

动几下)。这首手指游戏体现了社会领域人际交往的目标四:关心尊重他人,接受和尊重与自己的生活方式或习惯不同的人。在实践中,可以引导孩子学会平等,接受和尊重的态度的对待差异。

2.3 家园合作

幼儿教师是幼儿生活中的照料者,也是幼儿学习的支持者。教师是幼儿走向社会生活的重要引路人,同时也是家庭之间合作与互动的桥梁。幼儿的成长需要家长和教师的共同努力才能真正实现幼儿园的教育目标。因此,在教学活动的设计中,教师可以将家庭合作融入教学活动中,让家长参与并共同完成幼儿的保育和教育工作。手指运动操可以是与家庭合作互动的有效方式^[4]。比如“排排坐”:爷爷坐,奶奶坐,你也坐,我也坐,坐在一起分水果,大点分给您,小点分给我。具体动作:第一步是用左手直立,掌心向右;右手食,中,无名,小指弯曲和左手掌呈直角,指尖抵在左手掌心,模仿椅子的形状,并随着节奏停顿一下。在第二步中,左手和右手交替。第一,第三和第五句是左手,第二,第四和第六句是右手,第七句左右手交替5下。这首分果果的手指谣,在传统的歌谣吟唱中,设计了新颖的手指运动操,孩子在与家中长辈一起玩耍时,家长可以进行自由编排。儿歌歌词改变了,动作不需要变化。与不同的长辈玩,既融洽亲子关系,又反复训练了孩子的手

指,这样的学习效果是明显的,幼儿园的教育活动扩张到家庭,教育活动的延伸价值就得到了扩展。

结束语

总之,手指运动操可以锻炼幼儿的手指灵活性,培养幼儿的智慧。也是一项非常适合幼儿园老师和幼儿之间互动的游戏。在幼儿园教学中运用手指运动操可以增加教学活动内容,提高幼儿参与活动的乐趣。

参考文献

- [1]范秀琪.课程游戏化背景下幼儿园教学模式的探索与研究[J].科学大众(科学教育),2019(05):102.
- [2]张金兰.游戏在幼儿园教育教学中的运用与融合[J].基础教育论坛,2019(14):39-40.
- [3]姜艳红.幼儿园教育教学科学管理的实践初探[J].课程教育研究,2019(18):243.
- [4]蒋萍.信息技术在幼儿园综合教学中的应用[J].学周刊,2019(13):162[2019-06-18].

Authware交互式多媒体技术在激发小学生学习兴趣中的作用

左鸿雁

(新疆喀什伽师县第二小学 新疆 伽师 848000)

【摘要】Authware以其操作简单,定位便捷;突出人机交互功能;文字简练,图形丰富,超文本导航等特点,便于教师开发,使学生产生兴趣起到积极的作用。用Authware开发的交互式多媒体课件,改变传统多媒体有老师播放,学生被动学习的局面,可以活跃课堂气氛,激发学生自主学习,提高学习效果。

【关键词】Authware;交互式;图块移动;学生主体作用

总书记出席今年教师节全国教育大会上发表的重要讲话中强调指出:“要在增强综合素质上下功夫,教育引导培养学生综合能力,培养创新思维。”要增强综合素质,培养综合能力,培养创新思维,激发学生的兴趣至关重要,兴趣是第一老师。小学生到了高年级阶段,课业量增大,课程门数增加,随着负担的加重,学生易产生厌学情绪。在教学中,如果把教授的知识,放到一个生动、活泼的情境中,很容易激发学生的学习兴趣,激发兴趣的方法有多种。在众多的多媒体开发软件中,Authware以其操作简单,定位便捷;突出人机交互功能;文字简练,图形丰富,超文本导航等特点,便于教师开发,使学生产生兴趣起到积极的作用。

一、传统多媒体系统的局限

常规的方法是展示挂图,播放资料片等方式,使学生了解现场场景。所开展的多媒体教学,也只是教师制作出PPT课件,在课堂上播放。这样的被动教学与学习,无法适应学生的自主学习,单向信息的灌输,效率低。只是将以往的照本宣科,变为照“屏”宣科而已。

