

教学研究

基于核心素养的小学道德与法治的教学创新探究

□泗县泗城中心校 彭 静

核心素养自提出以来,就对义务教育阶段的教育产生了重要影响。小学阶段的学习是夯实学生各科文化知识,培养学生品格能力的重要阶段。本文以核心素养为要求,以小学道德与法治课程的教学方法创新为研究重点,在具体教学实践中不断进行验证,得出有效结论,为小学道德与法治课程改革的深度和广度开发做出有价值的探索。

一、小学道德与法治课程教学的作用

基础教学阶段的小学生们正处于身心发展的关键时期,其逻辑思维能力及价值观体系稚嫩而易于引导。在基础教学阶段的小学道德与法治学科教学,注重对该阶段学生道德品质能力的培养,促进其基础伦理道德品质及法律法规的掌握,能更有效地帮助该阶段的学生产生学习能力和以后发展、提升个人修养、素质以及对法律的理解和应用等素质能力培养打下坚实的基础。2020年春季严峻的防疫形势下,线上教育教学的模式给小学道德与法治教学带来了冲击和新的思路,核心素养的内涵重在提升小学道德与法治教学实践活动管理的成效,及时发现并分析问题并分析,探索提高德育活动管理的对策,以促进学生自我发展和健康成长,拓展小学道德与法治教学实践活动管理的方式和方法,为小学道德与法治创新教学实践活动管理提供可供借鉴的对策,从而提升小学道德与法治教学实践活动管理的实效。

二、实现道德与法治教学创新的教学方法

1. 融入中国传统文化

进入21世纪之后,全球化教育趋势对创新、发展以及学习西方文化等给予了充分的重视,也是由此,很多师生对中国的传统文化的学习和应用逐渐弱化,小学道德与法治教师应当看到这部分的缺失,在课堂教学中积极融入传统文化进行教学,打造具有中国特色的道德与法治教学。例如,传统节日是中国传统文化的一部分,不同的节日又有着不同的文化和精神内涵,教师在道德与法治教学时,融入传统文化知识,不仅是为了保证我国的传统美德延续下去,更是让生活在中国特色社会主义国家的学生受到中国特色文化的熏陶和感染,激发他们的爱国之心,鼓动他们好好学习,团结一致,将爱国情怀深植于内心。

2. 注重生活化课堂的构建

很多小学生对道德与法治学习兴趣不高,直接影响了他们上课的听课状态、作业完成效率以及平时的行为规范。教师应当从教学活动设计出发,活跃教学思维,增加课堂的生活化气息,让学生多从生活中找到与课堂知识相关的实例。例如,讲到如何与家长、同学及老师友好相处时,教师可以设计一些模仿类的课堂游戏,比如让一个学生来模仿不同学科的教师,让其他学生去猜是哪个教师,更可以邀请一些教师来听课,一方面促进教师从学生的角度去了解自己平时的样子,发现自己的特点和不足,另外一方面学生的主体地位得到突出,学生可以模仿教师在学校的一言一行。经过这样一番教学,学生可以从生活经历中感悟如何才能和他人友好相处,感知教师、家长及其他长辈对自己的宽容和理解,学会感恩他人。

3. 创建情境化教学模式

情境化教学是提升课堂教学效果的一种有效方式,也是直接表现道德与法制主题的教学形式。教师应根据课堂内容,精心设计真实化情境,构建出真实的道德事件发生场景,让学生通过角色扮演等方式,真实参与事件,了解道德与法治的本质内涵。在角色扮演中,学生能够关注角色内心活动,深刻理解道德与法治的本质内涵,同时牢记课堂教学内容,培养道德与法治的核心素养,反思角色的过错与得失,强化正确行为,在生活中遇到类似事件也能够做出正确的判断和及时的处理。例如,在讲授“安全”这一知识点时,教师在讲述基本的行为准则后,应引入一些生活中常见的案例,并让学生们扮演其中的角色,告知所有学生不同的选择有不同的后果,引导学生保护自己,远离危险。以道路交通安全为例,教师可创设过马路的情境,学生分别扮演路人、骑行者、司机和警察等,出演不同的场景,通过模拟演练让学生了解如何遵守交通规则,明确交通事故给人们带来的伤害,学会保护自己,远离交通事故。还可以组织学生表演情景剧,让学生真实置身于历史事件中,用肢体语言表述内心情感,如人教版五年级《中国有了共产党》中的“李大钊英勇就义前的演说”。让学生从中感受革命志士舍生取义的精神,激发学生的爱国主义情怀,让学生心灵得到净化和升华。总之,小学道德与法治课堂教师应该转变教学观念,丰富教学手段,创新教学形式,深入挖掘中国传统文化内涵,开展生活化、情景化教学,注重学生的体验式教学,将道德与法治知识真正传授给学生,以培养学生的道德素养,强化正确行为方式,使学生成为具有优秀品质和高贵品格的新时代人才。

