

初中历史教学应如何构建一个良好的课堂氛围

徐之宏

农安县伏龙泉镇新阳初级中学 吉林 长春 130000

[摘要]良好的课堂氛围对于学生自制力的提升有着非常大的帮助,但教师想要在初中历史教学中构建一个良好的课堂氛围并不是一件容易的事情,因此教师可以尝试着借助学生的兴趣对学生进行一个引导,让学生去做自己喜欢的事情,并且将这个喜欢的事情和学生要学习的课程结合在一起,这样的话学生在学习的时候就会更加轻松,同时因为学生所面对的事情是自己所感兴趣的事情,她的注意力会在面对这个事情时自然而然的被吸引过去,这样的话学生的注意力会更加集中,且教师也可以尝试着借助课堂互动来改善师生之间的关系,让学生学习起来更加轻松。

[关键词]初中历史;课堂氛围;兴趣引导;课堂互动;师生关系

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.10.201

构建一个良好的课堂氛围和教师和学生都有非常大的联系,且教师需要主动地和学生进行互动,因为学生的数量众多,他们才是课堂中的主体,如果教师没办法主动地和学生进行互动的話,想要构建一个良好的课堂氛围,就会变得非常困难。而在教师和学生互动的过程中,课堂气氛会更加轻松地构建,这样一个课堂互动会让师生之间的关系得到显著的改善,当叛逆期的学生不再对教师有任何的抵触心理,那他们的学习效率就会在无形之中得到提升,因为他们明白教师所布置的任务对自己有了提升,只要他们没有抵触心理,他们就会去做教师布置的任务。

一、以学生的兴趣作为引导、让学生爱上历史课

构建良好的课堂气氛,需要用学生的兴趣来进行一个引导,因为课堂气氛中最重要的一点便是学生在这个气氛中是否感受到一个自在的情况,如果学生连这一点都没法感受到的话,那所构建的课堂气氛只是一个虚假的壳子,因为良好的课堂气氛是让学生在其中自发的进行学习,而教师采用强制性的手段,构建出一个虚假的课堂气氛,只会让学生变得更加不自在,因此教师可以通过学生的兴趣来对学生进行一个引导,让学生为了自己喜欢感兴趣的事情不断前进,这样的话,学生不仅会被课堂气氛所感染,也会产生一个愉悦的情绪。学生唯有能热爱历史学习,才能克服形形色色的历史学习障碍,也才能在历史的学习世界中,不断地发展自己、优化自己、进步自己,让自己的学习能力得到显著的提高和发展。学生在完成了相关的历史学习任务 and 知识积累的任务后,又能让自己的学习使命感和获得感得到综合性的发展和突破,这对于学生的意义也是不可估量的。

例如,我在讲解“秦末农民大起义”这一课程的时候,就会尝试着通过学生的兴趣来对学生进行一个引导,因为秦末农民大起义是一个必然之事,学生在学习这一个课程的时候,肯定会对于陈胜吴广称王的事情感觉到好奇,陈胜吴广凭什么能够让那些农民去相信他去拥护他,我会借助这个问题来对学生进行一个引导,通过让学生不断的进行学习,通过余负担书的一些事情,来让学生自发的去对答案寻找,这样的话学生在学习的过程中会更加轻松,而且我想要构建一个良好的课堂氛围也会变得非常轻松。教师要用善于得到的策略和模式去牵引学生,让全体学生在处理相关的学习任务后,也能用更大的热情和积极性去处理难题,在处理相关的问题后,能增加自我的学习责任感,也能增强民族自信心和自豪感。教师要用自己的活力和智慧去督导学生去完成历史学习任务,也能让学生在处理大量的问题后,能克服本人的障碍,让学生的历史学习能力和历史学习活力都能实现本质的突破。

二、从师生关系入手、创造良好课堂氛围

(一) 改善师生关系

因为构建一个良好的课堂气氛,就首先需要从课堂互动开始,而课堂互动如果不是教师主动的去开展的话,那学生也只会拘束者进行互动,这对课堂气氛的构建没有任何的好处,因此教师需要尽可能的通过师生关系的改善去构建一个良好的课堂气氛,而想要做到这一点,教师就必须主动的和学生进行一个互动,或者说教师需要主动的去寻找学生一起游戏,在游戏的过程,中学生可以慢慢的感受到教师身上存在的美好品质,也会慢慢的接受教师,这样的话师生关系会得到显著的改善。

