

# 刍议如何让趣味性贯穿小学英语课堂

李 娅

(湖南省耒阳市水东江中心完小 湖南 耒阳 421800)

**[摘 要]** 英语语言的互动可以夹杂趣味元素, 英语情境的构建可以营造趣味的氛围, 英语的课程体系可以整合趣味的模式。教师应从学生的兴趣爱好着手, 让小学英语教学变得轻松起来, 打消学生对陌生语言的畏难情绪, 让学生们更乐于参与英语的互动, 趣味化的英语课程中, 学生们应具有主观思维意识, 教师可引导学生一步步展开英语的联想, 大胆的进行英语的阐述与问答对话, 促使学生们强化英语累积。

**[关键词]** 趣味性; 小学英语课堂

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2019.11.212

## 引言

小学英语作为一门主流学科, 应在课程的体系中, 渗透素质化的教育指标, 从素质教育的角度出发, 尽可能让学生在玩中学, 形成寓教于乐的教学模式, 帮助学生快速的记忆英语, 并领会英语的内涵, 将英语利用起来。趣味化的英语教学模式应带给学生新鲜感, 让学生总产生对英语语言的好奇心, 能够不断的展开英语的想象, 徜徉在英语的世界中, 感受语言的特性与魅力。

### 1. 为学生营造愉悦、快乐的英语学习环境

人的学习环境对成绩的影响是不可忽视的, 古有孟母三迁, 虽然现如今个性化的学生们齐聚一堂, 难以进行一对一的授课, 但教师也可以营造出比较轻松的、欢快的气氛, 让学生们都乐于进行自由表达, 这样一来, 学生们都积极起来, 英语的课堂互动也就更有意义。应试教育模式下的课堂氛围都比较严肃, 学生们也不敢嘻嘻哈哈, 扰乱课堂的秩序, 新时期, 教师反而喜欢学生们在课堂上释放自己的天性, 表现出自己的个性化优势, 体现出自己的不同, 教师应在愉悦的氛围中, 鼓励学生尽可能利用英语说自己想说的话, 可以适当以英语夹杂着中文的形式来表达, 让学生迈出敢于表达的第一步, 同时要鼓励学生们不必怕说错, 或者说的不完整, 只要敢于表达就有进步的机会, 就能得到教师的赞扬, 同时教师还可以利用肢体语言和表情来辅助表达, 让整个表达的过程诙谐幽默起来<sup>1</sup>。这样的教学, 使学生可以始终处在一种愉快的学习环境中, 从而激发学习的欲望, 进而更好去学习英语, 始终对英语保持一种高度的兴致。

### 2. 积极创设情境教学, 将趣味故事融入英语教学中

英语是一门语言, 语言是一种交流的工具。要学好英语, 就一定要有语言环境。教师应该结合教学内容, 尽可能多地给学生创造语言环境。小学阶段的孩子都是喜欢故事的, 老师可将学生喜爱的故事带入到英语教学中, 结合故事进行教学, 赋予英语教学更多的趣味。单纯的单词学习和背诵难免枯燥无味, 将故事融入教学当中, 就可以使其更加生动有趣<sup>2</sup>。面对自己喜爱的事物, 学生学习起来也会更积极、更用心。例如小学英语的Shopping and Story time, 这两节中就可以组成故事的形式来进行教学, 效果非常好。爱动是孩子的天性, 他们又好模仿, 在课堂中使用丰富的表情语言, 肢体语言, 让学生理解其意, 且乐意模仿, 从而达到教学的目的。借助表情, 手势等肢体语言, 贯以角色表演。如在Thecatandthemouse一课教学中, 发给学生猫和老鼠的面具, 让他们来表演自己喜欢的角色, 再评出最佳演员。学生兴高采烈, 都积极上台表演。在愉快且热烈的气氛中, 学生充分发挥了他们的想象力和创造力, 轻松巩固了语言知识, 又培养了学生的其他能力<sup>3</sup>。

### 3. 恰当设计趣味游戏, 注重学生听说能力的培养

游戏是小学英语教育最重要的教学方式之一。小孩子天性好动, 乐于参与游戏活动。若能将知识融于游戏之中, 让学生在情趣盎然的游戏里练习所学的知识, 在

蹦蹦跳跳中学习英语, 学生是非常喜欢的。虽短短几分钟, 但却能活跃课堂气氛, 激发学生的兴趣。例如对于单词的学习背诵, 老师可以根据单词的读音、词组特点等将其制作成一种英语单词游戏, 例如dance、dancer, 意为舞蹈和舞者, 以击鼓传花的方式, 被命中的学生则站到讲台上表现dance、dancer两个词汇, 下面的同学则猜该名同学表演的是dance还是dancer。还有传统的词语接龙游戏、丢手绢等游戏都可以运用到英语教学中。再比如在教学单词时, 可以play a guessing game. 在教水果时, 老师把水果的图片贴在黑板上, 让学生闭上眼睛, 然后拿掉一张, 让学生猜猜缺了什么, 学生就会踊跃发言, 通过这一游戏, 学生就很容易地掌握了这些单词。游戏教学同时兼具娱乐性和教学型, 其在小学英语教学中的运用可枯燥、乏味的课堂教学转变为极具风趣的娱乐性教学, 让学生们喜欢上学习、热爱课堂、期盼课堂, 与机械般的读读背背比起来, 这种寓教于乐的教学方式更容易被学生所接受。老师还可以将英语单词制作成电脑文字游戏, 设置不同的关卡, 每过一关就可以升级任务, 让学生回家以后还可以通过玩游戏进行学习, 提升自己的英语水平。

