



行知工程
美国名师教学译丛

MARCIA L. TATE

Games

(美) 玛西娅 L. 泰特 著

美国名师 游戏教学

本土化应用

小学社会

(教学手册)

译丛主编：胡庆芳 程可拉

本书编译：姜梅芳

本书审校：胡庆芳



江苏凤凰教育出版社
Phoenix Education Publishing, Ltd



行知工程
美国名师教学译丛

(美) 玛西娅 L. 泰特 著

美国名师 游戏教学

本土化应用

(教学手册)

小学社会

译丛主编：胡庆芳 程可拉

本书编译：姜梅芳

本书审校：胡庆芳

图书在版编目 (CIP) 数据

美国名师游戏教学本土化应用: 小学社会/ (美) 玛西娅 L. 泰特 (Marcia L. Tate) 著; 姜梅芳编译. —南京: 江苏凤凰教育出版社, 2015. 8

ISBN 978-7-5499-4406-4

I. ①美… II. ①玛…②姜… III. ①社会科学课—小学—
教学参考资料 IV. ①G623

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 212426 号

- 书 名 美国名师游戏教学本土化应用: 小学社会
译丛主编 胡庆芳 程可拉
本书编译 姜梅芳
本书审校 胡庆芳
责任编辑 刘丹丹 雷利军 张晓兰
出版发行 凤凰出版传媒股份有限公司
江苏凤凰教育出版社 (南京市湖南路 1 号 A 楼 邮编 210009)
苏教网址 <http://www.1088.com.cn>
照 排 润星之源文化有限公司
印 刷 三河市九洲财鑫印刷有限公司
厂 址 河北省三河市灵山大口
开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16
印 张 12.25
字 数 164 千字
版 次 2015 年 8 月第 1 版 2015 年 8 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5499-4406-4
定 价 30.00 元
网店地址 <http://jsfhjycbs.tmall.com>
邮购电话 025-85406265, 85400774 短信 02585420909
E - mail jsep@vip.163.com
盗版举报 025-83658579

苏教版图书若有印装错误可向承印厂调换
提供盗版线索者给予重奖

总 序

推进学校教育改革，促进孩子幸福成长

当人类社会阔步迈进 21 世纪的门槛，世界各国基础教育改革与发展的方向及旨趣越来越向学龄孩子学习的快乐以及个性的培育聚焦，如美国和法国在世纪初相继提出教育是为了每一个人的成功，英国在构想 2020 教育愿景时则提出以个性化的学习引领未来。2010 年，中共中央、国务院印发《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020 年）》的文件，其中也特别强调指出：广大中小学校要努力“提高教师业务素质”，积极“改进教学方法”，着力“培养学生学习兴趣 and 爱好”，“丰富学生课外及校外活动”，有效“促进学生生动活泼学习、健康快乐成长”。

“美国名师教学译丛”游戏活动教学手册系列正是在这样的国际大背景下，秉承时代的精神，顺应教育改革与发展的潮流，应运而生。本套译丛隆重推介的是美国著名教学专家 Marcia L. Tate 于 2008 年在世界著名出版机构即考文出版社（Corwin Press）出版的，面向幼儿园至小学五年级的学龄孩子，编写的一系列益智怡情的游戏活动教材。

Marcia L. Tate 教育经验丰富，担任过教员、阅读专家和语言艺术学习咨询师，曾供职于佐治亚州狄卡特郡狄卡布县教育局，任专业培训部副主任长达八年之久。曾获得司培曼学院心理学和基础教育学士学位，密西根大学安娜堡分校辅助阅读硕士学位，佐治亚大学教育管理特设学位，以及克拉克亚特兰大大学教育管理博士学位。她是美国著名的教育培训师，培训对象达 15 万人以上，受益者遍及全球，有官员、老师、家长、企业及社区领导。还荣获过佐治亚州“2001 年员工培训优秀奖”，其供职的部门也一并获得该州“基础教育奖”。她求学过的司培曼学院还授予过她“苹果奖”，以嘉奖其在教育领域的卓越成就。

为了增强本套译丛的可操作性，我们除了遴选具有深厚翻译

功底的英语专业人员对教材进行翻译之外，还特别邀请了在教育
教学创新方面做得有声有色的一批幼儿园及小学教师参与进来，
进行基于原教材的内容补充，主要包括价值解读、实施建议和游
戏拓展这样三个方面。价值解读部分主要是依据教育教学的相关
理论，并参照我国教育部以及地方教育行政部门相关的教育要
求、课程文件等，来审视原著所述游戏的意义和价值所在，以帮
助正在阅读这套书的广大读者能够迅速看出其中的门道。

