游戏规则：

(1) 两人一组，贴积木贴纸。

(2) 数一数，自己贴了多少张积木贴纸？

(3) 写一写，写出对应的数字。

(4) 比一比两个数的大小。

请两名学生上台游戏。

2. 积木游戏二

师：老师这里还有一些积木，需要请两名同学来帮老师整理一下。

视频演示并出示游戏规则：

(1) 两人一组，把积木排列成行。

(2) 数一数，自己排了多少块积木？

(3) 写一写，在记分牌写出对应的数字。

(4) 比一比两个数的大小。排在前面的同学选择“大于”“小于”或“等于”。

3. 巩固练习

玩记分牌游戏，教师出示记分牌，并发指令：左边是4，右边是3。

学生通过扳手指的方式，比一比左右手扳出手指数量的多少，并用大于、小于或等于说一说“几大于（小于或等于）几”。

【评析】

由于“大于”“小于”比较容易混淆，所以教师采用学生乐于接受的游戏形式教学，便于学生记忆，从而降低难度，让学生能够正确运用。通过两个积木游戏，一是请两名同学上台帮教师整理积木贴纸，并数一数贴纸的数量，写出对应的数字，再一一对应比较积木贴纸数量的多少，用“大于”“小于”或“等于”表示。二是两人一组上台搭积木，同台竞争，辅以多媒体动画、记分牌、紧张大气的音乐等元素，不仅激发了学生的挑战欲望，更让学生的学习热情高涨。在这一环节中，教师巧妙运用了分层教学，学生两人一组上台竞争，可以是同一水平的学生搭配，也可以是不同水平的学生搭配，刻意制造出用“几大于几”“几小于几”或是“几等于几”比较数的大小的机会，并在游戏过程中不断强调，由前面的同学决定选择“大于”“小于”或“等于”，暗示前面的数大就用“大于”，前面的数小就用“小于”的道理。同时，创设一个富有挑战性的搭积木游戏情境，能够充分调动学生学习的积极性和主动性，让学生在游戏

活动中自身的天性得到张扬。同时，结合生活中扳手指的比赛游戏，让学生比较最简单的、最生活的手指数量，使所学数学知识服务于生活。

四、反思

1. 磨课研课，共促成长

教师在上课前经过了教研组和工作室成员说课、试上等环节，经过两轮的磨课与修改，呈现了较为理想的效果。在第一次试上时，由于教师对教学环节不清晰，对流程也不熟悉，教材处理与教学设计太过繁杂，导致教学目标不明，在细节处理和整个设计方面均需大幅调整。这使得教师上得很辛苦，学生学得也很累。在经过一轮试上后，工作室成员为教师提出了一系列意见和改进建议，教师重新修改教学设计，经过反思沉淀，在第二次研讨展示活动时呈现了前文所述的教学过程。

2. 多元支持，精准教学

在本次教学中，教师运用多种方法为不同层次的学生提供支持，体现在学情分析做得很到位。第二次正式展示的数学课让人耳目一新，教学设计轻重相宜，流程清晰顺畅，环环相扣，图文声像并茂，学生学得很开心，教师在细节处理上明显更细致了，给在场听课的教师带来诸多启发。但在某些细节处理方面还有待改进，如：对于“大”或“小”两个字，教师在认字的复习上匆匆而过，为照顾到学习能力比较差的学生，教师应该在这两个字的复习上多花点时间。对于个别不会发音的学生，教师不能直接忽略，要采取其他支持手段，比如：“师说，生指”的活动，让无语言学生认一认，参与到课堂中来。

3. 学生主体，教师主导

在游戏环节，教师通过播放视频，帮助学生理解比较规则，教师视频录制得很完整，学生兴致很高，课堂气氛很好。但在指导台上的学生参加教学活动时，教师也要及时关注到台下的学生，时刻提醒其他学生的目光要聚焦台上，必要时采取奖励机制，对认真观看台上比赛的同学给予奖励，重新整顿课堂纪律，让学生的注意力始终跟随教师，发挥教师主导、

学生主体的作用。

4. 本末相顺，终始相应

教师在教学中要始终紧扣教学目标，各环节的设计都应服务于教学目标的达成。本节课教师在记分牌游戏环节设计有点偏离轨道，过度突出竞争游戏的元素而忽略了知识的强化训练。全班学生看数字扳手指，通过目测左右手扳出手指数量的多少，来比较两个数的大小，这时突然舍弃了用一一对应的方法比较数的大小，学生一时无法转换思维，影响了知识巩固的效果。