

幼儿园创造性游戏与幼儿发展的探究

张丽红

(辽宁省盘锦市实验幼儿园 辽宁 盘锦 124000)

【摘要】幼儿教育指导纲要中指出: 幼儿园应尊重幼儿身心发展的规律和学习特点, 应以游戏为基本活动, 促进幼儿的全面发展。确实, 游戏活动能够给幼儿提供轻松愉快的氛围, 能够促使幼儿在游戏中获得经验, 学到知识, 体验愉悦的情感, 感受到成功的快乐。幼儿教育过程中, 我们教师要结合幼儿的身心特点, 设计丰富多彩的游戏活动, 促进幼儿的全面发展。

【关键词】游戏活动; 幼儿; 全面发展

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.08.739

游戏能促进幼儿的智力发展, 幼儿在游戏中进行学习, 他们每天在游戏中探究自己感兴趣的事物, 并通过自己在游戏中的亲身体验增长知识, 发展智力; 游戏同时是幼儿表达自己情感的一种方式 and 克服情绪紧张的一种手段, 所以游戏能促进幼儿的情感发展及个性形成; 在游戏中幼儿自主交往、自主交流, 发表自己的观点, 对幼儿社会性发展影响比较大; 游戏中的幼儿思维敏捷、动作协调, 对幼儿的生长发育有着重要的促进作用。

一、角色扮演游戏活动, 培养幼儿的语言能力

角色扮演游戏活动, 能够促使幼儿合理运用自己的角色, 能够促使幼儿通过行为、肢体的语言及相应的操作来体现角色的特征, 进而培养幼儿的沟通能力和交往能力, 促进幼儿的全面发展。

例如我们教师可以职业为主题, 让幼儿分享一下他们对各个职业的了解, 在此基础上, 引导幼儿进行各种职业的角色扮演活动。其一是医生, 幼儿生病了会去看医生, 医生是怎样查看幼儿的病情的, 是怎样嘱咐幼儿的, 等等。教师可以引导幼儿结合自己的实际经历, 进行医生和病人的角色扮演活动。在该游戏活动中, 幼儿们可以用玩具听诊器, 可以用玩具针管等进行一系列的游戏活动, “医生”与“病人”之间还要展开对话, 等等。其二是商场导购员。幼儿们肯定也都跟父母一起去商店买过他们喜欢吃的糖果和新衣服, 因此, 教师同样可以引导幼儿扮演导购员和顾客, 让他们之间展开对话、交流。

例如在娃娃家的区域游戏活动中, 教师可以引导幼儿们把娃娃家的区域游戏角当作是他们自己的家, 引导幼儿把他们自己当作家庭主人, 然后教师作为客人要去他们家做客。那么身为“主人”的幼儿要怎样招待“客人”呢? 通过这个角色扮演活动, 在培养幼儿语言能力的同时还培养了幼儿的待客礼仪。

二、过马路游戏活动, 帮助幼儿树立交通安全意识

现代社会背景下, 私家小汽车, 电动车非常多, 相应的, 我们教师就要引导幼儿认识到交通规则的重要性, 就要引导幼儿自觉地遵守交通规则。幼儿的年龄比较小, 单调地讲解交通规则, 会使幼儿感到枯燥、乏味, 我们教师不妨通过趣味十足的游戏活动, 来寓教于乐, 让幼儿在欢快的游戏中形成一定的交通安全意识。

例如教师可以在课前准备简单的红绿灯, 让幼儿谨记红灯停、绿灯行、黄灯等一等的交通规则。然后教师引导幼儿排成一队, 并告知幼儿, 现在你们每一个人就是一个小司机, 你们身体的移动就代表是汽车的移动, 我们一起开着汽车去游乐园, 记住, 要保持间距, 要注意红绿灯。然后幼儿们开始游戏, 如果幼儿们的间距比较大, 没有推搡和碰撞, 并做到了红灯停、绿灯行, 那么教师就要给予表扬和奖励。如果幼儿们违反了相应的交通规则, 那么就要接受小小的惩罚。

例如教师还可以在操场上规划出机动车道和人行道, 幼儿们自己选择自己是行走在机动车道上的司机还是行走在人行道上的行人, 进行游戏活动。(随着游戏的进行, 幼儿们可以互换游戏角色) 然后教师要分别告知幼儿, 行人要怎样过马路, 行人要走在哪条道路上, 司机要如何过马路, 尤其是十字路口, 等等, 让学生在比

