

“互联网+”的时代发展趋势,致力于构建“互联网+教育”的崭新形态,运用信息技术手段切实优化化学科教学效益及其效果。我在自身的生物教学实践中就积极引进现代信息技术手段,借助其信息含量丰富、操作简单便捷、呈现方式直观生动等诸多特点开展生物教学活动,其恰当运用达到了很好的优化生物教学效果的预期目的。

2.2 让学生参与自主探究活动

传统的高中生物教学实践中,学生处于“被牵着鼻子走”的状态。他们没有自己的想法,没有自己的做法,没有自己的见识,他们所听、所见都在教师划定的小圈子中。生物学科带有极强的科学性,教师在引领高中学生学习生物学科的知识时,需要学生有自主探究的能力。学生需要从“小圈子”中跳出来,生成自己的想法、看法。只有具备这样的体验,高中学生才能拥有“科学认知”“科学见识”,才能生成“科学素养”。例如,教师在教学“生态系统及其稳定性”一课时,可以事先根据教材的安排,为学生介绍生态系统的结构等基础内容,让学生明白生态系统中,能量是如何流动的、物质是如何循环的。随后,再从稳定性的影响因素说起,等学生知道生态系统的自我调节能力有一定范围时,教师可结合当下热点问题,为学生展示一些生态系统濒临崩溃的景象。如物种入侵、温室现象等。除此之外,教师也可以根据学生的喜好,从网络中搜索一些赤潮发生时的实况录像,让学生观察生态系统失衡后的严重后果。教师只有让高中学生真正的参与其中,才能与学生之间拥有更多谈论的话题,才能让高中学生生成更多生活认知。

2.3 注重情感教育,养成社会责任感

情感教育可以从社会热点出发,比如杂交水稻、转基因等。基因编辑婴儿露露、娜娜的诞生在生命科学领域引起轰动,借此事件可以对对学生进行价值观教育,

表达对基因编辑婴儿事件的想法,在争论中体会生物技术是一把“双刃剑”。展示“鲸鱼误食塑料袋搁浅死亡”“鸟类被废弃渔网缠住生命走向终结”等触目惊心的图片和文字,使学生意识到人类不经意的行为会给生态环境带来巨大破坏,每个人都应当承担起保护环境的重任,“绿水青山就是金山银山”,这是新时代青年人都要承担的社会责任。

2.4 创新教学模式,摸索“课程思政”推行方式

教学理念,教学方式与时俱进,课堂教学不再是单项的知识传递过程。学生思维活跃度达到了前所未有的水平,要求课堂教学模式推陈出新,老师不再是课堂教学的主体,而变成了引导学生学习,教师的作用发生了变化。学生自主学习为主,课堂是学生的课堂,课堂是互动的课堂,课堂是多元化的课堂。教师需要熟练操作网络多媒体,利用翻转课堂、慕课等新型授课方式混合进行课堂教学,提高教学水平,让思想政治教育有多种途径可实施。

结语

综上所述,教师在落实高中生物教学目标的过程中,要关注学生的内在转变,要注意从学生的未来入手,进行当前的规划,要明了学生是未来的社会成员。教师不仅要让学生学习知识,还要调整学生的心态。因此,落实德育目标是极为重要的内容。

参考文献

- [1] 赵芮雪. 解读高中生物学习与环保思维的发展[J]. 科技风, 2018(26).
- [2] 王具宏. 浅谈高中生物“趣味课堂”的营造策略[J]. 中国校外教育, 2018(25).

在游戏中促进幼儿社会性发展

孙梦姗

(四川省德阳市第一幼儿园 四川 德阳 618000)

[摘要] 儿童社会领域的学习与发展过程是其社会性不断完善并奠定健全人格基础的过程,其实质在于促进儿童社会化,并在社会化的过程中逐渐形成良好的社会性与个性。

[关键词] 幼儿; 游戏; 社会性发展; 教师支持

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2019.11.708

马卡连卡说过:“游戏在儿童生活中具有与成年人的生活、工作和服务同样重要的意义。”他认为未来的活动家,首先是在游戏中培养起来的。由此可见,游戏对幼儿社会性发展的作用不可小觑,我们作为幼儿教育工作者更应以高度的使命感,结合幼儿教育的特点,做一名全面发展的启蒙者、引导者和促进者。

儿童在社会领域中的发展主要包括人际交往和社会适应两个方面。儿童社交能力的发展并不是突然形成的,而是在早期就有了和其他儿童建立联系的意愿。时,儿童并不知道如何建立友谊。事实上,他们很渴望学习和同伴建立关系的策略。或者即使他们已成为朋友,仍然会为某一个玩具或都想当领导人而发生冲突,但是想和同伴建立关系的意愿很强,所以他们很渴望学习建立社交关系的策略。

一、第一阶段:不敢交往或不愿交往

情景:

这天,午睡刚起床,所有的小朋友都在为即将开始的混龄游戏做各自的计划,而坤坤起床穿衣服太慢,最后一个走出午睡室,并且只站在午睡室的门口看着做计划的其他孩子们。我走过去提醒他:“坤坤,等会混龄游戏要开始了噢。”他才不慌不忙的去拿了游戏包,坐回位置上,慢慢的开始做计划,不时地东看看西看看,拿着计划本无从下笔,可他并没有求助同学或老师。等到游戏铃响起,所有小朋友都离开了,还是一个人坐在座位上不知所措的看着我。

分析:

