

图书基本信息

书名：<<小学3-4年级-益智趣味数学应用题能力训练-哆啦A梦>>

13位ISBN编号：9787806647325

10位ISBN编号：7806647325

出版时间：2006-6

出版时间：长春出版社

作者：秋山仁

页数：170

字数：110000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

这套“益智趣味数学”为小学生提供了一系列数学故事、益智问题和数学游戏。这些问题和活动为学生提供探索数学奥秘的机会，学生在参与这些数学游戏和解决数学问题的过程中，体会数学价值，锻炼数学智慧，运用所学的知识与技能，学习解决问题的方法。这套书有以下几个特点。

一是趣味性。

书中的许多内容都用卡通的形式出现，很快使学生以一种轻松的心情进入书中的情境之中，产生对数学的兴趣和探索数学问题的渴望。

兴趣是入门的钥匙，用生动有趣的卡通故事把学生带进数学王国，是学习数学的第一步。

许多讨厌数学，认为数学太难的学生，也许会通过这些有趣的活动开始喜欢数学。

并不是所有的学生都可以成为数学家，也不是所有的学生都可以解决书中的所有问题。

但通过这些有趣的活动和故事，让学生感到学习数学也是一件快乐的事，探索数学是一个有趣的过程，这本身就是一件十分重要的事情。

二是益智性。

这套书选择了大量有助于学生数学思考的问题，包括了“演算处理能力”，“逻辑思维能力”和“图像表达能力”三个领域和七个方面。

通过这些题目的训练，可以培养学生的计算能力、洞察力、分析能力、图形识别能力、想像力、形象思维能力等。

每一个题目都可以培养学生一种或几种思考能力。

读者可以在解决问题的过程中，获得思维的训练。

有些问题也许不能马上得到正确的答案，但思考问题的过程本身也是一种乐趣，这有助于思维能力的培养。

三是层次性。

这套书适用于小学三年级以上不同年龄阶段的学生。

每一本书都有不同层次、不同难度的问题。

从最基本的计算问题，到费马大定理这样的世界难题，你可以根据现有的知识和技能水平选择适当的问题去探索。

有些问题可能不是一次就能完全解决，当学习的知识和智力水平不断增加的时候，就可能用不同的方法解决同一个问题。

这为不同年龄和不同发展水平的学生提供了充分的探索空间。

数学是一个神秘的王国，在这里充满乐趣、智慧的挑战。

希望这套书为更多的学生走进数学王国，进而喜欢数学，用自己的智慧探索数学奥秘打开一扇大门。

作者简介

秋山仁，生于1946年。

曾任美国密歇根大学数学系研究员，东京理科大学数学系教授；现任日本东海大学教育研究所教授。理学博士：日本NHK电视数学讲座名师。

他还与诺贝尔物理学奖获得者小柴昌俊教授、诺贝尔化学奖获得者白川英树等5名知名科学家组成“小柴昌俊科学教育奖”

书籍目录

早自习 你也能成为数学天才 第一节课 如果会数学,就能成为名侦探 成为数学高手的思维方法 为什么不喜欢应用题呢? 来自古代数学家的挑战书 课间休息时间 用6000亿年时间玩的游戏 第二节课 不喜欢图形可以这样矫正! 假如下水井的盖子是正方形的话..... 三角形之谜和四边形之谜 用三角尺测量树的高度! 圆周率最后的数字是多少呢? 如果能了解这个“升”,你就是立体专家 课间休息时间 一笔画下来也是数学 第三节课 如果会数学就能成为魔术师 用数学也可以变扑克牌魔术 一下子就能猜出你的生日! 解答智力测验问题的感觉很重要 课间休息时间 场所变了,数学也变了吗? 第四节课 小数,来自点的礼物 秘密工具,“计算小数的计算机” 用棒来解答小数的除法运算 午休时间 一肚子都是数学 第五节课 来做分数折纸游戏吧 分数为什么能相加呢? 自如地运用分数 “被除”是怎么回事?! 课间休息时间 古埃及的分数 第六节课 造就一大批“具有数学头脑的人” 数学界的怪人们 你也要向未解开的问题挑战 晚上的班会 对于成绩不要太在意呀!

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>