

丛书主编 谷 力



概念主题式 综合实践活动课程系列

小学



游戏课程

主 编 孙 莹

副主编 严善龙

XIAOXUE YOUXI KECHENG



南京大学出版社

丛书主编 谷 力



概念主题式 综合实践活动课程系列

小学游戏课程

主 编 孙 莹

副主编 严善龙



南京大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

小学游戏课程 / 孙莹主编. — 南京: 南京大学出版社, 2013. 12

(概念主题式综合实践活动课程系列 / 谷力主编)

ISBN 978 - 7 - 305 - 12630 - 7

I. ①小… II. ①孙… III. ①游戏课—教学研究—小学 IV. ①G623. 82

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 306576 号

出版发行 南京大学出版社

社 址 南京市汉口路 22 号 邮 编 210093

网 址 <http://www.NjupCo.com>

出 版 人 左 健

丛 书 名 概念主题式综合实践活动课程系列

丛书主编 谷 力

书 名 小学游戏课程

主 编 孙 莹

责任编辑 李鸿敏 编辑热线 025 - 83593947

照 排 南京南琳图文制作有限公司

印 刷 南通印刷总厂有限公司

开 本 787×1092 1/16 印张 18.5 字数 362 千

版 次 2013 年 12 月第 1 版 2013 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 978 - 7 - 305 - 12630 - 7

定 价 48.00 元

发行热线 025 - 83592169 025 - 83592317

电子邮箱 Press@NjupCo.com

Sales@NjupCo.com(市场部)

* 版权所有, 侵权必究

* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购
图书销售部门联系调换

小学游戏课程编委会

丛 书 主 编:谷 力

本 册 主 编:孙 莹

本 册 副 主 编:严善龙

本册编委委员:葛丽霞 郭 静 邢巧荣 刘 暄

本册编写人员:丁钱香 王 溢 周 静 周 娟

高环珊 殷 静 魏建芳 沈志红

刘明艳 胡同艳 王庆花 程婧婧

田 甜 颜雅雯 姚 娟 李 华

李 静 倪 雷 傅蓉慧 孙兴旺

虞敏文 刘晓岚 李林林 潘 华

刘 燕 于靓靓 杨 阒 潘红英

马 敏 张家贵 张 明 阙 薇

吴争妍 袁超珠 卞文洁 吴庆高

胡开贵 董书梅 宋 瑶 张 君

朱国槽 杨小燕 吴永林 赵飞琴

杨 萍

让游戏融入课堂教学(代序)

刘 莅

鲁迅先生说过：“游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天使。”儿童自呱呱坠地到牙牙学语、蹒跚学步，便是在游戏中学习并逐步认知外部世界的。他们在游戏中快乐，在游戏中探索，游戏促进他们的身心发展，可以说，儿童与游戏是密不可分的。我认为，就荦荦大者而言，游戏在教育中具有三大功效。

第一，游戏是在一定规则下的生活体验。这一点，对于孩子的成长意义重大。游戏有角色游戏、表演游戏、小组游戏、体育游戏、语言游戏，等等。其中，小组游戏，可以通过游戏促成小组合作、提升小组动力、达成小组目标。不管哪一种游戏，都有自己的游戏规则。各种行之有效的游戏规则，能让儿童愉快地接受、自觉地遵守，从而养成守纪律、守规则的好习惯。虽然游戏有着这样那样的规矩、约束，游戏也有胜负，胜利了当然高兴，输了也会有失落，但为何不论输赢，孩子们依旧痴迷于游戏呢？因为快乐并非就是无拘无束、随心所欲的。游戏的形式让孩子快乐，游戏的内容让孩子快乐，游戏的结果让孩子快乐，游戏的过程更让孩子快乐，因此，孩子们乐意参与游戏、享受游戏。

第二，游戏是益智的。游戏是培养儿童语言和交往能力的重要途径。儿童在游戏中常常需要将视觉信息、听觉信息，以及主观感受、愿望或要求转换成语言（包括肢体语言），与他人交流沟通，或者根据对方的意图作出语言和行动的反应。在游戏中，儿童与成人、儿童彼此之间双向互动过程中的语言和交往的学习体验随处可见。同时，儿童在游戏中兴致勃勃地学习，乐于探索，把抽象复杂的事物具体化，在娱乐中体验参与和成功的乐趣。游戏让孩子们提高了学习素养，玩游戏“可以改变对有用信息的鉴别，提高并行信息的处理能力和速度，精通于探索非线性的信息形式……完全地改变了对学习的期待”，更好地促使儿童学会学习，增长智慧。

