

新课程小学语文 幼小衔接

# 教学游戏指导与设计

XINKECHENG XIAOXUE YUWEN

YOUXIAOXIANJIE

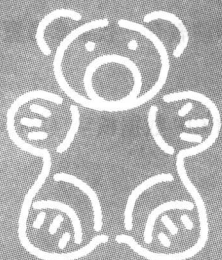
JIAOXUEYOUXI ZHIDAO YU SHEJI

金晓芳 编著

人民教育出版社

# 新课程小学语文幼小衔接 教学游戏指导与设计

金晓芳 编著



人民教育出版社

·北京·

**图书在版编目 (CIP) 数据**

新课程小学语文幼小衔接教学游戏指导与设计/金晓芳编著. —北京:人民教育出版社, 2006  
ISBN 7-107-19702-9

- I. 新...
- II. 金...
- III. 语文课—学前教育—教学参考资料
- IV. G613.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 068007 号

人民教育出版社出版发行

网址: <http://www.pep.com.cn>

人民教育出版社印刷厂印装 全国新华书店经销

2006年6月第1版 2006年9月第1次印刷

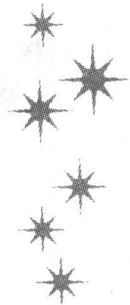
开本: 787毫米×1092毫米 1/16 印张: 26.75

字数: 470千字 印数: 0 001~6 000册

定价: 34.50元

如发现印、装质量问题,影响阅读,请与出版科联系调换。

(联系地址:北京市海淀区中关村南大街17号院1号楼 邮编:100081)



