



教师口袋书
POCKET PAL

学习原来如此有趣

Making
Learning Fun

英国第一龄大学 著
(University of the First Age)

沈丽新 译



教育科学出版社

Educational Science Publishing House



1517555

教师口袋书
POCKET PAL

学习原来如此有趣

Making
Learning Fun

英国第一龄大学 著
(University of the First Age)

沈丽新 译



淮阴师院图书馆 1517555

教育科学出版社

· 北 京 ·

出版人 所广一
策划编辑 谭文明
责任编辑 郑 莉 欧阳国焰
责任美编 刘 莹
版式设计 徐丛巍
责任校对 贾静芳
责任印制 曲凤玲

G442/73

图书在版编目(CIP)数据

学习原来如此有趣 / 英国第一龄大学著 ; 沈丽新译. —
北京 : 教育科学出版社, 2012.5

(教师口袋书)

书名原文: Making Learning Fun

ISBN 978-7-5041-6479-7

I. ①学… II. ①英… ②沈… III. ①学习方法 - 教
学研究 IV. ①G442

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第084759号

北京市版权局著作权合同登记 图字: 01-2011-8122号

教师口袋书

学习原来如此有趣

XUEXI YUANLAI RUCI YOUQU

出版发行 教育科学出版社

社 址 北京·朝阳区安慧北里安园甲9号

邮 编 100101

传 真 010-64891796

市场部电话 010-64989009

编辑部电话 010-64989527

网 址 <http://www.esph.com.cn>

经 销 各地新华书店

制 作 北京博祥图文设计中心

印 刷 北京昊天国彩印刷有限公司

开 本 101毫米×199毫米 40开

印 张 2.5

字 数 100千

版 次 2012年7月第1版

印 次 2012年7月第1次印刷

印 数 1-5 200册

定 价 20.00元

如有印装质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换。

目 录

前言	2
让自己更强大	
哇！我拥有强大的能力！	4
大脑需要什么	6
多元智能	8
识别多元智能	10
学习优势和弱势	12
我相信	14
我相信——从中我能得到什么？	16
现在我感觉如何？	18
温度检测	20
团队激励	
破冰游戏：了解名字	22
初步了解你	24
给学生分组	26
团队建设活动	28
团队挑战	30
团队评价	32
记忆和思考的乐趣	
记忆和记忆方法	34
更多记忆乐趣	36
想象：一图胜千言	38
想象：联想	40
主动复习：身体游戏	42
主动复习：对错快快跑	44
找到那个人	46
有多少种复习方法	48
戏剧式的复习	50
戏剧在学习中的作用	52
无限创意	54
这是一个谜！	56
视觉图	58
实体模型	60
涂鸦之乐	62
新课引入的乐趣	64
拼写乐趣	66
数之大乐	68
考试之乐？！	70
自我放松	72
学习环境的利用	
幽默	74
实物学习环境	76
使用音乐	78
提问环境	80
视觉谜题	82
词语游戏和猜谜游戏	84
逻辑和数字智力游戏	86
闲暇时间的游戏	88
健脑操	90
脑筋急转弯	92
挑战框架	94
参考文献	96

前言

学习是一个既困难又充满挑战的过程，大概没有人会说学习很容易。学习是思想、感觉和行动三者相互作用的复杂过程。如果我们能知道从哪些方面可以获得比较多的正面情绪，并且能更多地付诸实践，那么，这样的学习效果会更好。

本书是一本寓学于乐的小手册，它提供了很多课堂游戏实例和课堂教学观念。读者能从本书中学习如何与他人相处、如何记忆与思考，也能够学习到让自己更自信的技巧。毫无疑问，我们的生活应充满欢笑，而阅读本书能够给你带来学习之乐。开展充满活力的学习活动，能够帮助我们达到最理想的学习状态。本书中我们初步探讨了丰富多样的学习方式，读者可借此进一步寻找或探究适合自己的其他可行的学习方法。

