让学生最大限度地参与到数学学习中,才能真正体现学生的学习主体地位。而好的课堂问题,好的课堂提问方式,是让每个学生主动学习,激发学生数学学习兴趣的法宝。

1.课堂问题设计趣味性原则

初中数学教学的对象,是一群椎气未脱,又有着叛逆心理的青少年。是否感兴趣决定他们是否真正投入,我们在进行课堂问题设计时,应该提些趣味性的、有吸引力的问题,吸引学生服球,让他们不由自主地思考、回答。

在《代数式》的新课导入中,我设计了一个“特异功能的游戏。

师：同学们,老师有一样特异功能,你随便在心中想一个数,我都能知道你想数是多少?

生：（交头接耳）真的吗？不可能！

师：不相信是吧那我们就来试试,每个人自己想一个数,写在纸上。

生：（净争先恐后地在上写出了一个数）

师：好,把你与的数加上3,再乘以6减去18最后再除以3把结果告诉我。

生：1(计算)36，10

师：18,5

生：（惊讶）不可思议啊。

师：同学们，把你想得的数和老师的结果，对比一下，你能知道老师的 奥秘吗？

最后学生积思考讨论,“揭穿”了老师有异功的“谎言”,也学会了用列代数式的知识表演特异功能。

案例2：课堂问设计的渐进性

学生受年龄和知识面的限制考虑,有时候达不到教学要求的深度和广度，这个时候教师就应该设计渐进式问题串,引导学生在解决前一个题的基础之上,思考并解决下一个问题

一次函数应用题中的图像问题,是利用数形结合思想解决实际问题的,学生学习起来,难度很大,我们在设计课堂问题时,如果简单笼统地提问:“你从图像中有什么发现?“针对这样的问题,无法引学生思考,学生也不知道从哪里回答们不妨设计由下面几个问题组成的问题串：

1.图像中横轴和纵轴分别表示实际问题中的什么量?

2.图像中直线表示什么？

3.图像中的坐标有怎样的实际意义？

这样一来，每个问都是学生通过思考可以解决的，这一串的中问题解决之后，学生基本明了这个问题，也形成有效的经验。渐进性原则，就是让每个问题，学生都能“够得到”。