

2018 届在职人员攻读教育硕士专业学位论文

小学一年级识字教学中教学游戏的设计

作者姓名	聂敏
指导教师	徐冰鸥 教授 史凤山 中小学正高
学科专业	教育硕士
研究方向	小学教育
培养单位	教育科学院
学习年限	2016 年 3 月至 2018 年 10 月

二〇一八年十月

山西大学

2018 届在职人员攻读教育硕士专业学位论文

小学一年级识字教学中教学游戏的设计

作者姓名	聂敏
指导教师	徐冰鸥 教授 史凤山 中小学正高
学科专业	教育硕士
研究方向	小学教育
培养单位	教育科学院
学习年限	2016 年 3 月至 2018 年 10 月

二〇一八年十月

Thesis for Master's degree, Shanxi University, 2018

The first grade primary school literacy teaching in the
teaching of game design

Student Name	Nie-Min
Supervisor	Prof. Bing-ou Xu
	Senior(primary/secondary teacher). Feng-shan Shi
Major	Master of Education Degree
Specialty	Primary Education
Department	School of Educational Science
Research Duration	2016.3-2018.10

October, 2018

目 录

中 文 摘 要	I
ABSTRACT	II
第一章 绪论	1
1.1 问题的提出	1
1.2 研究目的与意义	2
1.2.1 研究目的	2
1.2.2 研究意义	2
1.3 文献综述	3
1.3.1 教学游戏研究现状	3
1.3.2 识字教学研究现状	4
1.4 相关概念界定	6
1.4.1 教学游戏	6
1.4.2 识字教学	6
1.5 研究方法	6
1.5.1 文献法	6
1.5.2 访谈法	6
第二章 小学一年级识字教学中进行教学游戏的必要性	7
2.1 小学一年级学生的学习特点	7
2.2 小学一年级识字教学中教学游戏的作用	7
2.2.1 从社会角度分析	7
2.2.2 情境心理学分析	7
2.3 小学一年级识字教学现状的需要	8
2.3.1 访谈提纲的设计与实施	8
2.3.2 访谈结果分析	9
第三章 教学游戏设计的依据和原则	12
3.1 小学一年级识字教学中教学游戏设计的理论依据	12
3.1.1 儿童认知发展游戏论	12
3.1.2 小学识字教学论	13
3.1.3 小学教学设计原理	14
3.2 小学一年级识字教学中教学游戏设计的原则	17

3.2.1 教学性原则	17
3.2.2 兼顾性原则	17
3.2.3 可操作性原则	17
3.2.4 趣味性原则	18
3.2.5 创造性原则	18
第四章 小学一年级识字教学中教学游戏的分类设计	20
4.1 按教学过程分类	20
4.1.1 感知阶段	20
4.1.2 理解阶段	21
4.1.3 巩固阶段	22
4.1.4 运用阶段	24
4.2 按课堂教学内容分类	25
4.2.1 语音类	25
4.2.2 汉字类	26
4.2.3 词汇类	27
4.2.4 句型类	28
4.2.5 文化类	28
4.3 按教学游戏作用分类	29
4.3.1 与行为习惯培养相关	29
4.3.2 与课堂教学相关	29
4.4 按教学游戏方式分类	30
4.4.1 猜测	30
4.4.2 记忆	31
4.4.3 角色扮演	31
结 语	33
参 考 文 献	36
致 谢	39
个人简介及联系方式	40
承 诺 书	41
学位论文使用授权说明	42

Contents

Chinese Abstract	I
Abstract	II
Chapter 1 Introduction	1
1.1 Presentation of problems	1
1.2 Purpose and significance of research	2
1.2.1 Research objective.....	2
1.2.2 Research meaning.....	2
1.3 Journals reviewed	3
1.3.1 Research status of instructional games.....	3
1.3.2 Research status of literacy teaching	4
1.4 Definition of related concepts	6
1.4.1 Teaching Games	6
1.4.2 Literacy teaching	6
1.5 Research method	6
1.5.1 Document law.....	6
1.5.2 Interview method.....	6
Chapter 2 The necessity of Teaching Games in literacy teaching in grade one of primary school	7
2.1 Learning characteristics of grade one students in primary schools.....	7
2.2 The role of Teaching Games in literacy teaching in grade one of primary school.	7
2.2.1 From a social perspective	7
2.2.2 Situational psychological analysis.....	7
2.3 Need for literacy teaching in grade one of primary school	8
2.3.1 Design and implementation of interview outline	8
2.3.2 Analysis of interview results	9
Chapter 3 The basis and principles of instructional game design	12
3.1 The theoretical basis of instructional game design in literacy teaching in grade one of primary school.....	12
3.1.1 Game theory of children's cognitive development	12
3.1.2 Literacy teaching in primary schools	13

3.1.3 Principles of instructional design in primary schools	14
3.2 Principles of instructional game design in literacy teaching in grade one of primary school	17
3.2.1 Teaching principles.....	17
3.2.2 The principle of inclusivity	17
3.2.3 Principle of operability	17
3.2.4 The principle of interest.....	18
3.2.5 Creative principles.....	18
Chapter 4 Classification design of teaching game in literacy teaching in grade one of primary school	20
4.1 According to the teaching process.....	20
4.1.1 Perception stage.....	20
4.1.2 Understanding stage	21
4.1.3 Consolidation phase	22
4.1.4 Production stage	24
4.2 Classification according to classroom teaching content.....	25
4.2.1 Phonetic class	25
4.2.2 Chinese character class.....	26
4.2.3 Vocabulary class	27
4.2.4 Sentence type.....	28
4.2.5 Cultural class	28
4.3 Classification by teaching game	29
4.3.1 Related to behavior habit training	29
4.3.2 Related to classroom teaching.....	29
4.4 Classification by teaching game mode	30
4.4.1 Guess	30
4.4.2 Memory	31
4.4.3 Cosplay.....	31
Conclusion	33
Reference	36
Acknowledgements	39

Personal profiles	40
Letter of commitment.....	41
Authorization statement	42

中 文 摘 要

注意力很难长时间聚集，喜欢行动和喜爱玩要是年龄较小的学生共同具备的天性。在低年级的教学里，老师最需要做到的就是要根据学生自身的特征对课堂进行整体规划。识字教学也一直是语文教学的一大基础板块，笔者根据《义务教育语文课程标准》（2011 年版）对识字的要求和对新教材的特点分析，通过对我县一年级语文教师进行面对面访谈，进而对现行识字教学进行分析，不难发现作为老师，我们在识字教学过程中，一定要注重激发学生的识字兴趣、探索识字方法让学生主动识字，从而提高识字教学的效率。笔者通过文献法查询发现教学游戏并不是新近才有的，教学游戏运用到课堂是非常有效的一种教学方式。与此同时识字教学中运用教学游戏也一定程度上适应了新课改教学课堂建议的“让学生动起来 ‘活’起来”的理念，这些都是毋庸置疑的。在低年级识字教学课堂里，老师运用教学游戏并不是毫无考量和规律的，而是要遵循高效课堂的基本内容和教学规划的五大要素。本文笔者通过对课堂的把控结合一年级学生的特点，进而分析小学一年级识字教学中教学游戏设计的作用，通过对教学游戏兼顾教学设计的基本要素对小学一年级识字教学中教学游戏的设计提出了教学性原则、兼顾性原则、可操作性原则、趣味性原则、创作性原则，进而根据以上教学游戏的设计原则，并结合《义务教育语文课程标准》（2011 年版）以及参照 2016 年部编版小学一年级语文新教材为教学内容指导，对教学游戏在一年级识字教学中的设计根据教学游戏在教学过程、教学内容、教学游戏作用、教学游戏的方式等方面进行逐一分类，从而帮助解决识字教学中一味地让学生识字、抄写等机械识字方法这一问题，进而提升学生的识字兴趣，为一线语文教师提供一些教学理论方法，使之提高识字教学的效率，为识字教学的改革奉献自己一份微薄之力。

关键词：小学一年级；识字教学；教学游戏；教学设计

ABSTRACT

It is a common characteristic of younger students to have their attention for a long time , love to act and like playing. In the education of the lower grade, the most important thing for a teacher is to plan the whole class according to the students' own characteristics. Literacy teaching has always been a major part of Chinese language teaching, in accordance with < The education standard for language courses > (2011 edition), the author analyzes the requirements of literacy and the characteristics of the new textbook by interviewing the Chinese teachers of the first grade in our country has a further analysis of current literacy teaching. As teachers, it is not difficult to find that we must pay attention to stimulating students' interests in literacy and exploring ways of literacy so that they can actively learn to read so as to improve the efficiency of literacy teaching. The author has learned from the literature that the teaching game is not new, and it is a very effective way to teach in the classroom. At the same time, the application of games in classroom also adapts to the new curriculum and the idea of teaching the students to move on, to "get up", which is beyond all doubt. In the lower grade literacy class, teachers do not use teaching games without consideration and rules, but to follow the five elements of the basic content and teaching plan of an effective classroom. In this work, the author analyzes the significance of teaching game in the teach of the first grade of primary school by analyzing the characteristics of students in the classroom, by teaching the basic elements of the teaching games and teaching design in the first year of elementary school, the teaching game is designed to teach the principles of teaching, consideration, operability, interestingness and creativity, and according to the design principles of the above teaching game and combined with < The education standard for language courses > (2011 edition), and with reference to the new teaching material in the first grade language of the 2016 edition, the design of teaching games in the teaching of first-grade literacy is classified in according to teaching process, the teaching

content, the function of teaching games and the way of teaching games so as to help solve the problem of blindly copying and other mechanical literacy methods in the teaching of literacy and to improve students' interest in literacy. It provides some teaching theories and methods for the front-line Chinese teachers, makes them improve the efficiency of literacy teaching, and to contribute to the reform of literacy teaching.

