赢在模式

王雪英　著



- 5种课堂游戏模式
- 一种全新的语文教学方式

『学习』与『游戏』相结合的趣味性，『心育』与『智育』相结合的融合性
『团队学习』与『个体学习』相结合的灵活性

吉林人民出版社

赢在模式

王雪英　著

吉林人民出版社

图书在版编目（CIP）数据

赢在模式 / 王雪英著. -- 长春 ：吉林人民出版社，2023. 5

ISBN 978-7-206-20026-7

Ⅰ. ①赢… Ⅱ. ①王… Ⅲ. ①小学语文课-课堂教学-教学模式-研究 Ⅳ. ①G623. 202

中国国家版本馆 CIP 数据核字（2023）第 113107 号

赢在模式

YING ZAI MOSHI

著　　者：王雪英

责任编辑：孙　一　　装帧设计：书香力扬

出版发行：吉林人民出版社（长春市人民大街 7548 号　邮政编码：130022）

印　　刷：四川科德彩色数码科技有限公司

开　　本：880mm×1230mm　1/32

印　　张：8. 125　　字　　数：206 千字

标准书号：ISBN 978-7-206-20026-7

版　　次：2023 年 6 月第 1 版　　印　　次：2023 年 6 月第 1 次印刷

定　　价：58. 00 元

如发现印装质量问题，影响阅读，请与出版社联系调换



王雪英，女，1964年出生，浙江绍兴人，绍兴市塔山中心小学退休教师。心理健康教育中学高级教师，浙江大学心理健康教育本科学历，国家二级心理咨询师，浙江省心理健康教育A证教师。长期从事小学高段语文教学，用心理健康教育理念教学生学语文，在听、说、读、写、做、思等方面关注每个学生的成长。根据学生心理发展的需要和语文学科教学的特点设计教学方案，用游戏的形式开展课堂教学活动，让学生趣学，乐学，爱学，会学，能学，善学，致力于引领学生成为好玩的游戏高手，快乐的语文达人，真正的生活强者。

自　序

游戏只是形式，心理健康教育融入语文教学才是目的

2001年10月，我响应学校号召，参加了浙江省高等教育自学考试，并顺利通过了《学校心理咨询与辅导》和《人际关系心理学》这两门有关心理健康教育课程的考试。从此，与心理健康教育结下了不解之缘。2003年，40岁的我，走上了心理健康教育本科学历的“自考”之路。我的专科是中文而非心理学，需要加考三门课程，我估计自己难以通过英语这门课，故又要加考三门课程，所以，拿到心理健康教育专业的本科学历证书，我总共通过了18门课程的考试。

我一直用“两条腿”走我的自学之路：一是学习领悟；二是学以致用。

学习领悟，即理清学到的心理学理论知识，内化于心。如：期望理论、需要层次理论、强化学习理论、归因理论、社会学习理论、合作理论、游戏理论、团体辅导理论、积极心理学理论、社会文化观、认知行为疗法……这些理论都成了我实践探索的

工具。

学以致用，就是边学边用，边用边总结，把学到的理论知识尝试着应用到语文教学实践中，观察应用后的效果，发现问题及时调整，并进行反思和总结，不断探索规律。

这样，从理论到实践，又从实践到理论，使我做的教改项目、课题研究、撰写的论文等，多次获得省、市、区的一二三等奖。其中，《刍议心理健康教育与小学语文教学的整合》《在合作作文中培养学生健康的心理》《编写童话，心理健康教育的一朵奇葩》《精读，从文字走向生命！——心理健康教育视野下的阅读教学》等多篇论文发表在《中小学心理健康教育》等杂志上。

2008 年 7 月，我送走了最后一届学习“老教材”的毕业生，9 月接手了第一个新教材教学班，其实这个新教材已经使用到第 6 个年头了。2008 到 2011 的三个学年中，我做了两件事：让学生学会自主管理自己的学业成绩；初步完成《综合性学习》单元教学的课堂游戏化模式探索。

2011 年 9 月到 2014 年 7 月，在第二个教学班的教学实践中，进一步完善了上一届实践探索的成果，基本完成了对口语交际与习作、回顾·拓展和课文第一教时（初读）、第二教时（深读）的课堂游戏化教学模式的探索工作。

2014 年 9 月至 2017 年 7 月，在第三个教学班的教学实践中，继续完善前两届课堂游戏化教学模式的探索成果，摸索到了一套比较完整的高段语文课堂游戏化教学模式。