第三，游戏可以促进孩子们的社会性成长。游戏能够有效促进儿童社会交往关系的建构。一种是通过模仿、扮演等方式在游戏中形成的角色关系，另一种是在游戏之外形成的现实伙伴关系，这两种关系为儿童体验和学会人际交往提供了参照体系。在角色游戏中，儿童通过担当各种不同的角色，学习掌握必要的社会技能，开展社会交往，为儿童逐步成长为“社会人”创造了条件。

儿童喜欢游戏，也渴望游戏，这是由他们的年龄特点决定的。如今的绝大多数孩子，可以说从襁褓时起，身边就堆满了各种玩具。在幼儿园，孩子们几乎天天与游戏相伴。但是，当他们进入小学以后，教学活动开始远离游戏，所谓“学习”便越来越走





向了狭义的范畴,逐渐变得枯燥起来。孩子们玩耍的时间越来越短,甚至有的孩子不得不从幼儿园开始就牺牲了游戏时间,许多家长忙于把孩子的玩耍时间变成上这样那样辅导班的时间,也许孩子们恰恰会因此而付出成长的代价。玩耍是孩子的天性,没有游戏的童年该是多么单调和灰暗!儿童的学习,本质上不应该是一件强制而痛苦的事情,而应该是在游戏中愉快地学习。很庆幸越来越多的人们开始关注儿童的成长规律和身心需求,开始思考“游戏与学习的结合”这些话题。为了使学习与游戏很好地融合起来,南京市小学教师培训中心组织综合实践课教师培训班的学员们,通过两年多的时间研究开发了“小学游戏课程”,将素质教育目的、教育内容和教学活动融入游戏中。相信这一课程会得到广大学生的喜爱和积极参与,并能让孩子们在“学习”中体验到“游戏”的快乐!品读之下,我感觉该课程有这样几大亮点:

首先,大力整合课程与教材资源,积极思考并建构了一个主题鲜明、中心突出、涉及多领域多层面,让孩子们感兴趣、乐参与的课程与教学内容架构,既系统完整,又具有延展性和开放性。

其次,转变了教学理念和方法。为了使“小学游戏课程”的学习形式像游戏那样生动活泼,教师们探索了各种教法和教学技巧,灵活运用各种教学手段和媒体,使用生动鲜明的语言和图像等,以丰富而生动的表现形式,帮助学生享受学习、快乐学习。

第三,真正使学习不仅是一个知识增进、能力提升的过程,也能够成为一个充满快乐的过程。教师们通过不懈努力,力求使课堂成为学生快乐自由的学习天地。只有让学生不断品尝学习的乐趣,学习的过程才会是快乐的、自觉的过程。融入游戏的课程教学促进了孩子们动手能力和逻辑思维能力的发展,同时,也让学生学习的过程像游戏活动那样引人入胜,在学会游戏中学会学习、学会思考、学会创造。

“兴趣是最好的老师。”希望我市广大教师有效借鉴本书的游戏活动及教学策略,深入体会其中所蕴含的促进学生生动活泼学习和成长的教育真谛,将学习活动与游戏完美地结合在一起,为孩子们的健康快乐成长作出新贡献!

本来,我到市教育工委任职后,自我规定是不写序的,但为《小学游戏课程》这本成果汇编的价值及内容所吸引,也为市小教培训中心和全体参与课程研究开发的同志们的倾情投入和不懈努力所感动,几度推却之下,还是打破了自己的定例,也是有感而发,为这一探索创新“鼓与呼”吧。

是为序。

2013年10月

在“课程研发”中引领 青年教师专业成长(代前言)

谷 力

—

综合实践活动课程是新课程改革以来实施的一门崭新的课程,缺少相应的课程与教学理论,实施过程中也缺少相应的教学策略,是一门无大纲、无教材、无教法的新课程。一线教师对此存在着很多理论困惑和实践困难。客观上,他们比其他学科的教师更需要帮助。很多从事这门课教学的教师们很少接受过正式培训,也缺少综合实践活动课程的专业修养。正如学员郭静老师所说,他们一般都是采用小学语文课的教案设计方法来备课,采用小学语文课的教学方法来进行综合实践活动课程教学。这种简单迁移小学语文、数学教学方法,忽视儿童综合学习规律的做法,是难以取得小学综合实践活动课程教学应有的质量和效率的。