Key words: Grade one in primary school; Literacy teaching; Teaching Games; Instructional design

第一章 绪论

1.1 问题的提出

识字是学习文化的开始，也是儿童从口头语言向书面过渡的重要“媒介”。而识字能力又是语文综合素养的基本因素，它不仅是阅读和写作的基础，也是文化素质养成和提高的第一步，特别是年龄比较小的学生的识字能力还会影响到孩子们智力的开发，以及他们创造创新能力的发展与进步，这些奠定了识字教学在低年级语文教学中的关键地位，同时这也是我们语文教师持续研究的重要课题之一。

很多孩子在小学一年级的时候就开始识字了，这是识字教学的开端，同时也是启蒙教育的第一课，识字能力是学生最先需要具备的学习能力，但是现如今的识字教学却是非常无趣的。低年级同学大多年龄比较小，缺乏自我管控的能力，在学习中很难集中注意力。若只是单一的让同学们认字，那不但会让他们感到无趣，经常走神，而且很难达到很好的效果。相关的研究表明，小孩子的年纪越小，他的语言发展能力就越厉害。特别是对那些才进入校园的儿童而言，不光是一个新的需要完成的任务，更多的是一项重要任务。在《义务教育语文课程标准》（2011年版）的引领下，我国基础教育改革也进入了一个新的时期，每一层的教学团体都持续探索各种各样新的教学方法，以顺应课程改革的需要，并切实的把它们投入于实践中，教学游戏就是里面的一种。莎士比亚说过“游戏是小孩子的工作”。鲁迅也曾说“游戏是儿童最正当的行为”。列斯加夫特有一句名言“我们能够借用游戏来教小孩子们学会掌握自己的动作”。确实是这样，孩子们大都喜欢游戏，这是他们的天性，很多孩子也是从游戏中开始学习的。一位名叫布鲁纳的心理学家过去就说过：“孩子们对于知识和学习的兴趣才是他们学习的最好动力，同时游戏就是激发兴趣最好的办法。”现如今很多教育学者都支持寓教于乐，很显然，游戏就是寓教于乐在教育中最好的应用。但是最近几年，我们国家在基础教育领域出现了一个西方国家中比较少见的陡坡现象。虽然游戏教学的概念一直都被很广泛的提及，然而在现实中，游戏与教学两者之间的关系是很难协调的，所以他们两者间一直存在矛盾。

因此，现阶段，学生如何学习生字，培养什么样的识字习惯和能力，对今后的识字和整个语言的学习都有很大的影响。为了使学生在轻松愉快的气氛中积极地学习汉字，教师应主动大胆地激发他们的识字兴趣，拓展识字的渠道，培养识字能力，并对识字产生积极的兴趣，就能让之自觉地去学习并掌握汉字。

1.2 研究目的与意义

1.2.1 研究目的

本研究在汉字具有游戏这一特殊功能的前提下，通过教学游戏让汉字文明智慧之光普照汉字教学改革创新之路。根据教学设计的基本要素和学生的自身特性，完善高效课堂环节。将教学游戏与识字教学完整结合。本文根据一年级学生自身特性对课堂教学进行设计，利用孩子游戏的天性将游戏设计到识字教学中去，从而为小学语文识字教学提供一种崭新的视角和方式，努力的增加小学语文课堂里应该具备的人文气息和比较愉悦的氛围，使寓教于乐真正投入实践，提高学生识字兴趣，发展他们的创新精神和创造能力同时能够为一线教师的识字教学带来一定的帮助。

1.2.2 研究意义

为了使游戏能更好地服务于语文教学解决孩子们在识字方面的问题，使他们拥有更高的识字能力以及更浓厚的学习兴趣，最重要的是要利用相关的教育学，心理学理论，对游戏能够有一个更加深入，完整的研究，联系识字教学的任务，能够从不同层面来分析和总结与它相关的游戏内容，同时能够有针对性地，有机地把游戏理论与实践两个部分相结合的双重作用。与识字教学结合起来对其进行分课教学设计并加以实施，之后提出有效实施教学游戏的合理策略及建议。因此本研究具有游戏理论与实践两个部分相结合的双重作用。

1.2.2.1 理论意义

探索游戏教学在小学课堂里的规划与实践有利于游戏和教学有更加深入的结合，因为对教学游戏具备非常片面的观念，所以很多教育工作者一直认为游戏与学习之间的关系是对立的，持续使用比较传统的教学方式，让游戏一直没有进入到执教者的视野中，造成识字教学既单一又枯燥的窘境，加上对游戏在识字教学中实施的相关的原则和规律缺少比较正确的理解，这让游戏很难很好地跟教学目标相结合，游戏在具体的实践过程中比较生硬，但是效果却不甚良好。除此之外，根据研究结果显示，我国在对游戏教学的探索上具有分配不均的特点，所以实际运用到教学中之后，看起来就会太过零碎与分散。经过笔者对游戏教学在识字教育中的规划与实践，使现如今的教学方式有了进一步的发展和提升，给识字教学奠定理论基础，充实现如今的语文游戏教学理论。

1.2.2.2 实践意义

第一，对于老师的意义。这个研究从教学游戏的方面出发，研究识字教学中所存在的重要问题，探索游戏教学的设计与实施，将为识字教学提供一定的参考，有

助于教师充分的利用游戏教学，努力提升教学的质量和效率，从而推动游戏教学的开展和实施。

其次，对于学生的作用。本研究希望通过游戏解决学生在识字上存在的困难，提高学生的学习兴趣，使得原本乏味、紧张的学习更具趣味性，转变了学生的厌学心理，减轻了学生的心理负担，这样一来，学生也更加主动、积极地投入到学习当中，让他们能够在一个积极、活跃的学习环境中去感受中国汉字的魅力，做到真正的寓教于乐，从而更进一步提高学生的识字能力及水平。除此之外，它还在提高学生社会发展水平、养成良好的人际关系等综合素质也有着很大的作用。

1.3 文献综述

1.3.1 教学游戏研究现状

国内教学游戏发展比较晚，对教学游戏的设计研究主要涉及设计的理论基础、设计的原则和策略。近几年关于教学游戏开发的研究很多，研究者们汲取各个领域的相关成果和教学游戏嫁接，提出教学游戏的开发模式，然而大多数只是提出构想和模型，实际开发的案例较少。例如：李海洋认为教师应根据新课标要求，掌握学生的思维特点，在教学中，符合游戏教学的原则（目的性、竞争性、公平性原则），将教学方法与孩子们的学习心理特征相联系，渐渐地增强孩子们学习的乐趣与主动性，增强学生学习的决心和信心。教师在日常教学中采用游戏教学法，累计和总结游戏教学经验和方法，努力提高小学教学质量。凌美叶探索游戏教学理论依据，游戏教学思路，种类。教学游戏是教学方法的一次改革，学生由客体变为主体。“从做中学”为教学游戏提供理论基础。教学游戏也很好体现了学生学习的主动性和愉悦性。而这些只是理论研究，缺少实际操作指导。

目前教学游戏在我国应用方面面对的障碍很多。在游戏产品本身不够完善和设计思想在娱教平衡上有所偏见，理论研究的设计思想和实际软件开发者的产品不能融合，教师和家长对于教学游戏存在误解基础上，要实现教学游戏的应用难度相当大。因此有关教学游戏研究应用比较少，以下便是国内的一些教学游戏的应用：科利华公司算是最早把教学与游戏结合起来的公司，2000年推出的类似于联众世界的科利华学生智慧世界；著名的北京娱教网络科技有限公司 K12play 快乐教学；珠海奥卓尔软件有限公司的奥卓尔学习世界；传育网络科技(上海)有限公司开发的“S520快乐学堂”；香港资讯科技有限公司开发的“一课一练之传说之旅”；2004年盛大公司推出的号称中国第一款网络教学游戏《学雷锋》；2006年，北京中教电信有限

公司成立,《真是探索》等教学游戏即将在人们面前揭晓。

再看国外,国外教学游戏发展比较早,而且现在已经发展成熟。由于我国的教学体系,教学游戏在我国发展有一定的局限性。截至目前,教学游戏已慢慢被大众认可,更多人也慢慢认识并接受教学游戏的概念,但是现存的研究当中,许多仅仅站在理论这一层次开展研究活动,大多还没有付诸行动。教学游戏正处于初期发展阶段,各种教学游戏已经逐渐从理论向实践转化,以便学习者与研究者了解、使用与学习。此外随着网络技术的发展,教学游戏前景无限,以学校教学为中心的时代已经结束,人类已经慢慢接受这种新型的教学新形式,我们坚信,随着教学游戏研究的不断深入,教学游戏必定会为解决教学问题做出一定的贡献。如此一来,教学界人士任重而道远,它需要更多相关方面的人员来进行研究。教学游戏是一个多学科交叉渗透的新领域,关注技术跟艺术、方法与手段的结合,重视个人经验与情景的创设等特征,这些无疑是对教学技术这门教学、技术与结合的学科发展具有指导作用,开辟教学新空间。教学游戏设计与课程设计相结合,真正做到在游戏中学习,在学习中获得快乐。

1.3.2 识字教学研究现状

识字的统一。汉字自身的特征同孩子们从特别到一般,从较低一级到较高一级,从具体到抽象是语文教学很重要的一部分,所以应该遵守语文教学的相关原则,像直观性、启发性、循序渐进、语文因材施教,语文教学与思想教育相结合、发展语言与发展思维相结合理论与实际相结合,科学性与思想性相统一的原则。然而相较于阅读教学,作文教学与拼音教学,识字教学有着非常不同的教学内容。它的内容是汉字,汉字是现如今唯一存在于世界上的表意文字,它的特点是把象形作为最基本的内容,把表意作为主要内容,从而得到音形义象的心理特征相联系,一定会形成汉字识字教学的特有原则。掌握了这些原则就如同掌握了识字教学最重要的部分,就能收到超乎预期的好结果。游戏活动种类具有多样性,可以依据学生不同心理特征设置不同游戏,比如针对好奇心设计猜谜游戏,好胜心设计竞赛游戏等。“在玩中学”也要注意游戏目的是否明确,是否适合学生,游戏是否具有可操作性。周颖怡认为音乐游戏教学应围绕学生来展开,同时借助于具有趣味性的游戏来提高学生学习的积极性和主动性,通过活动性的游戏引导学生参与,竞争性游戏对音乐有更深入的理解。新时代的教师应将学生的认知水平,心理特征与游戏特征结合,设置多样性游戏,让学生在游戏中的掌握音乐知识。肖旭根据体育教学特点,构建以创新为核心的体育游戏教学模型,以教师为主导,师生互动,激励学生学习。“快乐学习,表