2017 年下半年，在第四个教学班的教学实践中，继续灵活使用前几届的探索成果，至 2019 年初学期结束。2019 年 2 月，我正式退休。

10 年半的语文教学实践探索，我实现了探索一套完整的高段

语文课堂游戏化教学模式的目标，我把这种课堂教学模式称为“语文课堂游戏化教学模式”。

“语文课堂游戏化教学模式”的宗旨就是把心理健康教育融入语文教学中。

“语文课堂游戏化教学模式”的特点是：在团体辅导框架下，让学生用体验式学习方式学习语文。

首先，每个学生都有一个属于自己的团队，在团队内与队友们一起合作，共同完成团队目标，同时与其他团队进行游戏化的竞争。这是课堂学习的形式。

这种课堂学习形式充分利用了规则游戏的竞争性特点，唤起学生的积极情感。其实语文游戏是一项艰苦的工作，成功和失败给学生以双重刺激，有喜有忧的紧张感让他们的神经始终不能松弛下来，但它激活了与快乐相关的所有神经系统和生理系统——注意力系统、激励中心、动机系统以及情绪和记忆中心，让他们感到兴奋，感到满足，感到成功，感到自豪，感到幸福，感到有意义。

其次，进行项目式学习，综合性学习、口语交际和习作、回顾·拓展和课文第一教时（初读）、课文第二教时（深读）等，不管哪一个项目，从课前的预习、准备，到课堂中的展示、表演，再到展示后的评价、反馈，都围绕学习项目的要求开展活动。这是课堂学习的内容。

这些学习项目任务的完成，或是在玩中，或是在做中，或是在活动中进行。学生在积累和运用语言的同时，进行着文化自信的渗透，思维能力的训练，审美能力的提升，创造能力的培养。最终让学生形成正确的价值观，必备的品格和关键的能力，全面提升语文课程的核心素养。

再是在教学行为上，讲台是学生展示的舞台，教师则在教室的任一位置，与学生一起互动，时而示范引领，时而陪伴帮助，时而鼓励推动。这是课堂的师生关系。

这种互相平等、互相尊重的师生关系，给学生以自由和自主，他们积极参与，全身心投入，快乐互动。团队学习环境，培养了学生的合作能力；课堂展示的学习方式，增强了学生自主学习的动机；个体对学习活动的多元体验，提升了学习品质，发展了个性潜能。由此，团队凝聚力在合作互助中增强，个体内驱力在目标追求中激发，创造力在思维碰撞中发展，竞争力在奋力拼搏中提升。

这是一种可操作性强，且意义深远的课堂教学模式，最基本的元素有三：团队、目标、强化物。这三种元素的有机组合，可以实现“玩”和“学”的有效结合，“团队学习”和“个体学习”的有效结合，“心育”和“智育”的有效结合。基本操作方法是：老师把语文学习的内容设置成“游戏项目”，若干个团队按规则“玩”，合作，拼搏，竞争，用得到的强化物兑换目标的实现。

总之，游戏只是形式，心理健康教育融入语文教学才是目的。这种课堂教学模式充分体现了语文新课程标准的基本理念：学习方式自主、合作、探究；课堂开放而有活力；学生的语文素养全面提高。同时赋予学生健康的心理：认识并喜欢自己，欣赏并学习他人，自主并热爱学习，自尊并相信自己，合群并乐于分享，尽责并勇于担当，创新并不畏艰难……

学生们都深深喜爱这种学习方式，喜爱它带来的愉悦，喜爱它带来的价值，更喜爱它带来的对人生的启迪。他们始终保持强烈的学习兴趣和高涨的学习热情，每一节语文课，都用期盼的眼神相迎，都用满足的心情相送。

我也非常享受这种课堂教学的美好。美好的学生，在美好的童年，给了我最好的陪伴；美好的教材，文道相宜，是我们最好的老师；美好的语言文字，听说读写，是我们最好的玩具；美好的教室，有爱有笑，有惊有喜，有苦有乐，是我们最好的游乐场。

在此诚挚地一并感谢2011年毕业的六（10）班56位同学，2014年毕业的六（6）班56位同学，2017年毕业的六（5）班53位同学，2019年退休前的五（2）班45位同学，你们的学习热情和活动激情深深地感动了我，让我在实践探索的道路上一直乐在其中，成为一个非常非常幸福的语文老师！