自2009年春,我们研制的《概念主题式综合实践课程框架》和南京区域推进的《概念主题式综合实践课程的计划和方案》,在全市进行了广泛的宣传与组织。根据南京市中小学生的生活环境、社会经历、知识经验基础,我们选择100所学校,每所学校确立一个探究概念,在全市建构了100个概念主题式综合实践课程。其中,每一个主题概念研究学校,选择一个概念,根据其概念的外延,选定9个板块领域,建构出本概念主题式综合实践活动课程框架,并使之体现多领域、多学科的特点。该课程框架需体现9大整体板块:物体概念的概述(本质、结构、外形、历史、种类、品牌等);使用过程中与活动的关系;与其他物体的关系;与环境的关系;与科技的关系;与经济、生产的关系;与管理的关系;与人类社会生活的关系;与人格及德行培养的关系等等。我们在课程的每一个领域中,再选择确定儿童熟悉的几个概念。这样,一个核心概念延伸9大领域,涉及36个相关概念的概念课程就形成了。我们设计一节课学习一个相关概念。这样,在36节课中,学生认识了36个相关概念,学生由此形成了对核心概念的立体认识。

为了进一步引导全市小学做好概念主题式综合实践的校本课程,课题组与相关学校共同深入研究、修改和完善,如《汽车》和《手》等教师用书、学生用书已经正式出版。前期的理论研究和实践探索为小学综合实践活动课程的师资培训奠定了基础。



二

传统的教师培训往往都是讲座式的。专家的讲座可能会让学员们激动一下,但过不了多久,激动消失了,记忆也随之淡忘。讲座式的培训作用往往只是心头一热,却没能促进教师观念的转变和教学能力的提高。而新近的教师培训增加了课堂教学观摩、教学研习的内容和过程,改善了培训的效果,但是由于学员在培训中的亲身参与和体验次数较少,培训的效果也是有限的,尤其是对于一些农村地区学校的骨干教师。我们认为,真正有效的培训应该是一种教师围绕特定概念目标所展开的理论学习与研讨、教学设计与实践尝试、教学案例与论文撰写、修改与完善等持续较长时间的全面教育和训练。“做中学”是小学科学教育的理念,实际上也应该成为教师培训中好的做法。教师培训中的“做中学”就是“做课程”,即以教师亲自动手探究与实验的方式进行相关课程开发。“做课程”或研发课程,涉及课程主题概念、课程理念、课程框架、教学活动设计、教学案例撰写与修改、教学活动实施等诸多方面。参与“做课程”的工作就是接受一项综合性的教育培训。教师在课程研发和实施的过程中将得到全面而系统的收获和发展。

2011年初,南京市小学教师培训中心举办了综合实践活动课程教师培训班,来自全市各区县普通小学的51名教师报名参加了培训班。这些年轻教师大多数在学校担任语文或数学教学任务,同时兼任小学综合实践活动课的教学任务。综合实践活动课程并不是他们最初的教学专业,大多数学员属于“半路出家”,对综合实践活动课程与教学往往表现出认识模糊、理解不清、教学能力不足等状况。因此,这些学员自身也迫切需要接受一种全新、全方位的专业教育培训。

经研究,我们决定将概念主题式综合实践活动课程的学习和研发作为本培训班的主要任务和目标。培训班开始之初,我们就和学员明确了本次培训的教学任务,即编撰一本概念明确的,学生喜欢、教师教学有用的,高质量的概念主题式活动课程的教材。教师们听完后一阵激动,但同时也心存疑惑。成贤街小学的周静老师说:“参加培训之前,我只知道综合实践活动是一门新课程,对于这门课程的认识基本上处于顾名思义的程度,甚至连它与校本课程有什么区别也分不清楚。‘这是一门怎样的课程’,‘无教材、无教法、无参考怎样进行课堂教学’,‘学生怎样开展活动’,一系列的问题我都无法解答,更别说什么叫作‘概念主题式综合实践活动’了。”

针对教师们的困惑,我们对传统培训模式进行了改进。

第一步,我们将前期研发的小学综合实践活动课的理论 and “汽车”、“手”等课程介绍给学员们,并组织他们观摩相关课程的课堂教学,研讨相关问题,初步认识该课程的理论、结构框架、教学策略、价值目标等,为下一步课程研发奠定基础。