特别推荐

动画片对幼儿教育的影响

□全椒县城东幼儿园 张玲

嘟嘟是小班的一个男孩，他很少说话，很害羞，面对教师的表扬也不会开心地笑，只会不好意思地小脸通红。在班上，不愿意和同伴一起玩耍，喜欢一个人静静地在一边，选择游戏的时候都是选择人少的游戏参与。

在游戏活动《小兔快跑》中，幼儿们一边唱着歌一边学着小兔儿在教室里跳来跳去。这时笔者提醒幼儿：“兔宝宝们要小心咯，马上要有大灰狼过来吃小兔子咯，你们一定要躲好，不能让大灰狼发现你们哦，要不然就要被大灰狼吃掉咯。”幼儿们兴奋地期待着大灰狼的出现。这时，配班教师拿着大灰狼的面具出现了，配合着粗粗的嗓音说：“大灰狼来了，我的午餐在哪里啊？”幼儿们开心地尖叫着，寻找地方藏起来。游戏进行得十分活跃有气氛，就在这个时候，突然听见嘶叫着的大哭声，我寻声望去，只见嘟嘟捂着头，在地板上翻滚着，小脸憋得通红，泪水哗哗地流着。我和配班教师都被这个场景惊住了，其他的幼儿也从游戏的气氛中走出来，呆呆地看着他。我突然反应过来嘟嘟一定是被大灰狼吓着了，赶紧上前抱住他，对他说“不怕不怕，老师来了”。嘟嘟躲在我怀里缩成一团还是不停发抖。

嘟嘟的这一行为引发了我的思考，以前我没见过这样的现象，在类似有怪物出现的游戏活动中，幼儿们会听话地按照老师的要求躲起来，但是被怪物吓到的却没有出现过。大灰狼的形象有这么可怕吗？我拿着大灰狼的面具，这只是一个普通的纸片面具，是我用卡纸制作的，除了尖利的牙齿，为了符合小班幼儿的年龄，其他部位都制作的很卡通，可以说是一个可爱的大灰狼。为什么这样一个大灰狼会让嘟嘟如此害怕，甚至听到大灰狼的名字都恐惧呢？

我仔细回顾，作为教师的我对这个事情发生时候的做法，应该是过度保护了嘟嘟，没有让他在教师的关爱中勇敢面对。让嘟嘟胆子更大，才会让嘟嘟心里的“大灰狼”真正离开自己。只有嘟嘟自己知道了大灰狼是什么，去了解所有害怕的东西，才能使自己不害怕大灰狼，而不是在教师的保护下不去害怕，所以对于嘟嘟害怕大灰狼这件事上的恐惧，我决定“放手”。

我准备了动画片《喜羊羊和灰太狼》，通过动画让他看到大灰狼傻傻的可爱形象。和我预期的效果一样，嘟嘟仍然很害怕，但我把他拉在怀中，指着动画片里的大灰狼说：“看，大灰狼多可爱啊，它和小动物们是好朋友呢。”虽然嘟嘟是靠在我怀里“看”完的，不过对于嘟嘟来说已经是一个进步了。

动画片的良好效果让我对嘟嘟摆脱大灰狼的恐惧有了十足的信心，第二天我买来小贴画作为奖励发给幼儿们，特意挑了大灰狼的小贴画给嘟嘟，嘟嘟还是逃避着躲开了，我拿着大灰狼的贴画问其他的幼儿大灰狼可不可爱，幼儿们都告诉我很可爱。这个时候我搂着嘟嘟让他看看大灰狼的小贴画，嘟嘟缩在我身旁但已经没有之前那么恐惧了，直到最后我将贴画贴在他的衣服上，也只是很坦然地看着身上的大灰狼标贴。

作为教师，我突然很感动，从嘟嘟最初对大灰狼的害怕和恐惧到最后的欣然接受，这个过程是嘟嘟的一次成长过程，在“放手”教育中，嘟嘟变得更加勇敢。作为教育工作者的我也在不断思考一个问题：只有一个心中有爱的教师，才能培养出大胆、自信、乐观、勇敢的学生！

