

2 小学体育“教”与“玩”的结合策略

2.1 命题发挥

小学体育“教”与“玩”的结合的基本方法就有命题发挥,这种方式是指在体育课堂上老师为同学们统一命题,让同学们根据命题进行一定体育内容的发挥,学生可以自由发挥,开发自己的想象力,根据学生自己的建议进行多种形式的方式完成命题的任务。在命题发挥的这一基础上,老师起到了引导性的作用,为学生划定一个目标命题,并让学生为这个命题进行身体运动和体育活动,体验课堂上的学习的自由与乐趣,快乐学习老师教授的知识点,并通过实际的运动来进行实践,让整个体育课堂充满欢声笑语,创造轻松快乐的学习氛围,引起学生的学习兴趣,满足小学生的好奇心理,更好地提高课堂的学习质量。

在小学体育课堂进行快乐学习,体育老师进行小学体育“教”与“玩”的结合的教育方式是教育改革的进步,需要每一位老师多多学习,这样的方法不仅在小学体育适用,在所有的学习课堂都是可以引进并创新相关的学习方式和方法,老师需要多多提倡快乐学习的学习方式,来提高课堂学习效率,从而提高学生的成绩和学习水平。快乐学习注重以学生为主体,以学生为中心,活跃学生在课堂上的学习气氛,吸引学生的注意力,在学习中体验快乐,在快乐中学到知识,这是一个比较有效的办法。

2.2 课间穿插

课间穿插也是快乐学习的一种途径,具体方式是指在课堂期间穿插一些有乐趣的小游戏,刺激学生的兴趣点,促使学生对体育课堂充满兴趣。课间的时候老师可以利用现有的多媒体设备播放音乐、播放小视频、播放简短的剧情等来吸引学生的注意力,通过不同形式的小游戏、小插曲来让学生更好地进行互动,通过一些课间小游戏也可以增进学生之间的友谊,增进老师与学生之间的沟通,让学生体验到快乐学习的课堂氛围,而不是以往的枯燥无聊的学习氛围。

不同类型的小游戏不会占用课堂太多的时间,也不会过度的游戏导致学生忽略学习的主要目的,通过这样的方式来活跃课堂气氛是有效的一种方式,使体育课堂变得丰富多彩,精彩有趣,快乐无处不在。小学体育老师将“教”与“玩”的有效

结合起来是符合小学生的爱玩心理的,通过学生的特点来进行特定形式的课堂教学是非常有必要的部分,将老师的课堂理论轻松的应用到实践游戏当中,起到了对知识的有效运用,提高学生们的实践能力,锻炼学生们的综合素质。

2.3 开展具有针对性的游戏活动

小学体育教学的目的在于促使学生掌握知识技能,很多小学生并不能完全理解教学内容,容易使其产生抵触心理,如果体育活动形式单一更会增加学生对课程的厌烦感。因此在小学体育教学中,老师首先要明确本节课的内容,结合体育知识制定游戏项目,组织学生开展针对性的活动,促进学生学习兴趣的提高,营造良好的教学气氛。例如:篮球课上,老师组织学生开展“绕8字”“接反弹球”等游戏;田径类知识技能课程上,开展“丢手绢”“接力跑”等游戏,把学生分为小组,以小组为单位进行游戏活动,使其能够更好的掌握体育知识。

结束语

快乐学习——小学体育“教”与“玩”的结合是学校广泛应用的一种教学方式,通过这样的方式让孩子们体验到学习的快乐,在玩中掌握知识,在学习中感受乐趣。小学体育课堂本就是学生们放松的过程,也是锻炼学生身体健康的方式,学习与快乐的完美结合也有助于接下来其他课程的学习效果,老师适当的引导学生,让体育课堂变得更加有意义起来,提高课堂效率,开发学生智力和动手能力。由此可见,快乐所以在小学课堂中多么重要,无论是学校还是老师都要注重快乐教育的理念,帮助学生更好的学习知识。

参考文献

- [1]张丹.提高学习兴趣,孩子快乐学习[J].教学学习与研究,2019(03):161.
- [2]陈亚兰.七年级道德与法治课程快乐学习的构建[J].教学与管理,2019(03):113-115.
- [3]陈艳慧.基于快乐学习的英语阅读策略探析[J].成才之路,2019(01):79.
- [4]唐雪鹏,谢金珍.体育游戏在小学体育教学中的应用[J].当代体育科技,2018(27).

