

二、历史核心素养在初中历史教学中的渗透

(一) 创设有趣的问题情境

在初中历史课堂中,问题情境可以激起学生的探究欲望,锻炼学生的思维能力,转变学生被动的学习状态,同时还能促使学生更好地分析史料,准确把握历史事件的本质与内涵,始终保持全面、客观的态度。因此,教师需要深入分析教学内容,结合学生的实际情况提出问题,创设有趣的问题情境^[1]。在上课时,教师可以运用悬念构建问题情境,借此增强学生的史料实证意识,不断提高学生的历史解释能力。

例如,在教学有关太平天国运动的内容时,教师就可在上课时先设置好悬念:“在1852年开始以来,洪秀全轰轰烈烈地开展着太平天国运动,在1856年赢得东征的胜利后,太平天国逐渐进入全盛时期。但是在此阶段,因为一件事情的发生改变了太平天国的命运,使其就此走入灭亡,这是怎么回事呢?为什么会出现这样的转折呢?”在这个悬念的影响下,学生可以产生学习的欲望,并开始翻阅书籍寻找答案。之后,教师要鼓励学生运用自己掌握的史料说明原因,表达各自的观点和想法,解释这一历史事件发生的原因和结果。在这样的问题情境中,学生的历史核心素养将会得到有效提升。

(二) 设计恰当的教学目标

初中历史教材中的内容较为丰富,涉及非常多的历史资源,同时还蕴藏着人为关怀、高尚美德等^[2]。因此,初中历史教师在教学时需要深入分析教材内容,结合学生的实际情况设计明确的教学目标,准确把握历史核心素养的内涵,发现教学目标与历史核心素养之间的关联,认识到学生历史核心素养的培养需要不断深入,保持循序渐进。

例如,从历史价值观、时空观念的角度出发,在教学秦汉方面的知识时,教师就需要精心设计教学目标,切勿将目标简单设置为:“了解秦汉实现大一统的史料事实,形成良好的历史价值观和时空观念”,而是要将教学目标设定为:“全面分析和研究西汉疆域图以及秦朝疆域图,了解秦汉疆域扩张的四方位置;整理和了解秦始皇实现统一、巩固统一的措施,梳理汉武帝独尊儒术、开疆拓土的重要史实,准确把握中国历史上秦汉大一统国家建立的重要价值”。通过设置这样的教学目

标,不仅可以具有较强的指向性,有利于学生历史价值观、时空观念的培养,还让学习任务变得更具检测性和操作性,实现学生各项能力和素养的同步提升。

(三) 开展有趣的小组合作探究

合作探究指的是教师可以选择恰当的主体,营造良好的探究氛围,引导学生通过阅读、分工、交流、合作等方式,掌握更多的技能和知识,形成良好的态度和三观。这样的教学方式可以实现学生创新能力、探究能力的提高,还能有效提高学生的历史核心素养^[3]。例如,教师在上课时可以提出这样的问题:“你是如何看待战争的?”学生需要表达自己的想法和观点,之后教师需要继续提出问题:“从九一八事变开始,到雅尔塔会议结束,美国对待日本侵华的态度发生了怎样的改变?为什么会发生这样的改变?”学生需要从小组中交流,分享各自搜集的学习资料,同时还需要分析教材内容,中外结合、联系古今,不断拓展思路 and 想法,丰富知识体系。在各小组完成讨论后,教师要鼓励各小组分享各自的学习成果,提出各自准备好的真实史料,验证各自的观点。在这样的课堂中,学生拥有自主探究和学习的机会,可以真正参与到教师创设的教学活动中,同时还能实现学生历史核心素养的提升。

结束语

总而言之,学生历史核心素养的提升是一个润物无声、循序渐进、潜移默化的过程。初中历史教师需要围绕着历史核心素养的内容,灵活运用多样化的教学方法,如问题情境、小组合作等,精心设计教学目标,激活学生的学习兴趣,促使学生积累更多的历史知识,最终实现学生历史核心素养的稳步提升。

参考文献

- [1]陈亚云.历史核心素养在初中历史课堂教学中的有效渗透[J].中学课程辅导(教师通讯),2018,(001):P.141-142.
- [2]余志荣.历史核心素养在初中历史课堂教学中的有效渗透[J].新一代:理论版,2020,(003):P.86-86.
- [3]曹萍.新课程背景下核心素养在初中历史教学中的渗透[J].好家长,2019,(004):P.99-99.

小学英语低年级游戏教学法探究

孔维薇

(天津市红桥区教师发展中心)

[摘要]小学生好奇心强,好动,好表现、模仿性强,乐于参加活动,集中注意力的时间不持久,且无意注意优于有意注意。以儿童为中心,以活动为主线,坚持“学以致用,以用促学,以用带学”,游戏活动要以学生的主体性、能动性、创造性为导向,把交互式、多样化、个性化的学习融合在一起,创设宽松和谐的学习环境,激发学生在教学活动中学习语言的自觉性、积极性和独立性,使他们的思维处于活跃状态,主动参与活动,养成自觉学习的良好习惯,体现以学生为中心和以人的发展为本的教育理念。^[1]

[关键词]游戏活动;语言技能;合作竞争;评价激励

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.07.1340

一、游戏活动的概念

活动能让学生学会使每一位学生有各自独特的个性体验。在课堂教学中,教师要充分了解学生的性格、习惯、情感态度、知识能力及兴趣爱好,灵活处理教材。^[2]把课堂教学活动置于学生喜闻乐见的游戏中,让学生通过与学习伙伴合作去完成任务,把掌握的语言知识用于 sub-communication 中,从而调动和发挥学生的内在潜力,提高其发现问题和解决问题的能力,发展其认知策略,培养与人共处的合作精神和参与意识,在完成的过程中体验成功的喜悦和实现自我价值。

