

论 文

经典诵读在小学作文教学中的运用

○ 锦屏县城关二小 阳正芳

在小学语文教学中,作文教学一直以来是个难题。很多学生好不容易写出来的作文要么平铺直叙,要么空泛而谈,差强人意。结合学校研究课题,笔者开始了“读经典学作文”的实验研究,将经典诵读与作文教学相结合,指导学生借助古诗词及经典美文学习写作,提高了学生的写作能力。

一、诵读经典,开启心智

小学语文教学中实施经典诵读,营造良好的文化学习氛围,能够使学生接受到文化的熏陶,同时也能够拓展学生的知识面,提升学生文化素养,开启学生心智。古人说“操千曲而后晓声,观千剑而后识器”,作文的学习也是如此。所以,诵读经典美文多了,灵巧的词采、晓畅的章句、精密的谋篇,口诵心惟,天长日久,必将内化为自己能力的一部分。语言是具有一种储蓄功能的,从小接受的知识一点一滴积累在脑子里,就会渐渐成为潜移默化的常识。大量阅读经典,吸收于内心深处,随着年龄的增长,运用之精髓就会在其身上慢慢发酵,运用时便可以任意支取,也就不愁没东西可写了。一篇好作文,往往离不开“谈古论今,引经据典”。因为这样,既可以充分展示平时深厚的积累,又可以体现出作文主题的深度及广度,增强文章的可信度与说服力。自从学校倡导经典诵读以来,笔者就利用阅读课、兴趣活动等时间,指导学生阅读积累、背诵古诗文,适时地引导他们在口语和习作中引用名言佳句,激发学生的写作兴趣,给学生提供学习和展示作文的平台,以此提高学生的写作能力。例如,在写一个人的习作之前,让他们去收集描写外貌、动作等方面的片段;春天来了,让孩子去收集一些描写春天的词语、精彩片段,而且允许他们在自己的习作中引用经典文章的精彩句段,只要你不是通篇照抄,用得恰当,到位,老师同样认为你的文章很精彩。这样给学生提供了一条习作的捷径,丰富了学生的语言,激发了他们的兴趣。学生通过对经典美文反复强化诵读,可以养成良好的语感和阅读理解能力,可以为写作积累用之不竭的语料素材。

二、文题借用古诗词,匠心独运

题目是文章的“眼睛”。如果文章拥有一双迷人的“眼睛”,读者便会一见钟情。现在,笔者所教班学生学会了借用古诗词名句作为文题,使文题生动形象,富有诗意。有一个同学就曾以《梅花香自苦寒来》为题,写了本班一个学习基础比较差的同学如何通过自己的刻苦努力,终于成为班级的佼佼者的。从文题中一眼就看出这个同学的写作方向和写作目的,显得简练优美。再如,有一个同学描写母爱的文章以《谁言寸草心,报得三春晖》为题,中心非常

幼儿教师语言游戏化教学策略

○ 黎平县城关第七幼儿园 田景琦

在新的教育形势下,我们国家实施科教兴国战略以来,国家的幼儿教育事业呈现出蓬勃发展的喜人局面。人们越来越重视语言教学,特别是幼儿语言教学,将其放到重要的位置上。幼儿语言教学是幼儿智力启蒙的金钥匙,与幼儿的未来发展息息相关,具有极大的价值。幼儿语言教学游戏化教学模式成为幼儿园语言教学重要模式,可以将幼儿语言学习的兴趣充分调动起来,符合幼儿的身心发展需要。努力探究幼儿园语言游戏化教学的策略是我们幼教工作者的责任与义务,必须对其进行研究与创新。那么,如何有效解决幼儿园游戏化语言教学活动中存在的问题,则需要幼儿园教师努力探索。本文就当前幼儿园游戏化语言教学活动中存在的问题提出相应的解决策略。