实施建议部分主要是邀请的国内在实践方面做得有特色的教
师基于自己丰富的教学实践经验，结合本土本校的教育教学实际
提出的一些有益提示和建议，以期使翻译推介的游戏能够更好地
融入我国的课堂教学之中。游戏拓展部分也主要是这批国内在实
践方面做得有特色的教师从原教材提及的游戏发散开去，展现本
土本校开发的诸如此类的游戏，期待中美学校的游戏教学汇聚在
一起相得益彰。

本套译丛将系列推出《美国名师游戏教学本土化应用：幼儿
园》（教学手册）、《美国名师游戏教学本土化应用：小学英语》
（教学手册）、《美国名师游戏教学本土化应用：小学数学》（教学
手册）、《美国名师游戏教学本土化应用：小学科学》（教学手册）、
《美国名师游戏教学本土化应用：小学社会》（教学手册）和《美国
名师游戏教学本土化应用：小学音体美》（教学手册）共六本。

非常感谢江苏凤凰教育出版社对我们所做的比较教育研究工
作的密切关注，以及对我们承担本译丛主编工作的充分信任！在
编译过程中，我们也非常荣幸地得到了全国著名的比较教育学专
家李其龙教授和课程与教学论专家高文教授的专业指导！

同时，我们还要衷心感谢各位译者在繁忙的教学科研之余，
保持高度的工作热情，远离浮躁与功利，安心于书斋，孜孜不倦
于异域文化和思想智慧的传递！

最后，我们真诚地期望正在阅读这套译丛的广大专家和同行
多与我们联系，给我们提出宝贵的意见和建议，Closetouch@
163.com 永远期待着您智慧的声音！

胡庆芳 程可拉

2015年4月

丛书编写说明

中国古语有云：“不闻不若闻之，闻之不若见之；见之不若知之，知之不若行之；学至于行而止矣。”（《荀子·儒效篇》）这句话道出了所有教育工作者都应该明白的一个道理：学生们只有积极参与到活动中去，才能够进行有效的学习。

最新的脑科学研究表明，应该让左脑和右脑同时参与到学习过程中。因为大脑中连接左脑和右脑的横行神经纤维束，即胼胝体，将左右半脑连在了一起。

为了促进大脑开发，把教学游戏融入课堂是有效且重要的教学策略。学生做游戏时与他们在课堂上做数学题时的认知作用机制相差无几（Bjorkland & Brown, 1998）。而且，游戏的挑战性、未知性、反馈及时性、连贯性和时间限制性，可以加速大脑的发育过程（Jensen, 2001）。

游戏教学的意义

在教学中，教师的课堂讲授和反复练习是传授知识和强化学习的传统方法。虽然上述教学方法可能能让学习成绩好的学生参与到教学过程中，但对于学习成绩不好的学生来说，就很难了。教育工作者现在已经意识到：使学生积极充分地参与教学活动不是一件可做可不做的事情，而是必须做的事情，这样学生才能真正记住和掌握所学习的知识。学生的学习不仅仅是为了应付考试，更重要的是能够把这些知识应用于实际生活当中。

20 世纪 90 年代被称为脑科学研究的黄金十年。在这期间，教育工作者对学生的学习方式有了更多的了解。提倡学生参与的学习理论早在多年前就已经提出来了，比较著名的有霍华德·加德纳的多元智能理论（1983）、伯尼斯·麦卡锡的 4MAT 教学模式（1990），以及 VAKT（视觉、听觉、动觉、触觉）学习风格理论。

根据脑科学和学习风格理论，我遴选出 20 种与人脑活动相关的最佳学习策略，观察了几百位教师的教学，包括传统教育界、特殊教育界和卓越教育界的，不管是针对哪个年级哪个层次的学生，出色的教师都可以坚持不懈地运用以下 20 种教学策略指导课堂教学，以帮助学生理解并记住大量教学内容。

以下是 20 种基于脑科学研究的教學策略：

1. 头脑风暴和讨论
2. 绘画与美术作品
3. 实地考察
4. 游戏
5. 图形组织、语义图、单词网

6. 幽默
7. 教具、实验、实验室、模型
8. 隐喻、类比、明喻
9. 记忆技巧
10. 课堂活动
11. 音乐、韵律、押韵、说唱
12. 任务式教学和问题式教学
13. 交互式教学和合作学习
14. 角色扮演、戏剧、哑剧、哑谜
15. 讲故事
16. 技术
17. 形象化和意向引导
18. 图片和影像
19. 研究和实习
20. 写作和日记

本套丛书重点介绍第四种策略：游戏。通过玩游戏，人们满足身体表达情感和与他人建立社会联系的需求，并通过挑战、及时反馈、体验成功来探索新的学习需求。（贝耶斯，1998）此外，当学生有机会重新设计他们已经熟悉的的游戏的时候，比如钓鱼、学领袖，或者宾果游戏等，就能更好地理解后续的学习内容了。（詹森，1995）