较真实的游戏情境中, 养成自觉遵守交通规则的好品质。

三、室外体育游戏活动, 促进幼儿的身心发展

幼儿们精力旺盛, 狭小的教室有时候都无法让他们旺盛的精力得以充分的释放。而且, 幼儿们正处于长身体的关键阶段, 因此我们教师可以组织并引导幼儿进行室外的体育游戏活动, 促进幼儿身心的全面发展。

首先, 在培养幼儿的跑的能力时, 我们教师可以引导幼儿进行“捕鱼游戏”。即教师在操场上画一个大的圆圈, 班级中三分之二的幼儿要呆在圆圈里, 扮作待捕的鱼儿, 其余三分之一的幼儿手拉手围成一个圈, 扮作捕鱼人。捕鱼人要进入圆圈, 进行捕鱼, 幼儿们要不停奔跑, 避免自己被捕, 但是幼儿们不能跑到圆圈之外。这个游戏活动就很好地锻炼了幼儿的灵敏性和快速奔跑的能力。

其次, 在培养幼儿的团队协作能力时, 我们教师可以引导幼儿两人一组, 用一根绳子将两个幼儿中每一个幼儿的一条腿捆绑在一起, 让他们并肩前行, 让他们在这个游戏活动中明白团结合作、齐心协力的重要性。

再次, 在培养幼儿的单腿跳跃能力时, 我们教师可以引导幼儿进行“编花篮”的游戏活动。即幼儿们的一条腿放在自己的一只胳膊上, 然后若干个幼儿手拉手围成一个圆圈, 一边单腿转圈, 一边喊“编花篮, 编花篮, ……”在一首编花篮儿歌的时间里, 在胳膊上的腿不能掉下来, 幼儿们要用一条腿坚持完一首儿歌的时间, 否则就视为失败。

游戏是幼儿最喜爱的活动, 是幼儿的一种基本活动。持之以恒地把注意力集中到某个问题, 并努力地去弄清楚问题, 这种个性是任何事情取得成功的重要条件之一。而发现问题和解决问题是游戏的组成部分, 游戏的魅力正在于它对幼儿构成的挑战性。通过游戏过程幼儿既可学会利用线索与策略, 动手动脑解决问题, 又可克服困难, 锻炼意志, 还可以发现和体验自己的能力, 产生胜任感与成就感, 更进一步利于幼儿自信心与进取心的培养。因此, 在幼儿阶段, 以游戏的形式对幼儿个性培养加以影响易被幼儿接受。游戏是孩子在幼年期最主要的活动, 游戏机是他们的主课, 游戏所具有的教育独特性对幼儿成长中的个性发展有着不可估量的作用, 对幼儿的创造力、智力、非智力因素的发展和提高产生着巨大的影响, 游戏的过程也是孩子学习社会、了解生活、强壮体魄的学习活动, 对于孩子来说, 让他们在快乐的游戏培养良好的个性, 将是影响他们一生的最重大的事!

总而言之, 在游戏活动这个自由的天地里, 幼儿们的不同兴趣会得到充分的满足, 幼儿们的不同个性会得到充分的发展。我们教师要设计丰富多彩的游戏活动, 挖掘游戏活动中的教育价值, 促进幼儿的全面发展。

参考文献

[1] 邹彩霞. 开民间游戏之花, 结幼儿发展之果[J]. 读与写(教育教学刊). 2018(02)

[2] 密渊, 段晓姪. 儿童传统民间体育游戏的传承与创新[J]. 体育文化导刊. 2018(04)

巧用多媒体激发小学生学习英语的兴趣

郑丹

(重庆市綦江区东溪书院街小学 重庆 401420)

【摘要】 本论文讨论了在信息技术发展的时代要求下, 如何利用多媒体来激发小学生学习英语的兴趣及多媒体对小学英语教学的作用。

【关键词】 多媒体; 传统教学; 激发兴趣; 农村小学生; 英语学习

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.08.740

传统的教学方式是通过教师在课堂上讲授, 学生在下边通过视觉、听觉等感官接受知识。而多媒体教学手段在课堂中的广泛运用, 打破了这种传统的教学模式, 使常规的教学如虎添翼。多媒体与英语学科的整合使学生能够更轻松的学习, 也使我们教师能够更好的驾驭课堂。

