

二、思维可视化技术在小学品德与社会学科教学中的运用

(一) 在思维可视化技术指导下, 学习方式更加开放

学生在进行品德与社会学习过程中, 并没有绝对性的方式方法, 但是使用的学习方式更加灵活。在思维可视化的指导下, 使学生在学习每一篇文章时都可以抓住重点, 从而形成学习目标, 并且在进行学习目标的分解, 使学生在学的过程中更加自如。在思维可视化的引导下, 促进学生可以自主学习, 并且掌握一定的学习方式以及学习习惯, 使学生在学中产生浓厚的兴趣, 不仅可以做好预习任务同时还可以让学习目标更具有可操作性与可视性。

举例来说, 在学习《我的祖国多辽阔》时, 可以在电脑上进行资料的查询, 了解到我国的风土人情以及地域特色, 然后在画出地理方位图, 还可以根据环境以及风土人情绘思维导图, 让学生进行小组内部的交流, 在课堂上进行沟通促进教学方式的形成。

(二) 探究学习中运用思维可视化技术使学习更加灵活

探究性学习也是目前一种全新的教学模式, 同时在品德与社会学科中应用的十分广泛, 但是部分的教师并没有对探究有深刻的了解, 大部分都是在课堂上进行讨论和辩论或者是演讲, 并没有进行深入性的探究学习。虽然在课堂上具有良好的氛围, 学生十分高兴, 但是这样的教学方式已经成了一种表演, 导致学生没有进行深入思考缺少探究的能力。所以就在课堂中, 教师和学生可以运用思维可视化技术, 对教材当中的内容进行适当的加工, 还能够在整理活动计划的过程中对问题进行全面的分析思考, 自己存在哪些问题记录下来然后设法找到解决问题的答案, 这样才能够真正的实现探究性学习的目的。

举例来说, 在学习《科技带给我们什么》时, 教师就可以运用思维可视化的技术进行教学, 使学生明白自己就是探究的主体, 说出自己在生活中所了解的科学技术, 明白科技技术给我带来了什么样的影响, 比如, 使我们交流更加方便、可以通过网络实时收到信息, 这些都是学生可以讨论的话题。从教材结合实际生活, 将知识教学与品德教学进行有效结合, 在思维可视化的引导下, 学生对知识的理解从知识层次变成了思维层次, 不管是什么学科, 教师与学生之间都应当进行有效的沟通, 共同思考, 在思维方式碰撞出火花, 从而体现出课堂探究合作的价值。

三、结束语

总而言之, 随着新课程的改革影响, 小学品德与社会教学应当运用现代化的教学手段, 通过思维可视化的有效运用对学生展开思维能力的训练, 从而培养学生主动思考的能力, 并对所学的知识进行深刻的理解, 掌握技能创造的条件。不仅如此, 在小学品德与社会的教学中运用思维可视化技术教师应当注意与教学内容之间的联系, 从而确保课堂教学效果的提升, 完成教学目标。

参考文献

- [1] 李广林. 思维可视化技术在小学品德与社会教学中的应用分析[J]. 才智, 2019(12): 154.
- [2] 陈佩坚. 浅谈可视化在小学科学教学中的应用与研究[J]. 科学大众(科学教育), 2017(09): 65.
- [3] 张惠芳. 思维可视化技术在小学品德与社会学科教学中的运用[J]. 中国电化教育, 2013(11): 117-120.

游戏在小学低年级数学课中的设计与实施的研究

马楠

(辽宁省盘锦市实验小学 辽宁 盘锦 124010)

[摘要] 让学生愿意亲近数学、了解数学、喜欢数学, 从而主动地学习数学, 达到“数学好玩”的这种境界, 为此教学内容要尊重“儿童文化”, 要有“童心”“童趣”, 要关注学生在数学学习中所表现出来的情感、态度和价值观。

[关键词] 游戏; 数学; 设计; 实施

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2019.11.690

数学是人们认识自然、认识社会的重要工具。它是一门古老而崭新的科学, 是整个科学技术的基础。它对物理学、力学、天文依然有着非常重要的作用, 数学现在不仅仅对上述科学还对高新技术包括像农业、医学等方面都有大量的用途, 而且数学在金融、的学习打下坚实基础。但由于我国应试教育的影响, 学生的学习重在成绩, 频繁的考试, 大量地做题, 造成学生学习情绪低落, 数学在许多人心目中, 往往只是枯燥乏味, 充满着各种怪异符号的学科代名词, 加之数学学科抽象性高, 连贯性强, 使得许多学生对数学的学习是学而生畏, 畏而生厌, 从而导致学生对数学缺乏兴趣, 失去了学习数学的动力, 造成学生学习数学成绩的下滑, 由此可以说: 学生对数学学科兴趣的强弱决定了学生数学质量的高低。我国著名数学家杨乐说过: 我们希望从小学开始, 同学们对数学就开始培养兴趣、爱好, 开始学好这门功课。

一、数学课堂教学本身的需要

《小学数学课程标准》非常关注学生评价改革的问题, 强调要建立促进学生、教师不断发展的课程评价体系, 提出了“评价的主要目的是全面了解学生的数学学习历程, 激励学生的学习、改进教师的教学。根据这一新课程标准, 不同的教学方法大量地运用到教学中, 游戏教学就是其中之一。游戏教学正是利用了游戏富有魅力的活动方式, 发展学生能力, 引导学生学习, 激发学生学习兴趣, 因此可以说, 正是游戏的趣味性和竞争性, 使学生可以在交流合作中学习、理解数学知识, 在活动中培养学生合作、观察、思考、猜测、探究的能力, 从而提高学生的数学素质和修养。