二、交互式多媒体及Authware的功能与特点

交互式多媒体(interactive multimedia)是在传统媒体的基础上加入了交互功能,通过交互行为并以多种感官来呈现信息。随着信息技术的广泛应用人们借助电脑,通过键盘、显示器、鼠标、数据手套、摄像头、麦克风等外围输入设备以及与相应的软件配合就可以实现人机交互的功能。人机交互已经从早期的命令行式交互,发展为基于窗口、菜单、图标、指针的可视化图形界面,向着多通道、多感官自然式交互的方向发展。传统的纸质、电视、广播等媒体只是完成传播信息的任务,受众只是单向、被动地接受信息,无法进行双向性的交流沟通,缺乏交互性,在此背景下交互式多媒体应运而生。交互性代表了传统媒体和先进媒体之间的主要区别,交互的关键是系统能够按照学习者不同的需求调整交互,并提出建议,引导学习者主动参与各种探索活动,进行多层次的思考、判断。目前多媒体创作工具提供的常见交互方式有:①按钮。②菜单。③热字、热区。④条件判断。⑤文本输入。⑥移动物体目标区域。⑦限定时间。⑧限定次数。⑨按键等。形式丰富多彩,吸引学生自主地参与亲历。这些系列产品开发成功,将会提高学生兴趣,活跃课堂气氛。通过开发产品,提高教师的业务能力。加深各教研室各专业教师的团结协作。

Authware是基于创作图标和程序流程图设计结构以及完成较高层次的多媒体设计的一个软件,Authware适合于Windows操作系统开发环境,可用于制作多媒体教学系统多媒体信息浏览系统及多媒体电子出版系统和多媒体模拟训练系统等各种多媒体应用软件。

三、Authware设计学习课件的设计目标与方法

小学生进入高年级的学习后,所学课程由低年级的以单纯记忆为主,发展为理解分析、抒发情感与记忆综合的学习。如果授课教师,将课文按故事情节、人物特点、时间、地点等各种要素,划分成不同的图块、声音、文字。交给学生进行组织,通过拼图的方式来检验自己的学习成效。彻底改变传统多媒体,一味由老师播放,学生被动的收听收看的面貌。真正体现出教学中,以学生为主体,教师为主导的思想。随着信息技术的发展,学生可以将课件移植到个人电脑和移动设备(手机)上,使学习更为主动。这样的课件有关文字、图形、图像、动画、声音及视频等信息进行有机的结合,不仅可以给学生多种感官和多种类型的刺激,而且由于它

直观、细致的模拟一些抽象的过程,贴近学生的实际,有助于调动学生学习的积极性与主动性,提高教学质量与效率。

交互式多媒体课件为老师及学习者提供了一个容易激发学习热情和创作欲望的、可操作性很强的学习途径和平台。本课件内容循序渐进、通俗易懂、趣味性、将枯燥乏味的学习过程变得更加轻松有趣,力图引导学习者享受到学习的乐趣,在学习和实践过程中更多地品尝到成功感,而尽量避免受到挫折,令学习者生趣、教学者轻松。

1、课件设计目标:

通过本系统的使用操作,了解相关课程所涉及的相关要素(语文课:故事情节,人物等;数学课:图形的性质、计算公式;自然常识课:某自然现象的原理等),通过音频、视频资料的播放学习,感受现场情境,营造身临其境的氛围。通过“移动物体目标区域”方式,模拟进行设备拼装,通过系统的提示反馈,测试学习者对相关知识原理的掌握程度。吸引学生自主地参与亲历,提高学生兴趣。

2、内容:

选取有代表性的课程的典型章节,以目前多媒体创作工具提供的常见交互方式中的“移动物体目标区域”为主。将各部件由系统随机摆放分布,有学生通过“移动物体目标区域”方式,模拟进行设备拼装,若拼装正确,系统通过以下方式给与认可。

3、拟解决的关键问题

素材的收集

软件的兼容,播放视频自动适应不同分辨率的环境。影音同步,影音与字幕,操作者响应的同步。

4、研究方法、技术路线

①查阅资料,收集素材(数据、图片、视频片断)。

②交互式多媒体开发工具的安装调试

③交互式多媒体开发环境的搭建、设计

5、意义

目前在国内,通用课程的学习,其学习软件的开发使用已形成稳定的市场,如英语、计算机知识的学习,有洪恩在先等成熟的系统。但对于专业性较强,典型的行业技能学习的软件系统还不多见。通过开发出的交互式多媒体课件形式丰富多彩,吸引学生自主地参与亲历。现在的中小学生在往往沉溺于过关游戏,乐此不疲,往往是这种拼图方式所产生这种欲罢不忍的吸引力。本产品的开发将借用这一思想激发这种吸引力。这些系列产品开发成功,将会提高学生兴趣,活跃课堂气氛。探讨出在无法到工作现场的情况下,通过多媒体交互软件的使用学习,尽快学习相关知识的途径。通过开发产品,提高教师的业务能力。锻炼参与教师的实践及开展科研的能力。先在一门课程作为试点,效果好,再向其他课程或其他年级推广,进而在全校甚至校外推广。

参考文献

- [1]刘晓天,顾大明.基于网络的交互式多媒体课件设计及应用[J].无线互联科技,2013(08):229+232.
- [2]张森.多媒体CAI课件基础原理与制作技术[M].北京航空航天大学出版社,2005.