一、运用多媒体使小学英语教学更顺畅

俗话说: “千金难买一愿。”教师搞好教学, 并心想事成、进行顺畅教学, 教给学生丰富的知识、方法与技能, 能让学生健康、全面发展, 可以说是教师不懈的追求和美好的心愿。在其漫长的教学生涯中, 教师曾为学生间的个体差异或无法得到有效的教学辅助, 致使课堂教学受限而不能进行顺畅教学而失意过、苦恼过, 甚至痛苦过。尔今, 有了多媒体课件、电子白板、一体机、班班通等先进的、现代化的教育技术装备, 使广大执笔者如鱼得水、心想事成, 终于在课堂教学中实现了能够进行顺畅教学的美好夙愿。如: 在开课伊始, 想唱英文歌、数字歌就可录音

机、扁头仪来播放、展示; 在课堂中, 想营造适宜的教学情景、了解更多的相关内容、参与相应的活动或游戏, 就可多媒体课件、一体机、班班通等来作一辅助, 展开教学, 达到教得轻松、学得愉快的目的。

二、运用多媒体激发学生的学习热情

皮亚杰说: “所有智力方面的工作都要依赖兴趣。”兴趣是孩子最好的老师。英语作为孩子们的第二语言, 有别于我们的母语。而多媒体技术通过色彩、形象、动作、声音等是更容易引起学生对英语的兴趣。另外, 从记忆的角度看, 人们对动画的记忆最强、图片次之, 文字最弱。因此, 利用多媒体的声、光、色、影俱全的功能, 将静止的图片设计成色彩明快、形象活泼、动作有趣、声音优美的动画, 吸引学生的注意力。

兴趣是学生积极思维、探求知识的内动力。根据小学生的生理和心理特征, 如果教师的教学方法单一, 学生必然会兴趣索然。利用多媒体课件变静为动的优

势, 课堂教学就能变得更加生动有趣。动态事物往往比静态事物更能引起学生的注意, 点燃学生的学习热情, 激发他们的学习兴趣。那些实用性很强的PowerPoint和Flash动画课件采用了多媒体技术中图形的移动、闪烁、色彩变化等功能, 使呆板的文字、图片活起来, 生动地模拟出整个教学过程, 让学生有一种身临其境的感觉。

三、用多媒体技术创设真实的语境, 激发学生用英语思维

有效的英语教学源于有效的情境。我们要打造有效课堂, 首先要从有效情境入手, 精心设计情境, 尽力呵护情境, 真心体验情境, 慧心发现情境, 用心处理情境, 在对情境的不断打磨中, 让课堂得到有效的升华。

语言只有在具体的情境中才具有确切的意义。因此, 为学生营造一个良好的语言环境, 是学生学好英语并能正确使用英语进行交际的前提和关键。农村学生由于环境等各方面因素的制约, 所见, 所感都比较有限, 而通过多媒体将英语中的物更直观, 生动的展示在学生面前。比如在讲授食物这一单元时, 汉堡包、薯条、披萨等食物, 很多农村学生没有接触这些的时间和空间, 我们老师通过多媒体展示出来, 学生就能更清晰的理解了。老师也教得轻松, 学生也能够学得愉快。通过多媒体, 能够扩大学生的视野, 增长学生的见识。农村小学英语课堂教学中, 缺乏外语的学习环境, 多媒体课件无疑成了最佳的教学辅助手段。合理使用多媒体的现代化教学手段, 能为学生提供最佳的外语学习环境和情境, 激活课堂教学, 激发学生兴趣, 培养学生初步运用英语进行交际的能力, 促进学生综合素养的提高。

四、运用多媒体课件, 拓宽教学途径, 优化英语课堂结构

我们知道, 一节课的成败, 直接影响着学生的学习效果。学生所获得的英语知识主要来源于课堂, 所以优化英语课堂结构显得尤为重要, 而多媒体为优化课堂结构提供了重要而有效的保证。小学生在课堂的注意力集中是那么的有限的, 要把学生吸引到课堂上来, 获得最大的成效, 而多媒体就为我们提供了平台。在英语教学的环节, 用多媒体制作的课件, 表达规范, 构思新颖, 画面生动、形象、直观, 情景

交融, 图片与动画结合, 让学生能够在玩中学, 学中玩。我们运用多媒体课件, 能够快速的将学生从课间的恋恋不忘吸引到课堂中来。而传统的英语教学模式(老师教, 学生学)呆板, 无生趣, 老师教得累, 学生学得辛苦, 并且学生很容易对英语产生疲倦感, 厌恶感, 将成为以后英语教学工作开展的“绊脚石”。运用了多媒体的课件, 我们可以设计更多的英语小游戏, 英语小任务, 让学生乐于去挑战这些任务和完成这些游戏, 这样学生既学了知识, 也获得了开心。