美好的东西应该与大家分享。退休后，我整理了2008年至2018年的教学资料，选取了68个有代表性的个案故事（隐去了部分学生的真名）。这些故事都是学生的亲身经历，除了再现当时的课堂情景，更有个案真实的心理体验，对此，我把一些心理学概念、理论、原理、机制和操作方法随机穿插其中，进行有心理健康教育意义的分析。希望能为心理健康教育知识的传播尽力所能及的力量。

需要说明的是：在四个教学班长达10年半的实践探索中，语文教材基本没有变化，因此本书中个案故事的编排顺序是从教材系统，而非教学班系统。

本书初稿完成时，取一个什么书名，有过很多的选择：《游戏化教育》？《玩语文，说心育》？《我们一起玩语文》？《乐学课堂为心灵护航》？总觉得不尽如人意。

一日，在翻阅曾经拍摄的照片时，一张小组照深深地触动了我——全组同学为赢得了胜利而欢呼雀跃——照片拍得并不专业，但幸福已被牢牢定格。从语文教学和心理健康教育相融合的理念产生，到课堂教学活动形式的设计，再到教学效果的取得，我的

初心不就是为了让每个学生都成为赢家吗？

第一层次是游戏层面的赢家，每个学生都参与了，都学到了，都开心了，无论游戏的结果是输还是赢，人人都是赢家。第二层次是心理层面的赢家，每个学生都行动了，都体验了，都领悟了，心理变强大了，就是赢家。第三层次是生命层面的赢家，每个学生都发展了，都变化了，都变成熟了，就是最大的赢家。

目录

CONTENTS

游戏模式一 综合性学习 001

综合性学习 我体验 001

童话，为儿童生命成长注入心理资本。 012

竞猜，发展学生人格的开放性和尽责性。 019

实践：明确角色意义，提升活动价值。 024

“乐之”，游戏化学习带来积极的情感体验。 026

接纳自己，完善自己。 031

自主学习，像美食一样可口。 033

计划，有效提高执行力。 037

学会合作，互相支持，成就彼此。 039

输了，也没有什么好遗憾的。 042

游戏模式二 口语交际 046

口语交际 我演讲 046

目标凝聚团队，规则培养习惯，反馈呈现距离，自愿即是参与。 054
荣耀，与学习产生美好链接。 057
纳奇斯，骄傲着他人的骄傲。 060
互评作文，了解别人，认识自己。 063
观察学习，学到的都是精华。 066
辩论，提升思维的品质。 069
个人成长是团队目标的“靶心”。 072
“我那亲爱的口语交际”——心流的状态。 075
在反思中学习和成长。 079
团体会产生社会惰化，团体也能产生社会助长。 083
量化评估，具体化地辨认课堂学习状态。 086
合作作文，技能交换进行时。 089
游戏模式三　回顾·拓展 095
回顾·拓展　我分享 095
指导性参与——成就同伴，更成就自己。 103
满足成就动机，体验成就感 109
多感官参与注意，增强学习效果 111
自主管理作业的味道是开心 113
行动提升能力，获得归属感 116
成就感是对勤奋学习的最佳奖励 118
合作分享，共同成长 122
在自主学习中发展自我 129
自主学习，各得其所 132

游戏模式四 初读课文 137
初读课文 我展示 137
领导力在成熟团队中彰显魅力 148
合作是对信任的承诺 150
欣赏他人，成就自己 153
强化物是塑造行为的最有效的工具 155
学习热情磨砺学习意志 158
仁爱照亮学习的道路 161
自信心可以从多途径获得 163
展示的，是最好的自己 166
谨慎，个体稳定健康地发展 169
创新需要有积极的情绪状态 173
心理阴影促使自我成长 175
身后有团队，幸福感倍增 177
10分制给自己打分，知觉评估和量化 181
游戏模式五 深读课文 188
深读课文 我领悟 188
“被大家表扬的感觉真爽!” 205
默契，打造完美的团队 209
暴露减轻焦虑，行为改变观念 212
峰值体验，刻骨铭心 215
自豪感让学习“上瘾” 217
拥有正义感的学习，更让人心满意足 220

快乐学习的秘诀——成功来之不易 223
挑战艰苦，斗志昂扬 225
“重要的是过程，而不是结果” 229
动机影响人愿意投入学习的时间 232
新版本，新刺激，高热情，高效率 236
幸福学习的最高形式：紧张、快乐的投入+情绪奖励 240
参考文献 244