一、多途径拓展活动主题来源,保证主题选择的科学性与教育性

当今社会,教学不再是对知识的简单传承,而是对知识探索和建构的过程。游戏化的教学内容有足够的吸引力,才会激发幼儿学习和探究的興味。活动主题作为开展游戏化教学活动的重要基石,须满足大多数幼儿好奇好问的特点,所以幼儿教师可以通过网络、课外图书、抖音 APP 等多种途径对教材上的语言教学内容进行扩充,并通过阅读幼儿发展方面的心理书籍来选择恰当的、适合幼儿身心发展规律的活动,以此拓展幼儿的知识面,开阔眼界,使幼儿有更大的学习空间。同时,幼儿教师要认真分析游戏化语言教学活动的主题,将最重要和最有价值的知识进行合理组织后教给每一位幼儿,使他们感受到教学中游戏的情感,完善个性,实现自我发展。

二、提供充足的游戏条件,支持游戏开展

教师是幼儿物质环境的提供者和组织者,教师应该提供充足的游戏条件帮助幼儿学习。幼儿教师首先要根据幼儿发展的实际需要来进行布置游戏环境的布置,如制作游戏布景(包括花、草、树、房子等)来帮助幼儿更好地进入游戏活动,适应角色的需要;其次,要准备丰富的游戏

明了,真是妙笔生花,妙不可言。这些能力的形成正是语文素养的体现,随着年龄的增长、知识的沉淀,必将厚积薄发,它对习作的影响是潜移默化,是润物细无声的。

三、文中贯穿古诗名句,如虎添翼

古诗词名句,言简意赅,寓意深刻,以一当十,可唤起读者的联想与思考。要使文章有文采,并有文化底蕴,其中一个重要而有效的方法就是恰当地借用古诗词名句为己所用。在学生的习作中,他们能把自己诵读的诗句运用进去,作文中会经常出现“黑发不知勤学早,白首方悔读书迟”“春蚕到死丝方尽,蜡炬成灰泪始干”“问渠哪得清如许,为有源头活水来”“不经一番寒彻骨,怎得梅花扑鼻香”“慈母手中线,游子身上衣”“纸上得来终觉浅,绝知此事要躬行”。写关于生命的命题作文时看到被烧尽草地上又冒出新芽,想到了“野火烧不尽,春风吹又生”;“六一”儿童节文艺汇演中课本剧改编的《宴子使楚》演出成功时发出“台上一分钟,台下十年功”的声音;作文《记一次活动》中形容同学间的独舞,借用了白居易的诗句“珠缨炫转星宿摇,花曼斗龙蛇蛇动”;《难忘的乡村生活》中刘同学看到春意盎然的乡村,稀疏的篱笆发出“篱落疏疏一径深,树头新绿未成荫”;《我学会了书法》中用“不经一番寒彻骨,怎得梅花扑鼻香”鼓励自己要坚持不懈……

四、结尾引用古诗词,画龙点睛

中华古诗词,节奏铿锵整齐、意境优美,是中华文化的瑰宝。古人云:“为文之道在于厚积而薄发。”我们只有背诵大量的古诗文,充分汲取它们的精华,得到古文化的浸润,才能丰富自己的语言。许多学生在习作中能巧妙地引用古诗词名句来结束全文。学生在写《学打乒乓球》时悟出“世上无难事,只怕有心人”;写清明节去烈士陵园扫墓时发出“生当作人杰,死亦为鬼雄”的感慨;写自己嘴馋时引用李白的“飞流直下三千尺,疑是银河落九天”的夸张;写母爱时通过引用孟郊的“谁言寸草心,报得三春晖”来抒发子女对母亲的深情;引用岑参的“忽如一夜春风来,千树万树梨花开”描写雪中的奇丽景色……诸如此类的很多通过引用古诗文,努力使自己的作文变得更富有感染力和说服力,从而深化文章主旨,为文章增色不少,给人以美感,起到了画龙点睛的效果,靓出了他们习作的风采。

在引导学生开展诵读经典活动中,只要孩子们阅读了大量古今中外的名著,只要孩子们滚瓜烂熟地背诵了经典精华篇章,有了宽厚扎实的文化根基,有了丰富的语言积累和知识储备,继而借鉴引用,就能提高学生的人文素养和语文素养,提高学生的写作水平。