二、数学游戏的界定

数学游戏是一种运用数学知识为儿童提供智力和社会刺激的, 充满乐趣的娱乐活动。它是为特定的教学目的而设计的, 具有一套完整而明确的规则, 有时会配有一定合理的奖惩措施。具体说来数学游戏有如下特点:

1. 高互动性 活动中渗透着强有力的设计细节和原则, 增加了游戏者身临其境的真实感, 通过游戏使学生产生紧张、‘惊喜、成功, 最终达到情感互动。
2. 高协作性 游戏在进行中需要注重团队学习、合作学习以及组成并维持专用学习小组。它需要每一个学生都是其中的一员, 不能只看着别人在输赢。
3. 趣味性 由于游戏设计本身的挑战性、神秘性, 让学习中的孩子们在挫折中和游戏规则中得到了乐趣和愉悦的成就感, 激发了学生学习的兴趣, 能力训练功能也在娱乐过程中最大程度得到发挥。

第四, 直观性。游戏从小学生的心理承受、知识水平出发, 与他们的生活、学习环境密切相关, 简单直观。学生通过模拟等形式亲身参与活动, 从中悟出学习的真谛。

三、为达到游戏教学的目的, 在设计中应注意以下几方面的要求

1. 数学游戏目的要明确, 游戏设计要兼顾学生主体

数学游戏是围绕教育教学内容而设计的, 目的是提高教学效率。它不同于一般游戏娱乐性, 是应用于教学过程中、结合教学目的而从事的游戏活动。把抽象的、严谨的数学知识与儿童喜闻乐见的游戏形式有机地结合在一起, 其目的在于教学, 而且还要以学生为主。游戏设计要根据学生的年龄、心理、知识层次等来进行, 以学生为主体, 一切活动为了学生, 一切活动为了教学。

2. 数学游戏设计构思要精, 形式要丰富而新颖

数学游戏的设计构思要精, 形式要丰富而新颖, 要注重数学游戏的形式。一个好的教学游戏, 无论是内容还是形式, 都应对学生产生强烈的吸引力, 设计游戏时, 要满足学生喜新奇、厌恶呆板的心理, 所以, 在设计游戏时, 一定要注意不断推陈出新, 给学生以耳目一新的新异刺激。让学生对活动充满了好奇, 充满了兴趣, 习会在游戏中学到要学的知识和技能。

3. 数学游戏组织要严密, 注重全员的参与与合作交流

游戏设计是把游戏作为教学活动的形式之一, 最终目的是大面积提高教学质量, 游戏注重全员参与, 并在参与中加强合作交流, 让学生学会合作学习, 面对问题能够共同解决。这种成功的体验一定会使他们兴奋不已, 形成强烈的游戏兴趣和探究内驱力, 从而为培养优良的思维习惯和品质创造最佳条件。

4. 数学游戏要注意时机, 合理安排游戏

游戏的设计要根据教学内容和学生的年龄等因素来安排, 运用的时机要巧妙, 只有动静结合, 教学有张有弛, 一课堂下来, 学生会至始至终地充满兴趣, 对知识的学习充满了渴望, 游戏起到了事半功倍的效果。当然, 不同的课, 不同的游戏安排要掌握好时机, 内容也要相适应。不过, 这并不意味着每节课都要安排游戏, 整个课堂必须排满了游戏。

四、游戏教学实施的原则

1. 娱乐性和认知性相结合的原则
2. 具体性和反省抽象性相结合的原则
3. 自由性和全面性相结合的原则

五、实施的方法

1. 讲授: 教师直接运用简明扼要, 易于学生理解和记忆的语言讲解和描述游戏的玩法和规则。
2. 演示: 是指动作程序、实物展现及口头讲解的结合。
3. 合作: 以小组形式建立游戏活动的组织结构。
4. 反思: 充分发动学生共同总结、评价, 让学生通过练习或再游戏实现转化。

六、实施中应注意的事项

1. 要面向全体学生, 使全体学生成为游戏的主体。过程中要关注差等生, 使他们能明确游戏要求, 并能以饱满的热情和主动的姿态准备参加游戏。
2. 游戏的具体内容要简单易行。
3. 选择游戏活动的适当时机。教师要对游戏活动灵活把握, 灵活运用。

总之, 在课堂中有效地引入游戏, 目的就是要引导学生在“玩”中学, “趣”中练, “乐”中才长干, “赛”中增勇气。在游戏中, 让孩子的身体能获得充分锻炼, 展开丰富的想象, 缓解紧张的情绪, 体验活动的愉悦; 在游戏、活动中学习, 学生能收到事半功倍的效果。低年级中的许多课程很容易游戏化, 组织课程, 免流于浅薄有利于儿童的健康发展。我在低年级中实施游戏教学, 采用游戏化方式其中的一些想法不。这方面的工作属于起步阶段, 要想使数学游戏全面引入课堂教学, 从低年级走向中年级进入高年级, 作中不断完善和进一步发展还需要多方面的共同努力, 其中的许多问题需要在以后的工作中不断完善和进一步发展

参考文献

- [1] 严晋蓉. 游戏在小学低年级数学课中的设计与实施的研究[D]. 辽宁师范大学, 2009.