

Games

(美) 玛西娅 L. 泰特 著

美国名师 游戏教学

本土化应用

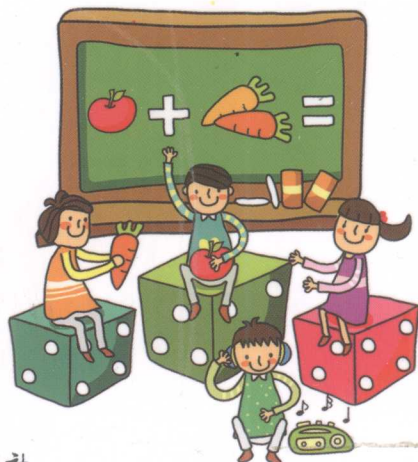
幼儿园

(教学手册)

译丛主编：胡庆芳 程可拉

本书编译：胡 珍 瞿 菁

本书审校：胡庆芳





师工程
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)

幼儿园

译丛主编：胡庆芳 程可拉
本书编译：胡 珍 瞿 菁
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：幼儿园/（美）玛西娅 L. 泰特（Marcia L. Tate）著；胡珍，瞿菁编译. —南京：江苏凤凰教育出版社，2015. 8

ISBN 978-7-5499-4405-7

I. ①美… II. ①玛…②胡…③瞿… III. ①学前教育—教学参考资料 IV. ①G613

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2014）第 212422 号

- 书 名 美国名师游戏教学本土化应用：幼儿园
译丛主编 胡庆芳 程可拉
本书编译 胡 珍 瞿 菁
本书审校 胡庆芳
责任编辑 刘丹丹 雷利军 祁篆萍
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 10
字 数 134 千字
版 次 2015 年 8 月第 1 版 2015 年 8 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5499-4405-7
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“培养学生学习兴趣和爱好”，“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学策略：

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与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

语言艺术

- “可爱的字母” 抓牌配对 / 3
- 押韵宾果游戏 / 8
- 故事中的机智问答 / 13
- 精彩的单词记忆游戏 / 17
- 听我说 / 20
- 跳房子 / 24
- “照我说的做” 图案组合 / 28

数 学

- 老师，我们可以吗 / 35
- 沙袋抛靶子 / 39
- 烫手马铃薯接力赛 / 43
- “马戏团的大帐篷” 桌面游戏 / 47
- 拍照片！排序游戏 / 53
- “野餐打包” 找食物 / 58

科 学

- 忙碌的蜜蜂 / 67
- 嗅觉记忆趣味游戏 / 72



目录

起锚! 划船比赛 /75

酷啦啦花园 /80

趣味天气猜谜 /84

社会

节日聚会宾果 /91

“社区工人”我的职业 /95

美国知识问答 /98

公民圈 /103

“我家小镇”寻宝游戏 /107

“年头到年尾”团团坐游戏 /111

玩具接力赛 /115

体育、美术 和音乐

仓房场上 /121

松鼠爬树 /126

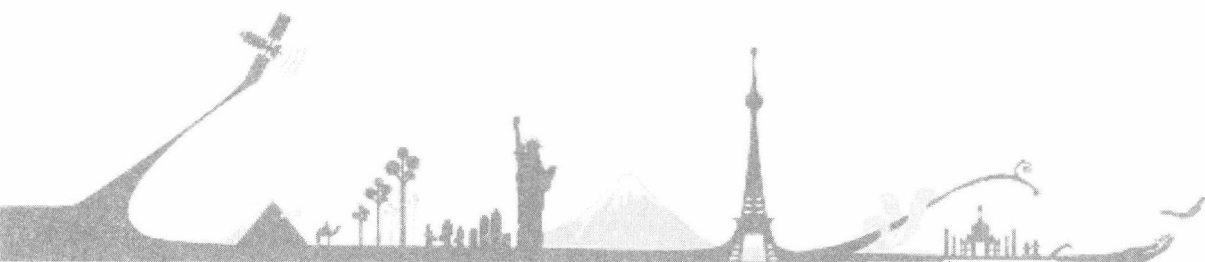
跳越小河 /130

给我画张画 /133

画画猜谜 /136

镜子, 镜子挂墙上 /139

编译者后记 /142



语

言

艺

术



“可爱的字母”抓牌配对

游戏目标>>>

让学生识别匹配到的字母、图片和单词。

游戏步骤>>>

在这项活动中，学生需要通过团队合作来创作他们各自的字母游戏卡片。在游戏过程中，学生可以练习书写字母的大小写形式，还可以为每一个字母找到与之相对应的图片和单词。学生使用自己书写的卡片，可以玩与传统的抓牌游戏相似的字母配对游戏。