本书由四个部分组成。

第一部分是认识自己。只有了解自己才能更好地激起对学习的兴趣，我们也乐于在惊叹中不断发现自己的学习潜能。

第二部分是学习和他人相处。学习是一种社会行为，虽然不是每个人都能适应团队学习，但在合作学习中，我们能学到更多。学习也会变得更有趣。

第三部分是关于记忆、思考和活动的板块。在游戏、活动中学习能使学习的科目和主题变得更有趣。

第四部分是关于学习环境。良好的学习环境可以帮助我们在有趣的活动中开展更深入的学习。

第一龄大学 (University of the First Age) 是一个国家慈善机构，它同年轻人合作并为其提供充满挑战性的丰富的学习活动。它旨在提升学习者关于学习“什么”、“从哪里学习”和“怎样学习”的思考。它倡导在合作学习中培养能力，激发学习者的潜能。

我们无法探寻到所有问题的答案，但是我们乐于尝试，鼓励学习中的行动研究。

最后需要说明的是，本书所提及的所有教学活动都已在实践课堂中得以践行！

永远记住这句话……感到有趣的学习是最有效的。

——彼得·克兰 (Peter Kline)



想快速、有效地学习，你得去看，去听，去感受。

——托尼·斯托克威尔
(Tony Stockwell)



1 让自己更强大

观点

哇！我拥有强大的能力！

我们的大脑是令人惊奇的，研究大脑会有效促进我们学习。有关脑研究的成果正在以令人难以置信的速度积累着，但在学习上我们要谨慎使用。关于人脑被开发了多少，流传着很多统计数据。例如人们比较信服我们只使用了 10% 的脑细胞，事实上究竟是多少，我们并不知道。

不管怎样，普遍被认可的一种观点是我们低估了我们所拥有的潜能，有时我们没能很好地激励我们的孩子，怀疑他们所具有的潜能。探究大脑是非常有趣的，这能帮助学生意识到：其实他们拥有更大的潜能。如果能让学习变得有趣，我们还得认识到，我们的大脑受许多因素的影响，如饮食、睡眠时间、生活和工作中的压力以及大脑对不同刺激的不同反应。

在让学生了解大脑这一部分，我们会向他们介绍大脑所拥有的潜能。如果学生对自己大脑拥有的潜能感到兴奋和惊奇，他们才可能理解怎样学习更高效。我们刚出生的时候，只有三分之一的脑细胞是处于工作状态的，其余的脑细胞通过学习不断被激活。然后我们会经受“修整”脑细胞的过程，这个过程一直持续到二十多岁。整个过程概括说来就是——运用或者丢弃脑细胞。

我们现在仍然很不了解大脑，有关大脑的新发现不断让我们感到兴奋和惊奇。但是有力的科学研究足以使好教师相信：每一个孩子都有能力取得成功。

让学习变得有趣与学习者自身的自我激励能力有关。学习者了解自己的强项与弱项能帮助他们找到很多适合自己的学习方法。有趣的方法之一是惊叹于头脑的力量，改变对智力的看法。

应用

👉 把数字“1”给一个学生，然后请他站到班级前面。举着数字“0”的学生们依次过来加入他。同时你要告诉其他学生，当他们认为组出的数字是每个人出生时候的神经元（脑细胞）数目的平均值时，就赶快把手举起来。当数字达到1000000000000——一千亿的时候活动停止。或者把数字“1”和大约20个“0”围着教室贴起来，告诉学生站在他们认为正确的那个数字的旁边。再或者给各组一些数字，让他们拼出他们猜想的那个数。这些活动结束后要告诉学生，当神经元受到刺激的时候，它们之间能够建立联结；如果我们持续给予刺激，就能不断加强这些联结。

👉 想象教室是一个巨大的脑部，每个学生是一个脑细胞（神经元）。请大约三分之一的学生起立，想办法把彼此“连接”起来——，例如，用手拉手的方式模拟在相互之间传递电子脉冲，或者用说出“连接”的方式。然后让班级里剩下的学生起立，让他们之间也彼此连接起来——他们能领会跟第一批学生的不同之处吗？如果你让学生们用说话的方式进行连接，你还会听到这种区别。

👉 拓展：学生年龄越大，越能了解更多有关大脑的令人惊奇的事实，让学生分组探究大脑的力量，并在海报上展出他们各自认为的令人惊奇的研究结果。另外一种拓展方式是让高年级学生向低年级学生展示他们的探究发现，以此加深低年级学生的印象。

