


适合统编本小学语文教科书一年级



小学语文 游戏教学设计

教师版

金晓芳 主编

 华东师范大学出版社


适合统编本小学语文教科书一年级

小学语文 游戏教学设计

教师版

金晓芳 主编

贵州师范学院内部使用

 华东师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

小学语文游戏教学设计：教师版/金晓芳主编. —上海：华东师范大学出版社，2019
ISBN 978-7-5675-9888-1

I. ①小… II. ①金… III. ①小学语文课—教学设计 IV. ①G623.202

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 263242 号

小学语文游戏教学设计：教师版

主 编 金晓芳
责任编辑 彭呈军
特约审读 单敏月
责任校对 邱红穗
装帧设计 刘怡霖

出版发行 华东师范大学出版社
社 址 上海市中山北路 3663 号 邮编 200062
网 址 www.ecnupress.com.cn
电 话 021-60821666 行政传真 021-62572105
客服电话 021-62865537 门市(邮购)电话 021-62869887
地 址 上海市中山北路 3663 号华东师范大学校内先锋路口
网 店 <http://hdsdcbs.tmall.com>

印 刷 者 上海景条印刷有限公司
开 本 787×1092 16 开
印 张 22.75
字 数 367 千字
版 次 2020 年 1 月第 1 版
印 次 2020 年 1 月第 1 次
书 号 ISBN 978-7-5675-9888-1
定 价 68.00 元

出版人 王 焰

(如发现本版图书有印订质量问题,请寄回本社客服中心调换或电话 021-62865537 联系)

贵州师范学院内部使用

序一

玩,是儿童的天性。游戏,是儿童主要的功课。孩子在游戏里学到了人生各阶段都需要的诸多能力,比如社会、情绪、语言、体能、思考、想象能力等,游戏可谓人类文明珍贵的 DNA。学前儿童在幼儿园,主要的任务是玩,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,就羡慕起退休了的爷爷奶奶来,天真地问:“我什么时候退休呀!”一进小学的大门,通过数月半年的学校教育,不少天真活泼的孩子摇身一变,如同一只只“呆头鹅”,出现不同程度的厌学、恐学现象。

我们真的愿意让游戏就这样从我们的小学消失吗? 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、恐学,这等于宣告教育输在了起跑线上。是不是可以在学校正规的功课里放进去许多游戏,或者在游戏里融进很多功课? 这就是金晓芳老师和她的团队多年矢志不移研究的课题。这是一项具有挑战性的,实现学科育人的十分有益的工作。

首先,他们着手幼小衔接这篇大文章,着眼幼小衔接期儿童好动、好玩、好奇、好胜等心理特征,以小学语文学科为主阵地,做了大量的教学游戏研发工作。针对学生好动的天性,他们设计开发与身体冲动相关联的生理性游戏,包括儿歌表演、节奏操、音乐律动等几大类与课堂常规相关联的 N 种课中操,带领孩子们在“动中学”,使得课堂动静交替、活而有序;针对学生好玩的天性,他们设计开发了成千上万种与学科

知识相关联的益智性游戏,带领孩子们在“玩中学”,使得课堂异彩纷呈、活而有趣。这些成果集中地体现在《新课程小学语文幼小衔接教学游戏指导与设计》一书中(人民教育出版社,2006年9月版)。本册教师版是对该书实践部分的修订。该项研究借助教学游戏,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,从而增强语文学习的效果,促进学生身心发展。该项研究的直接价值,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。他们配合一、二年级部编语文教科书,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。

接着,为了解决教学游戏课堂滥用、乱用现象,避免“游戏”“教学”两张皮等问题,使得游戏和学科有效融合,金老师放弃教研员岗位,重回课堂,亲自带班,系统研究并设计与开发小学语文游戏教学操作范式,积累了第一手丰厚的研究成果。针对拼音、识字、阅读、口语交际、语文园地等教学板块,金老师和团队成员一起并肩作战,融入绘画、音乐、律动、故事、比赛、晋级等游戏元素,使认知序列线和教材序列线高度融合,逐步提炼出带有一定普适性的游戏教学操作范式,如故事情境型、板画情境型、游玩情境型、儿歌型、闯关晋级型、角色表演型、分组合作型等,推出了数十个成熟的游戏教学案例,开创了有趣、有料、有效的新课堂。