游戏材料

- ◎ 每个团队准备
- 78 张空白卡片
- ◎ 旧杂志
- ◎ 记号笔
- ◎ 蜡笔
- ◎ 剪刀
- ◎ 胶水
- ◎ 记录纸

1. 游戏之前可以先进行热身活动：根据不同的字母，让每位学生想一个以此字母开头的单词。在所有学生都完成这项热身活动后，把全班学生每 3~4 名分为一组，进行分组活动。

2. 每组分发一套 78 张的空白卡片、旧杂志、记号

笔、蜡笔、剪刀和胶水。教师协助各组在 78 张卡片中数出 26 张，分发给组内各个组员，确保每个组员都有卡片，每个组员手上的卡片数量不一定要相等。

3. 每组学生在步骤 2 中分发的 26 张空白卡片上，分别写上字母的大小写形式。比如，第一个学生在第一张卡片上写 Aa，第二张卡片上写 Bb，直至 Ff，则第二个学生就从 Gg 开始写，依次往下，直至 Zz。

4. 学生根据刚才写的字母，继续制作与此字母相对应的图片卡和单词卡。教师为学生示范，以字母 Aa 为例，先在一张空白卡片上写下“Aa”，在第二张卡片上写上单词“apple”，再找一张苹果的图片粘在第三张卡片上。

5. 确定每个学生都知道如何完成以上的步骤后，让每组学生完成他们手中的 78 张卡片。他们可以从杂志上剪下需要的图片或者从网上下载。



6. 当每组学生完成 78 张卡片后，教师需要告诉学生如何进行“可爱的字母”抓牌配对游戏。让学生明确，本次游戏的目的是收集一系列的字母卡、图片卡和单词卡，并且进行配对。首先要求学生在制作完成所有卡片后，将它们全部打乱，并且把卡片翻过来，白底朝上，然后发给每位学生 7 张，将其余的卡片面朝下堆在一起，放在桌面中间。在完成以上的工作后，教师可以向



学生展示如何进行游戏。

7. 教师边做示范，边向学生解释如何进行游戏。

(1) 向学生展示整理卡片的方式，即先将卡片一张接一张放好。

(2) 整理出手中已经成套的卡片，即字母、图片和单词已经配对的三张卡片，面朝上，放在面前。

(3) 选择自己手中的一张卡片，比如，一张画有苹果的图片卡，然后问队友是否有与 A 有关的卡片。如果队友手中有相关的卡片，则必须出示，不管是写有 Aa 的字母卡或是写有 apple 的单词的卡。

(4) 如果你从任何一位队友那里得到了相关的卡片，则必须继续刚才的做法，进行下一张卡片的询问。如果没有队友有与 A 相关的卡片，你就要说：“可爱的字母，抓牌配对。”然后从中间卡片堆中抽取一张卡牌。然后轮到下一位队友如此循环。

(5) 每当一位队友集齐了一套卡片后，要将卡片面朝上放置。

(6) 当所有的 26 套卡片集齐后，游戏结束，谁获得的卡片套数最多，谁就获胜。

(7) 在游戏结束前，如果谁手上的卡片全部用完了，那就从卡片堆中抽取 3 张，让下一位队友继续叫牌。

8. 保证每个学生都了解游戏的规则，并且鼓励他们积极参加。

9. 以让每一组展示他们为每个字母所挑选的单词卡和图片卡作为游戏的结束。把单词记录在记录纸上，如果有条件的话，还可以挂在四周的墙上，作为字母和单词的巩固之用。



拓展训练>>>

1. 使用学生做的这些卡片玩记忆游戏。
2. 鼓励学生使用游戏中的单词卡和图片卡来制作他们自己的图片词典。
3. 让学生一起唱“字母歌”，尝试着把这些字母连接起来。

小贴士>>>

✿ 价值解读

幼儿通过阅读图画、符号及文字获取信息，这是幼儿前阅读的基础。此游戏让幼儿根据卡片上的提示，进行字母、单词、图案配对，旨在帮助幼儿从卡片中获得信息，认识相应的单词。因幼儿的原有经验、认知风格不同，不同幼儿会对同一个字母反映出不同的单词，对应出不同的图案，所以游戏结果会产生多种变化，幼儿会认识不同的单词。此游戏具有一定的可变性和可玩性。