游戏是一种主动学习的过程，它激发了学生们寓学于乐的热情。在当今快速发展的时代，传统式教学法已经无法提高学生们的学习热情，而游戏教学法却为教学赋予了新的意义。游戏的新奇、快节奏最适合学生。游戏过程就是知识点的操练过程，这种操练能让学生拥有一种轻松的学习状态。学生在游戏中的参与、设计和组织程度越高，游戏的效果就越好。（沃尔夫，2001）

有效的游戏课堂活动包括棋类游戏、纸牌游戏、益智游戏和记忆游戏。这些游戏既有利于锻炼学生的体能，又有利于学生智

力和创造力的开发。

这些策略能够帮助学生通过着重运用最利于大脑学习的方式进行有意义的学习。以最新的脑科学研究为支撑，本套丛书所介绍的游戏将有助于激发学生的学习动力、增强学生的活力，最重要的是有助于提高学生的成绩。



目录

一年级

- “国家文化象征和标志性建筑”记忆匹配 / 3
- “家庭树”棋盘游戏 / 11
- “公民的秘密”电话传送 / 19
- 祖辈人的游戏 / 24
- 商品和服务匹配游戏 / 31

二年级

- 我可以坐你的船吗 / 41
- 三子棋宾果游戏 / 48
- 需求和愿望竞猜游戏 / 54
- 历史人物匹配游戏 / 58
- 给事件排序 / 62
- 吟诵游戏 / 67

三年级

- 世界各地亲笔签名 / 73
- 地理术语宾果 / 78
- 美国文化象征问答 / 85
- 区分事实与虚构 / 91



目录

流水线作业接力 / 95

了不起的发明 / 100

四年级

追寻历史的足迹 / 109

州政府匹配游戏 / 114

自然区域宾果 / 121

字母狩猎游戏 / 126

铁路建设回顾 / 131

“让我们来画!” 画图猜词游戏 / 135

五年级

向历史脱帽致敬 / 143

首府线索猜谜 / 148

做一名更好的易货交易商 / 152

“活人画”时间 / 157

整理旅行车 / 161

团队精神建设 / 165

迷宫探险 / 168

支持还是反对 / 173

编译者后记 / 178



一

年

级



“国家文化象征和标志性建筑”记忆匹配

游戏目标>>>

能辨认美国国家文化象征和标志性建筑。

能描述与美国国家文化象征和标志性建筑相关的人与事。

游戏步骤>>>

测试学生的记忆力，以及他们了解的美国重要的国家文化象征和标志性建筑的相关知识。通过这个互动游戏来引发讨论，并制作迷你书。

1. 让学生设计一个关于美国国家文化象征和标志性建筑的游戏，激发学生的学习兴趣。首先，给每个学生发一张美国国家文化象征和标志性建筑挂图。让学生沿线剪下图片并涂上颜色。接着，告诉他们用胶水把每张图片贴到美术纸的上方（如下图示）制作成卡片。游戏结束后，学生将在每张美术纸制成的卡片的下方添加文字，所以把图片贴对位置很重要。

游戏材料

◎美国国家文化象征和标志性建筑挂图

◎剪刀

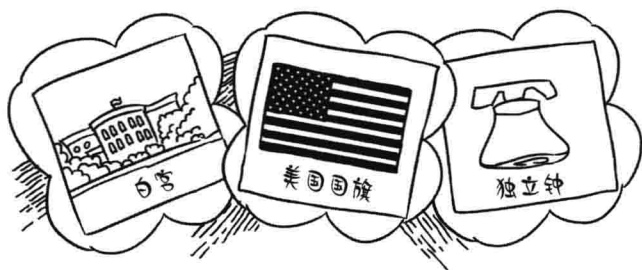
◎蜡笔或记号笔

◎胶水

◎11张8开彩色美术纸，每张纸对折剪开

◎钻孔器

◎毛线



2. 与学生讨论这些图片上的物品。让学生分享他们所知道的国家文化象征和标志性建筑的相关知识。鼓励学生讨论为什么这些象征与建筑对自己的国家很重要。

3. 接下来，将全班学生每两人分为一组。小组中两人的卡片放一起。教师讲解游戏规则并示范。

(1) 每个小组中两人的卡片混合后会有 16 对卡片。其中一人像洗牌一样打乱卡片，然后把卡片正面朝下摆成 4 行，每行 8 张。

(2) 另一个人任意翻开两张卡片。如果翻开的两张卡片信息相同，则配对成功，他可以拿走这两张卡片且可以继续翻卡片。如果两张卡片信息不同，则要将卡片正面朝下放回原来的位置。