通过15年坚持不懈的努力和完善,金老师和她的团队已经把小学语文游戏教学专题的探索和实践演变成颇具特色的游戏教学课程,本套丛书(《小学语文游戏教学设计》丛书分理论篇、案例集、学生版、教师版)就是有力的见证。我们希望更多的有志者投入其中:在研发时,十分明确游戏是为了取得更好的语文学习效果;在运用中,尽量做到适时适度,使学科和游戏有机融合,体现自主性、自愿性,让更多的学生参与其中,“游”有所得,“玩”有所获,让学习更科学、更快乐,更有效。

在古希腊语中,游戏(paidia)和教育(paideia)这两个词有着相同的词根,都指称儿童的活动。这提示我们,游戏是儿童认识和探索外部世界的方式,儿童在游戏中实现着自我的社会化进程,在各式各样的体验中逐步走向“完整的人”,走向德智体美劳全面发展的人。这和国家大力提倡的健全立德树人落实机制,优化教学方式,追求适合学生的教育是相一致的。这与当下社会盛行的加重课业负担为解决之道大相径庭。盲目地用过度的课业疲劳来加速孩子的发展,而忘了儿童适合什么需要什么,不

论对孩子的发展还是社会的文明进步而言,都无异是雪上加霜。我们不能坐视学校或各式课堂以各种理由摧毁儿童独特的兴趣和个性,那么就在正规的功课里悄悄地融进游戏吧。

崔 峦

2019年7月

序二

游戏是人类最古老的活动。荷兰学者赫伊津哈认为,游戏先于文化,真正纯粹的游戏是文明的基石之一。古希腊哲学家柏拉图说过:“人就像是上帝手中的玩具,游戏、玩乐、文化——我们认定这才是人生中最值得认真对待的事。”中国人对游戏的认同度向来不高,古人一直把玩与学对立起来,“玩物丧志”“勤有功戏无益”“业精于勤而荒于嬉”等古训,至今仍在中国家长和老师的耳边回响。传统观点认为,学习是获取知识、增强能力、提高素养的过程,是认真严肃的脑力劳动;游戏是一种幼稚的、休闲的嬉戏行为,纯属浪费时间。五四新文化运动以来,一批先进知识分子接受了西方的教育新理念,开始重视游戏在儿童成长中的价值,但主要限于幼儿教育。进入21世纪,关于儿童和游戏的关系,理论上有了长足的进步,大家慢慢也形成了一些共识,认为儿童最重要的特点就是游戏精神,游戏是儿童最重要的生活。对儿童来说,游戏不是游戏,而是生活本身。而现实情况是,我们依然很少关注儿童内心的需求,很少倾听儿童对游戏的渴望。任意一个早晨,你在学校门口多站一会儿,总能听到家长殷殷叮嘱儿女:“听老师话,好好学习,不要贪玩!”这样教育的后果是,经过10多年的拼命学习,天真活泼的孩子多数最终成了“不会玩”的书生。

行为科学告诉我们,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。功利性活动不能满足内在的运动需要,就会产生自发性活动;功利性活动过量,也会产生自发性的运动,使紧张得到松弛,大脑得到调整和休息。这种本能的、自发的、无功利性的活动便是游戏。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旺盛的游戏活动需求,游戏活动应当成为他们生活和学习的重要内容。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。好的游戏本身就是学习,快乐的游戏是对学习的最好奖励。笼而统之地把游戏和学习对立起来,课堂上一味地排斥游戏,等于主动放弃了实施有效教学的重

