

运用友善用脑的学习模式提高小学低段学生的艺术核心素养

王卉鑫

北京市通州区潞河中学附属学校

DOI:10.12238/er.v4i2.3623

[摘要] 低年级的学生就是一张白纸,教师写上什么就能在纸上留下什么。近半年来,我一直在思考,如何让美术课堂的情景教学与友善用脑的学习模式融会贯通,这也是我一直在探索的问题。结合自己十多年来的教学实践,从学生需求分析开始,以课例为依托,呈现友善用脑的学习模式在美术课堂中的应用实例,将课堂还给学生,充分体现了学生的主体性。我们欣喜的发现,友善用脑的学习模式与美术课标中的很多理念不谋而合,这也是我们探索的初衷。

[关键词] 友善用脑; 学习模式; 艺术核心素养

中图分类号: G25 **文献标识码:** A

1 友善用脑的界定

1.1 什么是友善用脑?

友善用脑是以人本主义思想为基础,以神经学、心理学研究成果为依据,以教(学)会学习为理念,强调教师、学生、家长三方互动,积极学习的新方法。友善用脑以人本主义思想为基础,以神经学、心理学研究成果为依据。它不是把大脑当作可开发的资源,而是把大脑当作待点燃的火把,当作待呵护的孩子。

1.2 友善用脑的三大核心理念

1.2.1 对学生而言:人人都是天生的学习者,人的学习潜能是无限的。

1.2.2 对教师而言:如果学生无法适应教师的教学方法,则教会他们以他们自己的方式学习。

1.2.3 对学校而言:学校的任务是使学生学会学习。

2 基于学生的需求分析

小学低年级的学生有好奇心,课堂常规还没有完全养成,学习习惯还比较差,注意力容易不集中。经过半个学期的规范,学生在课堂上已经有了一定的律己性,但还是有待进一步加强,因此需要教师在课堂中通过积极有效的情景引导教学活动的顺利进行,为学生营造积极主动的学习氛围。当然,教师的教学态度和教学理念也起到至关重要的作用,如果能在宽松融洽的气氛中开始教学活动,

孩子将自然地摒弃对美术课的畏惧感,从而激发学生对美术课的喜悦,最大限度的激发起学生的创作欲望,促进学生多感官全面发展。

我所执教的低年级学生整体素质不均衡,班级学生之间差异明显,其中动觉型和视觉型的学生明显偏多,再加上低年级的学生本身好动的天性,因此,在设计教学活动的时候一定要用情景引导的方式来激发学生的学习兴趣。

3 以课例为依托探索友善用脑的新型学习模式

友善用脑的课堂教学所使用的个性化教学策略和手段,有思维导图、做运动、音乐、多种感官参与活动、以自己的方式记忆、冥想等。

如今,友善用脑的学习模式在语数英学科中体现的比较多,而艺术学科中涉及的友善用脑的研究相对比较少。潞河附属是一所新建校,作为一所九年一贯制学校我们之所以将友善用脑的教学理念引入日常教学,我想学校也是希望能够用这种学习模式影响一代人,从小学低年级开始形成一个传承,这也算是一种大刀阔斧的改革吧。

《早餐》是小学美术一年级上册第14课,属于设计应用学习领域的内容,现以本课为例,直观呈现如何在美术学科中体现友善用脑的学习模式。

3.1 课前三分钟,引导学生进入学习状态

3.1.1 适时创设厨师培训会的情景,培养学生的创意实践:

在课前,教师安排了三分钟的预热时间,让学生带上厨师帽,教师装扮成厨师培训会的培训师,并用语言激发学生兴趣,引导学生更好地进入学习状态。

3.1.2 利用音乐与画面引导学生思考,培养图像识读:

播放教师自制的视频《舌尖上的美食》,引导学生欣赏不同民族、不同国家的饮食文化,学生在欣赏的过程中被诱人的美食画面吸引、被动听的旋律打动,慢慢安静下来,从而体现了友善用脑如何引导学生进入学习状态的教学理念。

3.2 视频导入,明确学习内容和目标

3.2.1 利用录制视频明确学习内容:播放教师吃早餐的视频,利用问题引导学生说出:早上、老师、吃饭等词语,从而引出课题《早餐》。

3.2.2 通过教师导语明确学习目标:

教师用培训师的口吻介绍学习目标,体现友善用脑的学习模式,而后利用不同的店铺招牌引出竞赛,从而激发学生的学习兴趣。

3.3 利用团队活动引导学生了解早餐的分类,培养图像识读

3.3.1 介绍活动要求及评价规则:

根据具体需求,教师将活动要求及评价规则介绍给学生,从而让学生了解活动规则,积极主动的参与活动。

3.3.2学生有序参与分类活动:

学生在3分钟内将中、西餐按照不同的种类进行分类,并贴到相应的分类板上,伴随着优美的音乐,学生开始有序的活动。

3.3.3学生汇报成果,完成课堂中的评价:

学生以组为单位上台有序汇报分类结果,将活动收获与大家分享的同时也锻炼了学生的表达能力、合作意识等各方面能力,可以看出在情景的创设下、在游戏的驱使下,学生的参与度明显增强了。

3.4团队活动引导学生分辨早餐的形状和色彩,培养美术表现

3.4.1介绍活动要求及评价规则:

根据具体需求,教师介绍活动要求及评价规则,让学生进一步了解活动规则,每名學生都能积极主动的参与活动。

3.4.2学生有序参与捕捉游戏:

学生在3分钟内将分类板上中、西餐中的形状和色彩表现出来,同时,播放优美的音乐,学生开始有序的活动。

3.4.3学生汇报成果,完成评价:

学生以组为单位上台有序汇报捕捉到的形状和色彩,一方面将活动成果与大家分享,另一方面也锻炼了学生的综合能力。学生参与游戏的热情高涨,相比传统教学模式,友善用脑的游戏驱动更胜一筹。

3.5结合团队活动引导学生进行艺术实践,培养创意实践能力

3.5.1教师示范早餐单品,启发学生

创作:

教师现场示范用彩纸制作热狗的方法和步骤,引导学生的创意思维,从而启发学生思考制作方法,通过欣赏书中的制作方法进一步解决课程重难点。

3.5.2介绍活动要求及评价规则:

根据具体需求,教师介绍活动要求及评价规则,引导学生了解活动规则,使每名學生都能主动参与到活动中来。

3.5.3学生有序参与制作招牌早餐的活动:

学生在10分钟内以组为单位制作店铺招牌早餐,同时,播放优美的音乐,学生在音乐的陪伴下有序进行活动。

3.5.4学生汇报成果,完成课堂评价:

学生以组为单位上台有序汇报制作的店铺招牌早餐,评选最佳小主厨并颁发荣誉证书,评价面向全体学生,体现了评价的时效性,起到了很好的激励作用。学生在竞赛的驱动下,能积极主动的参与到制作招牌早餐的实践中来。在课堂中,我能深刻的感受到,相比传统教学模式下的情景创设,友善用脑的任务驱动学习模式的课堂效果似乎要更胜许多。

3.6通过冥想环节进一步巩固新知

3.6.1利用轻松的音乐营造宽松的学习氛围:

播放音乐,在优美音乐的感召下,教师开始慢慢带着学生们梳理回顾一节课的知识。

3.6.2学生闭眼,聆听,拓展新知:

学生在教师话语的引导下闭上眼睛认真听教师对于整节课知识点的梳理,一方面巩固了新知,一方面也为后续课程的开展埋下伏笔,一举两得。

传统的教学模式课程结束后没有安排反思,再上课的时候你会发现学生往往很难记住上节课的内容,而冥想环节能有效引导学生梳理出本节课的知识点,从而帮助学生理解、记忆。

4 点滴思考,汇聚成文

在课例中,我们不难发现,教师将友善用脑的学习模式与低年级的美术课程有效结合。虽然这只是美术学科向友善用脑学习模式迈进的一小步,但却可以成为我们探索友善用脑教学范式的些许借鉴。相信在众多美术教师的共同努力下,一定能让我们的美术课更加富有艺术性和趣味性,更加友善。

只有兴趣驱使,学生才能真正投入课堂,爱上学习。我们对友善用脑的课堂学习模式的探索还将继续,要做的工作还有很多。需要众多美术教师的共同努力,只有大家认可,并愿意去尝试、去探究,我们才能有所收获。相信不久的将来,在我们大家的共同努力下,一定能让友善用脑在美术学科落地生根、开花结果。

【参考文献】

[1]克里斯蒂·沃德著.友善用脑加速学习新方法[M].天津社会科学院出版社,2003:68.

[2]边玉芳.读懂孩子——心理学家实用教子宝典[M].北京师范大学出版社,2014:108.

[3]黄希庭.健全人格与心理和谐[M].重庆出版社,2010:119.

作者简介:

王卉鑫(1983—),女,汉族,北京人,硕士,一级教师,北京市骨干教师,从事小学美术教育研究。