观点

大脑需要什么

我们都知道，优秀的运动员必须身体健康。他们必须吃得好、睡得好，还要努力训练。那么，要想学得好，你就需要好好照顾你的大脑。

你可以通过以下方法提高你的脑力：

- ❖ 保证充足的睡眠。大脑需要时间处理白天接收的信息。
- ❖ 多喝水。缺水会导致头痛和疲劳。这里的“水”并不是指茶、咖啡或者碳酸饮料等。它就是指纯净的 H_2O 。
- ❖ 均衡饮食。多吃“健脑”食品，像鱼及绿色蔬菜确实有帮助。
- ❖ 通常情况下运动对大脑大有益处。你吸入的氧气中，有 20% 是供应给大脑的，所以规律性的有氧运动非常重要。运动还能改善你的情绪，有助于缓解压力。
- ❖ 避免摄入过多的巧克力、咖啡、糖、碳酸饮料以及含有食品添加剂和酒精的食物。这些食物对大脑是有害的，它们会干扰细胞之间的信息传递。

应用

“学习书包游戏”是一个非常有效的导入性教学活动，但是功效却跟复习活动一样好——也很适用于集体活动。这个活动能够帮助学生建立自己的“学习工具箱”。基于对大脑的了解，我们可以事先在书包里放入某些对学习非常有帮助的物品。

可以请志愿者过来，让他们先摸一下书包里的东西，再把其中一件取出来。接着，让他们站在前面举起取出来的物品。问问该志愿者或者班里其他学生，他们怎样看呈现的物品。

我们可以把下列物品放在书包里：

- ✎ **香蕉** 这是特别好的健脑食品。
- ✎ **瓶装水** 为大脑补水是智能学习的必要条件。
- ✎ **唱片** 音乐能够帮助我们学习。
- ✎ **比色图表 / 整套彩色水笔** 大脑喜欢色彩。当我们记忆学习内容时，用彩色笔画出加以强调会很有效。
- ✎ **地图** 我们需要了解我们将要去哪里，我们需要设立目标。大脑也喜欢将我们的学习内容和方法以图的形式呈现。
- ✎ **绳子** 我们的大脑是有社会属性的，需要跟其他大脑互相交流、传递信息。可以让两名学生分别抓住绳子的两端，感受信息的传递。
- ✎ **剪好的大笑脸** 笑脸符号意味着积极的观点和态度。相比认为自己不行，暗示你的大脑你行，这样更能促使你做好事。
- ✎ **枕头** 充足的睡眠对学习来说非常重要。
- ✎ **照相机** 大脑喜欢图片，它每小时能够识别多达35000张影像。
- ✎ **运动鞋** 运动对学习非常有好处。坚持按时锻炼很重要。



观点

多元智能

根据霍华德·加德纳（Howard Gardner）教授的理论，我们至少拥有8种让我们变聪明的不同方法。他谨慎地使用了“智能”这个词以区别于我们过去常用的“智力”这个概念。这一系列智能可以在任何群体内出现，认识到这一点很重要。因此不要每节课上都盲目地为某一项智能提供不同的活动；而要在学习主题或计划上考虑到所有的智能，并最好布置不止涉及一种智能的学习任务。

并不是所有的研究者都同意霍华德·加德纳的观点，但是，当学生们经常被别人认为很笨或者他们自己也觉得自己很笨的时候，多元智能理论能够给他们很大的鼓励，让他们认为自己在其他方面是聪明的。探索多元智能的奥秘是非常有趣的学习活动。它能帮助学生思考可以在某个学习难点上发挥哪种优势，用有趣的方式来完成学习，例如可以将一些数学知识编成一个绕口令。

加德纳的多元智能分类如下：

- | | |
|-------------|----------|
| ❖ 人际交往智能 | ❖ 自然认知智能 |
| ❖ 自我认知智能 | ❖ 语言智能 |
| ❖ 数学 / 逻辑智能 | ❖ 身体运动智能 |
| ❖ 音乐智能 | ❖ 空间智能 |