要途径,不但影响课堂教学效果,还会扼杀孩子的天性,影响孩子的健康成长。

有研究表明,有益的游戏有四大特点:一是体验性和愉悦性。游戏让人欲罢不能、百玩不厌,即便游戏失败了,愉悦感依然充盈着他们的内心。二是规则性与社会性。游戏有其严肃的一面,凡游戏皆有规则,游戏者必须在约定俗成的规范中参与活动,游戏能帮助孩子学会合作和沟通,增强社会性体验。三是自发性或自愿性。游戏是儿童自发自愿的活动,儿童在游戏过程中不知不觉会融入自己的、同类的、种族的主观精神和价值取向,有利于儿童认识自我,建立积极的自我形象。四是虚拟性与非功利性。游戏有别于真实生活,无功利性目的,因而儿童在游戏中是放松的,儿童会不断地去发现自己,挑战自己,收获成功的快乐。与此相对应,把游戏和教学相融合,变革传统教学方式,至少可以产生三方面的作用:第一,有利于促进孩子主动学习。丰富和谐的游戏情境,灵活多样的游戏开发,有趣有料的整体设计,适时适度的有效运用,能持续刺激学生的兴奋点,激发学生的求知欲和想象力,形成较为持久的学习兴趣。第二,有利于养成孩子的好习惯。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。第三,有利于培养孩子的创新意识。学生常常按照自己的目的和要求,设计和选择游戏工具,玩中学,学中玩,乐在其中,有利于培育学生积极参与、不计成败、勇于创新的游戏精神。

本书较为系统地呈现了金晓芳老师十几年如一日辛勤研究的教学成果,为一线语文教师提供丰富的游戏教学资源,对语文教师更新教学观念、用好统编教科书有重要的借鉴价值。

读完金晓芳老师的书,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。在人工智能时代,研究教学游戏,践行游戏教学,是新时代培养创新型人才的呼唤。祝愿金老师在游戏教学研究的道路上遭遇更优美的风景,收获更丰硕的成果。

柯孔标

2019年7月30日于千寻苑

义务教育教科书·语文·一年级上册

我上学了	2
识字	6
■ 1. 天地人	6
■ 2. 金木水火土	7
■ 3. 口耳目	9
■ 4. 日月水火	10
■ 5. 对韵歌	12
● 口语交际：我说你做	14
● 语文园地一	15
汉语拼音	17
■ 1. a o e	17
■ 2. i u ü y w	21
■ 3. b p m f	24
■ 4. d t n l	26
■ 5. g k h	29
■ 6. j q x	31
■ 7. z c s	34
■ 8. zh ch sh r	35
● 语文园地二	36

■ 9. ai ei ui	39
■ 10. ao ou iu	41
■ 11. ie üe er	44
■ 12. an en in un ün	46
■ 13. ang eng ing ong	49
● 语文园地三	51

课文 --- 57

■ 1. 秋天	57
■ 2. 小小的船	59
■ 3. 江南	60
■ 4. 四季	62
● 口语交际：我们做朋友	64
● 语文园地四	65

识字 --- 68

■ 6. 画	68
■ 7. 大小多少	69
■ 8. 小书包	71
■ 9. 日月明	72
■ 10. 升国旗	73
● 语文园地五	75

课文 --- 78

■ 5. 影子	78
■ 6. 比尾巴	79

■ 7. 青蛙写诗	81
■ 8. 雨点儿	82
● 口语交际：用多大的声音	84
● 语文园地六	84
■ 9. 明天要远足	86
■ 10. 大还是小	87
■ 11. 项链	88
● 语文园地七	90
■ 12. 雪地里的画家	91
■ 13. 乌鸦喝水	92
■ 14. 小蜗牛	94
● 口语交际：小兔运南瓜	96
● 语文园地八	96