新时期的教学理念给我们教师的教学工作提出了更高的要求,既要提高课堂效率,又要减轻学生的负担。这样一来,提高课堂教学的效率更关键了。近年来,很多老师把课堂教学设计放在课中、课头和课尾随意说说罢了。当然,课中的设计是关键,可是,课头和课尾的设计也不要太随意。通过几年的教学实践,笔者总结出要大面积地提高教学质量课始、课中、课终“三环节”的设计都重要,只有“三环节”都抓好,课堂教学才会有条不紊地进行,师生的双边活动才密切配合,教学任务才圆满完成,课堂教学效率才能全面提高。下面浅谈“三环节”设计之心得:

一、课头的设计

俗话说:“万事开头难。”然而开好“引进”这个头就能为这堂课的成功打下坚定的基础。但是近年来在教学中,有部分教师总是认为一节课题刚开始,时间很多,伴随这种心态的支配下就随意东扯西拉地说一些与课堂内容无关紧要的话。例如,总结上一节的学习情况或强调一下班上的纪律等,这样结果容易发展到对学生的批评和斥责,从而降低了学生的学习情绪,影响了下面教学的进行,因此这样的开头万万不可取。通过几年来的教学实践经验笔者总结出以下方式引入效果还可以:

1. 直观演示法:也就是利用实物、模型、图画等直观教具或学具由教师演示学生动手操作引入。然后学生在教师启发、引导下进行观察,思考形成表象从中感知新知走进课堂。例如,在教学“图形的拼组”时,教师可以出示图形组合的模型让学生直观,然后让学生亲自动手摆一摆、拼一拼,很自然就把学生带进了课堂。

2. 创设情境法:也就是根据教学内容,结合学生的实际生活创设生活中的情境,挑战性的情境来激趣引入。例如,在教学“秒的认识”时,笔者用幻灯片制作课

小学体育趣味游戏导入教学的案例设计

○ 锦屏县教寨小学 李必泽

体育是小学阶段十分重要的必修课程,不仅有利于培养学生体育技能,而且有利于促进学生身心健康,最终帮助学生形成良好的体育学科核心素养。将趣味游戏导入小学体育课堂教学,可以调动学生的主动性和积极性,提升小学体育教学质量。体育教师应根据教学内容和运动项目的不同,有针对性地设计体育游戏内容,以此辅助体育专项教学。近年来,笔者在体育教学中,对用趣味游戏导入体育游戏设计了一些案例,仅供同仁们参考。

一、立定跳远教学的趣味游戏导入

针对小学生的身心发展特点,教师在立定跳远教学前可以采用如下游戏热身导入教学。案例如下:

1. 游戏设计:脚夹球跳接力赛。
2. 游戏准备:接力棒,软排球。
3. 游戏目的:发展学生的敏捷性和协调能力。
4. 游戏方法:把学生平均分成 A 组和 B 组,两组相对站立,相距 15 米站成一路纵队,A 组的第一人手拿接力棒,两脚夹一软式排球准备。当听到信号后,以蛙跳方式跳向 B 组的第一个人,同伴接棒后,采用同样方式跳向 A 组第二名队员,重复进行。以各队完成时间多少排定名次。
5. 游戏规则:在跳的过程中,球若掉落,须在原地夹好后再继续跳进,否则判为失败。

此类游戏的开展,能够培养学生的灵敏性和身体

教学是人们在生活、劳动和学习中必不可少的工具,它能够帮助人们处理数据、进行计算、推理和证明,数学模型可以有效地描述自然现象和社会现象。在小学数学教学中,根据小学生的认知特点,将数学知识与学生的生活实际紧密结合。那么,数学将是一门看得见、摸得着、用得上的学科,不再是枯燥乏味的数字游戏。这样,学生就是在快乐中学,效率也会大大提高。