# 目 录

序一/1

序二/3

序三/5

第一章 游戏：幼小衔接的桥梁/8

第二章 何谓教学游戏/13

一、游戏的本质与特征/13

二、游戏的功能/18

三、教学游戏的定义/19

四、教学游戏和幼儿游戏的异同/21

五、教学游戏的功能/22

第三章 为何要研究、开展教学游戏/26

一、研究、开展教学游戏是儿童  
认知思维发展的需要/26

二、研究、开展教学游戏是协调  
人的原始冲动的需要/27

三、研究、开展教学游戏是关注  
和保护儿童游戏性的

需要/28

四、研究、开展教学游戏是实现  
人的社会性发展的需要/29

五、研究、开展教学游戏是调整  
幼儿阶段和小学阶段课程之  
间落差的需要/31

第四章 教学游戏的分类/35

一、按人的认知发展水平所作的  
分类/35

二、按游戏的教育作用所作的分

类/38

三、按学生的社会性发展所作的  
分类/47

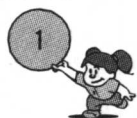
第五章 教学游戏的设计原则/50

一、要注意教学游戏目标的教育  
性和内隐性/50

二、教学游戏情境的创设要有完  
整性和层次性/51

三、教学游戏要注意趣味性和针  
对性/52

四、教学游戏规则的制订要考虑  
激励作用和可操作性/53



五、教学游戏内容要具有新奇性、  
开展要具有渐进性/53  
六、教学游戏过程的展开要突显

成员的参与性和合作性/54  
七、教学游戏评价要具有差异性  
和多元性/55

第六章 教学游戏的应用原则/57

第七章 教学游戏课堂应用案例/65

《d t n l》教学设计(第一课  
时)/65

《ao ou iu》教学设计(第一课  
时)/68

《汉语拼音 复习三》课堂实录(第  
一课时)/71

《ang eng ing ong》课堂实录(第  
二课时)/76

《识字(一) 4操场上》教学设计  
(第一课时)/83

《爷爷和小树》教学设计(第一课  
时)/85

《比尾巴》教学设计(第一课时)/89

《从现在开始》教学设计(第一课  
时)/94

《打电话》教学设计/99

第八章 人教版《义务教育课程标准实验教科书·语文·一年级上册》分课  
教学游戏设计/102

入学教育/102

汉语拼音/106

1 a o e/106

2 i u ü y w/110

3 b p m f/112

4 d t n l/115

复习一/117

5 g k h/118

6 j q x/121

7 z c s/123

8 zh ch sh r/124

复习二/125

9 ai ei ui/128

10 ao ou iu/129

11 ie üe er/133

复习三/134

12 an en in un ün/136

13 ang eng ing ong/139

复习四/141

识字(一)/145

1 一去二三里/145

2 口耳目/146

3 在家里/148

4 操场上/149

语文园地一/150

课文/152

1 画/152

2 四季/153

3 小小竹排画中游/155

4 哪座房子最漂亮/157

5 爷爷和小树/158

语文园地二/160







6 静夜思/162	11 我多想去看看/182
7 小小的船/163	12 雨点儿/185
8 阳光/164	13 平平搭积木/186
9 影子/166	14 自己去吧/188
10 比尾巴/167	15 一次比一次有进步/190
语文园地三/169	语文园地五/191
识字(二)/171	16 小松鼠找花生/195
1 比一比/171	17 雪地里的小画家/197
2 自选商场/173	18 借生日/199
3 菜园里/175	19 雪孩子/201
4 日月明/178	20 小熊住山洞/202
语文园地四/179	语文园地六/204
课文/182	

### 第九章 人教版《义务教育课程标准实验教科书·语文·一年级下册》分课 教学游戏设计/207

识字 1/207	10 松鼠和松果/234
1 柳树醒了/210	11 美丽的小路/236
2 春雨的色彩/212	12 失物招领/237
3 邓小平爷爷植树/215	语文园地三/238
4 古诗两首/217	识字 4/240
春晓	13 古诗两首/242
村居	所见
语文园地一/219	小池
识字 2/222	14 荷叶圆圆/243
5 看电视/224	15 夏夜多美/245
6 胖乎乎的小手/225	16 要下雨了/247
7 棉鞋里的阳光/227	17 小壁虎借尾巴/249
8 月亮的心愿/228	语文园地四/250
语文园地二/229	识字 5/253
识字 3/230	18 四个太阳/254
9 两只鸟蛋/232	19 乌鸦喝水/257



- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 20 司马光/258     | 27 两只小狮子/276    |
| 21 称象/260      | 28 小伙伴/277      |
| 语文园地五/261      | 29 手捧空花盆的孩子/278 |
| 识字 6/263       | 语文园地七/280       |
| 22 吃水不忘挖井人/264 | 识字 8/282        |
| 23 王二小/266     | 30 棉花姑娘/283     |
| 24 画家乡/267     | 31 地球爷爷的手/284   |
| 25 快乐的节日/269   | 32 兰兰过桥/286     |
| 语文园地六/271      | 33 火车的故事/287    |
| 识字 7/273       | 34 小蝌蚪找妈妈/288   |
| 26 小白兔和小灰兔/274 | 语文园地八/290       |

第十章 人教版《义务教育课程标准实验教科书·语文·二年级上册》分课  
教学游戏设计/292

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 识字 1/292      | 12 看雪/322      |
| 1 秋天的图画/294   | 语文园地三/324      |
| 2 黄山奇石/296    | 识字 4/325       |
| 3 植物妈妈有办法/299 | 13 坐井观天/326    |
| 4 古诗两首/301    | 14 我要的是葫芦/328  |
| 赠刘景文          | 15 小柳树和小枣树/329 |
| 山行            | 16 风娃娃/331     |
| 语文园地一/302     | 17 酸的和甜的/332   |
| 识字 2/304      | 语文园地四/333      |
| 5 一株紫丁香/306   | 识字 5/335       |
| 6 我选我/307     | 18 称赞/337      |
| 7 一分钟/308     | 19 蓝色的树叶/338   |
| 8 难忘的一天/311   | 20 纸船和风筝/340   |
| 语文园地二/313     | 21 从现在开始/342   |
| 识字 3/314      | 语文园地五/344      |
| 9 欢庆/316      | 识字 6/346       |
| 10 北京/318     | 22 窗前的气球/347   |
| 11 我们成功了/319  | 23 假如/349      |



- |                |                |
|----------------|----------------|
| 24 日记两则/350    | 29 父亲和鸟/360    |
| 25 古诗两首/351    | 语文园地七/362      |
| 回乡偶书           | 识字 8/363       |
| 赠汪伦            | 30 我是什么/365    |
| 语文园地六/352      | 31 回声/366      |
| 识字 7/354       | 32 太空生活趣事多/368 |
| 26 “红领巾”真好/356 | 33 活化石/369     |
| 27 清澈的湖水/358   | 34 农业的变化真大/370 |
| 28 浅水洼里的小鱼/359 | 语文园地八/371      |