义务教育教科书·语文·一年级下册

识字	100
■ 1. 春夏秋冬	100
■ 2. 姓氏歌	102
■ 3. 小青蛙	103
■ 4. 猜字谜	105
● 口语交际：听故事，讲故事	107
● 语文园地一	108
课文	110
■ 1. 吃水不忘挖井人	110
■ 2. 我多想去看看	112
■ 3. 一个接一个	115
■ 4. 四个太阳	116
● 语文园地二	119
■ 5. 小公鸡和小鸭子	120
■ 6. 树和喜鹊	122
■ 7. 怎么都快乐	124
● 口语交际：请你帮个忙	126
● 语文园地三	126
■ 8. 静夜思	128
■ 9. 夜色	129

- 10. 端午粽 131
- 11. 彩虹 132
- 语文园地四 134

识字 136

- 5. 动物儿歌 136
- 6. 古对今 137
- 7. 操场上 139
- 8. 人之初 141
- 口语交际：打电话 142
- 语文园地五 143

课文 147

- 12. 古诗二首 147
- 13. 荷叶圆圆 149
- 14. 要下雨了 151
- 语文园地六 153
- 15. 文具的家 157
- 16. 一分钟 160
- 17. 动物王国开大会 162
- 18. 小猴子下山 166
- 口语交际：一起做游戏 168
- 语文园地七 169
- 19. 棉花姑娘 171
- 20. 咕咚 173
- 21. 小壁虎借尾巴 176
- 语文园地八 178

一年级上册

贵州师范学院内部使用

我上学了

游戏一：儿歌表演

目的：进行行为习惯养成教育，使学生尽早融入学校生活，了解基本的课堂行为，感受老师同学的友好亲切和学习的快乐。

准备：儿歌。

1. 上学歌：树上鸟儿喳喳叫，路旁花儿微微笑。背上漂亮小书包，唱着歌儿上学校。见到同学招招手，见到老师问声好。我是一个小学生，团结友爱讲礼貌。

2. 学习歌：铃声响，进课堂，坐得端正看前方。专心听、动脑想，回答问题要响亮。勤思考，互商量，发表见解有主张。

3. 注意姿势歌：看书写字，注意姿势。不弯不屈，离书一尺。坐得端正，预防近视。时时注意，天天保持。

4. 手指歌：一个指头来书空，两个指头是 OK，三个指头握铅笔，四个指头翻书本，五个指头朝上举，那是表示“我能行”。

5. 写字歌：身坐正，头微俯，两脚微微分。眼离书本是一尺，胸离桌子是一拳，手离笔尖是一寸。一尺一拳和一寸，我们时刻记在心。

6. 下课歌：丁零零，铃声响，整理文具再去玩。慢慢走，左右看，不爬高来不追赶。做游戏，安全记，同学之间不赖皮。上下楼梯要靠右，人人都是好朋友。

7. 讲究卫生歌：你拍一，我拍一，常洗澡来常换衣。你拍二，我拍二，每天都要带手绢儿。你拍三，我拍三，不要随地乱吐痰。你拍四，我拍四，捡起果皮和废纸。你拍五，我拍五，零食小摊别光顾。你拍六，我拍六，讲究卫生齐动手。你拍七，我拍七，千万别吃烂东西。你拍八，我拍八，每天洗脸和刷牙。你拍九，我拍九，饭前便后要洗手。你拍十，我拍十，个人卫生要保持。

方法：儿歌琅琅上口，学生易于诵读，也乐于诵读。本游戏可以由老师带着学生一边读儿歌，一边结合动作进行表演，也可以让学生一边读儿歌，一边自由表演。最后根据学生的表现，奖给表现好的同学 1 颗红五角星。

游戏二：找朋友

目的：促进一年级新生之间相互认识，并学习向别人介绍自己。

准备：学唱《找朋友》歌曲。

方法：大家一起一边拍手一边唱《找朋友》，然后请两名或多名学生在全班同学中找朋友，找到朋友后进行自我介绍。已经相互介绍的同学，把自己的名字写到黑板上，让全班同学都来认识他们。

