

## 生活数学《认识人民币（一）》教学评析与反思

本课内容是人教版培智学校义务教育实验教科书《生活数学》三年级下册第三单元“家庭生活”第6课《认识人民币（一）》的内容。本节研讨课是在学生已经认识1元硬、纸币和5元纸币的基础上，继续学习5元的换算，以及开展5元以内物品的购物实践，围绕“基于培智课堂实施生活化教学策略的思考与实践”这一研讨主题展开。

本次上课的学生为培智三年级（2）班的学生，共计12名。其中A类生有5人（含孤独症学生1人），B类生有2人，C类生有5人。全班同学都能准确点数具体数量，其中有5名学生有去游乐园玩的经验。教师在课前对全班学生进行前测，并根据学生现有的基础将其分为A，B，C三类，制定相应的教学目标，如A层：①能进行1元和5元之间的换算，学会5元等于5张1元；②学会使用5元以内的人民币购买物品；③运用所学知识，完整经历购物的过程，感受数学与生活的紧密联系。B层：①能准确拿出1~5元人民币；②理解5元等于5张1元；③能在教师的帮助下使用5元以内的人民币模拟购物。C层：①能在教师的帮助下，通过点数理解5元等于5张1元；②能在教师的帮助下进行1元或5元物品的模拟购物。教学重点：能进行1元和5元之间的换算。教学难点：会用5元以内的人民币购买物品。对于三年级的智力障碍儿童而言，他们年龄小，学习持续性短，记忆力差，应用能力低；有的学生甚至对人民币尚未形成初步的认识，对于“要用钱才能买

到东西”这一朴素的等价交换原则更是缺乏认知。本节课的教学旨在让学生对人民币有进一步的认识，使学生在简单的活动中感知人民币的币值以及人民币的价值符号功能。考虑到低年级培智学生爱玩、爱吃的特点，本节课设计了“乘坐公交车去商场里的欢乐王国”“自助购物”两个情境，让学生在情境中学习1元和5元之间的换算以及5元以内的模拟购物。

## 一、片段一：立足情境，学习新知

### （一）1元和5元购物

1. 语音：中骏世界城站到了，请从后门下车。

2. 师：有没有同学来过世界城？今天老师要带你们去里面的欢乐王国逛一逛，我们一起进去看看。（播放游乐场视频）

3. 师：想不想玩？我们要先了解一下每个项目多少钱。（课件：摇摇车1元，糖果跳跳乐4元，投篮机5元，抓娃娃机2元）

4. 出示摇摇车1元。师：谁想玩？玩摇摇车需要多少元？这里有三张人民币，请选择相应的人民币放进框里。

5. 出示投篮机5元。师：谁想玩投篮机请举手。（2名以上，把学生的相片移到项目旁）

6. 请其中一名来选择相应的人民币，并放进框里。

### （二）5元的换算

1. 设疑：××同学也想玩投篮机，可是5元的纸币在刚才付钱时用完了，（用克隆的方法变出许多1元来）这里有许多1元，还有没有其他办法付钱呢？（如果有学生能回答得出来，让其上台摆一摆。如果没人回答，就以视频导入）