第二步,组织教师集体研讨,形成共同开发的概念课程。在全班学员的共同讨论



下,大家认为游戏更能激发孩子的创造力,会使得孩子更优秀。游戏是孩子们熟悉的一项活动,也是他们喜欢的一项活动,通过各种孩子喜爱的游戏活动,引导儿童思考游戏的规则、游戏的特性,认识游戏的概念内涵。基层教师一致认为,游戏的选题很好,孩子们喜欢,教师们乐教,选题有很广泛的应用性,因此大家在众多备选的概念中选择了“游戏”这个概念。

第三步,大家对“游戏”的课程框架进行了多次研讨、多次修改,不断完善课程框架的完整性和逻辑性。在不同的领域中,游戏呈现出不同的特点。如游戏的种类这一领域,就分为儿童游戏、成人游戏、集体游戏、网络游戏、文字游戏、古代游戏等;在游戏与环境这一领域,又分为室内游戏、户外游戏、地上游戏、空中游戏。我们逐渐认识到游戏在这里不仅是玩玩闹闹而已,还是一个全方位的,涉及经济、文化、科学、环境、管理、道德等方面的立体的概念。

第四步,全体学员自觉认领 36 个概念课程的教案设计和教学尝试。在这一阶段,学员学会了如何使教学设计符合儿童认知规律并符合综合学习特点;如何将教案设计得好玩,让孩子们喜欢;如何引发学生多感官参与学习活动;认识了什么是主题事件教学模式,什么是思维导图,课前、课中、课后的教育关系,等等。老师们在这一环节观念改变的最多、收获的最大。白下区的郭静老师说:“在‘游戏’综合实践活动课程设计中,我渐渐认识到概念主题式综合实践活动课程的内涵,即尊重学生脑科学和思维科学发展的规律,用一个个主题事件,让学生在这一个个事件活动中,通过多感官的参与和体验,让学生学会生活,学会学习。如在‘游戏角色’这一节课中,让学生通过老鹰捉小鸡这种游戏,感受游戏中不同的角色,体会到在不同角色中我们应该遵守的规则,对所获得的感性认识进行思考,并作进一步的归纳、总结、概括、提升,学生认识到我们在不同的社会环境中也在扮演着不同的角色,我们也应该遵守不同角色的规则。在教学过程的设计中也注意到这节课有没有让学生多感官的参与(视觉、听觉、触觉等),有没有多种教学手段的综合使用(文字、视频、网络等),让学生经历一个完整的学习过程:我设问、我感受、我观察、我想象、我思考、我尝试、我反思、我演绎、我总结等。让他们逐步学会将感性经验上升为理性认识,实现抽象思维能力的提高,在这种学习氛围中学会学习。”

溧水区第二实验小学邢巧荣老师说:“我设计的‘创作’、‘赌博’、‘学习’、‘网络管理’、‘游戏消费’、‘空中游戏’这几节课,都给学生上过,他们对于这种全新的课堂教学模式十分喜欢,兴致很高,一节课上完,就追问下次什么时候再上。在课堂中,他们没有沉默,没有冷场,从上课到下课都是那么开心、快乐,每当下课铃响起,他们都不情愿地说:‘哎,怎么这么快下课了!’”

第五步,就是教师们在课堂教学中验证自己的教学设计,教师们分小组进行试教、观摩、研讨、切磋。培训班孙老师也经常将一些学员们的好课推荐大家进行观摩,



实现了相互促进。

第六步,就是修改完善文本,积极为出版作准备。孙老师在全班选择了几位文笔好、思维细腻、教学能力强的教师组成了编委会。为了保证书籍的高质量,他们几乎每周都要到南京市小学教师培训中心来集中,进行反复研讨和修改。这个环节对这些教师的锻炼也是最有效的,他们的理论修养、思维水平、教学设计水平和文字表达水平都得到了明显的提高。看着他们自己的课程研发和教学设计成果,这些青年教师的心中充满着无限的喜悦和快乐。

通过为期一年的培训,概念主题式综合实践活动课程已经被这些教师所理解和认可。周静老师说:“我发现原来综合实践活动课也同样可以上得这样有声有色,让学生如此兴趣盎然。观摩课上,骨干教师的执教风格各有不同,但总能让我叹服他们对概念的多方面的解读,总能让我觅到一些新颖的设计思路,也总能发现许多精心的课堂设计,他们的课堂教学艺术带给我太多的感悟和启发。他们打开的是综合实践活动的一扇窗,却让我看到了一个精彩的世界。”