游戏三：我是小学生

目的：在游戏中了解小学生日常生活常规，并引导学生做一个遵守规则的人。

准备：欢快的音乐。

方法：在课堂上播放一段欢快的音乐，随着动听的音乐声，老师和学生分角色进行相应动作表演。比如：

老师：“早上天亮了！” 学生(边答边演)：“起床了，按时上学不迟到！”

老师：“高高兴兴到学校！” 学生(边答边演)：“一起做操伸伸腰！”

老师：“上午学习真认真！” 学生(边答边演)：“真呀真认真！”

老师：“中午吃饭香！” 学生(边答边演)：“真呀真叫香！”

老师：“下午游戏真快活！” 学生(边答边演)：“真呀真快活！哈哈！”

老师：“傍晚放学啦！” 学生(边答边演)：“说呀说再见！”

游戏四：课中操

目的：调节学习节奏，活跃课堂气氛，使学生的学习动静结合，张弛有致。

准备：常见的课中操(包括节奏操、互动操、律动等)，相关音乐。

方法 1：节奏操。

1. 带领学生感受生活之中、自然界里的节奏。比如：

闹钟声： $\underline{X X X X} \mid \underline{X X X X} \mid \underline{X X X X} \parallel$

嘀嗒 嘀嗒 嘀嗒 嘀嗒 嘀嗒 嘀嗒

鞭炮声：

大鞭炮： $X X \mid X X \mid X - \mid X - \mid X - \mid X - \parallel$

咚 哒 咚 哒 砰 啪 砰 啪

小鞭炮：X X X X X X X X | X X X X X X X X ||
 噼里啪啦 噼里啪啦 噼里啪啦 噼里啪啦

动物的叫声：

青蛙叫：X X X X X X | X X X X X X X X ||
 呱呱 呱 呱呱 呱 呱呱呱呱 呱呱呱呱

知了叫：X X | X X | X X | X X ||
 知 了 知 了 知 了 知 了

2. 带领孩子们通过手、脚的动作表现出这些生活中常见的节奏，使之成为有趣的节奏操。比如， $2/4$ X X X X X X X X X X X X X X X X X. X X. X X X X X X X. X. 老师还可以结合学生的喜好和特点，编排其他节奏鲜明、相对完整的节奏操。

这种课中操方便实用，它既能迅速吸引学生的注意力，帮助学生养成注意倾听的良好习惯，又能调节课堂气氛，愉悦学生的身心。

方法2：互动操。

互动操包括学生和学生、学生和老师之间有节奏的互动。

1. 师带生做。师：“请你跟我这样做。”生：“我就跟你这样做。”老师带学生做拍手、伸腰、踢腿、耸肩、扭脖子、织毛衣等动作。

2. 师生齐做。“捏拢放开捏拢放开，小手拍一拍，捏拢放开捏拢放开，同桌拍一拍。捏拢放开捏拢放开，前后拍一拍。捏拢放开捏拢放开，肩膀拍一拍。（两手做成一休动脑筋的样子，边说边往上转）咕噜，咕噜，小脑动起来。眼睛看好，耳朵听好，小手要放好。”

3. 同桌互做。“你拍一，我拍一，宝贝从小爱学习。你拍二，我拍二，宝贝从小爱画画儿。你拍三，我拍三，宝贝人人都称赞。你拍四，我拍四，宝贝从小立大志。你拍五，我拍五，宝贝像个小老虎。你拍六，我拍六，宝贝样样都优秀。你拍七，我拍七，宝贝主动又积极。你拍八，我拍八，宝贝的创造顶呱呱。你拍九，我拍九，宝贝快乐天天有。你拍十，我拍十，宝贝长大做大事。”

4. 学生自由做动作。“我学老鹰飞飞，我学鱼儿游游，我学马儿跑跑，我学小狗跳跳。我在美丽的学校，快乐得像只小鸟。”

5. 简单的全身操。老师：“小朋友，来来来，我们一起做做操。”师生（齐）：“拍拍手，一二；伸伸手，一二；打打手，一二；弯弯腰，一二；跺跺脚，一二；点点头，一二；坐好啦，一二。”