五、运用多媒体将教材生活化, 让学生乐于交际

利用多媒体的交互功能, 改变了传统的老师拿着书本, 学生拿着笔, 看着书本的学习方式。我们利用多媒体让教学源于书本, 高于书本, 关上书本我们也能学得得心应手。充分发挥课件在英语教学的作用, 使教材内容更生活化、具体化, 让课本内容贴近现实生活, 让学生身临其境, 使学生对教学内容有亲切感, 进而产生求知欲, 变被动听取为主动探求。在学习animal这一课时, 我自己到动物园拍摄的各种动物视频制作成课件, 让我们农村的孩子也“真正”的逛了一次动物园, 与动物们来了亲密接触, 让小孩子们有身临其境的感觉。比传统的在课堂上老师拿着图片, 学生跟读收效更显著, 孩子既愉快的学了知识, 也扩大了见识。学生在课堂上相互模仿动物形态, 声音, 于是英语交际能力自然形成, 语言材料被生活化, 学生在快乐游戏中既接受了新知识, 又培养了语言交际能力。

多媒体技术不仅影响着我们日常的生活, 更给我们的教育教学提供了更多的便利, 尤其让我们的小学英语教学更加的直观、生动、形象。通过多媒体, 使我们的英语教学更加顺畅, 增长了学生的见识, 扩充学生的视野, 让学生学得开心, 玩的愉快。让学生对英语敢于说, 在课堂敢于表演, 让学生爱上英语课, 爱上英语。

参考文献

- [1]《义务教育英语课程标准(2011年版)》
- [2]张海龙. 2002年全国小学英语课程与课堂教学改革研讨会综述[J], 基础教育外语教学研究, 2002年11期

浅谈低年级数学口算能力的提升

柴晓敏

(盘山县实验学校 辽宁 盘锦 124010)

【摘要】在《数学课程标准》中, 对小学生的口算能力提出了明确的要求, 但目前小学低年级的学生在数学口算方面所反映出来的情况却令人担忧, 在这种环境下, 数学教师必须通过相关方法切实保证小学低年级学生口算能力的提高, 就如何提升小学低年级学生的口算能力进行相关研究, 希望能够以此提高我国小学数学教育的总体水平。

【关键词】低年级; 数学口算; 能力; 提升

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.08.741

口算是一种即不借助工具, 仅凭思维和记忆能力直接计算出结果的算术方式, 在小学低年级数学教学的过程中, 口算能力的培养是教学基础, 也是学生学好数学所需具备的必要条件和基本能力。小学低年级学生如果能够较好地掌握口算这一计算形式, 对于提高数学计算速度和准确率是非常有利的, 所以对小学低年级数学口算能力的培养有着较为重要的现实意义。但是, 当下小学低年级中数学教学中对口算教学并不十分重视, 因此对专业的口算教学并不上心, 口算教学被很多数学老师忽视, 或是在课上偶尔的点出一句, 很少对学生进行针对性的教育和训练。在小学数学低段教学中, 口算能力的培养也十分枯燥单一, 教学模式方式沿用传统, 学生们在进行计算的过程中依赖工具, 没有教师的要求, 也就很少进行口算学习, 因此即使是一些只需进行简单的口算就能够完成的题目, 有些学生也选择借助工具进行计算。因此在小学数学低段教学过程中, 教师需要改变和完善的地方还有很多。

小学低年级段正是奠定学习基础的关键期, 这一时期学生的可塑性非常强, 尤其是在数学教学中, 是口算能力培养的重要阶段。同时低年级段学生活泼好动、知识基础薄弱, 自我约束能力较差, 因此, 教师需要结合学生实际不断完善口算教学方法, 以培养学生良好的口算能力, 具体可以从以下几个方面入手:

一、兴趣导向, 寓教于乐

兴趣是最好的老师, 低年级学生知识有限, 在学习中更偏向感性, 因此教师需要充分激发学生的口算学习兴趣, 构建口算教学的快乐课堂, 给课堂气氛奠定愉快轻松的基调, 避免学生对口算学习产生厌烦感和倦怠感, 从而提高学生口算学习的积极性。教师需要在口算教学中突出趣味性和激励性特点, 使学生在口算训练中获得更多的学习乐趣, 建立口算学习的信心。