(3) 然后由下一个学生翻卡片配对。

(4) 游戏继续进行，直到所有的卡片配对完毕。拥有最多对卡片的人获胜。

4. 向学生强调，这个游戏的重点在于想方设法记住之前已经翻开过的卡片信息及位置，以有利于后面所翻的卡片能成功配对。之后让学生进行游戏。

5. 游戏结束后，让学生重新将卡片分类，每个人重新拿到自己原来的那套卡片。然后让学生按照数字顺序正面朝上把卡片叠放在一起。在卡片的左边钻两个孔，用毛线把卡片绑定在一起，做成迷你书。每天选定一个文化象征或标志性建筑，然后了解其更多的相关内容。指导学生通过书籍或互联网查找图片中的国家文化象征或标志性建筑的相关信息，然后让学生在相应的图片下面写上一两句话。





拓展训练>>>

让学生任选一个美国国家文化象征或标志性建筑，将其画在鞋盒上。

展示一幅大的美国地图。选择一个美国国家文化象征或标志性建筑，让学生将其贴到地图上相应的位置，以显示其地理位置。

小贴士>>>

✿ 价值解读

记忆匹配类游戏，不仅可以供学生休闲娱乐，更是训练学生记忆力和观察力的有效工具，它能变枯燥的记忆学习为有趣的游戏，使学生在娱乐中受到教育。学生在游戏过程中，通过动脑动手，增加了对国家典型文化象征背景知识的了解，以及对具有代表性的标志性建筑的认识，既开阔视野又丰富知识。

这个游戏的重点在于学生要想方设法记住他们曾经翻开的卡片信息和位置，以有利于后面所翻的卡片能成功配对。一张或两张卡片学生一般都能记住，但随着翻开卡片的增多，信息量也大了，要准确记住每一张卡片的信息和位置就变难了，也正因为此，才训练学生的记忆力和观察力。

✿ 实施建议

因为游戏中涉及剪刀的运用，所以教师在游戏前一定要强调剪刀的安全使用。一年级的学生，剪刀使用还不熟练，容易误伤自己或他人，所以强调安全使用非常重要。教师要告诉学生，剪刀只能用来剪图片，绝不可以当玩具，更不可以用来与他人开玩笑，任何时候安全第一。在游戏选材时，要尽可能选择典型的、闻名的、众所周知的国家文化象征或标志性建筑，以保持学生的兴趣。游戏中最好能选用胶棒粘贴图片，容易干又干净，同时能更好地保持卡片的美观，用胶水不易干且容易把纸弄破，影响效

果。游戏过程中,最好能给每个学生配一个环保小纸盒,用来装学生制作好的卡片,以免学生将卡片丢失。

游戏前,要给学生做示范并详细讲解游戏规则,要强调游戏时的纪律,要求学生都要自觉遵守游戏规则。告诉学生按规则翻开、拿取卡片。告诉学生,同学间不可以因为输赢而要赖,甚至动粗,尤其是男同学之间。所以在小组成员搭配时,可以考虑男女生组合。宣布除对游戏获胜者进行奖励外,对严格遵守游戏规则的学生也会给予一定的物质鼓励,对于违反规则的学生,会施以惩罚,以督促学生遵守游戏规则和纪律。

该游戏需要学生有较强的记忆力,以记住曾经翻开的卡片,这就需要学生在日常生活中注意训练自己的记忆力,同时养成仔细观察的习惯。比如,有意识地把重要的电话号码记在脑子里,或有意识地看一段文字,然后默写出来;又或者在一定时间内观察一幅图,然后靠回忆将图画出来,再与原图进行对比,看有没有被漏掉的细节;再或者经常做“找不同”的图画对比练习。通过这些日常的训练也可以达到提高记忆力和观察力的效果。

游戏开始后,可以播放一些悠扬轻快的背景音乐,为学生创造轻松的氛围。教师应在教室走动,以把握学生的游戏进程并对游戏时间进行控制,同时及时鼓励暂时落后的学生,告诉其参与最重要,必要时,也可以给予适当帮助。

游戏结束后,教师要对学生在游戏中的表现做出恰当的评价。教师的评价应当包括游戏过程和游戏结果两部分,对于严格遵守游戏规则、积极观察、积极记忆的学生给予表扬和奖励。教师应引导学生注重游戏过程,淡化输赢,让学生以积极的态度面对学习和竞争,鼓励学生积极参与到游戏中去,不断发挥潜能,超越自己。

在制作迷你书时,教师可示范钻孔的位置,以方便迷你书籍的翻阅。在指导学生查找相关信息时,最好能给出关于书籍、网站的一些典型的参考范例。要鼓励学生自己动手,不要让家长包办;引导学生写在图片下方的语言要尽量简洁明了。告知学生课