一、创设情境,让问题引入生活

创设情境是提高教学效率的手段,具有引导学生经历学习过程,发展学生数学素养的重要作用。为了迎合学生的喜好,通过情境设计、媒体使用、活动组织、物质刺激等外在手段达成目标。它可以让学生在思维冲突中发现数学问题,引发学生对数学问题本身的兴趣。例如,在学教人教版四年级《平移》时,笔者为学生创设了一个“金鱼吃虫子”的童话情境,设计了“小金鱼向左平移几格才能吃到小虫子上”这一挑战性的问题,很自然地把学生的注意力引向对金鱼中有特征的部位,让学生在观察和交流中分析、探索、比较、体验。尽管在这样的过程中学生有过挫折、有过怀疑、有过失误,但创设这样的情境就是让学生带着问题去研究,在研究解决问题的过程中自主探索并发现判断图形平移距离的方法。学生在这样的情境中学习,不仅兴趣盎然,学得主动,而且对知识的理解也更为透彻。

二、学习新知,结合生活实际

在课堂教学中,学生的学习是两个转化过程,一

小学数学课堂的教学设计

○ 剑河县城关二小 潘春琼

件,先让学生听一听钟声,然后问这是什么声音?随着学生回答。笔者接着说时间它老人家不停地走着、走着,快到一年的时刻,新年钟声马上就要敲响响了。一起数 10、9、8……数到 0 时电脑显示春节联欢敲响时的那一幕,让学生以一种愉悦状态投入课堂。

二、课中的设计

课中的设计主要是例题和巩固练习的设计,这个环节的设计是整堂课的主体部分。设计是否科学直接影响到课堂的教学效率。因此课中的设计不但要备好教材,还要备好学生,也就是要准确把握教材联系学生实际生活,明确教学目标突出重点、难点。同时,还要注意到课头和课尾相衔接。

1. 例题的设计

以前笔者也曾把课中的例题设计为教师精讲,学生听,常常讲得口干舌燥,但结果只要把例题稍微一变,大部分学生不会做了。过后,笔者常反思原因何在呢?后来才明白是自己常用这种传统的教学设计束缚了学生,使他们的思维能力没有得到发挥,从而对所学的知识不会灵活运用。由此,笔者试着按新课程要求把例题设计成探索性的问题,让学生在观察、操作、讨论、交流、猜测等活动的过程中获取知识,效果果然不错。例如,在教学“三角形的内角和”时,笔者并没有直接讲内角和是 180 度而要求学生死背。而是设计把一块三角形的纸板让学生动手把三个内角折一折、剪一剪,并在桌子上拼一拼,结果拼成一个平角。结果不用老师说学生都知道“三角形的内角和等于一个平角,也就是 180 度。”这样的设计不但让

协调能力,从而为立定跳远的教学内容打下基础。

二、耐久跑练习前的趣味游戏导入

在课程开始前,许多小学生对耐久跑并未有一个清晰的概念,他们将耐久跑等同于平常的跑步,故此有很多学生在学习初期无法坚持下来。因此,教师可以在教学前引入趣味游戏导入,培养学生参与的兴趣。案例如下:

1. 游戏设计:争分夺秒。
2. 游戏准备:水桶、水杯、水瓶、水。
3. 游戏目的:发展学生的速度和敏捷性,培养其快速协调的能力。
4. 游戏方法:参赛队员一路纵队站在起跑线后,比赛开始后拿空水杯在水桶中盛满水后向前跑至折返点返回,途中将水杯中的水倒入空水瓶中,将水杯交给下一个人,依次进行。比赛时间 3 分钟,比赛结束后,以各组水瓶中水的多少判定名次,水多的组为胜。
5. 游戏规则:每队队员必须跑至折返点方能返回,违者罚停 5 秒。