扬为主”。体育游戏课程充分调动学生的主动性，提高学生能力和教师的教学技能，体育教学模型的构建为学生学习和教师教学提供参考。

我国学者与相关研究人员表示，在开展识字写字教学活动时，应引入文学、心理学等理论和多媒体网络等技术，强化其与语文这一学科之间的联系，从而促进教学效果的强化。崔康柱与罗维在《信息技术条件下汉字动漫化的方法论思考》中表示，汉字教学应当追溯到汉字演变的历史渊源，如何更准确地展开汉字教学，还需慎重审视之，其还指出了现阶段我国汉字教学教育的不足之处，并以儿童的性格特征为依据，采取相应的动漫手段来对汉字的创造及产生过程予以情景再现，提升儿童对汉字掌握的兴趣和印象，增强教学质量。

国外识字教学的研究方向主要集中在词汇和语法上，而词汇的教学占主要，语法的教学辅助，另再辅以口语教学。其他国家的多数学者在词汇教育的探索方面都获得了很大的进步，他们一致的目标是知道什么样的方法和方式能够使孩子们更加有效的学习词汇，从而为增强外语学习的效果提供相关的经验。同样，他们的研究中也有人偏向了词汇教学应注重儿童，学习者在交际需求的引导下自觉地习得词汇（即娱乐性）。

从古希腊开始，西方的教育，尤其是在儿童方面的教育，就已经运用游戏进行教学了，卢梭，是法国的教育学家，他特别重视游戏对于孩子们成长进步的影响，他觉得运用游戏开始进行学习，是学习最好的方式。一位名叫夸美纽斯的著名捷克教育学家也觉得游戏能够使人们更健康，同时使四肢更灵敏。二十世纪初期的时候，美国著名教育学家杜威，也特别注重游戏教学，他支持“从做中学”。皮亚杰将儿童的游戏分成了三个阶段，第一阶段为0-2岁，以练习为特征；第二阶段为2-7岁，以象征为特征；第三阶段为7-12岁，以规则为特征。国外的教学理论非常注重激起孩子们的学习兴趣，他们所支持的情景教学法，自然教学法等，尤其是最近几年才火热的TPR（全身动作教学法）极大的影响了我们国家的儿童英语教学。艾里康宁在《游戏心理学》中：“从游戏是一种社会现象这一方法论立场研究游戏，说明游戏并非自发性的，而是在教育的作用下产生，它是孩子们明白人类活动的任务和目标的一种方式”。

很多国家都赞成把游戏教学运用到低年级教育中，日本在教育方式方面注重小学同幼儿园相联系，在日本的幼儿园里，孩子们能够根据自己的想法选取游戏的内容。因为小学和幼儿园的性质有所差异，因此小学在游戏教学方面受到了一定的限制。美国的教育人员也在教育过程中运用了大量的游戏，这让他们的课堂看起来很

杂乱。怎样更好地协调游戏和教学两者之间的关系，同时研究出一系列可用的游戏教学的方法对于游戏教学是否真正地促进小学教育是特别关键的。

细看最近十年以来我国和其他国家与识字教学相关的各种书籍材料，他们主要都是在教材和教学两部分进行探索。教材部分注重对文本的探索，教学部分则是集中在教学方法，问题和对策的探索。然而识字教学探索的领域和范围还需要更加深入，向识字写字的科学性进行探索，对媒体网络在识字教学中的广泛运用，识字教学资源的收集整合和使用，相关教材的编撰等内容。

1.4 相关概念界定

1.4.1 教学游戏

教学游戏就是专门为教学设置的游戏。它是使学生在轻松的氛围中，在欢快的活动中在激烈的竞争中，自然而然地就学习到课本上的知识，以及学习到一定要学会的课外的一些内容的游戏。

1.4.2 识字教学

识字教学就是教孩子们认字，它不仅是语文教学的基本内容，还是语文教学的一大难点，还是制约学生学习语文的一个瓶颈。新的语文课程标准对识字教学提出要求：《义务教育语文课程标准》（2011 年版）在整体的认字目标里提到要让孩子们对祖国的语言文字有更加深厚的情感，同时形成良好的学习语文的习惯，并且对于日后的学习更有信心，学习到比较基础的学习方法。会使用汉语拼音，可以讲普通话，在整个小学的学习过程中能够学会 3500 个常用的汉字。

1.5 研究方法

本研究主要采用了文献法、访谈法两种教育探索方式。

1.5.1 文献法

文献法，找寻和探索目前还依然存在的各种的文本材料，并从里面获取一些内容，从而实现某种调查目标的方法。经过研究一些像学术专著，研究报告，专业论文等文本材料，整理和分析游戏在识字教学中所发挥的作用，在经过一定的筛选，总结之后，这些内容帮助了这次研究的理论框架的构造。

1.5.2 访谈法

访谈法指的是经过被采访人员与采访人员的交流，来明白被采访人员的内心活动和行动的心理学基础的探索方式。本研究以访谈法作为调查手段，随机抽取几名语文教师进行访谈，旨在更全面的了解目标学校的识字教学中教学游戏的使用情况。

第二章 小学一年级识字教学中进行教学游戏的必要性

2.1 小学一年级学生的学习特点

从心理方面分析，小学一年级的学生大多活泼好动，喜爱游戏。他们的模仿力强，可塑性也较大。他们好奇多问，对一切新事物都感到兴趣，热切地关注着周围的人和事。他们的新鲜感比较强，但是能保持的时间却很短。在注意力方面，小学一年级儿童的注意还不稳定、不集中，不善于使自己的思维活动服从于一定的目的任务。容易受不相干的事物吸引而分散注意，以致离开原有的目的任务。总之，小学一年级的孩子对学习有好奇感，却很难做到专心听讲、独立完成作业、注意力不集中，情绪变化无常，容易疲倦，行为动摇不定，不善于控制，容易冲动和特别敏感。他们好奇、好动、喜欢模仿，并且有直观、具体、形象等思维特点。

2.2 小学一年级识字教学中教学游戏的作用

2.2.1 从社会角度分析

一年级学生对于家庭和父母的依恋还很大，而在传统的幼儿园教育模式里并没有改善这一点，这导致了在后来的小学教育中很多小朋友仍然怕生内向，不擅长交际。因此这个时候通过小朋友都喜欢的游戏环节来带动气氛，使孩子们在游戏的放松氛围里自发和身边人互动，从而建立起健康的社交能力。另外游戏的情境里需要的团队合作也会需要孩子们适当的表达自己并理解他人，才能互相配合，这对于小朋友的性格养成非常有益，在表达自己的同时也能理解其他人的不同立场，从而树立起自信与包容之心，社交能力也不过这两种素质。

2.2.2 情境心理学分析

因为中国之前政策的因素，很多这一时期的小学生家中并无兄弟姊妹，所以成长过程中缺乏陪伴，习惯了自己玩耍自己吃东西，往往容易形成内向自私的性格，不仅不擅长分享也不懂得体谅他人，吃不得苦也受不了委屈，很容易剑走偏锋。而且还有有的学生不敢承认错误承担责任，趋向于自毁逃避，以至于很难真正沟通。所以这时候打破边界的沟通方式——游戏的重要性就不言而喻了，在游戏里放下包袱，学会分享与理解，学会表达与团队合作，小朋友因为独生子女而难以培养起来的品质可以在教学游戏中建立起来，同时教师与学生在同一游戏中放下身份的互动，也更容易消弭距离促进沟通。

2.3 小学一年级识字教学现状的需要

由于一年级学生的认知发展水平较低，在识字和对问题的理解能力上有所欠缺，问卷填写上和访谈上都存在一定的困难，因此本次现状调查主要针对教师进行访谈的方法来进行调查，具体如下：

2.3.1 访谈提纲的设计与实施

2.3.1.1 访谈目的

为了本研究顺利进行，笔者对当下一线小学语文老师，进行了课堂识字教学形式的现状调查，分析识字教学方式的优势和劣势，通过吸取经验教训，分析出识字教学的有效方式，以优化识字教学课堂。

2.3.1.2 访谈对象

笔者所在地，选取了山西省晋中市寿阳县北大街小学、城内小学、东关小学等学校共 12 位低年级的语文教育人员为这次的被采访人员，按照目前的发展情况和未来的发展需要，对第一代老师（赵老师、李老师、候老师、田老师）、第二代老师（张老师、叶老师、杨老师、霍老师）、第三代老师（付老师、吴老师、龚老师、林老师、），开展了与游戏教学相关的深入交流与访问，希望能够通过这样的方式了解更多现实中的例子，以促进该研究的进一步发展。

表 2.1 访谈教师基本信息表

教师	性别	年龄	教龄	学历	任课年级
梁老师	女	29	5	本科	一年级
林老师	女	46	25	师专	二年级
张老师	男	35	10	大专	一年级
霍老师	女	36	12	本科	一年级
付老师	女	48	25	师专	一年级
候老师	女	27	3	本科	一年级
李老师	女	29	6	大专	二年级
龚老师	女	48	25	师专	二年级
赵老师	男	25	2	本科	一年级
叶老师	女	38	15	本科	一年级
杨老师	女	37	15	专科	一年级
吴老师	男	45	23	师专	一年级