信息技术条件下历史课堂问题探究式学习的探索和实践

张岩

(西峡县第三高级中学 河南 南阳 474500)

[摘要] 信息技术条件下学生可以充分地发挥主观能动性,自主探究和思考,借助各种网络资源和信息探索新知识,解决问题。学生通过历史课堂问题探究会形成自己的认识和理解,在思考中成为课堂主体,改变被动学习模式,活跃课堂氛围。本文主要探究了信息技术条件下历史课堂问题探究式学习模式,分析了它的基本特征和课堂探究实施过程,促进高效课堂的实现。

[关键词] 高中历史;信息技术;问题探究式;探索

随着时代的发展,信息化已经成为一种教育发展的趋势,将信息技术与高中历史课堂教学融合起来势在必行。通过信息技术的帮助,历史课堂教学会找到教育变革的助推器。教师也要与时俱进,在信息时代就要充分地借助信息技术条件,通过问题探究式来引导学生思考和分析,调动学生的积极性,鼓励学生主动发现问题,分析问题,解决问题。学生在教师的引导下,借助信息技术的帮助,会学会寻找问题答案的方法,掌握历史学习的主动权,在探究中提高探索能力和创新能力,形成对历史知识的主观性认识。

一、信息技术条件下的历史课堂问题探究式学习

问题探究式学习是以问题为中心,要求学生围绕着问题进行自主探究和合作学习,借助信息技术的帮助来开阔视野,丰富认识,寻找问题的答案,最终解决问题。学生在对问题的探究和思考过程中成为课堂学习的主体,发挥了主观能动性,能够通过自由表达的方式来质疑、探究、讨论,通过信息技术的帮助进行自主探究或多重交互,通过资源共享的方式来解决实际问题。

二、信息技术条件下历史课堂问题探究式学习的基本特征

信息技术条件下的历史课堂问题探究式学习中,改变了传统的教与学模式,教师不再是课堂的主宰,学生不再是被动地接受知识。教师会主动地为学生创设问题情境,引导学生围绕着问题开展探究活动,学生会客观地看待历史事件和历史发展过程,通过信息技术的帮助,获得帮助他们解释知识,解决问题的证据。信息平台是学生获得历史知识的“源头活水”,会开阔学生的视野,增长学生的知识。学生要根据证据来回答问题,进行科学分析,并且要通过交流的方式来分享观点,在思维的碰撞中提出质疑,审查证据,挑出逻辑错误,最终找到解决问题的知识系统框架。

三、信息技术条件下历史课堂问题探究式学习的实施过程

1. 创设学习情境,营造思考氛围

建构主义理论认为,学习是在一定的情境中发生的。有效的学习情境会点燃学生的学习兴趣,促进学生思维活跃,使学生主动地进行联想和思考,想到相关的知识和经验。教师为学生创设情境会使学生主动思考,探究与之相关的历史知识。

2. 分析历史问题,合作交流见解

历史问题是促进学生进行深入分析和探究的“催化剂”,在对历史知识的探究中,教师要用问题来引导学生思考,组织学生探究,使学生能够在分析和思考中逐步地建构知识框架,形成系统性认识。学生对历史问题分析的越深入,越透彻,就会形成越系统而完整的认识,在分析中形成自己的观点。例如,教师可以通过“翻

转课堂”的方式为学生提供资料:

材料一:在历史中,儒学一直在发展与创新。唐代韩愈以周公、孔子的继承者自居,排斥佛、道,鄙视汉代以来的儒学……

材料二:19世纪末,康有为撰写《新学伪经考》《孔子改制考》二书,认为汉代以来儒者学习的经典是伪造的,影响恶劣……

当学生阅读材料后,教师可以鼓励学生结合材料一及所学知识,指出汉代儒学与孔孟儒学的不同之处,并概括宋代理学在哪些方面对儒学有所发展。让学生结合两则材料,指出韩愈、康有为关于儒学认识的共通之处。有了探究任务,学生会纷纷发表自己的观点和见解。在信息技术环境中,学生进行翻转课堂学习。学生之间的沟通可以通过网络互动来实现,学生可以发表对问题的观点,分析材料,通过网络留言或者是论坛交流的方式来沟通,形成自己的见解,以便在课堂探究中进一步深化和系统化。

3. 补充网络资源,拓展延伸知识

网络是一个开放性的资源库,学生在这里可以获得多种多样的相关知识。历史学习中为了使能够主动探究,形成自己的认识和理解。教师要善于引导学生借助网络资源来自主补充知识,开阔视野,延伸课外知识,使学生能够提高认识。学生借助网络的帮助来寻找相关的信息和资料,在搜索中找到相关信息和资源,会促进学生通过大量阅读的方式来梳理出自己的观点和见解,深化认识,建构出知识框架和知识系统。例如教师可以让学生思考:近代中国民族资本主义的发展历程,对我国现代经济建设有哪些启示?问题需要学生去探究中国民族资本主义的发展历程,并且了解我国现代经济建设现状,这些资料都需要学生借助网络的帮助来主动搜索,积极获取。只有学生自主建构知识,才能够在大量的阅读中筛选,并提炼出要点信息,形成客观性认识,实现能力的锻炼和提高。

总之,在信息技术条件下,学生经历了教师创设的学习情境,会主动思考,积极探索,寻找问题的答案。通过学生对知识的系统化总结,学生会在大脑中建构出知识框架,形成深刻认识,提高学生的科学探究能力,促进学生的全面发展。学生的思维和能力都会在对问题的探究中不断提高,实现学生的全面发展。

参考文献

- [1]江美云.信息技术下历史学科“协作式探究学习”模式的应用[J].课程教育研究;2018年10期
- [2]蔡爽.历史教学如何开展自主合作探究学习[J].现代教育科学(中学教师);2018年05期