通过这种趣味性体育游戏,不仅可以锻炼学生体能,而且有利于激发学生参与兴趣,从而有效提升小学课堂教学效率。

三、在体育训练中的趣味游戏导入

在体育训练过程中,如果学生个人独自训练,则一般学生状态较差,难以高质量完成学习任务。对此,体

小学数学贴近生活探究

○ 从江县贯洞镇龙图小学 廖育艳

是教材的知识结构向学生的认知结构转化;二是学生的认知结构向智能转化。这种转化以学生为主体,在教师的积极引导下才能实现。在课堂教学中,笔者力求创设与教学内容有关的生活情景,把学生引入生活实际中来,让他们在实际操作中通过观察和实践来理解数学概念,掌握数学方法,逐步培养学生抽象、概括、比较、分析和综合的能力。同时,在教学遇问题时存在着三种类型的题目:相向而行、相背而行和同向而行。为了让学生能够搞清三者之间解题规律的联系和区别,笔者组织学生搞了一次小小的表演:同桌两人为一组,将相遇问题中的三种情况做演示,表演场地在教室内外自由寻找,过 5 分钟后集中交流表演情况。学生兴致勃勃,个个洋溢着笑容开始了自己的演出。通过实际演练,使学生加深了三种情况的理解,拓宽了学生的感性认识,同时也体现了数学与生活的紧密联系。从而使学生有的放矢地展开学习讨论,起到事半功倍的教学效果。

三、巩固新知,在生活中练习

练习是巩固所学知识,形成技能技巧的必要途径。但也往往被呆板的练习形式、乏味的练习内容,把在学习新知识中激发出来的学习兴趣无情淹没,使

学生在动手中操作,动脑思考,实践活动中积累知识,且发展了形象的思维,并获取了长久性的概念知识。

2. 练习的设计

练习的设计,以前笔者紧紧围绕当堂课的内容,把练习设计为学生动手做或指名板演的集体订正单一的形式练习,学生练得筋疲力尽,但效果不理想。后来,才慢慢总结出形式多样化的设计,效果很好。例如,在教学笔算加、减、乘、除这些计算题时,枯燥无味,练习更是如此。由此,笔者把巩固练习设计为比一比摘苹果、拔萝卜或帮助小动物找家等活动来巩固练习。学生的兴趣很浓,对当堂课的内容也掌握得比较牢。有时,还有必要针对教学中的重难点来设计。例如,为了突出教学内容的重难点,笔者设计了一些判断题,让学生当医生治病或者当小法官判事等活动来突破教学的重难点,学生也能乐意积极地参与。

三、课尾的设计

课尾主要表现在全班的总结和作业的处理上。往往下了课老师不管上到哪里,总是按照备课教案布置作业题,这些作业要到课后去完成,实际这样处理不妥,尤其在低年级。课后完成作业,由于环境不安心情不定效果不理想,甚至出现抄袭作业的现象,从而养成了不良的学习习惯。因此作业尽量在课内完成并及时订正,使当堂教学的信息得到及时反馈。在课堂总结的问题上,笔者认为无论上到了哪里,不管上得怎么样都得总结,而应让学生来总结,来回顾感知。

总之,教无定法,贵在得法。以上这些仅是笔者个人的思路与方法,希望能对教育同仁有所启发。

育教师可以结合农村生活实际,设计集体性趣味游戏,组织全班学生共同参与,这样不仅有利于增强学生训练积极性,而且有利于培养学生合作意识。案例如下:

1. 游戏设计:插秧与收割。
2. 游戏目的:发展腰部力量和灵敏性,培养学生合作意识。
3. 游戏准备:废弃的一次性杯子若干,废弃的一次性筷子若干根。相距 10 米画两条起点和终点平行线。并画出 2—4 个跑道,在跑道上每隔 1 米处放一个一次性杯子,左右交替摆放。
4. 游戏方法:将学生分成人数相等的若干队,各成纵队,分别站在起点线后。各队排头第一人手拿一次性筷子若干根(与本队杯子数量相等)准备插秧。
5. 游戏开始,教师发令后,各队排头第一人向前跑动,每见到一个杯子就插入一根筷子,依次插到最后一个人,插完后快速返回与本队第二名同学击掌后,第二名同学快速向前跑动,把第一名同学插在杯子中的筷子再一个一个收回,到达终点后再快速返回,依次插——收——插——收,先完成插收的队为胜。
6. 游戏规则:插秧时一定要把筷子插入杯中,插的过程中若筷子掉到外面,须重新插入;收割时应将全部收回的筷子传递给下一位同学,中途有遗漏或掉下的应及时捡回。