记住，每个人都同时拥有这八项智能，尽管其中有些智能会比其他智能表现得更突出，但很少有人仅拥有一项最突出的智能。按照加德纳的理论，所有的智能都是可以得到发展的，因此提供包含对这一系列智能开展训练的活动，将使学生们有机会去尝试和发展那些并不是他们强项的智能。

应用

下面是多元智能活动的一些例子。

法语歌曲 / 说唱

学生把他们将要学习的 20 个法语单词列出来，然后选择一个他们喜欢的曲调，用这 20 个单词编成一首歌或者一段说唱。学生也可以用英语将这些法语单词串联起来。当他们能够流利地唱出时，就可以在班里其他学生面前表演一下。

历史故事或地理故事

学生列出某个历史主题或者地理主题的关键词。如果该主题的时间顺序很重要，例如以年代为顺序，那么学生最好能够按照那个顺序排列这些词。然后请学生写一个故事，故事要包含所列的全部关键词，还要尽可能的有趣、悲伤或者荒诞。让他们大声读出故事，突出关键词时通过表演动作呈现。

有关音乐或科技的拼图

学生先列出相关的关键词，并且写出每个词的定义。然后让大家把关键词和定义都写到卡片上，并加上图解、涂上颜色。接着对卡片进行裁切，制作成拼图。在拼图里，关键词要同定义分开。最后，相互交换拼图，看谁完成得最快。

数学卡片

每个学生需要四张卡片。在每张卡片的四条边上，请大家写下：

- ☞ 需要了解的规则或方法。
- ☞ 需要这些方法解决的示范性问题。
- ☞ 四到五个他们自己想出来的其他问题。
- ☞ 这些问题的答案。

可以给卡片增加颜色或者卡通图案，让卡片变得更有趣、易记。然后将所有卡片混合起来，看看其他学生是否能将问题和方法、答案和问题匹配起来。

英语街

准备好一本小说。让学生列出小说里的主要人物，然后写出关于他们的一些关键词。学生可以想一想自己居住的街道，然后想象小说中的那些人物就生活在这里——是一家人的要安排住在一起。然后画一张街道平面图，标出谁住在哪儿。学生们可以想象自己在这条街上散步，一路上依次遇到小说中的各个人物。学生也可以为了一本诗集来作这样的想象。

识别多元智能

虽然没有人会仅仅依赖八项智能中的一项，但我们每个人还是想知道哪一项是自己的优势智能，并乐于去发现。了解自己最擅长哪种智能对个人而言非常有用，对于教师来说，了解哪些智能在他们所教的学生中占优势地位，将对教学非常有帮助。但要记住，当我们发展新的技能时，智能是会改变的，因此个体和团队的自然本性改变得非常迅速。另外，尽管充分发挥我们的长处是非常重要的，但我们也不能一味地开展那些仅跟我们的优势智能有关的活动，还要尝试开展一些涉及其他智能的活动，这样才有助于其他智能的发展。

现在有许多可用的智能测试问卷，你可以用它来确定你自己和学生们的优势智能。有些在网上就可以找到。这些测试大多是基于被试对一些陈述的反应，如“我喜欢通过倾听他人的方式来学习”、“当我听音乐的时候，我能听出其中的乐器”。可以对这些陈述赋予1~5的分值，也可以用“同意”或“不同意”来表示。

但是，这些测试只是提供了被试在某一特定时期的智能特点；对这些测试题的回答其实是非常主观的，而且有可能天天都会改变，这取决于被试是否愿意参与这项活动。另外，测试中的陈述并不能完全涉及每一项智能的所有细微之处。但不管怎样，这样的测试还是非常有趣的，而且很快能完成。在讨论多元智能的时候，做这样的一份测试还是非常有意义的。在开始测试前，可以先选择一些古今名人，讨论一下他们哪些方面的智能比较突出。

应用

体验多元智能

另外一种让学生反思自身智能优势的方法是给他们一些简单的任务，然后问一下哪些任务让他们感到最安心，哪些任务感到最不舒服。具体可以把这些任务设定为一系列的工作岗位，然后请学生以小组的形式从不同的位置开始任务，并且在一定的时间后必须开始下一个任务。给学生一小段时间考虑能帮助他们快速思考如何着手完成任务。