### 4. 充分利用多媒体技术手段优化课堂教学

多媒体手段的重要功能之一就是把抽象的材料形象化, 缩短教学时间, 增大教学信息容量, 从而突破重难点。在小学英语课堂中运用现代教育技术, 创设教学情景, 可以优化课堂教学, 有效地培养学生初步运用英语进行交际的能力, 激活儿童的思维, 促进学生综合能力的提高。但是如何恰当的使用多媒体, 确实发挥现代教育技术的作用, 是值得思考的。在课堂中我经常利用多媒体设备来突破教学重点和难点, 把sounds, language, pictures等融为一体, 创设学生主动参与语言交际活动的情境, 学生走入情境理解情境、表演情境以此突破语言观。例如我在教“学习用品”一类单词时, 直接用rulers, pencils, pens, books等进行教学, 这样的效果很好, 学生也乐于接受<sup>4</sup>。

### 结束语

小学英语教学的主要目的就在于要使学生爱学、乐学、善学。让“趣味教学”走进课堂, 激发学生的学习兴趣, 建立良好的师生关系, 使学生积极主动而且愉快地完成任务。让我们的英语课堂充满生机, 充分利用“趣味教学”这一重要扩展教学形式, 提高英语课堂教学效果。

### 参考文献

- [1] 尹兴. 浅析小学英语趣味教学课堂的构建[J]. 中国校外教育, 2019(09): 108.
- [2] 李奉孝. 探索趣味教学之路构建小学英语活力课堂[J]. 黑河教育, 2018(09): 73-74.
- [3] 徐雄. 小学英语互动式课堂教学模式的实践研究[J]. 校园英语, 2017.
- [4] 高静. 小学英语课堂趣味教学模式的应用探讨[J]. 校园英语, 2018.

# 中小学数学学习如何有效衔接

梁 杰

(湖南省常德市汉寿县沧浪小学 湖南 常德 405900)

**[摘 要]** 中小学知识的衔接, 也是学生思维思路的衔接, 小学期间, 学生通过数学学习奠定好了知识基础, 构建了数学的逻辑思维, 促使学生能够在数学的基本概念、公式下去解答重点难点, 有计算和分辨的能力, 到了初中阶段, 学生的数学认知需要进一步的递增, 此时数学的问题变得复杂起来, 学生们依赖于小学时期打下的基础, 可灵活的应对初中阶段的数学问题, 产生独立自主的探索意识, 为促使中小学数学学习更好的衔接, 教师应了解学生小学阶段学习的情况, 考察学生的基础巩固效果, 而后进行初中的数学知识剖析, 使得学生的思路衔接起来, 让学生对数学理解加深。

**[关键词]** 中小学; 数学学习; 有效衔接

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6288.2019.11.213

## 引言

数学比较理性化, 在教学中部分学生有偏科的表现, 正是由于小学和初中的数学衔接不到位, 一些学生小学的数学学习还比较轻松, 到了初中就开始吃力, 有的学生跟不上课程而丧失学习数学的信心, 教师应注重中小学数学的有效衔接, 使得初中的知识与小学的知识更加严丝合缝的对接起来, 让学生比较直观的分析问题, 减少数学抽象感, 形成顺藤摸瓜的逻辑思维。

### 1. 改变教师的思维, 提前布局

中小学教育的过程中, 学生可能是一个教师带到小学毕业、又带到初中毕业, 也可能是中间换了多个教师, 不同教师的教学方式不同, 对学生的要求也不同, 有的教师比较严格, 有的教师又注重对学生素质的培养而放长线钓大鱼, 有的教师还停留在题海战术, 有的教师开创了独门教学方法, 期间学生的思维也随着教师的思维而变换, 难以做到完美衔接, 先不说中小学的衔接情况, 即使是小学时期低、

中、高三个阶段的衔接都不一定能够合理推进, 为改变这种现状, 就应改变教师的思维, 数学教师可共同开展素质化教学会议, 从素质教育的角度出发, 分析现有教学的矛盾, 研究创新的教学办法, 让学生能够自主的展开学习, 并具有预习、复习的能力, 同时应帮助学生获得数学的逻辑思维、空间思维、创新思维, 鼓励学生灵活思辨数学的问题, 而不单关注学生的成绩高低, 通过提前展开的教师商讨, 结合教材让学生游刃有余的应对数学问题<sup>1</sup>, 完成小学数学内容的疏通与中小学数学知识的衔接。特别是对中学运用最大的知识体系进行深化的讲解, 帮助学生打通连贯的知识体系。

### 2. 教法上的衔接

中学七年级的数学教师应该具有一定的小学知识体系构架, 在学法上尽可能的贴近小学的教育教学方式, 在适应之后逐步的替换成中学的教育教学方式。笔者通过如下的途径进行教学: 首先, 提供广泛的模版类型, 以模版的方式灌输初中的重