2.3.1.3 访谈方式

本次主要选取了面对面这种半结构式的交流方式，就封闭与开放的问题进行访谈并记录。

2.3.1.4 访谈内容

表 2.2 访谈提纲一览表

访谈主题	访谈具体问题
识字教学方面	您在识字教学中是如何教授一类生字和二类生字？
	您最常用的识字方法有哪些？
	您通常让学生在什么时间写生字？
	在教学生复习汉字的过程中，您都用哪种方法让孩子记得又快又牢？
	您听说过哪些识字方法？
教学游戏方面	您有听说过教学游戏吗？有意接受更多有趣味的的识字方法融入你的课堂吗？
	您认为教学游戏是否需要完整的设计理念？
	你有对游戏教游戏深入的设计研究吗？

2.3.2 访谈结果分析

经过文献检索与阅读，和对三代老师一线语文教师的访谈分析，我们发现：

第一，识字教学形式较为简单，忽视了认字方法的教学和能力的培养

“您在识字教学中，是如何教授一类生字和二类生字？”“您最常用的识字方法有哪些？”在对上述两个问题作答时，有 10 位老师都使用常规手法教学。其中有位教龄 25 年的老教师付老师这样回答：

“在我从教 25 年来小学低段的识字教学确实是我教学的重中之重，在教生字时我的风格是比较注重“笔画分析”，我有我自己的常规方法，无论见到哪个生字，先读正音、示范写、再全班共同书空，紧接着在课本上描红临摹，最后让学生仿写 3-5 个，有时也会加一些有趣的的游戏，比如加部首、去部首、换部首等。”

当然，有着这样常规教学方式的老师还不止张老师一个，张老师这类毕竟是有着丰富的教学经验的老前辈，在访谈时也发现有很多中青年教师都在效仿经验丰富的老师，向之学习。近 10 位老师其回答也如张老师所说。总之一线老师们大多采用比较简单的教学方式，虽然书中会有通过图片句子来认字、看图拼音认字，分类认字，通过课文认字等方式，然而在通过课文认字里，老师们大多都会使用“集中认字”的方式，却很少会在讲课文或者读课文的过程中教孩子们认字。孩子们在学习的时候感觉非常无趣无聊，所以削弱了孩子们认字的效果。教学过程里，老师注重教孩子们认识每个字，然而经过教学，让孩子明白认字的过程和方式的想法很弱，所以学生们很少能够独立认字。没有掌握多种方法，孩子们的想法也就只能受限于几种固定的方式，就像：去掉部首，加部首或者换部首。

第二，机械地抄写加重负担

在回答“你大概让孩子们在哪个时间写生字？”和“在教学生复习汉字的过程中，您都用哪种方法让孩子记得又快又牢？”这两个问题时，共有八位老师认为生字只能使多写，课堂上至少 1-2 遍，课后还要继续加强抄写巩固，其中杨老师是这样回答的：

“《义务教育语文课程标准》（2011 年版）表示：学生写字姿势及习惯需从小培养，做到书写的规范化、端正与整洁。我在进行教学时，学生回家后我都会让学生回去写，我认为只有多写才能让孩子们记牢，现在的小孩真是认得快忘得也快，如果不多写很容易回生。”

教师要求孩子们做大量的抄写练习，少的话写 1-2 行，多的话写十几遍，但是缺少必要的引导，那么练习效果也无从谈起了。有的老师则会采取抄写的方式来强化学生的记忆，但是这种方式有时可能会适得其反，有的学生粗心大意，容易出现错别字，个别学生不仅没有掌握生字，甚至还出现了终生错字等现象。这些是教师应该在抄写前必须进行的指导。

第三，教师有意改变识字教学方法，途径有限，缺乏相关指导。

面对“您听说过哪些识字方法？”和“您有听说过教学游戏吗？有意接受更多有趣味的的识字方法融入你的课堂吗？”这两个问题时，12 位老师几乎都愿意接受教学游戏进入识字教学中，其中有一位侯老师这样回答道：

心理学家弗洛伊德表示，游戏得以进行是依靠愉快原则的推动作用的，它能使儿童的需求和心理得以充分满足。我们的教学也应该考虑学生们的内心感受，去设计适合孩子们年龄特征的课堂，像我们这些年纪比较小的老师，大学学业结束不久后就成为了一名老师，当我们在做学生的时候，我们就会很享受游戏教学所带来的乐趣，现如今的小学生有很大一部分都为 10 后，他们所接触的很多种的新事物都是我们 80 后在学生时代所没有遇到过的，在新课改之后，我的教书生涯才正式开始的，所以我受到了新课改的影响。所以我能够在教育过程中充分地运用游戏教学，期待能够跟随新的教学理念，把低年级的语文教学变得更为生动有趣，更富有活力。我也希望教学游戏可以得到深入研究，有更多的资源分享。”

一位霍老师这样回答道：

“新课改之前，我们对教学游戏引入识字教学中，还存在一丝顾虑，害怕一年级学生自控能力太差，玩游戏收拾不住，害怕游戏并不能给我们语文教学提供较大帮助，也就不会多去深入研究，在新课改之后，我发现我们的教学也要顺应时代，

教学游戏能够激发学生的学习兴趣，语文课也变得有活力了，游戏有着优势所在，也存在很多问题，因此我希望接受更多有趣味的识字方法融入我的课堂，也希望游戏教学可以得到深入研究。”

由此可见，小学语文老师们希望多种识字方法融入识字教学中，也肯定教学游戏的积极意义，只是资源、途径有限，缺乏相关指导，无从对教学游戏进行深入研究。

第四，课堂教学设计不精，具体教学游戏设计的不足

在我们向一些常年工作在一线的低段教师抛出是否有计划或者成型的教学设计理念，或者将教学游戏环节精心铺垫融入其中时，令我们惊讶的是，大部分教师仍然认为教学游戏环节无关紧要，根本不需要提前设计或者准备，只需要临场发挥就可以了。于是我们当下又抛出了新的疑惑：如果没有提前测试准备的话，怎么确保在实际教学工作开展的时候能够恰到好处地融入游戏且发挥最大效用，从而使教学增趣呢？这时其中一位经验丰富的老教师的一番话可谓是说出了教学传统派的一致观点：

他认为教学游戏对于教学计划而言始终只是一个可有可无的点缀，有自然更好，没有也不妨碍教学。但是为此精心设计就不值当了，因为大多时候，他只在课堂教学完成计划内容后发现还有空余时间，或者实在课堂状态松散沉闷的时候，才会拿游戏出来吸引下学生的注意力 从而调动课堂气氛。

这位张老师表达完这样的认识之后也纷纷引起其他教师的一致认可，总之教学游戏对他们而言仍不属于重点设计的环节。一是小朋友天性爱玩，很可能在游戏环节难以控制时间而且收不回心，反而降低了教学效果，所谓吃力不讨好。所以对于传统派小学教师而言，仍然不会把教学游戏设计为重点环节。

第三章 教学游戏设计的依据和原则

3.1 小学一年级识字教学中教学游戏设计的理论依据

3.1.1 儿童认知发展游戏论^①

在认知活动中,游戏仅仅是其中一个方面,要以儿童认知发展为基础,来进行游戏的考究。认知过程指的是个体在认知某事物时所产生的记忆、感知等活动,而认知发展则是指儿童从心理角度去认识、思考这个世界的方式的发展。^②对于世界直观感知的成长呈现出一些共性:

第一,直观感知由粗浅的表面认识开始向深层次、抽象化拓展,形成更高阶段的认识。感知体悟步骤:感受——形成表面印象——展开深入思索;这一点我们也可以从感情波动的演变步骤里发现共性,我们都是从生活中一些有实物形体或者形成实际感觉冲击力的具体东西,产生情绪化反应,只有这类东西的实体在我们的认知机制里有过体会与认识,并提炼成一种抽象化的概念模板,我们才可能在以后的生活中仅仅通过一个概念联想就触发相同的机制与情绪反应。

第二,认识感知的行为从自然发生进展为人为控制。在我们还小的时候,对于世界的探索及感知行为处于一种自然的天性趋势,自己并不能控制,而当我们渐渐成长,大脑逐渐发育完善、意识逐渐自主,我们才会开始产生有意识地控制自己的感知行动及情绪反应。

第三,感知认识从混沌的被动接受转为主动分类吸取。对于小朋友而言,你只能告诉他什么是什么,但你没有办法告诉他什么不是什么,他还处于一种被动接受新鲜知识的状态,自己并不具有将它分门别类、归纳整理的能力,而这种能力是需要后天教育来对大脑中所隐藏的潜能进行开发的。

第四,教育活动应当遵循个体认知发展的一般规律^③进行,不仅要注重认知发展的阶段性,同时还要与儿童实际发展水平相符,选用合适的教学方式,还要将认知发展的连续性纳入考虑范围之内。教育活动的开展是具有在学生脑中已储备知识的基础上进行的,并且遵循由表及里、循序渐进的规律,强化教学内容间的联系,提高学习效率。

第五,游戏是思维活动一种外在的表现形式,以儿童当前的认知阶段作为选择游戏方式的依据,进而来挑选出最适宜的游戏方式。而游戏的实质是游戏的主体完

^①曹中平.儿童游戏论——文化学、心理学和教育学三种视野.宁夏,宁夏人民出版社,2001,86.

^②郭建红.皮亚杰亲子游戏教儿法.北京,北京理工大学出版社,2012,39.

^③孙培青.中国教育史.武汉,华东师范大学出版社,2009,128.