高环珊老师感慨地说:“当老师这几年,上过最开心的课就是‘游戏’这节课。一节内容丰富的课,由游戏引导,激发出孩子们对这一概念的兴趣,接着通过各种游戏,让孩子们不仅了解了文化知识,更深入内心,指导孩子们要保持积极的心态,拥有健康的人格。这样的课,让孩子们在玩中学,学中玩,潜移默化中影响着孩子,让孩子培养出好的品质。课堂上充斥着孩子们的笑声,眼里都是孩子们的小脸,让人怎能不觉得愉快?与死气沉沉的主课相比,这样的课更加生动。我认为,一节好课,成长的一定不仅仅是孩子。在收集资料、准备游戏、备课、讨论的过程中,老师也在成长,只有丰富了自己的知识储备才能满足孩子们的知识需求。”

邢巧荣老师激动地说:“作为一名普通的小学老师,我们平时很少做研究,更不用说是研发课程了。我们总觉得研究是那些学问高深的硕士、博士、院士的事,和我们没有关系。这次我们参与了课程学习和研发活动,谷主任从头到尾一直参与讨论,参与指导,使我们对做研究有了不一样的认识。我们认识到原来只要肯学,愿意参与研究,我们普通教师也可以的。一次次的讨论、修改、教学实践,甚至语法、标点的修改都使我们感受到做研究一定要严谨,要有耐心、细心,要有决心、有信心、有恒心,要反复实践、反复修改,才能取得成功。作为一名教师,我在研发过程中学到了很多。而我的学生在我研发设计的过程中给予了我很大的帮助和灵感,同时他们也从中得到了成长。”

三

课程的研发过程使得我们对教师的教育问题有了很多新的认识。

首先,我们认识到,课程研发活动就是一种新型教师培训,也是教师培训中心一



项新的职能。教师培训中心不应该仅仅从事教师培训课程与教学活动的组织工作,而且还应该致力于新的教师培训课程资源的研究、开发、出版、宣传和推广工作。教师培训中心应不断地开发出助教助学的新手段和新的课程教学资源,并通过不断的宣传,来逐步推广课程资源与成果。

第二,我们认为,普通教师专业成长的过程,应该是一种先模仿,再模仿创新,最后实现教学创新的过程。针对面广量大的一线普通教师,我们不是强调教师们首先去设计优秀的教案,课堂教学出彩创新,而是应该要求他们首先向优秀教师学习,参考优秀教师的教案,模仿优秀教师的教学,领悟优秀教师的理念,在模仿学习教学中提高自己的课堂教学水平。教师的专业发展需要借鉴和模仿学习大量的优秀课程教学资源,而实际可供参考的优秀课程教学资源还是缺乏的。因此,开发优秀课程教学资源还是非常紧迫的。

第三,我们认为,青年教师是教育发展的生力军,也应该是教育培训的重点。他们有充沛的精力,有不断学习的欲望,他们有向上之心。农村青年教师较城市教师可能科研能力弱一些,但他们内心求发展的愿望比城市教师更强烈。一旦选定目标,他们就会更加努力地追求,研究更有韧劲,更能够坚持并获得成功。

第四,制约普通学校青年教师和农村青年教师发展的重要原因在于他们缺少专业发展的项目引领和专业人士引领。如果市和各区教师研训部门能创建更多的项目平台,教学专家们能给予他们更多手把手的辅导、帮助,这些青年教师在专业发展的道路上应该进步得更快。

目 录

让游戏融入课堂教学(代序).....	1
在“课程研发”中引领青年教师专业成长(代前言).....	1
第一单元 游戏综述.....	1
第一课 游戏角色.....	3
第二课 玩.....	9
第三课 游戏器械	14
第二单元 游戏种类	23
第一课 儿童游戏	25
第二课 大人游戏	33
第三课 集体游戏	40
第四课 网络游戏	48
第五课 文字游戏	56
第六课 古代游戏	64
第七课 节日游戏	71
第八课 外国游戏	80
第九课 民族游戏	87
第三单元 游戏活动	93
第一课 学习	95
第二课 思维活动.....	103
第三课 创作.....	110
第四课 工作.....	116
第五课 运动.....	122
第六课 魔术.....	130
第七课 狂欢.....	138
第八课 赌博.....	144