信息化背景下学生学习路径之微变

□濉溪县第一实验学校 刘博博

教育信息化是教育现代化实现过程中必不可少的一步，信息技术的发展给学习者带来了前所未有的体验，技术和习惯互相影响，愈加丰富的学习路径不断彰显着信息时代的优越性。

一、背景阐释

互联网的发展满足了人们对信息公开、对称、快速获取的需求。从信息的收集、整合到传播，形成一种常态化的传播方式，信息范围几乎涵盖了生活的所有方面。教育也不例外，人们对获取知识的需求也在不断提高，这种需求迫使人们通过更多的途径获取知识。从微课到直播，从动画教学到跨学科融合课程，都在不断深化。接下来我们就从几个具体案例探讨信息化背景下学生学习路径的变化。

二、教学初探

多年前就有专家提出“互联网+”的概念名词，“+”的事物不同，从“一台电脑+教育”到“班班通+教育”，授课辅助工具不断变化，后来不仅是授课工具，连学习工具也发生了变

化。例如，碰到问题时，使用搜题APP扫一扫答案就出来了，还有紧跟着的变式练习及视频讲解。就在你认为这已经是“互联网+教育”的巅峰时刻时，“人工智能+教育”又出现了，无具体形态的学习方式又让人耳目一新。从以往的辅助教学逐渐成为发展学生创新能力的主要手段，其地位可想而知。

1. 利用公众号等自媒体平台学习

微课学习已经不是新鲜事，但是当你去互联网上搜索某个微课的时候，你会发现从搜索引擎给你提供的一条条信息中选出你想要的微课实在是太难，信息的筛选会浪费掉你大量的时间，所以你需要一个较独立，较专业的学习平台，公众号便实现了这一功能，由个人或企业建立公众号，发布学习内容，免费对关注者开放，公众号里面的所有内容都可以供学习者学习。

但是有两个问题：①内容发布者只能根据自己的经验或专业能力发布作品，有时会出现作品质量问题。②无法实现实时互动，需要依靠学习者的自律来管理学习时间以及学习效果。优势是时间便利，随时观看，反复观看，内容提供者和学习者时间自由，无需同时在线。

2. 利用跨学科学习任务驱动学习

数学，根据自然规律创造一系列的符号来表示事物之间的数量关系，再用这些关系解决日常生活中涉及测算的问题。一门能解决实际问题的学科，不应该是枯燥乏味的，但是大量练习和考试的压力使得数学变成了消耗精力较大的学科。如何改善这种对数学的直观感受，给冰冷的练习加上一丝温暖呢？除了幽默的课堂之外，我们还可以利用任务驱动法促使学生学以致用。

在学习“平行四边形的面积”一课时，笔者就结合信息技术设计了一次跨学科的学习活动“小小设计师——帮熊大建造院子”，利用3D软件绘制熊大的院子的模型，通过活动作业单让学生回顾完成任务的过程中用到了哪些数学知识。下面是两位学生的作品。

其中一个学生提交了自己设计的3D作品和学习单，在制作过程中发挥想象力，不但按照要求设计了平行四边形的院子和长方形的围栏以及圆形的顶棚，而且还利用镜像功能，设计了轴对称图形，两个松树，两个板凳，充分将创意和知识技能结合起来。

另外一个同学也完成了3D作品的设计，设计出了精美的图形，通过本次活动她不但学习了计算机方面的知识，并且对数学产生了很大的兴趣。

三、分析评价

以上两种学习路径虽然都属于学习方式，但又有着本质的区别。两种路径的实现都要建立在教师的要求和具体指导下完成。但在内驱力方面，后者强于前者。其次，在学习内容的吸收内化方面，前者重在理解、记忆、模仿，后者重在应用、创意、建构。拥有创意和模型建构，就会带来新的事物，作品里面就包含了创作者个人的思想。所以我们会感觉到跨学科任务驱动式的学习更加有趣，其成果更容易给人以成就感。

四、小结

以往，因为知识来源狭窄，学习受到了限制，而在这种需求下催生了新的技术，开辟了新的学习路径。信息化的背景下，使学生学习的途径增多了，但是我们更应该看到的是学习的本质，无论途径是什么，新技术的使用都要建立在方便学生学习，能调动学生学习积极性上，抛开学习积极性谈学习方式的改变，对教学实际用处不大。所以我们在研究信息技术对教学各个层面的影响时，应该关注细微处的变化，特别是硬件、软件与人的恰到好处的融合，做到“用之便利，用之无痕”。