### 第十一章 人教版《义务教育课程标准实验教科书·语文·二年级下册》分 课教学游戏设计/373

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 1 找春天/373       | 16 充气雨衣/396      |
| 2 古诗两首/375      | 语文园地四/397        |
| 草               | 17 古诗两首/398      |
| 宿新市徐公店          | 望庐山瀑布            |
| 3 笋芽儿/376       | 绝句               |
| 4 小鹿的玫瑰花/378    | 18 雷雨/399        |
| 语文园地一/379       | 19 最大的“书”/400    |
| 5 泉水/380        | 20 要是你在野外迷了路/401 |
| 6 雷锋叔叔，你在哪里/381 | 语文园地五/403        |
| 7 我不是最弱小的/382   | 21 画家和牧童/404     |
| 8 卡罗尔和她的小猫/384  | 22 我为你骄傲/405     |
| 语文园地二/385       | 23 三个儿子/406      |
| 9 日月潭/386       | 24 玩具柜台前的孩子/407  |
| 10 葡萄沟/387      | 语文园地六/408        |
| 11 难忘的泼水节/389   | 25 玲玲的画/409      |
| 12 北京亮起来了/390   | 26 蜜蜂引路/410      |
| 语文园地三/392       | 27 寓言两则/410      |
| 13 动手做做看/393    | 揠苗助长             |
| 14 邮票齿孔的故事/394  | 守株待兔             |
| 15 画风/395       | 28 丑小鸭/411       |





语文园地七/412

29 数星星的孩子/414

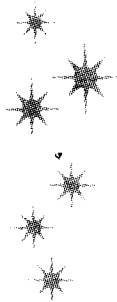
30 爱迪生救妈妈/415

31 恐龙的灭绝/416

32 阿德的梦/417

语文园地八/417





## 序 一

玩，是儿童的天性。学龄前儿童在幼儿园，主要是玩，是游戏，每天无忧无虑，其乐融融。幼儿园大班一毕业，没有一个小孩不天天追着大人问：“我怎么还不上学啊？”可真上了学，不少儿童吃不消了，不要说每天要上那么多门课，单说每节课长长的40分钟，有些老师还要求“手背后，胸挺直”，多累啊！难怪有的一年级小学生，就羡慕起退了休的爷爷、奶奶来，天真地问：“我什么时候退休呀！”初入学儿童这一问提醒了我们，他们才刚刚离开幼儿园，不可能一下子长大呀！从幼儿园到小学，儿童有种种的不适应，一定要搞好从幼儿园到小学的过渡。对这个问题，我们长期认识不足，研究不够，办法不多。这确实又是一个十分重要的问题，关系到广大学龄儿童有没有浓厚的兴趣，有没有极大的热情，有没有充足的信心，投入到小学学习中来。如果儿童刚入学就厌学，这等于宣告教育输在了起跑线上。

搞好幼小衔接是篇大文章，要靠多方协作，综合攻关。而作为小学教育工作者，作为小学语文学科，不应无所作为。浙江省义乌市教学研究室金晓芳，带领一班人，开展《新课程小学语文幼小衔接教学游戏指导与设计》课题研究，从教学游戏的研发入手，在语文课程搞好幼小衔接上进行理论与实践的探索。这是一项具有挑战性的、能够促进课程改革的、十分有益的工作。

这项研究，有理论指导。在理论层面有思考，有见解。它不是教学游戏简单的罗列。诸如，在教育对象上，该项研究清楚地认识到，由学龄前到学龄期，儿童扮演着过渡性的角色，这一角色决定了他们对具有游戏因素的学习形式有浓厚的兴趣；在教学游戏的功能上，该项研究认为，游戏一定要具有教育教学功能，要充分体现在游戏中学、在活动中学，利用游戏的形式实现教育、教学的宗旨，决不能为游戏而游戏。具体地说，要借助教学游戏，激发学习兴趣，集中有意注意，调节课堂气氛，激发学习动力，培养合作意识，从而增强语文学习效果，促进学生身心发展。

这项研究的直接价值，是根据不同教学内容的不同特点，开发了多种类型的教学游戏。研究者配合人教版课程标准一二年级语文实验教科书，逐课设计了多项教学游戏，既可以拿来就用，应师生之所需；又可以受这些设计的启



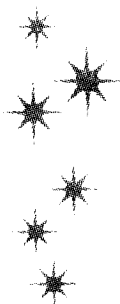
发，因地制宜，自行设计更多、更好的教学游戏。

教学游戏的研制和运用，是一项创新性的工作。我们希望更多的有志者投入其中：在研制时，充分考虑它的教学性，对促进学生语文学习的实效性；在运用中，尽量做到适时、适度、适当，扩大参与面，体现自主性，让每个儿童在教学游戏中尽情投入，兴趣盎然，“玩”有所获，体验成功。