2. 全班点数5张1元的纸币。

3. 师：那有没有人能拿出5元的硬币？

4. 板书：5元=5张1元的纸币或硬币。（全班读一读）

### （三）5元以内的换算

1. 师：××要玩糖果跳跳乐，需要多少钱？你能拿出4元的纸币吗？

（学生从学具篮里找出来，再点数）拿起你的小手跟着老师数一数。

2. 师：××你要玩夹娃娃，夹娃娃需要多少元啊？你来拿2元给老师。

### 【评析】

该环节根据学生的生活经验和兴趣爱好，紧密围绕“生活化教学策略”，从学生身边的生活实际入手，将学生的社区生活与数学学科进行有机融合，设计乘坐公交车前往中骏世界城欢乐王国的教学情境。公交车的语音提示到达世界城，顺势将学生带入世界城欢乐王国的情境之中。通过观察欢乐王国游乐项目的价目表，学生了解1元、5元、4元、2元的项目。教师首先从最简单的1元摇摇车入手，让学生在三种人民币中选择对应的钱币，巩固生活中1元的应用；再导入5元的投篮机，随机选择举手的3人，出示1张5元和若干1元的纸币和硬币，由1人选择投篮机的付钱方式（5元纸币）。随后，教师巧妙设疑：刚才5元纸币已经被第一位同学花掉了，但是其他同学也想玩投篮机，那么应该怎么付钱呢？A层的学生结合生活经验，选择了5张1元的纸币。教师引导学生通过点数，数一数一共有几元，同时播放生活中的自录小视频，帮助B、C层的学生理解5张1元的纸币就是5元。随后，教师组织学生通过摆一摆、读一读等方式，加深对5元换算关系的理解。最后，学生自主完成4元的糖果跳跳乐和2元的抓娃娃机等项目的费用支付。教师通过生活化的情境教学，不仅成功解决了教学的重难点问题，更为实践购物环节打下了基础。

## 二、片段二：实践购物，知识应用

1. 师：游乐园玩累了，你们渴不渴？我们去自动售卖机买点饮料喝，好不好？这个自动售卖机里放着各种饮料和零食，上面都有标几元，你们自己选，拿出相应的钱币投进自动售卖机里，就能得到相应物品代币，等下课再来跟老师换实物。

2. 学生上台购物。

### 【评析】

生活是数学学习的源泉。在实践环节，教师巧妙设计了“在游乐园里

玩累口渴后，需要买饮料喝”这一情境，紧密贴合学生的生活实际。教师紧紧围绕生活化教学策略，再现生活场景，在生活场景中融入数学思考，构建趣味化的教学途径，采用自助售卖机的形式，老师讲解，学生自主购买的方式进行。当学生投币正确后，就会得到相应的物品代币，大大激发了学生的兴趣。该环节设计旨在让学生在巩固所学的数学知识中深化理解，学会应用，积累数学学习活动的经验，使枯燥的数学学习洋溢着生活的气息，同时也让课堂教学充满活力。

### 三、反思

#### 1. 数学来源于生活，又为生活服务

教师从社区生活入手，以生活为核心组织教学，设计学生熟悉的乘坐公交车以及游乐园购票、购物等情境，强调数学知识服务于学生的生活。然而，现实生活中的摇摇车以投硬币进行，所以当学生选择1元纸币时，教师应该适时引导学生思考“没有硬币怎么办呢？”“这张纸币投进硬币口后，摇摇车会动起来吗？”以此充分调动学生的思维，尝试让A类生借助生活中的经验来再现生活场景，如可以用1元纸币跟店员换硬币等，使教学更加贴近生活实际。

#### 2. 兼顾差生的同时，发展优生的思维

5元的换算有许多种方法，教师在教学时，以5张1元纸币作为示范标准，不仅可以照顾到B、C类学生的认知水平，也可以让A类生了解“5个1元是5元”的知识。但个别A类生在生活中已有付钱的经验，因此会用其他方法。当学生选择3张纸币和2元硬币来代替5元时，教师要及时肯定学生的正确付钱方式，并给予鼓励和表扬，同时进一步挖掘其他学生的思维动能，拓展5元其他付法（5张1元纸币、5个1元硬币或者纸币与硬币搭配等多种付法），活跃学生的思维，促使课堂教学突破预设，创造生成性的课堂，让教学有惊喜、有收获。

#### 3. 购物实践，让课堂还原生活

实践购物环节是学生喜闻乐见的情境，学生可以通过投币的方式“购

买”自己喜欢的饮料，还原生活中商场或超市门口的自助售卖机情境，激发学生的学习兴趣。但是教师自助售卖机做得不够大，或者应该放在桌上更高的位置，让所有学生都能清楚地看到并判断每个学生付款方式的正确与否，由于是学生很感兴趣的活动，当看到台上同学“买饮料”时，台下学生也会转动脑筋，想一想要买什么，该怎么投币。由此，课堂将更好地发展学生的思维。

#### 4. 培养量感，发展核心素养

“人民币”作为日常生活中最常见的量，在生活中不可或缺，其度量属性在于知大小、会换算以及会应用的量感素养。学生会针对真实情境选择合适的度量单位进行人民币的选择，并在购物过程中清晰表达与交流，积累使用人民币的经验，从而形成对货币多少的量感。