全没有将事物的客观性纳入考虑范围中，而是将自己的需求与发展放在第一位，进而来对世界进行改造，不发展新的认知结构。游戏的发生要以动作能力和认知发展的一定水平为前提。

儿童游戏的发展根据儿童认知的发展经历以下三个时期：前期，实验性玩游戏（这个时期小朋友对于游戏都没有具体的认知和偏好，只是纯粹天性趋使得活泼好动）；中期，拟物化游戏。游戏出现现象特征和替代物；第三阶段则是规则游戏，在该阶段中，游戏与实际更为贴近，游戏要遵守现实世界里的一切规章制度及顺序。

只有刚出现的认知机能才能通过游戏的形式来达到认知的强化及练习目的^①。虽然儿童的认知和游戏息息相关，但两者所处位置是有所不同的，游戏启动与否，其决定性因素就是认知活动，所以要对两者的先后顺序予以关注。认知的发展才是占决定地位，而游戏仅仅是起到补充丰富的作用。

一年级学生正值入学之初，这段时期在教育上特别重要。特别是汉字的教学，更是重中之重。以前的教学都是以教师为主，汉字的教学也是如此，学生是被动地学，被动地接受。学得很累，也很厌烦，这不符合学生的认知。然而，在这一阶段学生最感兴趣的是玩乐，是做游戏。如果教师能够依据学生的认知来设置教学。让学生在玩中学，在游戏中识字，岂不更好？

3.1.2 小学识字教学论

《义务教育语文课程标准》（2011年版）^②中提出教师应该在语文教学中有意培养小朋友的世界观与人生观，通过精心挑选的健康积极价值观的课文讲解，向小朋友传达一种正确的人生态度，从而让每个孩子在学习基本知识的同时建立起完善的人格。因此体验最好的方式就是亲自动手，亲自实践。将游戏导入小学语文识字课堂中，它不仅可以提高学生参与到识字教学活动中的积极性，同时还能起到营造活跃、积极的课堂氛围的作用，在丰富多彩的游戏中学生感受语文并喜欢上语文识字，从而达到“玩与学”相结合的目的。要活动开展应与小学生的性格特质相符，小学生往往对游戏有着很大的兴趣，因此可以以游戏作为教学的第一环节，先集中学生的注意力，接着再导入知识的传授，这样相比传统的教学方式，其教学效率要来得更高。

语文说到底就是听、说、读、写，其中听与说都要求在社会交往中实践才会有深刻体悟与进步，所以对这方面老师尤其要鼓励孩子们多说、多听、多交流，不怕

^①邱学青.学前儿童游戏.江苏,江苏教育出版社,2009,35.

^②中华人民共和国教育部.义务教育语文课程标准(2001版).北京,人民教育出版社,2011,56-58.

犯错，只怕不开口，这才是语文教学应用于社会实践激发学生的主动意识和进取精神的根本途径。教学内容确定后，教学方法的选择，是完成这些目的重要的必备的方法。倡导游戏化教学，也就是把教学游戏贯穿到教学过程中，把教学游戏作为教学方法足以实现这些目的。

《义务教育语文课程标准》（2011年版）还倡导给语文教学增添多元的色彩。

对于语文这门既是基础的工具型学科又是博大精深的民族文化而言，怎样在教学中做到让孩子们在掌握基本识文断字、社会交流的能力之外，还应该注重培养孩子们对我国优秀传统文化的尊重与热爱，并且以开阔、公平的眼光面对世界的、新时代的文化。所以，这就要求，学校与老师在设计教学环节的时候应该同时具有传统的积淀与国际和现代的广阔认知，从而构建多学科交融、新科技手段承载的一种开阔系统格局。使孩子们在语文教育中真正获得关于语文的一切能力。融会贯通各界相关知识，从而适应现代化社会高速发展对语文能力提出的新要求。教学游戏综合学生的动手、动脑能力，综合学生的日常知识、课堂知识，综合学生的认知能力、视野等要素，完全可以达到这些要求。

语文识字教学是绝不能够自闭且固步自封的，因为语文素养与能力与时代进展息息相关，不同的时代文化需要不同的语文素养，并且对于语文能力本身每个学生也会有自己的发展特性，教师要注重结合学生特性引导教育，这一点需要教师自身的高业务水平来把控的一种灵活性。风格各异的教师在实际识字教学中，利用手中的教学资源，采用不同的教学手段，来实现自己的教学目标。本研究认为识字教学游戏是更合适的教学方法。更适合开放而有活力的语文识字教学。小学一年级语文识字教学游戏让学生在轻松愉快的气氛中进行识字教学活动，这改变了以前语文识字教学中学生学习生字效率低下的局面，这与素质教育的目标相一致。小学一年级语文识字教学游戏的使用使学生的自由精神和学习兴趣被激发，达到开放而又有活力。

3.1.3 小学教学设计原理

我们知道：“巧妇难为无米之炊”，就算拥有详细完善的规划与技术方案，但如果没有充足的准备及环境，仍是枉然。这对于低段教育里的识文断字也是一样，教师更要洗好米，提前准备，从而避免差错。因而，这就要求每位教师在课前必须做好最细的准备工作。大量的事实告诉我们，凡在上课前，认真地做好准备工作，反复修改教学设计方案的教师，都能自如地上好课。要想完成高质量的课堂教学，就必须做好充足的教学方案与环节设计工作。

教学游戏在小学一年级识字教学中的设计是根据识字教学内容以及学生的实际情况，提前设计实施战略，包括教学开展思维路线，教学发展进程和教学展现方法以及教学承载形式等等。是每一位教师都应该在上课前做好的工作准备。

低段教育里语文识字教学游戏设计的要求，就是事半功倍。用最少的力气与资本投入，收获最大效率的教育质量，从而实现一种全体学生都能相当完善地掌握教学能力的理想状态。当然事半功倍是有技巧的，下面便是总结出来的一些实战准则：

第一，不论什么时候都要记得教学设计的根本目标是为学生成长提供帮助

新课程教育实践大纲就指出了低段语文教育关系到学生的人格发展以及进入社会所必备的语文素养与社交能力。所以在小学一年级语文识字教学中，全面提高学生的语文素质。并且我们要清楚在教学中学生自我发展与教师机械传授有着根本的区别，而前者才是教学体系中被实证为最有效率、且最为提倡的教学方式，及鼓励学生感受认知自我对于学习的侧重及求知欲望，由老师负责在一旁牵引、给予必要帮助及指点。

小学一年级语文识字教学本身包含了促进儿童发展的诸多因素。通过语文识字教学游戏，学生不仅能获得语言技能，同时还会获得识文断字、主动思考的能力，获得充沛的情感体验。因此在语文教学中加入游戏环节来引导培养、开发小朋友的智慧潜能以及认知世界的能力是有利的。所以我们要实现低段教育促进学生成长的根本目的就要在实际设计教学游戏环节时。充分结合教学预期实现的效果、应该弘扬的价值观与情感认同，以及需要被掌握的思考能力等多种因素，从而确保游戏环节发挥最大效用，孩子们也获得了相对完善的启智。

第二，在识文断字中融入人生修养

孩子们在基础教育中的语文课堂上，不仅是在通过课文学习识文断字，也在懵懵懂懂理解课文的内涵。所以教师在教学中注意把握课文中真善美的价值观并向学生传达，建立起他们人生的信条是非常重要的，这也是人格培养的关键时期。在小学一年级语文识字教学游戏中人物的喜怒哀乐都有包含，利于表达学生的思想情感。时间长了学生就会被文中积极健康的状态与认知所潜移默化，从而吸收形成自己的认知角度与人生信条。语文识字教学游戏会在学生的一生中留下难以磨灭的印象，成为促使其成长的巨大动力。小学一年级语文识字教学游戏重视文道统一，使学生既学习了汉字也学会了做人。当然了，任何思想层面的观点形成都不是一朝一夕就能够的，需要持之以恒的引导、鼓励、培养，要在语文教学中一直加以坚持贯彻人生理念，比如一年级语文识字教学游戏就是一个很好的例子。

第三，遵循语文识字教学的创造性和科学性

小学一年级语文识字教学游戏是培养学生敏锐地发现能力以及动手创造力的一种需要不断创新、适应时代发展的活动，这也正好适应了新课程教学大纲的要求。其中在语文教学中开展识字游戏优势尤为明显。这是因为游戏本身都有运营规则，所以就给参与的学生提供了一定范式，从而在游戏互动中激发小朋友的语言表达潜能。因为小朋友正处于对外界的一切都好奇且求知的阶段，所以这个时候加强引导会很好地开发出创造性潜能。所以尽可能将文字的含义画面化并加以游戏互动环节，做到真正的寓教于乐，乐学相成，从而实现教学游戏效益的最大化。

识字教学是一种规范的行为，这意味着教学过程不可着急，也不可乱了分寸，要按照自然规律有条有理地展开，从而环环相扣一步步实现目的。所以对于小学语文教育中融合游戏教学的设计而言，也必须遵照规律设计给每个阶段的小朋友安排适量强度的信息接受量才能及时吸收消化，只有这样的教学游戏方案设计才是科学先进且合理的。当然，做到合乎规律、安排合理的方案设计必然是严谨精确的，它要求事先经过了多次大量的实验，才能总结出大多数情况下合适的方案。所以小学一年级语文识字教学游戏的设计必须具有科学性。要实现识字教学游戏科学性必须做到：第一，在设计针对不同情境下的教学游戏设计时要充分考虑本情境的目标以及达成这种目标的实现途径。第二，设计完目标与途径之后就是对途径进行分解 遵循自然规律层层深入。第三，在这个过程中要时刻谨记教师的角色，教师是引路人，是掌灯人，负责给学生指明方向。这启发、引导、解惑必须要准、要巧。从而确保学生认识掌握汉字的过程科学合理，并且认识完善。当然了，学生认字的过程也不容忽略，摸索求知的过程加以合适引导能够很好促进学生求知的积极性以及创造性。第四，还要脚踏实地，表面功夫做再多没有实际作用也没用，所以在实际操作中还是要注意删减不必要的环节，直达目的，节省高效。