例如,我在讲解“汉武帝巩固大一统王朝”这一课程的时候,就会尝试着改善师生关系,因为这一章节的知识点是对汉武帝巩固汉朝的事情进行研究,如果学生在学习的时候,因为师生关系而不认真的进行学习的话,那对于学生来说就是一种损失,因此我需要尽可能的避免这种情况出现,我会在讲解开始之前对学生提出一个问题,或者说让学生构建一个游戏,通过游戏的方式来让学生理解知识点,这样的话我也可以参与到游戏之中,师生关系可以得到改善,上述情况自然也不会出现。

(二) 初中历史教师要让学生成为课堂上的主角

初中历史教师要让学生成为历史课程上的主角和中心,让学生能肩负起自身的历史学习任务,又能让学生在大量地完成相关的历史学习任务后,让学生收获满满的获得感,又能让学生在冲破大量的历史学习的束缚后,在历史的学习世界中,寻找到历史的发展脉络和内在的逻辑,使用正确的方法去处理相关的问题,在此同时,学生才能成为一个更为出色的学习者,也能让学生的历史学习能力和历史学习效率都实现更大程度的发展和突破,这对于学生是意义重大的。教师要让全体的学生都能克服更多的障碍,让学生能冲破阻碍,又能让学生在完成历史学习任务后,收获更多的学习自信心。

例如,在教授《新文化运动》时,教师要让学生本着积极的理念去处理相关的任务,又能让学生在处理相关的问题后,成为课堂上的主角,又能肩负起自身的历史学习使命,让学生的历史学习活力得到更大程度的突破。教师要本着正确的模式去督导学生,让学生在历史学习的世界中,得到更大程度的发展和突破。

(三) 课堂互动活跃气氛

活跃的课堂气氛对一个学生来说也是比较重要的,因为如果课堂气氛枯燥沉闷,学生在学习的过程中就会被放弃这个念头不断影响,当学生的意志力没办法坚持下去的时候,学生也就会开始自暴自弃,选择一些轻松愉快的事情,因此教师想要构建一个良好的课堂气氛,就必须让学生不会

出现这样一个念头。活跃的课堂气氛是很好的选择，因为学生在一个活跃的课堂气氛之中，他不会感受到枯燥，还可以和自己身边的人进行交流，同时在遇到问题时也可以及时的提出来，自己身上问题的解决，对学生学习状态的提升有着显著的帮助。

例如，我在讲解“西汉建立和“文景之治””这一课程的时候，就会尝试着通过课堂互动来构建一个活跃的课堂气氛，因为西汉建立和文景之治对于学生来说是比较有趣的事情，西汉建立中项羽和刘邦之间的故事，就比如说鸿门宴，这些都是脍炙人口的学生对其有着一定的了解，导致学生在学习这一章节知识点时有着非常多的想法，我要做的就是让学生将自己的想法说出来，并且对学生的想法进行一个思考，看看这个想法是否是正确的，这样的话，我和学生之间的互动就轻松的完成，同时学生也会因为这种互动而改变对我的看法，以此来构建一个好的课堂气氛。

三、开展游戏化教学、创造良好课堂氛围

在初中历史课堂上开展游戏化教学是一个非常不错的选择，因为初中历史课程中的知识点大都比较轻松，也比较简单，如果借助游戏化教学，可以让学生的理解更加透彻且深刻的话，那游戏化教学就是一个不错的教学方式。

（一）将知识点以游戏的方式呈现出来

游戏化教学的重点就是通过将知识点以游戏的方式呈现出来，让学生在游戏中的慢慢的理解知识点，但想要做到这一点并不容易，因为每一章节都有其独特的知识点，如果教师只采用一个游戏的话，没办法将所有的知识点全都覆盖到其中，且教师只采用一个游戏的话，学生会慢慢的对这个游戏感到厌烦，因此教师需要尽可能的让游戏化教学有一定的变化。而且教师通过游戏化教学来让学生理解知识点的话，学生不会感觉到枯燥，甚至学生会在游戏中对知识点有着一些独特的见解，这对学生来说有着非常大的提升，教师也可以参与到其中，对教师教学压力的减轻有一定的帮助。

例如，我在讲解“青铜器与甲骨文”这一课程的时候，就会尝试着开展游戏化教学，并且将这一章节的知识点通过游戏的方式呈现出来，因为这一章节主要讲解青铜器与甲骨文存在的意义，而我要做的就是在讲解开始之前找到一些甲骨文的图片，并且让学生根据这些图片来对其上的甲骨文进行剖析，或者说尝试着翻译这些甲骨文所代表的意思，这是一个比较简单游戏，学生在游玩的过程中也会因为新奇而感受到充足的兴趣。且学生在游玩的过程中我会对学生进行一个引导，让学生尝试着了解知识点，以此来帮助学生提高学习效率。