崔 峦

2005年6月





## 序 二

金晓芳老师的《新课程小学语文幼小衔接教学游戏指导与设计》一书就要出版了，我有幸成为先睹为快的少数读者之一，在此谈一点儿读后感。

游戏即玩乐，中国古已有之，而国人对游戏的认同程度一直不高，“玩物丧志”“勤有功戏无益”“业精于勤荒于嬉”等古训常在现代家长和老师的耳边回响。任何一个早晨，在任意一所中小学的校门口多站一会儿，总能听到家长殷殷叮嘱儿女：“听老师话，好好学习，不要贪玩！”因此，经过多年中国式的学校教育，多数天真活泼的孩子最终成了“不会玩”的书生。我一直坚信，有益的游戏是对学习的调剂和补充，课堂中适当引进游戏有利于提高教学效益，笼而统之地把游戏和学习对立起来肯定是不对的。

金老师认为，好的游戏本身就是学习，教学游戏应当成为常用的课堂教学方式，至少是幼儿园和小学低段最主要的教学方式之一。她从游戏的本质和特点两个方面对这一超乎寻常的立论做了说明。

她认为，人是在不断的活动中与外界发生交互作用，从而使自己的身体得到锻炼，精神获得更新。人的活动大致可分“有目的”的功利性活动和“无目的”的自发性活动两大类。当功利性活动不能满足内在的运动需要时，就会产生自发性活动，当功利性活动过量时，也会产生自发性的运动，使紧张得以缓解，大脑得到调整和休息。这种本能的、自发的、无功利性目的的活动便是游戏。小学生正处于身心快速发展时期，强大的游戏生理机制使其产生了旺盛的游戏活动需求，游戏活动占领了他们生活时空的一大部分。课堂教学如果排斥游戏，就等于主动放弃了实施有效教学的重要途径，这不但会影响教学效果，还会扼杀孩子的天性，影响孩子的健康成长。

金老师总结了游戏的三大特点：其一是娱乐性。游戏无功利性目的，儿童在游戏中是快乐的，即便游戏失败了，愉悦感依然充盈着他们的内心。其二是规则性。凡游戏皆有规则，有显性的，也有隐性的，但所有游戏都必须在约定俗成的规范中进行。其三是文化性。游戏是自发自愿的，儿童在游戏过程中融入了自己的、种族的主观精神和价值取向。与此相对应，把游戏和教学相融合，进而形成教学游戏，至少可以产生三方面的作用：第一，教学游戏丰富有



趣的情境、活泼多样的形式，能刺激学生的兴奋点，使学生摆脱功利性学习的沉重压力，形成较为持久的学习兴趣，养成主动学习的良好习惯。第二，学生参与游戏的过程，也就是遵守规则的过程，通过游戏教学，学生不仅学会了知识，发展了思维，还认识了社会，学会了交往和应变，形成规则意识和责任意识，养成良好的学习习惯和高尚的品性——谦让、宽容、竞争、合作、关爱等。第三，学生常常按照自己的目的和要求，设计和选择游戏工具、参与游戏活动，学中玩，玩中学，乐在其中，主体意识将得到充分体现和张扬，这有利于培养学生积极参与、不计成败、不畏艰难的精神。可见，教学游戏对落实“新课程”中提出的三维目标，促进学生和谐、健康地发展，具有非常积极的意义。

本书不仅较为系统地研究了教学游戏的目的、功能、意义，提出了教学游戏的设计原则和实施策略，还就拼音、识字、阅读、口语交际等不同学习内容开发和设计了多种多样的具体教学游戏。本书既有理论深度，又有具体的操作办法，对语文教师更新教学观念、用好课标新教材有着重要的借鉴价值。

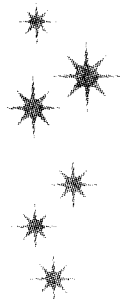
读完金老师的书，忽然想起这样几句话：缺少游戏的学习是不全面的学习，没有游戏的教学是不完美的教学，不会游戏的人生是不圆满的人生。研究和开发教学游戏是时代发展的呼唤，祝愿金老师在教学游戏研究的道路上欣赏到更优美的风景，收获更丰硕的成果。