小学一年级语文识字教育环节中游戏设计必须时刻谨记结合科学性和创造性，以合理精确的科学性作为基础以进一步深化提升的创造性作为目标。

第四，符合学生的认知规律

小学一年级语文识字教学游戏必须在明确教学目的的基础上才能开展小学语文识字教学游戏方案的制定，简言之即识字游戏过程的规划与制定。对于学生的文字学习来说，其实主要是由学生的认知因素所组成的一特殊认识活动。比如思维、运用、记忆等因素。而这些都是由其认识过程的特点所决定的。对于学习过程中的诸多因素都不能作为教学游戏阶段。因此小学一年级语文识字教学游戏必须符合识字

教学游戏过程中学生的认知规律。

总之，小学一年级语文识字教学游戏要向学生的生活开放。要把学生带到大自然和社会中去；要引导学生丰富知识，开阔思路，发展语文素质。

3.2 小学一年级识字教学中教学游戏设计的原则

3.2.1 教学性原则

教学游戏在小学一年级识文断字教学中过程规划也应该体现教育的规律。以学校课程规划的教学目的为目的，以根据学生记忆规律和吸收知识的循序渐进性制定的要求为要求，使得游戏中的教师与学生分别在自己的角色上圆满完成相应任务，并且贯穿教学全程。

之所以这样要求的原因是教育规律是一线教育工作者以及教育理论家实践研究出的符合儿童掌握知识的合理规划，为后续教学工作展开提供了参考的方向，既省了力气也保障了效益。因此教师在展开教学活动设计教学游戏时科学合理得应用教育规律非常重要，是保质保量的利器。

3.2.2 兼顾性原则

教学游戏在小学一年级识字教学中设计必须符合兼顾性原则。这就要求：第一，在识字教学游戏设计中教师应该要考虑到班里的每个同学，给予他们平等的机会来参与到该游戏中来。要达到这个要求，首先是老师要转变其偏爱成绩优异的学生这种错误思想，无论是处于什么水平的学生都应得到老师同等的爱与关怀，只有思想跟上了，那么方法也就有了。第二，在识字教学游戏设计中教师要兼顾识字教学和能力培养。教学游戏的根本任务是完成教学任务，所以识字教学游戏的设计必须以识字教学为目的，而在教学游戏中，能力的培养也必须贯穿其中。学生的活动也恰好能培养学生的能力

3.2.3 可操作性原则

教学游戏在小学一年级识字教学中设计必须符合可操作性原则。识字教学游戏设计的可操作性体现在教学目标的制定、教学方式的选用、教学活动的开展等方面不能仅注重对理论上的实施，更为重要的是基于实际，对教师的教学水平、专业层次等方面予以充分考虑。例如，在识字教学游戏设计过程中，更多的是考虑学校的教学水平、实施条件和环境和课程资源的可利用性，而非简单的选择理论最好的。

小学一年级识字教学游戏设计的可操作性还应体现在教学设计的具体性上。识字教学游戏的设计必须围绕学生学什么、学到什么程度、识字技能和能力训练带来

什么结果,要怎么才能实现思想教育的目的,要怎样对一段时间后的学习进行学习成果的检验等问题必须具体考虑和设计。教师需要考虑识字教学游戏活动的具体安排、顺序的确定等,甚至还要考虑识字教学游戏活动失败的补救方法和措施。在一年级语文识字教学游戏设计过程中,对具体的问题考虑的越详细、越全面、越具体,失误就越少,但具体并非面面俱到。识字教学游戏设计实施的可行性和可操作性应该贯穿教学设计的始终。需要说明的是,识字教学游戏设计要给教师课堂上创造性地实施教学留有发挥的余地和空间。

3.2.4 趣味性原则

教学游戏在小学一年级识字教学中设计必须符合趣味性原则。趣味性原则^①是指在语文识字教学中,老师通过多种方式提高教学的趣味性,吸引学生的注意力,提高其对学习的兴趣,主要有以下几种方式:转变单一的教学方式,开展具有趣味性的学习活动等,它是一种提高教学效率的一种有效学习方式,它对教学过程提出了要求,学生应是占主体地位,而老师仅仅是起着辅导的作用,转变传统单一、乏味的课堂教学僵局,使其更加生动、更具趣味性。识字教学一直是语文教学的瓶颈,学生厌学是识字教学的普遍现象,针对这一问题,趣味性教学在识字教学中的作用不可小觑。本研究围绕识字的趣味性教学作出了不少的努力,但仍然不足以扭转学生学习汉字厌学情绪。再加上学习本就是一种十分复杂而又艰苦的脑力劳动,如何使学生从艰苦的劳动中解放出来,使之学有兴趣。本研究认为识字教学游戏就可以很好地解决这一问题。识字教学游戏本身就具有很强的趣味性,也符合一年级小学生的认知,这使他们对识字教学游戏具有很强的认同性,学习兴趣也会大大增加。因此教学游戏在小学一年级识字教学中设计必须符合趣味性原则。

3.2.5 创造性原则

教学游戏在小学一年级识字教学中设计必须符合创造性原则。经过多代优秀教育工作者及教育理论家的实践和研究表明,科学合理的语文识字教学过程,不应该是学生被动接受老师所教授的知识,而是学生主体,老师主导的局面,使学生意识到自己才是学习的主人,增强其主体意识,老师只负责引导方向或者帮助学生解决问题。因此目前的传统式课堂教学还有很多不足,比如只注重理论认知而缺乏课后实践等,学生没有完善健全地培养起实践意识与操作能力对于所学知识的理解也自然停留在表面阶段。因此教学活动中本就缺失的部分更应该在教学游戏中重点突出,

^①孙培青.中国教育史.武汉,华东师范大学出版社,2009,128.

让学生自己去玩，去发现所掌握能力的不足，去寻求解决办法，去达成学习内容的技能转化，这也是考验一个教学游戏设计得是否科学合理的关键。

识字教学游戏的设计要具有创造性。识字教学游戏活动只有有了创造性才能有它在课堂中的生命。这就要求教师做到以下几个方面：第一，创造性地设计识字教学游戏活动，灵活性地处理识字教学与游戏活动的关系，教师要把静态的文字教学活化为生动的游戏活动。第二，灵活地选择识字教学游戏活动的时机，注意调整和把握课堂气氛和课堂节奏，有计划地安排识字教学游戏活动在整节课的位置，以达到“课伊始兴已浓，课正行兴愈浓，课将尽兴犹浓”的教学效果。第三，设计的识字教学游戏活动应有利于激发学生自身的创造性。教师要通过这种识字教学游戏活动，达到激发学生的想象能力、提高学生的表达能力。

第四章 小学一年级识字教学中教学游戏的分类设计

本研究的整个过程，以 2016 年部编版小学一年级上册语文为教材，阐述之前笔者先对此教材稍作分析。

小学一年级识字教学游戏设计的主要依托是语文教材。因而教师必须熟悉并把握教材内容，才能在设计游戏时得心应手、游刃有余。由此，本研究对小学一年级上册语文课本展开研究。小学一年级的课本主要分为引导学生上学、识字拼读以及基础阅读和文化拓展这几个部分，由于小朋友认字有限，只要是涉及陌生字的拓展和阅读部分都会注音帮助小朋友识字。其中拼音、识字教学是本研究关注的重心，也是识字教学游戏设计的中心。

并且课本不仅结合了小朋友好动爱玩的性格特点以及由浅入深的认知规律，还考虑到了大部分孩子的识字数量和口语能力，以及小孩子的形象感触能力和喜欢表达的特点，精心选择了汉语拼音、识字、口语等不同板块，在尽量趣味化的设计下与小朋友的生活情境和理解能力结合从而达到事半功倍的效果。孩子学的快乐，也掌握的快速，应用得熟练，形成踏实的语文基础。

识字还有一个精心设计的点是从语文的工具性出发，鼓励倡导学生从生活中发现语文，比如认广告牌上的字等等，小孩子往往喜欢这种容易产生成就感且形式多样的识字方法。

教师在进行小学一年级识字教学游戏设计时，要充分考虑参考教材内容及教学目标，把它作为教学游戏设计的总则。

4.1 按教学过程分类

教学并不是一个简单的传授过程，需要学生的主动消化知识并转化为技能的过程，同时关系到小孩子的大脑潜在智力发育及人格素养健全。因此，在小学语文教学过程中，教师不仅要负责引导、点明学生的探索求知方向，还要在教学中融入社会价值取向，培养起孩子们扎实的知识技能和端正的三观涵养，爱学习、爱劳动，懂礼节会感恩。教学游戏在小学一年级识字教学中设计按教学发展进程可分为四个时期：感受认知时期、分析理解时期、强化训练时期和技能转化时期。

4.1.1 感知阶段

教学游戏在小学一年级识字教学中设计的感知阶段是通过识字教学游戏引起学生的参与兴趣，并在游戏环节中融合教学目标和考验能力，从而在情境实践中锻炼学生的交际能力、健全学生的人格素质，强化语言技能的运用与巩固。相比较其他

阶段，感知阶段是后面其他三个阶段的基础，换而言之后面三个阶段都是建立在感知阶段的基础之上。感知阶段具有较强的代表性。小朋友对于客观世界的感知始于自己对外界的直观感触，他所见的、所触的、所听的甚至所闻的，因此小朋友必须依靠直观感受建立起的印象内化成概念，才能理解抽象的文字含义。在这种情况下，学生才可以看到“杨柳”两个字就联想起嫩绿的枝条和细长的叶，从而真正理解这个词的含义。