教学反思

信息化背景下学生学习路径之微变

□ 濉溪县第一实验学校 刘博博

教育信息化是教育现代化实现过程中必不可少的一步，信息技术的发展给学习者带来了前所未有的体验，技术和习惯互相影响，愈加丰富的学习路径不断彰显着信息时代的优越性。

一、背景阐释

互联网的发展满足了人们对信息公开、对称、快速获取的需求。从信息的收集、整合到传播，形成一种常态化的传播方式，信息范围几乎涵盖了生活的所有方面。教育也不例外，人们对获取知识的需求也在不断提高，这种需求迫使人们通过更多的途径获取知识。从微课到直播，从动画教学到跨学科融合课程，都在不断深化。接下来我们就从几个具体案例探讨信息化背景下学生学习路径的变化。

二、教学初探

多年前就有专家提出“互联网+”的概念名词，“+”的事物不同，从“一台电脑+教育”到“班班通+教育”，授课辅助工具不断变化，后来不仅是授课工具，连学习工具也发生了变化。例如，碰到问题时，使用搜题APP扫一扫答案就出来了，还有紧跟着的变式练习及视频讲解。就在你认为这已经是“互联网+教育”的巅峰时刻时，“人工智能+教育”又出现了，无具体形态的学习方式又让人耳目一新。从以往的辅助教学逐渐成为发展学生创新能力的主要手段，其地位可想而知。

1. 利用公众号等自媒体平台学习

微课学习已经不是新鲜事，但是当你去互联网上搜索某个微课的时候，你会发现从搜索引擎给你提供的一条条信息中选出你想要的微课实在是太难，信息的筛选会浪费掉你大量的时间，所以你需要一个较独立，较专业的学习平台，公众号便实现了这一功能，由个人或企业建立公众号，发布学习内容，免费对关注者开放，公众号里面的所有内容都可以供学习者学习。

但是有两个问题：①内容发布者只能根据自己的经验或专业能力发布作品，有时会出现作品质量问题。②无法实现实时互动，需要依靠学习者的自律来管理学习时间以及学习效果。优势是时间便利，随时观看，反复观看，内容提供者和学习者时间自由，无需同时在线。

2. 利用跨学科学习任务驱动学习

数学，根据自然规律创造一系列的符号来表示事物之间的数量关系，再用这些关系解决日常生活中涉及测算的问题。一门能解决实际问题的学科，不应该是枯燥乏味的，但是大量练习和考试的压力使得数学变成了消耗精力较大的学科。如何改善这种对数学的直观感受，给冰冷的练习加上一丝温暖呢？除了幽默的课堂之外，我们还可以利用任务驱动法促使学生学以致用。

在学习“平行四边形的面积”一课时，笔者就结合信息技术设计了一次跨学科的学习活动“小小设计师——帮熊大建造院子”，利用3D软件绘制熊大的院子的模型，通过活动作业单让学生回顾完成任务的过程中用到了哪些数学知识。下面是两位学生的作品。

其中一个学生提交了自己设计的3D作品和学习单，在制作过程中发挥想象力，不但按照要求设计了平行四边形的院子和长方形的围栏以及圆形的顶棚，而且还利用镜像功能，设计了轴对称图形，两个松树，两个板凳，充分将创意和知识技能结合起来。

另外一个同学也完成了3D作品的设计，设计出了精美的图形，通过本次活动她不但学习了计算机方面的知识，并且对数学产生了很大的兴趣。

三、分析评价

以上两种学习路径虽然都属于学习方式，但又有着本质的区别。两种路径的实现都要建立在教师的要求和具体指导下完成。但在内驱力方面，后者强于前者。其次，在学习内容的吸收内化方面，前者重在理解、记忆、模仿，后者重在应用、创意、建构。拥有创意和模型建构，就会带来新的事物，作品里面就包含了创作者个人的思想。所以我们会感觉到跨学科任务驱动式的学习更加有趣，其成果更容易给人以成就感。

四、小结

以往，因为知识来源狭窄，学习受到了限制，而在这种需求下催生了新的技术，开辟了新的学习路径。信息化的背景下，使学生学习的途径增多了，但是我们更应该看到的是学习的本质，无论途径是什么，新技术的使用都要建立在方便学生学习，能调动学生学习积极性上，抛开学习积极性谈学习方式的改变，对教学实际用处不大。所以我们在研究信息技术对教学各个层面的影响时，应该关注细微处的变化，特别是硬件、软件与人的恰到好处的融合，做到“用之便利，用之无痕”。