坤坤平时在班内是一名性格倔强,胆小,内向的孩子,由于在家长过于溺爱和包办代替的行为严重,所以造成了他性格孤僻、不善于表达、不知道该如何与其他幼儿交往等。

教师支持——主动询问

我走过去对他说:“坤坤,你怎么了?”坤坤恨了我一眼转身就生气了,我知道这是他平时在家对家长的态度,我并没有生气,而是继续问他:“坤坤,我看到你计划还没做好,我和你一起做好吗?”坤坤小声的回答:“好吧”于是我开始辅助他做计划:“你今天想去哪玩呢?”“茶来茶趣”“去茶来茶趣去的话你可以画上一个什么呢?”他画上了一个茶杯,“那你想去茶来茶趣做点什么呢?”“休闲区玩扑克牌”他画上了一副扑克牌。于是计划就做好了,他背起游戏包向外面走去。

二、第二阶段:表现出对交往的兴趣、期待加入游戏、平行玩

情景:

坤坤来到了茶来茶趣休闲区,其他班的幼儿在一旁玩的热火朝天,他站在一旁看了一会,选了一个最角落的位置拿起扑克牌一个人开始玩,却时不时地看向其他幼儿。

分析:

当坤坤时不时看向其他幼儿时,他内心其实是渴望加入他们的游戏,只是他不知道该如何加入。

教师支持——为幼儿示范如何加入同伴的游戏。

我走过去拿了一副一样的扑克牌在他旁边开始玩,并对他说:“坤坤,我这样分类正确吗?”他看了一眼帮助我摆好,说:“孙老师,应该这样。”我顺势对他说:“坤坤,扑克牌还有其他玩法,我能和你一起玩吗?”他点了点头同意了。玩完一局之后他说:“扑克牌真好玩。”之后,游戏结束铃响起,他表现出意犹未尽的样子,但是也开开心心的收拾好了东西回教室。

以上能看出这次坤坤的社交是愉快的。儿童的第一次社交体验尤为重要,如果

第一次是成功愉悦的,今后他们就愿意和小朋友交往。

三、第三阶段:用简单语言进行偶尔互动,联合玩。

情景:

在之后的一段时间里,我都会用“我能和你一起玩吗”这种方式与坤坤进行游戏,一段时间后我发现,只要是他做好了计划,就会过来对我说:“孙老师,我今天的计划是...”然后邀请我和他一起游戏。但是我发现他只限于在本班的混龄游戏区域内活动,并且只和我有互动。

分析:

这时幼儿已经形成了交往的意识,但只是对特定的某一个人表现出兴趣。教师需要引导幼儿主动和其他的幼儿或教师交往。

教师支持:

(一) 教师提供儿童容易产生互动的材料。教师为儿童示范加入同伴的方法。

坤坤喜欢的休闲区内,我加入了飞行棋、跳棋等需要和其他小朋友一起合作才能玩的材料。在投放了跳棋和飞行棋之后,其他幼儿也非常愿意来休闲区玩耍,我看到一名幼儿在摆放跳棋的棋子时,一旁的坤坤一直在看着那名幼儿。于是,我走过去对那名幼儿说:“小朋友我能和你一起玩吗?”“可以啊,我们一起吧。”“我来帮你先摆好棋子吧!坤坤,我们一起来帮他好吗?”坤坤看到我在邀请他一起游戏,很开心的走过来摆棋子。

四、第四阶段:合作玩,贡献游戏想法

情景:

在经过我的引导和鼓励一段时间后,坤坤现在能够主动的和其他幼儿交往,并且还主动做计划到中班组的其他混龄区域去玩。但是我发现他始终只在中班的那一层区域进行游戏,对楼上大班的区域还是不敢去尝试。

分析:

此时的坤坤已经具备了主动地交往的能力,教师现在更多的是需要鼓励幼儿多思考怎么玩,多向其他幼儿表达自己的游戏想法。

教师支持:

(一) 为儿童结交更多的玩伴提供机会,或支持儿童结交更多的玩伴。

(二) 引发儿童主动思考如何与同伴进行互动,支持儿童掌握合作玩的方法。在一天中午吃过午饭后,我专门带着坤坤来到了大班的混龄游戏区域,向他一个个介绍区域的名称,当他好奇的问我:“叮当猫木工坊是干嘛的呢?”我对他说:“昊昊最喜欢这个区域了,你可以去问问他,下次你可以和他一起来玩。”第二天,混龄区域游戏开始之前,坤坤对我说:“孙老师,昊昊说叮当猫木工坊可以做钉子,锯木头,还可以做...我今天想和昊昊一起去”我说:“那你今天打算和昊昊去木工坊做点什么呢?”他说:“我最喜欢的就是机器人,我要和他一起做一个木头机器人。”

在一次次鼓励和引导下,坤坤在之后的混龄区域游戏中能够自主的选择区域和玩伴进行游戏,并且在平时的教学活动中也乐意主动表达自己的需要和想法,带给我了我惊喜。孩子的社交交往能力是需要练习的,正如舞蹈一样,需要不断练习不断记忆才能熟练掌握动作、内化于心,然后站上舞台才不会胆怯。一句“我可以和你玩吗”有一种无法抗拒力量,它能够打开儿童与同伴合作游戏的大门。

参考文献

- [1] 李季涓, 冯晓霞. 3-6岁儿童学习与发展指南解读[M]. 北京: 人民教育出版社, 2013