案例：火眼晶晶，看谁眼睛亮。

目的：快速认记生字木、山、水、

准备：板书绘画

方法：老师板书绘画的同时引导：“美丽的眼睛亮起来”，学生：“火眼晶晶在这里，* 现出原形来。”学生迅速猜测是什么生字。

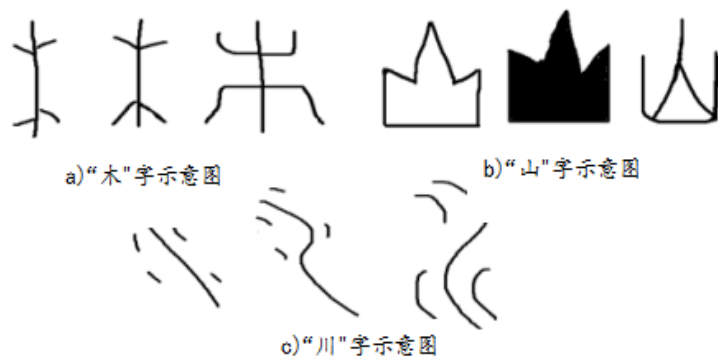


图 4.1 “火眼晶晶，看谁眼睛亮”

4.1.2 理解阶段

教学游戏在小学一年级识字教学中设计的理解阶段就是帮助学生把感性认识，表象认识与文字结合起来，成为自己能够理解内涵的东西。理解就是事物之间的内在联系在头脑中有一个清晰的认识，并纳入已有的知识体系，形成新概念。理解文字是识字教学游戏的中心环节，是学生掌握文字的中心环节。

学生感知文字表象是为了更好地理解文字。感知只是表象层面的认识，而理解才能究其根本，知其然而且知其所以然。从表象的认识文字到深入地理解文字，这是小学一年级教学活动的一个重要环节。从是什么到为什么的层层递进式认识，实际上是认知的一种阶段性提高。

对文字的感性认识到理性认识的转变，这一过程只能靠学生自己进行一系列的复杂思维加工，教师只能对学生的思维过程进行积极的引导，却无法代替学生完成这一认识转变的思维过程。在这一过程中，教师可以专门去训练孩子的思维能力，

引导他们的思维向正确的方向。在这一过程中，组织显得很重要，让所有的孩子既掌握了知识，又发展了能力，是小学一年级识字教学中教学游戏设计理解阶段的核心问题。

案例：接雨点儿。（部编版小学一年级语文上册 第8课 《雨点儿》）

目的：认识并理解本课的生字。

准备：拿一些纸剪成雨点儿的形状，在卡片的背后写上本课要认的生字（数、彩、空、间、到、方、没、绿、出、长）

方法：

老师情景导入：“轰隆轰隆。天要下雨了，天空中掉下了好多好多小雨点儿呀，孩子们你们能接住雨点儿吗？你只要把雨点儿后面的字，把它的字音读对、读准了，就可以算你接住了！我们一起来比一比，看我们谁接得多、谁接得快。”

生齐：“滴答儿滴答儿，下雨啦！”

学生积极主动接小雨点儿，并走上讲台摘下字卡，认读生字并简单说说自己是怎们认识它的，准备怎么记住它。

4.1.3 巩固阶段

教学游戏在小学一年级识字教学中设计的巩固阶段就是让学生把学会的文字再次加以温习，把已经理解了的文字固化为记忆的一部分。巩固感知了的文字，才能从感性认识上升至理性认识；温习巩固理解了的文字，才能把它牢固地记住，成为自己知识体系的一部分。巩固是一年级的文字教学中必不可少的一部分。

清楚鲜明的文字印象有利于学生对文字的记忆也有利于他们更好的理论，形成牢固的记忆。教学的过程就是引导他们加深印象与理解，进而形成稳固的记忆。

新文字的学习理解一定是建立在旧文字的理解之上的。习字就是一个用已经学会的文字去掌握新的文字的过程，不断扩大自己的文字知识网，新旧渐渐融为一体，不断完善。因此，旧文字的温习巩固显得不可或缺，也成为一年级识字教学的重要组成部分。在认识文字之后，会安排巩固的过程，然后再进行运用，或者是将后两者结合在一起，边用边巩固。

教学游戏在小学一年级识字教学中设计巩固阶段就是在理解文字的基础上牢记所学文字，只有这样才能顺利掌握文字，自如运用文字。发展学生的记忆力。对文字的巩固过程在感知，理解，巩固过程中都有体现，而其又可以成为一个独立的过程，系统巩固所学对教学的正常进行具有不可替代的作用。巩固过程需要老师和学

生的共同参与，让学生学会检验自己的学习成果，反思学习中的错误，并在识字游戏中巩固所学。

案例：（部编版一年级语文上册《天地人》《金木水火土》）

游戏一：爆竹声声响

目的：本课生字巩固

准备：自制一个筒状物，把本课生字卡片放进去。

方法：老师引导：“老师这里有一个大爆竹，里面装着很多生字。读对了爆竹里的生字，它就会点燃。谁想来试一试？”学生们接下来一齐说：“我来试，我来试。节日到，放鞭炮。放鞭炮，什么炮？”选一个代表读出“点”炮竹。他若读对了，请全体同学跟着他念，并发出模拟鞭炮被点燃的声音。如果读错了，则模拟哑炮的声音。如果课堂时间有限，可以分小组进行比赛，看哪位同学点燃了最多的炮竹，看哪个小组最厉害。

游戏二：“勇攀高峰”

目的：生字巩固

准备：在黑板上画三座依次增高的山，在第一座上沿山坡书写本课生字。

方法：第一座山代表认识，学生认识文字就代表登上了第一座山。进而，会用这个字组词就登上了第二座山，会造句就登上了第三座山。

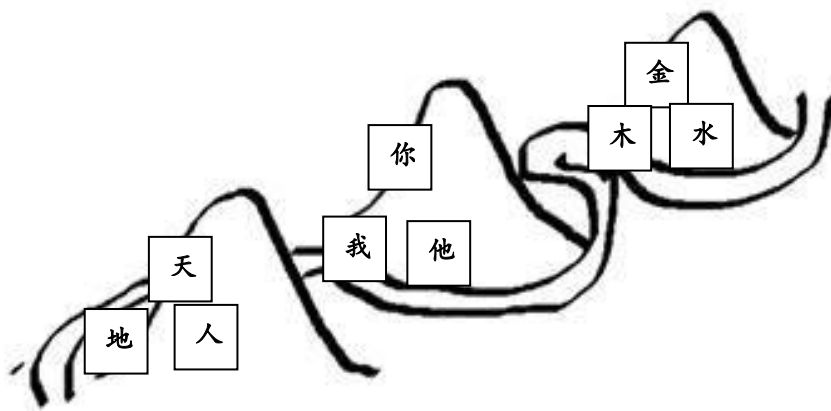


图 4.2 “勇攀高峰”

游戏三：找找说说

目的：老师把已识和未识的字放在一起，让学生来分开，培养学生主动识记的意识。。

准备：老师把这节课要学的生字写在黑板上。

方法：让学生在生字卡中找出自己认识的字，读出字音并告诉大家自己是怎么记住这个字的，

游戏四：听听找找。

目的：再次巩固生字。

准备：每位学生制作一份生字卡片并读熟课文。

方法：在一位学生朗读课文的过程中，其他同学在听到生字后迅速把它挑出来摆好，最后请一位同学按顺序贴到黑板上，并带领大家大声朗读。

4.1.4 运用阶段

教学游戏在小学一年级识字教学中设计的运用阶段就是不断鼓励、引导学生自发在日常交流中学会使用新学的文字 从而在实践中不断强化巩固对文字发音含义理解拼读使用的方方面面，及时认识到自己哪方面有缺漏，并主动想办法去解决，自己总结或者求助师友等等。因为语文说到底是门工具性学科，光学纸面理论而不会用是没有用的，只有真正理解掌握并且学会在现实情境中恰到好处、准确合理地使用与表达，才是语文教学效益的真正实现。

在一年级语文识字教学中教学游戏实施过程中，运用文字并潜移默化地掌握为自身的技能，并得意于教学游戏活动的展开。因为真正将课本理论与实际运用结合是离不开实际操作的不重复练习的，然而人都是有惰性的，尤其是小朋友更是天性爱玩 因此让他们主动重复做枯燥的练习难以达成预期教学效果。因此结合了小朋友爱玩天性的教学游戏就成了一个很好的锻炼语言技能的情境了，它既弥补了传统教学中训练方式的枯燥机械性，又实现了促进小朋友自主应用语文知识的目的，并且在实际游戏中会有相应规则来激励学生不断提升技能，加强理解巩固知识，才能满足游戏里的好胜心理。因此为了实现教学游戏效益的最大化，游戏的环节就要精心设计，关卡既要有一定操作难度可以考验区分学生能力 又有趣味性足以吸引学生主动参与。当然其中区别性也是非常重要的一点，合理给学生分层再加以针对性训练才是给学生减压提高质量的最佳方式。

同时我们已经强调数次，语文是一门与生活息息相关的工具性学科，只有注重培养学生与实践生活的结合意识及能力，才是语文教学的真正意义。

案例：“生字算术题，加一加”

目的：引导学生开动自己的脑筋，仔细想一想一个字加上一笔、两笔、三笔后就会变成哪些字？（越多越好）

准备：准备好本次游戏的资料，每人发一份。

方法：

1. 师：“孩子们，我们要把学过的生字来给它做一做你们数学中学的算术题，那你们敢尝试一下吗？”然后由学生自由独立完成以下题目。
2. 如果不会的走出位子向别的同学请教或者小组内讨论
3. 做对 4 题以下得★，做对 4-7 题得★★，做对 8-12 题得★★★。

加 1 笔	加 2 笔	加 3 笔
一→= ()	一→= ()	一→= ()
木→= ()	十→= ()	二→= ()
口→= ()	口→= ()	三→= ()
日→= ()	二→= ()	十→= ()

图 4.3 “生字算术题，加一加”