二、游戏活动在教学中的运用和思考

“以活动促发展”是活动教学的立论基础和实践切入点,它意味着“活动”与“发展”同属于游戏教学的基本范畴。游戏教学的关键是要创设学生的活动,提供适宜的活动目标和活动内容,达到目标所需的活动的方案和活动条件。闻一多先生曾说:能够让学实现有效学习的课,是最好课;让大多数甚至让每个学生都能在相当程度上实现有效学习的课,是最好的课;而不能让学生实现有效学习,是失掉了课堂教学价值的课。低年级学生的课堂如何实现有效的课堂?在学生原有的知识资源基础上,通过有效的游戏活动能夯实我们的课堂。

1.1+1=the whole class (1+1=全班同学)

课堂游戏教学应具有思维性。同学们在紧张刺激的猜想过程中使劲,就是在进行思维活动。而游戏活动是提高学生的听力水平的有效途径,可以提高学生的听力水平。如模仿6+1综艺节目,让同学们在课堂上仔细聆听身边伙伴用所学过的语句简单描述看到的物品,另一个同学配合在最短时间内猜出来,以猜出最多的一组为胜方,既锻炼了学生的表达能力,也训练了他们的合作能力,最重要的是通过这一游戏方式,既强化了聆听习惯的养成,又避免了枯燥乏味的背单词、语句,同时也是一个很有效的复习过程。

2.1+1=chain (1+1=链)

课堂教学应具有趣味性。可以引入“开小火车”的游戏方式,单人、双人(同桌两人)、也可以小组,还可以男女生之间进行,个人对个人、个人对小组、小组对小组均可。有说单词速度比赛、问答题句接龙、介绍个人情况、爱好、角色模拟扮演等等,在听与说的过程中也使每一个学生得到了锻炼。尤其对于新授单词的学习,使用单人和双人小火车进行操练,既能在短时间之内令每一个学生得到开口的机会,也能避免一些学生在“集体大合唱”时的“浑水摸鱼”。老师也可以借这个环节,发现部分能力较弱的学生,纠正其发音的错误。

3.1+1=group (1+1=组)

课堂教学应具有竞赛性。既能培养学生的团结合作精神,同时也能够令胜利者获得成就感。若将竞赛活动作为整堂课的开端,则能够很好地调动整堂课的气氛。对于新课开始前的热身活动,可以起到以旧促新,以趣促新。在复习中先给出这些主题,让学生以小组为单位,小组的成员一个接一个的到黑板上来写出你所知道的

和你所学过的词汇或句子;以小组为单位完成一个任务;以小组为单位共同设计个性化的手抄报;以小组为单位完成一个调查报告;以小组为单位累计评比,更有利于团队共同进步。较好的学生可以发挥他们先知先会的优势,而能力较差的同学通过黑板、手抄报、调查等不同的方式来体现他们自身的优势。

4 the whole class PK teacher (学生PK老师)

这是一个竞赛型的游戏活动。游戏过程是,让同学们找到和自己水平差不多的同学下战帖进行挑战,并将战帖放在老师那里保存,胜利者可以使败战者做一件不违反游戏原则的事情。如画一幅人物肖像、制作一个精美的贺卡、讲一个英语小故事、说一条英文名言、流利地说英语绕口令……老师也可以和孩子们互下战帖,给老师在孩子面前展现的平台,老师适当的做出退让,让同学们取得胜利会极大地满足学生们的成就感,积极性也更高了。

5 student VS action (学生VS老师)

在记忆规律中,会发现器官使用的越多,你所记知识的时间也会越久。在单词教学中也同样存在这样的现象:单靠背单词,学生很难体会这个单词在语境中的运用,很难激起学生的学习欲望。老师可以将课文中的一些重点词汇和句子写在卡片上,让某些学生扮演出来,让其他同学猜出这些词汇和句子。扮演的同学只能通过肢体来体现,而猜的同学每猜对一个就可以为其所在的小组添得一分。可以让很大一部分的同学进行思考,在观看别人表演的同时也运用了左大脑的神经系统,其实是锻炼了一个情景反映的能力。

三、英语游戏教学法的评价

(1)组与组之间的评比,同时暗含着组内个人的评比记录——所获取的奖励次数
(2)对每一个小组使用的不同评价语言,以示激励 ——分为不同的激励评价语言

- | | |
|--------------------|--------------|
| (3)不同的体态语奖励 | ——温馨的神态激励 |
| (4)作业本批语的奖励 | ——此时无声胜有声的激励 |
| (5)对平时表现的档案积累 | ——宝贵的资料激励 |
| (6)自评、他评、组评、师评、家长评 | ——全方位的激励 |

总结与反思:

应用英语游戏设计教学活动时,必须紧密围绕教学内容进行,务求严谨科学。每一个教学环节都应实现它相对应的教学的目标。游戏千变万化,最适合单元教学要求、所教授班级的实际情况、教师本身自身性格特点的游戏、能够灵活运用于课堂的游戏方式还有待发掘和思考。因此在英语教学中,适当地,正确的,合理的使用游戏活动是必须的也是可行的。

参考文献

- [1]陈振中,《师生角色互动的再认识》,天津市教科院学报,2004年03期