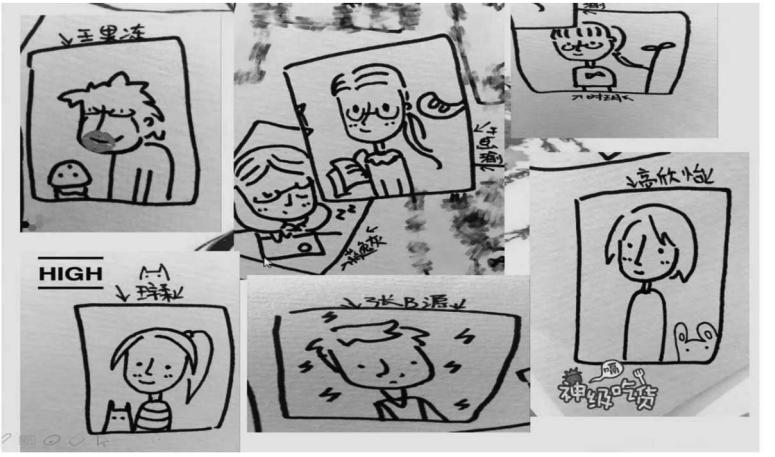
游戏模式一　综合性学习

综合性学习　我体验

2008年秋，我任教四（10）班的语文，第一次教当时的“新教材”，发现“新教材”与“老教材”最大的区别是“新教材”有综合性学习，而且到五年级有整个单元的综合性学习。综合性学习的游戏化教育探索是从这个教学班开始的，之后又有三个教学班的实践，探索的结果主要有两个：一是“引导”；二是“开放”。老师只要把握好“引导”与“开放”的度，就能使活动进行得有声有色。所谓“引导”，就是老师要让学生明确综合性学习的目的，指导学生制订好计划，安排好活动的进度与过程，落实好参与人员的任务。所谓的“开放”，就是在活动过程中，学生朝着预定的目标，自主选择内容和方法，发挥各自的特长，灵活处理活动细节，有自由合作与交流的时间和空间，最终达到综合性学习的目标。

合作是综合性学习的主要学习方式，为了让活动有序开展，对合作学习的指导十分重要。首先是组建合作的团队，在尊重学生意愿的基础上，结合学生个体的实际情况，通过老师指派和学

生以自主的形式进行组合，将全班学生组织成若干个最优化的学习小组。



图为《综合性学习：轻扣诗歌的大门》学习小组——六（5）班向阳花之队的自画像。

每个小组都有自己命名的队名，都有富有激情的口号，如在“诗集展评”课中，老师把全班 8 个团队的队名组合成一首诗，作为这次活动的总结语：

最好的 5 班

精美的诗集，是我们智慧的结晶，是独一无二的杰作。
精彩的展示，是我们合作的成果，是无与伦比的演出。
火星情报局：一路向前冲！
银河探索小队：让银河中最亮的那颗星照亮我们前行之路！
Sunshine：有我们的地方，就有灿烂的阳光！
乾坤战队：文能提笔安天下，武能上马定乾坤！

向阳花之队：向阳在手，天下我有！

X 战队：打破未知，开创未来！

天的梦想：我们会做追梦人，我们会让梦飞扬！

极星：我们是天空中最亮的星！

合作中，我们携手支持，开拓奋进。

竞争中，我们不畏艰难，勇于创新。

这就是我们——最好的（5）班。

在明确综合性学习目标后，老师先给出一个具体的计划。如《遨游汉字王国》整个单元老师是这样安排的：

日期	星期	内容	学习方式
11 月 12 日	星期四	订计划（第一部分）	各组讨论，组长牵头
11 月 13 日	星期五	学习阅读材料一	预习成果展示
11 月 16 日	星期一	猜字谜、歇后语	8 个组两两 PK
11 月 17 日	星期二	汉字的来历（汉字的演变）	PPT 展示
11 月 17 日	星期二	订计划（第二部分）	各组讨论，制定具体计划。
11 月 18 日	星期三	学习阅读材料二	预习成果展示
11 月 19 日	星期四	讲谐音笑话或错别字危害的故事	口语交际
11 月 20 日	星期五	书法欣赏	邀请颜老师
11 月 23 日	星期一	写字比赛	学期写字成绩评价
11 月 24 日	星期二	交流错别字调查报告	各组成果展示
11 月 24 日	星期二	活动总结	单元作文

注：星期二有两节语文课。