（二）让学生体会各个时代的小游戏

学生在学习不同朝代的知识的时候，肯定会对其的社会状态以及人文背景有着一定的了解，但这些人文背景和我们现在的社会背景有着一定的区别，导致学生在进行理解的时候出现问题，因此教师可以尝试让学生体会各个时代的小游戏，或者说让学生去体会各个时代的孩童所玩的游戏。教师可以引导着学生去根据这些小游戏来对当时的社会状况进行猜测，如果当时的孩童没有玩游戏的时间，那就证明着当时的社会情况比较弱，如果有游戏这个游戏需要用到一些道具的话，那就意味着当时的社会情况可能比较好。

例如，我在讲解“早期国家的产生与社会变革”这一课程的时候，就会尝试着让学生体会各个时代的游戏，比如说早期的国家产生在国家产生之前，各个地方的人会有玩什么样的游戏，而在国家产生之后，各个地方的人民会有玩什

么样的游戏，我会将这些游戏呈现在学生面前，并且让学生一一去进行尝试，以此来让学生明白国家的产生对于游戏和社会的影响。这虽然只是一件小事，但许多大的问题往往都是从小事中反映出来的，学生只要能明白这一点，那他在面对一些生活中的问题时，就可以及时的发现并解决，防患于未然。

（三）课堂趣味性的提升

游戏化教学的重点之一，便是可以提升课堂的趣味性，因为学生在进行游戏的过程中会感觉到充分的快乐，而且对于学生来说和自己身边的朋友一起玩游戏，对学生的吸引力是非常大的，因此教师需要尽可能地开展游戏化教学，并且尽可能的提升课堂趣味性，通过游戏或者说让学生之间一起玩游戏，或者说师生之间一起玩游戏的方式来提升课堂的趣味性，让学生在学的过程中不会感觉到枯燥，也会让学生在学的过程中更加认真，并且教师在游戏中的也可以对学生进行一个及时的引导，让学生能够正向的前进。

例如，我在讲解“远古的传说”这一课程的时候，就会尝试着提升课堂的趣味性，因为远古传说对于学生来说是比较熟悉的，且学生喜欢这些传说，而我要做的就是在讲解的过程中插入一些学生不知道的远古传说，这些不知道的远古传说并不包括什么，盘古开天地，女娲补天等脍炙人口的传说，要找的是一些不常见的且有趣的民间传说。通过这样一个传说来提升课堂的趣味性，并且将学生的兴趣牢牢的把控在自己手里，同时因为学生对于传说的兴趣，在讲解这一章节知识点时也会变得非常轻松，学生会因为这些有趣的民间传说而更加认真的进行学习，当然我在必要的时候也会选择吊着学生的胃口，在讲解开始之前先讲一半的传授，然后在学生学习完成之后再讲剩下的一半。

结束语

历史课堂上构建一个好的课堂氛围，对于学生的提升是非常大的，因为一个好的课堂氛围可以让学生在面对一些负面情绪时更加坚定，就像是学生在学习想要放弃的时候，看到身边的学生都还在学习，他也可以跟我家轻松的坚持下去。其次便是课堂氛围可以改善师生之间的关系，且对于教师来说学生就像是他们的孩子，如果父母和孩子之间的关系不好的话，那就没办法对学生进行一个较好的管理，因此教师需要尽可能的避免这种情况出现。另外初中历史教师要用正确的模式去驱动学生，让学生在历史学习的世界中，能更好克服障碍，又能让学生在历史的学习世界中，能驱散更多的学习压力。教师要秉持着合理的模式带动学生，让学生在历史学习的世界中，成为更为出色的学习者，又能让学生在处理大量的历史学习问题后，成长成才，得到更大的突破可能。教师要让课程变得更为丰富，同时能让学生在历史的学习世界中，找到个人的突破口。

参考文献

- [1] 桂俊昌. 初中历史快乐课堂的构建策略[J]. 教育(文摘版), 2017(6): 209.
- [2] 胡月琴. 构建中学历史快乐课堂的探究[D]. 北京: 北京师范大学, 2011.
- [3] 赖剑林. 构建“快乐教学”的农村初中历史课堂[J]. 生活教育, 2015(22): 83-85.
- [4] 杨永玲. 新课程标准下初中历史教学高效课堂探究[D]. 华中师范大学, 2016.
- [5] 覃锦云. 初中历史导学案教学有效性初探[D]. 四川师范大学, 2014.