游戏是低年级学生最愿意参加的活动, 将游戏融入教学最能够体现寓教于乐的特点。例如教师可以设计“找朋友”游戏, 教师出示口算题卡, 学生计算答案, 然后有正确答案卡片的学生就要站出来, 和老师的卡片凑成一对好朋友。这样活泼愉快的游戏能够给口算训练添加趣味, 将孩子的注意力集中到课堂中来。

二、手脑结合, 自主构建

《新课程标准》中指出:“学生的数学学习活动应当是一个生动活泼的、主动的和富有个性的过程”。低年级教材中的“算一算、画一画、圈一圈、摆一摆”等活动, 就是将静态凝固的数学知识转化为动态伸展的过程, 从而实现真正意义上的“自主构建”。因此, 从学生认识10以内的数开始, 就要注重引导学生“手脑并用”。课前教师和学生准备大量他们喜爱的图片、小棒等, 课堂上让学生数一数图片、小棒, 再数一数自己的小手, 赋予“数”这个符号以真正的实际意义。

手脑并用与利于提高学生的口算准确率和练习效率, 教师则需要结合教材和低年级学生的学习特点, 为学生创造更多手脑并用的机会。例如在:“6加几”的系列口算题中, 教师可以告诉学生用“数一数”的方式提高计算速度。如“6+3”口算, 教师可以告诉学生记住“6”, 然后在“6”的基础上数出三个数就能得到答案

“9”。数一数的方法简单易懂, 同时也能使口算训练更直观。教师还可以组织学生开展口算方法交流, 学生们将自己认为最快捷、最准确的方法和与大家分享, 从而形成更浓厚的口算训练氛围。

三、探索方法, 加强训练

低年级学生在理解了口算这一计算形式之后, 通过练习才能够大大提高口算思维计算速度与正确率, 在对学生进行口算训练时, 需要特别关注口算方法的练习, 即分别进行“说”“读”“写”三遍练习, 并分别达到三个要求: 清楚、快速、准确。

第一遍练习: 说算理

老师可以先出几道口算题让学生说说是怎么算的, 说的时候要求学生把算理说清楚明白, 这是正确、快速口算的基础, 同时也避免了机械的口算练习。

第二遍练习: 读口算

让学生把口算题大声读出来, 第一遍速度会有些慢, 可以再读第二遍、第三遍, 读的同时记录每一遍的时间, 进行对比, 不断提高速度。通过这样的读算训练, 可以训练孩子的反应能力和计算速度, 让注意力高度集中。另一方面, 在孩子快速口算的过程中, 可以尝试打乱口算题的顺序, 让学生能够根据不同的口算题, 灵活地使用口算方法, 使口算合理、灵活、迅速, 锻炼学生思维的敏捷性。

第三遍: 写口算

可以让学生快速地写出前面读过的口算题, 然后批改, 做到对学生口算的正确率心中有数。这一遍练习是说、读、写的结合, 是明理、会算、熟练的综合运用, 不能操之过急, 经过这样的反复练习, 可以使学生对基本口算做到算得又对又快。

四、严格要求, 养成习惯

口算中出现的错误, 一部分是学生粗心等不良习惯造成的。因此, 良好的习惯是提高口算能力的保证。口算时要求学生必须做到一看、二想、三算。一看: 做题前, 看好每个数字和每个符号, 这是正确口算的前提; 二想: 要求学生看到题目的同时, 立刻确定口算方法和运算步骤, 为提高口算速度做准备; 三算: 口算时不像笔算可以做记号, 留有痕迹, 因此在确定运算步骤后, 要认真的进行口算, 而且要算准算对。

总之, 低年级的口算教学是一个长期复杂的教学过程, 要提高学生的口算能力不是一朝一夕的事。培养和提高自己的口算能力, 就要坚持不懈、脚踏实地的训练, 只有这样才可能逐步取得良好的效果, 真正提高小学生的口算能力。

参考文献

- [1]杨兰霞. 浅谈小学低年级学生口算能力的培养[J]. 科学大众(科学教育), 2014, (10): 75.
- [2]倪学英. 小学生口算能力的培养[J]. 中国校外教育, 2015, (21): 67.
- [3]林淑秋. 提高小学生口算能力的方法[J]. 教育评论, 1999, (03): 71.