第四单元 游戏与环境	151
第一课 室内游戏	153
第二课 户外游戏	160
第三课 地上游戏	166
第四课 空中游戏	173
第五单元 游戏与经济	179
第一课 游戏消费	181
第二课 游戏室成本	189
第三课 马场经营	196
第六单元 游戏管理	201
第一课 校园游戏安全	203
第二课 网络游戏安全	209
第七单元 游戏生活	217
第一课 棋中人生	219
第二课 牌中休闲	227
第三课 垂钓乐趣	232
第八单元 游戏与人	239
第一课 普通人游戏	241
第二课 名人游戏	247
第九单元 育人游戏	255
第一课 创意游戏	257
第二课 协作游戏	263
第十单元 游戏概念的整理与总结	269
第一课 游戏概念的综合	271
后记	278

第一单元 游戏综述

课程单元活动名称:游戏综述

课程单元说明

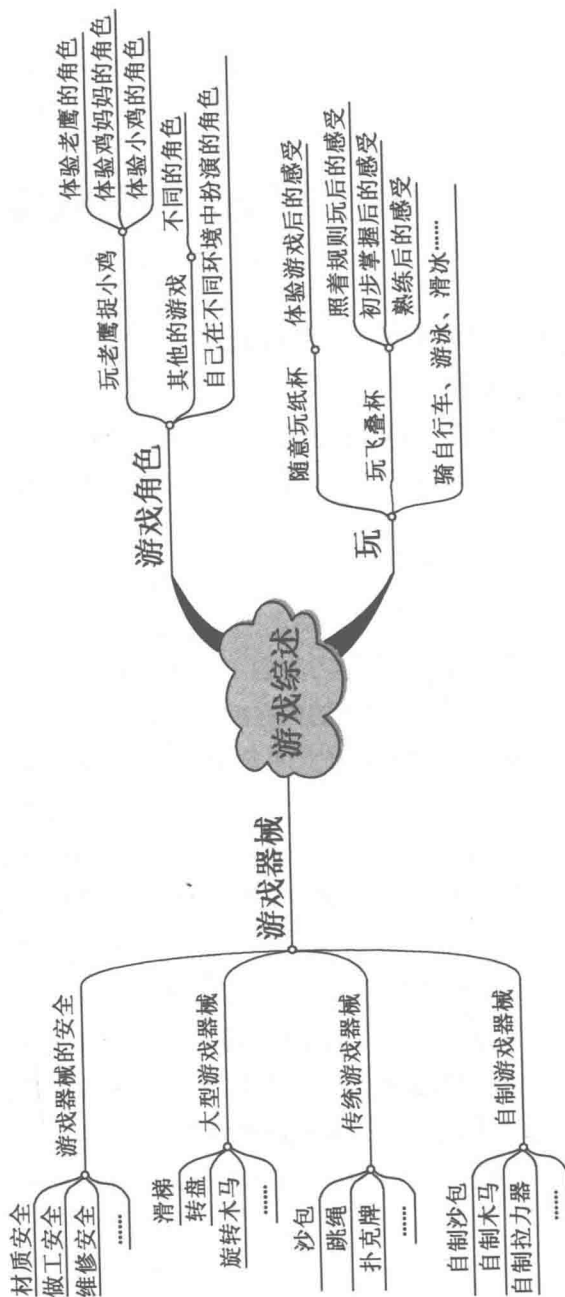
“游戏综述”包含“游戏角色”、“玩”和“游戏器械”三个方面的内容,这三个方面的内容又为整个“小学游戏课程”提供了学习基础。因为本课程所有的活动都是借助于游戏展开的,通过“游戏综述”的学习,学生知道在游戏中“扮演的角色,怎样玩,玩什么”,从而为后面的游戏学习做好准备。我们常说孩子们在玩的过程中,体验的世界是“整体的世界”,因此综合实践活动主题的选择应该从“整体”上去考虑。在“小学游戏”这门课程中,我们的概念学习包含了学生本人、社会生活和自然世界,所有主题的探究都体现了个人、社会、自然的内在融合,体现了科学、艺术、道德的内在整合。

在教学过程中,游戏的活动空间是开放的,部分活动是在学校“教室”里完成的,部分活动是在大自然“教室”里进行的,部分活动进入互联网“教室”,在虚拟的空间自由穿梭。学生的生活由个人、社会、自然等基本要素构成,这是一个复杂关系的整体,学生通过对这些复杂关系的处理,提升自身素质。我们面向每一个学生的个性发展,并且尊重每一个学生的特殊需要。就过程而言,我们培养学生团结协作、善于思考、勤于动手、乐于交流的良好习惯,学生能够就自己的活动体验向别人阐述自己的见解,从而促进学生与学生之间的知识交流,并为行动做好指导,最终知行合一!

