

三下乡·第四弹 | 【携手田中·筑梦白水】“开拓创新·寓教于技”、“走进校园·亲近你我”活动顺利开展

陕西师范大学教育学部 2021.07.23

第八百三十二期

得天下英才而教育之



「开拓创新·寓教于技」

——前沿信息技术分享活动

为了全面落实科学发展观，进一步引导中学生了解和正确运用信息技术，提升同学们的信息意识、计算机思维，培养同学们的信息社会责任感，7月22日，陕西师范大学教育学部（田家炳教育书院）2018级本科生罗晓瑜同学主持开展了“开拓创新·寓教于技”——前沿信息技术分享活动，普及前沿信息技术知识、传播科技思想，寓教于乐、寓教于技。前沿信息技术分享活动共分为三个环节，环环相扣，紧密结合。



环节一：知识宣讲

主持人向学生介绍讲解前沿信息技术知识，同时介绍之后“知识竞赛”规则，提醒学生做好“挑衅题”的准备。





环节二：信息技术 VS 人类

该环节依据“讯飞开放平台-语音听写”和“秘塔写作猫”两个网站分别制定了两个游戏。首先是趣味识音。该游戏分为两个小游戏，第一个是“声声入耳”：主持人循环播放一段录音，参赛同学根据录音听写文字稿，同时裁判记录时间，最后以错漏字少、用时短者获胜，整个活动过程精彩刺激，通过比赛的形式吸引学生积极参加，现场氛围良好。第二个是“声声引你”：由主持人现场念一段话，参赛同学现场手写出文字稿，同时进行“信息技术”的语音转写。之后由裁判检查错误，错误少者胜出。信息技术与人类的对抗，使同学们了解到了前沿信息技术的魅力，达到了传播科技思想，寓教于乐、寓教于技的活动目的。

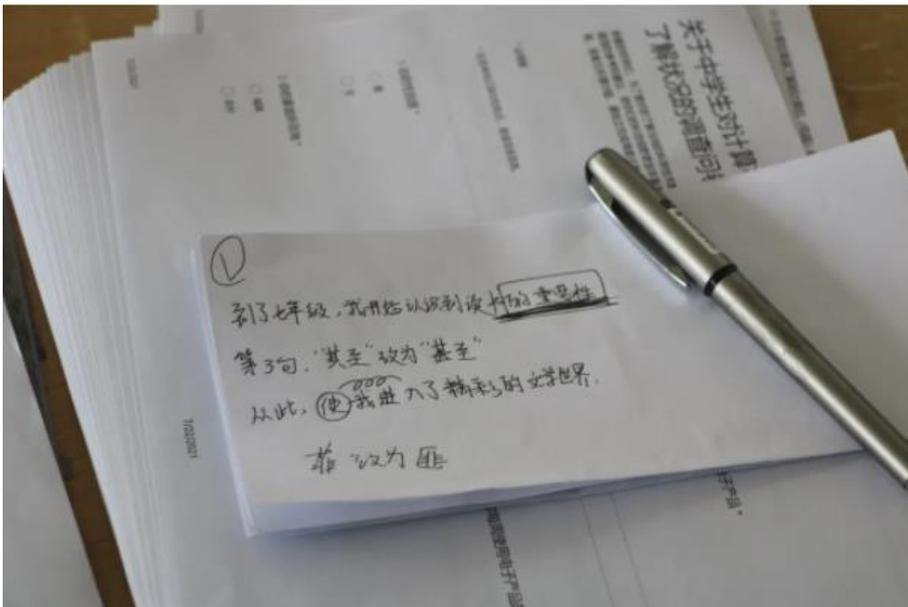




该环节的第二个活动是写作伴侣。活动将同学们分为八个小组完成两个游戏。游戏一是“寻踪觅迹”。主持人呈现一篇带有错别字、语病错误的文章，同学们组内合作完成寻找语病任务，最后与“信息技术”的结果对比，正确率最高的小组获胜。



游戏二是“尽善尽美”。主持人呈现一篇文章，同学们组内合作完成修改语病任务，最后与“信息技术”的修改结果对比，修改最完善的小组获胜。



环节三：知识竞赛

该环节依旧将同学们分为八个小组，按小组得分制，依次晋级，最后决出冠军。该竞赛分为三轮，分别有必答题与抢答题结合、风险题、挑衅题，通过竞赛的形式，引导中学生了解和正确运用信息技术，提升同学们的信息意识、计算机思维，同时，同学们也得到了前沿信息技术知识科普。





“走进校园·亲近你我”

——师生趣味闯关活动

为了锻炼学生身体，缓解压力，增强师生之间的互动，提高同学们运动的积极性，培养对户外活动的兴趣，7月22日，在陕西师范大学教育学部（田家炳教育书院）18级本科生张荣洁的组织带领下，志愿者与同学们开展了“走进校园·亲近你我”——师生趣味闯关活动。同学们充分发挥自身优势，积极参与活动。

活动开始前，志愿者首先带领同学们进行了充分的准备热身活动，并对开展的各个团队合作游戏进行了讲解，充分调动了大家的积极性，同学们都以最饱满的状态开启了闯关之旅。





第一项进行的是滚雪球活动。同学们以每队 5 人纵队的方式排在起点线上，发令后，各队第一位迅速向前跑去，绕过终点标志物跑回起点，与第二位两人手拉手再迅速跑向终点，折转后返回起点，直到整个队伍手拉手跑完为止。同学们在比赛中充分发挥成员优势，团结协作，最后手拉着手顺利完成了比赛，奔向终点。



接下来是心心相印（背夹球）游戏，是一个需要双人配合进行的互动游戏，每个团队分为三组，第一组背夹一个篮球，步调一致向前走，到终点时需要返回，与另一组击掌。经过充分的准备练习，“一二一二……”游戏中的两人步调一致、相互配合，齐心协力一起跨过终点。



在乒乓球传送的游戏里，参赛者单手用乒乓球拍托着乒乓球进行不断交接。这个游戏考验的不仅是参赛者们的耐心与冷静，还充分证明了团队合作的重要性。每当乒乓球从上一个球拍如蜻蜓点水般转移到下一个球拍，大家都会为之欢呼。比赛的激烈与有趣让每一位同学都融入了团队，为团队的荣耀而拼搏！





终极关卡是团结协作，每队五人排成一排，腿部由布条绑牢固，绑好后方可继续前进，与前一关卡的同学击掌后，方可出发，以五人共同到达终点线方为过关，同学们热情参加游戏，积极比拼，气氛十分活跃。





通过本次趣味闯关活动，在激发同学们竞技精神、锻炼身体的同时，培养了同学们的团队精神和合作意识，丰富了其课余时间，并增进了同学和志愿者之间的感情。



作者 /张家萱 廖树葳
摄影 /赖郑沁 卢水晶 白鹏程
编辑 /缪蕊婷
责任编辑 /杨宁唐倩

原文连结: https://mp.weixin.qq.com/s/j3QCdlZN_L6icjE6IwZKgw