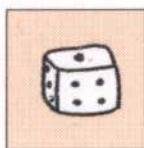
可以试试下列这些任务：



人际交往智能——看一些展现人物冲突的场景图片，并说说场景中发生了什么问题，该如何解决；或者进行角色扮演重现场景，并解决问题。



自我认知智能——想象你搭乘的船遇难了，你被困在荒岛。请写出或口述你在荒岛上一天的活动。



数学 / 逻辑智能——数学难题精选。



音乐智能——听一段器乐演奏的录音，识别演奏的乐器，并且试着给这段音乐取一个题目。



自然认知智能——对一堆植物和动物图片进行适当分类。



语言智能——看看能从一个很长的单词联想出多少个单词，如“PHOTOSYNTAESIS”（光合作用）。



身体运动智能——将手伸进一个不透明的箱子里，通过触摸去识别摸到的物品。



空间智能——在两张几乎相同的图片中识别不同之处，或根据示意图在房间里寻找藏起来的物品。

人体柱形图

沿着一面墙贴上描述每项智能的大图。当学生试过所有的活动、清楚自己的优势智能后，站在他们认为最能代表自己优势智能的那张图片前面，形成一幅人体柱形图——（从这个柱形图能清楚看到自己班上学生的智能分布情况）。

观点

学习优势和弱势

如果我们知道自己在学习上哪些方面比较擅长、哪些方面比较薄弱，我们就能够获得更多的学习乐趣。因为了解我们的学习优势和弱势，能够帮助我们在学习中更好地扬长避短。这些优势和弱势可能与我们的学习方式或者个性有关，但也不是必定相关。现在有很多关于学习风格的调查问卷，虽然这些问卷有许多值得商榷的地方，但调查结果也似乎在建议我们应谨慎选择学习方式。

但不管怎样，分析自己的学习优、弱势及学习风格总是值得的，而且这个过程会非常有趣并充满活力。

小贴士

不要在学习方式上给学生贴标签，例如：“哦，他是个身体运动智能型学习者。”这只能带来更多的限制；而且也没有证据表明，这样可以提高教学效果。教师应该让学生明白学习的复杂性，并在理解过程中不断获得提高，这才是秘诀所在。

应用

起立并交换位置

这个游戏要求学生围成一圈坐好。教师大声说一句话，如果大家同意这句话或者认为它适用于自己，就站起来并快速与其他人交换位置。这个活动充满活力且能快速复习知识，并且能够很好地打破课堂上的沉闷气氛。

围绕这一观点，教师的陈述可以是以下内容：

起立并交换位置

- 如果你喜欢自己动手制作东西
- 如果你在完成作业时有困难
- 如果你在学习时喜欢听音乐
- 如果你更喜欢独自完成任务
- 如果你喜欢直奔问题
- 如果你想知道你为什么现在正在做某事（同时出示一张大图片）
- 如果你难以集中注意力
- 如果这个游戏能够帮助你形成思维导图

这些陈述可以涉及学习技巧和兴趣爱好，这样教师和学生都能够发现学习中需要关注的方面。教师在设计这些陈述语句时，可以增加一些趣味性。例如说“如果你喜爱某某流行乐队/歌手请起立并交换座位”或者“如果你喜欢某某足球队请起立并交换座位”等。

梦想它，
相信它，
实现它！



观点

我相信

现今有些研究非常有价值——关于积极自我认知的作用及关于消极信念如何限制我们的潜能发挥。许多通俗心理学读物的介绍让这些研究变得更容易懂。同时要知道，对于成功学习而言，有时失败和困难必不可少。问题是，我们如何“定位”我们的学习，如何对待学习中的困难。

如果我们能够理解、挑战、重塑我们的自我认知，学习的乐趣和积极性就会提高。我们头脑中小小的声音会发挥巨大的作用！因此，形成习惯非常重要。我们必须鼓励自己和学生乐于进行自我认知。

能够为此观点提供很好的佐证的是：所有具有世界一流水准的体育界、艺术界和从事其他职业的人士之所以能够成功，就是因为他们在这方面比任何人都练习得多！