这些游戏活动的对象不仅仅是学生,还需要更多的社会人参与,如家长、教师、社会工作人员等等。既然是综合实践活动课程,就需要综合所有的学科课程,综合各种研究方法,只有这样,学生才能够真正地做到综合运用知识,并且学以致用。



课程生长树





第一课 游戏角色

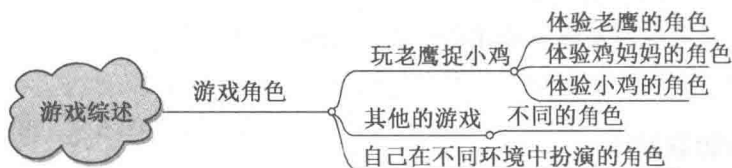
领域: 游戏综述

相关概念: 游戏角色

主题事件: 我和同学一起玩“老鹰捉小鸡”游戏

一、教学背景

本节课是“游戏综述”中的第一个环节,通过我和同学一起玩“老鹰捉小鸡”的游戏,让学生了解在不同游戏中每个人担任的角色的不同,遵守的规则也不一样,从而了解在游戏中不同角色需要遵守不一样的规则,以便于学生正确体会游戏与角色的关系,为后面的学习打下基础。



角色:通俗地说就是“身份”的意思。角色渗透于生活的各行各业,每个人在不同的环境中都扮演着不同的角色,如“路路”在父母面前是女儿,在爷爷奶奶面前是孙女,在老师面前是学生……

二、学生学习力达成度

我想:课前学生愿意参加老鹰捉小鸡的游戏,对游戏角色产生浓厚的兴趣。在游戏中,有哪些角色呢?不同的角色应该遵守的规则一样吗?担任不同的角色有什么不同的感受呢?课后学生想去了解除了游戏里的,我们还担当了哪些角色。

我会:学生学会扮演不同的角色来进行老鹰捉小鸡的游戏,学会流利地向他人介绍不同角色应该遵守的规则,学会观察不同角色间应该如何合作,学会思考自己在不同环境中还扮演着什么角色。

我知:每种游戏中,不同的角色有不同的分工,需要遵守不同的规则,但是角色之间又是相互合作的。

三、教师教学重点与难点

1. 教师引导学生通过游戏“老鹰捉小鸡”体验不同的角色,明白不同角色应该遵



守不同的规则。

2. 教师教育并引导孩子迅速适应角色要求,扮演好指令的角色,通过游戏的设计,让学生了解不同角色既需要遵守不同规则,又需要相互合作。

四、教学方法

视频展示、体验思考、讨论交流、自主探究。

五、教学课时

一课时。

六、教师课前准备

老鹰捉小鸡游戏的相关图片、表格资料;课前把全班分为6人一小组,选好组长。

七、学生课前准备

我感受:和父母一起进行一次家庭大扫除的活动。

我了解:了解我、爸爸、妈妈在大扫除中分工的情况。

我思考:

1. 为什么大扫除中要进行分工?
2. 我打扫卫生时要注意些什么? 如何去做?
3. 我思考游戏活动中是否与家庭打扫卫生一样有分工?

八、教学过程设计

【教学过程设计总体思路】

全班通过一起玩老鹰捉小鸡游戏,在小组中扮演不同的角色,而且体会每个角色的规则和要求,然后交流、总结自己所经历的游戏中的感受,并能体会到其他相似游戏中的不同角色。

【教学空间与布置】

教学地点安排在教室里。6人一小组的座位。张贴一些同学们经常玩的游戏的名称卡片,以便后面开展活动时小组选取卡片用。

(一) 热身阶段

我发现

歌曲导入《丢手绢》(http://play.baidu.com/?__m=mboxCtrl.playSong&__a=10493870&__o=/song/10493870_playBtn&fr=new_mp3||www.duba.com#loaded)。

同学们,听过这首歌吗? 让你们想起了什么?

我思考

作为一名小学生,我们每天的生活丰富多彩,其中游戏是我们生活的重要组成部分