柯孔标

2006年2月于沁雅阁







## 序 三

“新课程”的天空是湛蓝的。新一轮的课程改革为教研人员和一线教师搭建了崭新的平台，给予了每一个教师发展教学个性的空间，使教师自身的专业化水平迅速得以提升。

义乌市是国家级课改实验区。2002年3月，浙江省教育厅教研室小学语文教研员滕春友老师随课改调研团来到义乌。在他的悉心指导下，我开始留意“新课程”背景下的课堂教学组织形式问题。同年6月，我应省教研室邀请，在省首次“新课程”学科培训会议上，作了《课堂游戏、儿歌的运用》专题讲座。自此以后，我对“小学语文幼小衔接教学游戏”的研究逐渐步入正轨。在研究过程中，我们发现：对于学龄儿童幼小衔接这个命题，国内的相关研究不多，特别是有关小学语文教学游戏的研究，还有很深、很广的探讨空间，可以翻检到的个别的案例呈现或相关论文表述，也只是零星的、散碎的，它们缺乏系统的研究。学龄儿童的课堂学习太枯燥、太乏味了，这里面大有文章可作：

如何应对低年级的“新课程标准教科书”中骤然增多的识字量？

如何科学地、高效地使生字“多复现、常见面”？

如何顺利地达到“新课程标准”中提出的“多认少写”的识字目标？

如何搞好幼小衔接、实现平稳过渡？

如何针对学龄儿童年龄特征，使学生在和谐愉悦的氛围中学习？

如何促进学生完整地、健康地发展个性？

“新课程”的天空是广阔的。这本书的问世，着实出于偶然，但也是偶然中的必然。从提纲草拟、资料收集到编写提炼教学过程中的各类游戏；从理论研究、实践操作到案例分析、研究，凝聚了所有参与此书编写的领导、专家、学者，尤其是部分一线老师的经验和智慧，它是汗水和心血的结晶，也是大家互相合作、共同努力的成果。在此，我向一线的课改老师，向关心支持本书编写、出版的所有领导、专家和同人致以诚挚的谢意。

本书分为理论指导和实践操作两个相对独立的部分。“理论与指导”部分在吸收了国内外儿童游戏研究成果的基础上，较为系统地阐述了幼小衔接时期教学游戏的概念和功能、分类及特点、游戏的设计与操作策略等内容，并针对

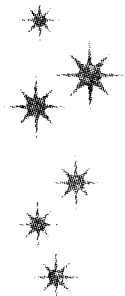


各类游戏提出了具有可操作性的指导和建议。此外，这一部分还结合具体的课堂教学实例探究了有关游戏的使用密度、形式选择、选用时机等问题。“设计与操作”部分根据人民教育出版社出版的《义务教育课程标准实验教科书·语文》的一年级上下册、二年级上下册，按课序配套编写了分板块的教学游戏，包括拼音游戏、识字游戏、词语游戏、阅读游戏、口语交际游戏和综合性游戏等。本书在游戏理论的指导之下，立足课堂，深入实践，加强反思，结合较为详尽的第一手实验资料进行游戏的开发与设计，在一定程度上将幼小衔接时期语文教学游戏的研究引向了深入。本书可供小学语文教学研究人员和一线语文老师参考使用，尤其是对刚进入课改或准备进入课改的负责低段教学的语文老师具有较强的指导和借鉴意义。老师们在参考本书的时候，可以根据本班的教学实际（包括开展游戏所需条件、教师本人的条件以及学生的可接受程度等），灵活选用相应游戏并且大胆创新，完善或开发出更多更好的游戏。这也正是我们所期待的。

本书的编写，得到了楼燕燕、谢赣莺、朱青、翁艳玲、傅艳琳、何芳莉、骆红芳、马琳、马小琴、吴秋琴、王文君、蒋飞飞、朱碧慧、王丽平、吴小芳、安宝华、朱华英、金姝娟、诸葛红、赵群英、王幽、王建、陈娇婷、楼晓萍、王婷、陈英俊、傅春梅、骆莉莉、王小晔等老师的帮助，她们为本书提供了许多生动、丰富的游戏素材，使本书在实践层面更具操作性。其中的部分骨干教师放弃了大量的休息时间，投入了极高的热忱，与我一道对所收集的素材进行了加工、整理。除了本人之外，其他老师参与此项工作的具体情况是：楼燕燕、傅艳琳、蒋飞飞、马小琴老师主要参与了语文一年级上册教学游戏的收集、整理，谢赣莺、何芳莉、吴秋琴、朱碧慧老师主要参与了语文一年级下册教学游戏的收集、整理，朱青、骆红芳、王文君、朱碧慧老师主要参与了语文二年级上册教学游戏的收集、整理，马琳、翁艳玲、吴小芳老师主要参与了语文二年级下册教学游戏的收集、整理。除了上述成员的参与，部分老师也提供了教学实践中所收集的游戏实例，这使本书的内容更为丰富，我们无法一一列举他们的名字，在此谨表谢意！