全班学生在这一集体性游戏中体验了体育趣味游戏的快乐,提升了运动技能,增强了学生的集体合作意识,进而帮助实现课堂教学目标。

在小学体育教学中,设计趣味性游戏导入教学内容,可以激发学生运动兴趣,锻炼身体身体素质,规范学生体育动作,提高学生思维能力,培养学生合作意识,进而有效提升小学体育课堂教学质量。

学生愉快的心情受到抑制。因此课堂练习要设计得精彩有趣,教师根据所学内容设计不同形式的练习。例如,“三角形内角和”中在运用规律解题时,先已知两角求第三角;再已知直角三角形的一个锐角求另一角,感知直角三角形的两锐角之和是 90°;最后已知三角形的一个角,且另两角相等,求另两角的度数,或已知三角形三个角的度数均相等,求三角形的三个角的度数。通过有层次的练习,不断掀起学生认知活动的高潮,学生学起来就没有枯燥乏味之感。

四、应用新知,深入现实生活

学习数学的重要目的在于用所学到的数学知识解决日常生活和工作中的实际问题。因此,在教学中,每学到一个新的知识,笔者就要鼓励和引导学生深入生活实际去解决一些实际的问题,真正做到学以致用。例如,学生学完平均数应用题以后,要求学生通过社会调查,收集和整理某家的日常生活用水、用电的平均费用,班上同学的平均身高、平均年龄等;在元、角、分的教学以后,组织学生开展模拟超市购物活动,教师、学生互相充当售货员和顾客进行买卖游戏,通过买一些学习用品,让学生自己明白元、角、分之间的关系。

人,有利于理解课文内容,概括文章中心思想。

二、提问题要兼顾不同学生

一个班级中学生的水平是不一样的,不管是知识水平还是智力水平,整个班级中都会存在优、良之差异,故而老师在设计问题时要充分考虑到不同学生的接受能力,哪些问题可由哪些学生可完成,哪些问题可通过讨论完成都要充分考虑到自己的备课之中,这样在课堂提问完交流环节时,教师才有针对性地提问,让优等生能“吃得饱”,后进生能“吃得好”。

三、提问题要有价值

教师在给学生授课过程中,每抛出一个问题都应要与学习的内容紧密连接,而不是无病呻吟。如“你们看小明这样做对不对?”的答中“是与否”的选择性问题,这在整节语文课中是没有多大价值意义的。老师在设计的问题中还应注意问题不宜过大,问题过大了学生难以在文中去寻找答案,无法让学生准确把握问题的切入点,这样的问题也没有多大价值,不利于学生自主参与学习。教师每设计一个问题都应应与课文内容息息相关,让老师的这个“导”能把学生引入到课堂的学习中来。

语文教学应注重教师问题的质量,避免“琐碎型”及“满堂问”的提问弊病,只有精心设计每一个问题,在课堂教学中才能调动全体学生积极主动参与,让课堂活动成为学生学习活动的“竞技场”,充分发挥学生学习的主体性,这样学习质量才会高。

小学语文教学中如何提问题

○ 天柱县注溪民族小学 杨荣才

教师的教学活动是教师的“教”和学生的“学”两者紧密联系在一起的双向互动过程。而在这个过程中,教师是担当引导的角色,起到主导的作用,而学生是通过自己的学习,消化、吸收知识的过程,处于一个主体的作用。在语文阅读教学过程中,只有通过老师创设一定的问题,让学生通过这些问题的主动地深入课文中去学习,成为学生真正的主人。因而老师引导学生主动参与到学习中的问题就必须有价值,让学生在轻松愉快中参与到学习中,我们老师在上课之前就需要预设好一堂课中需要学生去解决的问题。

一、提问题在于精

一堂课中,学生需要处理的问题不在于多而在于精,问题多了学生就没有时间去读课文,参与到学习中来,只能像看电视一样一晃就过去了,因而每一堂课或一篇课文中,主问题设计一至三个则可,为解决这些主问题,可再针对性地创设一些辅助问题。这样学生才有时间去讨论、去研究、去解决当节课所需理解的内容。主问题的提出可根据课文的重点及难点问题提出,也可根据课文的中心提出。例如,在部编