我要感谢省教育厅教研室的柯孔标主任和滕春友老师，他们在本书的编写过程中提出了许多建设性的指导意见，使之更加完善，特别是柯孔标主任还特地赐序，这使本书增色不少。同时，感谢全国小语会理事长——尊敬的崔峦老师于百忙之中拨冗惠序，他的序言增添了本书的可读性，体现出了对一线老师和教研员工作的理解和大力支持。此外，我也要感谢人民教育出版社的陈先云主任，正是缘于他的鼓励、支持和提携，本书才得以顺利出版。当然，我还应





特别感谢本书的责任编辑、人民教育出版社的李云龙先生，是他不辞紧张繁忙的工作（同时他还放弃了大量的休息时间）仔细审阅、校正初稿，精益求精，这使本书的质量在原有的基础上提升到了一个新的层次，没有他的努力，本书不会得以尽快付梓面世。最后，我要感谢培养、引领我的浙江省义乌市教育局领导、市教师进修学校的领导和全体教师，尤其是市教育局教研室的朱正茂主任以及其他的各位同行，是他们多年来对我的悉心帮助和鞭策，才让我对小学语文教学特别是小学语文幼小衔接教学游戏有了一定程度的研究和思考，所有这一切，还将使我今后的学习与研究广受其益。

承担这样一项专题研究是有难度的，对我而言不啻为一次挑战。幸而有我的老师、领导、朋友、家人无私的帮助和默默的支持，他们的关心为我的研究增添了动力，激励着我对教学游戏的理论和实践问题试着作出自己的阐释和回答。小学语文幼小衔接教学游戏专题的研究刚刚起步，作为一名学步者，我愿意把我的有关思考表达出来，与参加新课改的实验老师一起进行交流、探讨，敬请各位专家、学者和同人批评、指正。

金晓芳

2004年深秋于桑坞园





## 第一章 游戏：幼小衔接的桥梁

游戏是一种古老的活动。自从有了人类，游戏便出现了。几千年来，人们从未放弃过对游戏的思考和研究。“在西方思想文化传统中，‘游戏’之说渊源长久。从古希腊的赫拉克里斯、柏拉图、亚里士多德，到近代的康德、席勒、斯宾塞，再到现代心理学的皮亚杰、文化人类学的爱德华·泰勒、阐释学的伽达默尔，以及黑格尔、马克思、尼采、海德格尔等人，都从各自不同的角度注意并对游戏现象进行了研究与阐述。”<sup>①</sup> 游戏是一种极为普遍的社会生活现象，也是人类的一种基本生存、活动方式。

对于身心发育尚未完全成熟、尚未承担起社会职责的儿童而言，游戏更是他们的一种存在方式。柏拉图曾说，儿童的本性是需要游戏的。福禄贝尔说：“游戏是儿童发展的、这一时期人的发展的最高阶段，因为它是内在本质的自发表现，是内在本质出于其本身的必要性和需要的向外表现……游戏是人在这一阶段上最纯洁的精神产物，同时是人的整个生活、人和一切事物内部隐藏着的自然生活的样品和复制品。”<sup>②</sup> 儿童正是通过游戏体验并证明着自己的存在。游戏是儿童展现生命存在与活力的舞台。蒙台梭利把儿童看作是发展着的个体，儿童的发展是个体与环境交互作用的结果。儿童在游戏中不断地与环境交互作用获得经验并不断积累，从而促进自身生理与心理的发展。游戏是让儿童得到发展和表现的主要载体。

从新的课程观、成长观来看，教学也是儿童的一种生活。教学是儿童生活的一部分，与教学相对应的学习活动或工作则是儿童的一种生活方式、一种存在方式。“越来越多的人认识到，教育对儿童而言不仅是社会文化的传承，更是他们自身的生活，是他们生命历程中不可复返的一段经历，具有一次性、当下性。”<sup>③</sup> 儿童在教学中学习着，生活着，体验着生命的喜怒哀乐。“教学就

---

① 周兵：《文化的“游戏说”》，《读书》2001年第4期。

② [德] 福禄贝尔著，孙祖复译：《人的教育》，人民教育出版社1991年版，第24页。

③ 王丽琴：《中小学生的游戏性刍议》，《教育理论与实践》2002年第12期，第57～59页。