4.2 按课堂教学内容分类

教学游戏在小学一年级识字教学中设计按教学内容分类可分为五类：语音类、汉字类、词汇类、句型类和文化类。

4.2.1 语音类

教学游戏在小学一年级识字教学中语音类设计的目的是让一年级小学生学会汉语拼音。在小学一年级阶段，汉语拼音的教学主要是教会学生 23 个声母、24 个韵母、16 个整体认读音节及声调。达到能借助于拼音来做到生字正确发音，当发音错误时应予以及时的纠正，除此之外，还可以借助于拼音识字的方式来自行阅读注音读物。教师在设计小学一年级识字教学中语音类教学游戏时可先由教师带领学生拼读逐步过渡到学生自己拼读，提高学生的拼读能力，促进语言的发展，激发学生的学习兴趣。教师在设计小学一年级识字教学中语音类教学游戏时要充分考虑一年级与幼儿园生活方式和学习方式的衔接，考虑低年级学生的心理特点，努力创设儿童喜闻乐见的情景和语境。尽可能使教学有趣味。

想要切实掌握好语言这一门学问，坚实的语音基础是必不可少的，无论是什么学习什么语言，其前提条件都是扎实的语音基础。汉语拼音就是用来精确表示汉语语言的符号。语音教学是语言教学的基础，让学生学好拼音，是让学生具备初步的自学能力，从而学生对于学字词、拼读字词和识记字词也就容易了。语音教学在小学语文识字课堂教学中设有专门的语音学习单元，是小学语文学科重要和首要的任

务之一，它直接关系和影响小学语文教学目标的实现。只有打好了语音这个基础，才能奠定未来语文学习的基础。实践表明，科学地采用教学游戏将大有裨益，而单纯的语音学习是枯燥而无味的，根据小学生的生理、心理特点，以及小学语文语音课程特点，本研究认为有必要在小学语文语音教学中科学地运用游戏教学。小学一年级识字教学游戏中语音类教学游戏恰好正是基于这一点而设计的教学游戏。

4.2.2 汉字类

教学游戏在小学一年级识字教学中汉字类设计应符合一年级小学生识字教学的特点。小学一年级所教的汉字主要包含音，形，义三个内容。所以其教学也主要是分为字形，字义，字音三个教学部分。因为不断持续推行在识字教学方面的改革，更多的人意识到了孩子们认字的重要性，识字教学也逐渐成为了低年级语文教学的关键内容。在小学教育中，识字教学是非常重要的，但是同时他也是非常难的。识字是最基本的东西，只有把它学好，才能够更好的完成阅读，写作和口语交际等内容。学习的时候，孩子们经常会因为所认识的字有限，总是在阅读一些课外书目的时候遇到困难，从而难以真正理解文章，最后也会丧失继续阅读的兴趣。从另一个角度看，小学是孩子们形成良好的阅读习惯，学习阅读方法的关键期，然而因为识字量不足，又会让孩子错过这个关键期。因此在低年级的语文教学中，需要格外注重识字教学，增强孩子们对于识字的兴趣，把基础给打扎实。

要阅读，作文就一定要先认字。如果识字量不够，那在读书和作文的时候就会遭受许多障碍。因此如果想让学生学会书面语言，学会阅读，写作，就一定要先认识大量的汉字。根据部分调查，到现在，我国国内已经进行了多达二三十种有一些成果的识字教学改革实验。在这里面有注音识字以及汉字标音识字等比较注重字音的，也有集中识字以及部件识字等比较注重字形的，还有分散识字等比较注重字义的，以及字理识字比较注重形义结合的，听读识字等比较注重音义结合的，甚至还有随文识字和韵语识字等三方面结合的。。本研究认为小学一年级识字教学中汉字类教学游戏大大加深了一年级学生学习汉字的热情，在游戏中极好的理解和识记汉字。

案例 1：部件组字游戏（多适应上下结构和左右结构的字的巩固与拓展）

目的：巩固生字认记，并学习生字的方法，激发识字兴趣。

准备：组成生字的小部件卡（十、口、门、木、目、立、人、火、井、讠……）

方法：教师预先把小部件发给学生。活动时，教师要先念一个生字，请手拿这个生字的同学走上台，将卡片放到一起，组成一个新字，带领大家一起认读生

字齐读两遍。（比如“十”和“口”组成“叶”）

案例2：游戏名称：找朋友——以合体字为例

游戏准备：画有苹果树的小黑板若干、写有所学字的偏旁与部首的半个苹果的卡片若干。

游戏过程：教师把打乱的卡片分发给每个学生。先让一部分学生把他的卡片贴到苹果树上，再让他在生字表里找生字的另一半。同时另一部分同学也根据手中的卡片，找苹果树上的卡片，把它们组成一个汉字。这时让先前的学生根据自己找的生字，来判断组成的是否正确。如果正确了，把这个字的读音标出来。然后两人共同教其他同学。他们找到朋友了。如果错了再继续找。（要求学生在规定的时间内思考、判断，把偏旁和部首组成字）

4.2.3 词汇类

教学游戏在小学一年级识字教学中词汇类设计的重点就是

词语教学。它的内容大概来讲就是可以正确读写，理解其意义，并学会运用。最关键的是明白词义

词是可以单独使用的比较小的语言单位，是语言的建筑材料。我们懂的语言所表达的意思，学习语言的内容，都是从词开始的。想要明白一篇文章，首先要明白里面的词语。因此要非常注重词汇的教育。尤其是对低年级，这是学生阅读能力培养的开始阶段，更要注重词汇教学。

有句老话叫：“生活即课堂。”一年级的孩子虽然年纪小，却也会有一些与他们相关的生活经验。所以在教他们的时候，要尽力的运用他们已经体会和经历过的一些事情来解释词语。教育并不是简单的给予知识，而是让同学们能够完全的理解和运用这些知识。课本里有部分的词汇特别的抽象，部分词汇缺乏上下文的联系，这个时候老师们就要仔细的考虑，把词汇教学和孩子们已经具备的知识，他们已经很熟悉的语言，他们的生活体验和生活环境结合起来，让他们相互作用，然后就会有更深的理解。因而教学游戏在小学一年级识字教学中词汇类设计要结合学生的日常生活。贴近生活，才能更好地被学生接受。衔接生活，让词语意思形象化。

教学游戏在小学一年级识字教学中词汇类设计要与文章相联系，能够使词汇更容易理解。我们经常说：“字不离词，词不离句”。在解释词语意思的时候要努力的让学生通过上下文的内容和语境去理解，这有利于学生更好的理解一些词。像这种的词汇教学是一种感性的教学。

案例：词语大转盘（部编版小学一年级语文上册第4课 四季）

目的：巩固词语的认记，扩大积累。

准备：词语转盘

方法：老师出示转盘：“看，我们刚学的生字交上了新朋友，你们还认识吗？”

老师转动转盘，请学生指出指南针所指的词语。

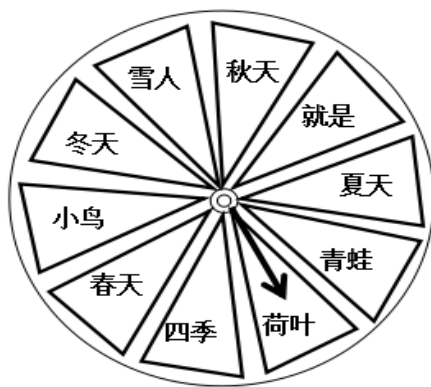


图 4.4 “词语大转盘”

4.2.4 句型类

句子是由词和词组构成的，能够表达完整意思的语言单位。它既是字词教学的“升华”，又是段篇教学的“起点”，起着“承上启下”的作用。语文学习中常见的基本句式依据用途或语气可分为四大类，即：陈述句、疑问句、祈使句、感叹句。教学游戏在小学一年级识字教学中句型类设计的重心就是在游戏中让学生正确的使用各句型的语气助词和模仿各句型的语气。这就要求教师在设计识字教学句型类游戏时设定好游戏中的语言。并在游戏过程中随时指点。在小学一年级识字教学中设计句型类教学游戏应采用具体方法。以具体实物、具体情境为好。具体实施教学游戏时只是让学生简明地表达了一个完整的意思即可。

4.2.5 文化类

教学游戏在小学一年级识字教学中文化类的设计就是要在游戏中体现各种文化。如：传统文化、现代知识，再如美术、音乐、体育等等。这些文化都要在识字教学游戏中根据需要依次出现。这些文化在学生的日常生活中都是有所体现的。所以在识字教学游戏中将这些文化融入到生活化教学游戏中，它不仅可以提高语文课堂的教学质量，而且可以充分发挥学生的主观能动性。关键的是还可以增强课堂的学习气氛，使学生能够充分理解这些优秀的文化。在小学语文教学中渗透各种文化，不仅有助于语文课堂的发展，也能使学生真正接受各种文化，从而为各种文化的传播打下良好的学习基础。此外，随着新课改的改革深入，小学语文教材中的各类文化

知识的种类也越来越多。所以本研究认为小学语文教师应当注意运用教学游戏的教学方法，将各种类型的文化融入到平时的教学之中。语文，作为母语，其实也是人类文化的重要组成部分。首先，它负载着文化；其次，它传承着文化；再者，它本身就是一种文化。语文课堂作为文化的存在、文化的滋生和文化的拓展，其任务就是传授学生知识和技能，通过情感、思维和对话，在具体的游戏环境中巧妙地引导每个学生。让孩子们找到自身的价值世界、情感世界和精神世界，从而使文化这一生命要素真正植根于语文识字教学当中，使每个个体都成为自身生命与文化的有意识反映。

4.3 按教学游戏作用分类

教学游戏在小学一年级识字教学中设计按教学游戏作用分类可分为二类：与行为习惯培养相关和与课堂教学相关。

4.3.1 与行为习惯培养相关

教学游戏在小学一年级识字教学中与行为习惯培养相关的设计的目标就是培养学生具有良好的行为习惯。拿破仑·希尔说：“播种一个行动，你将收获一种习惯；播种一种习惯，你将收获一种性格；播种一种性格，你将收获一种命运”。没错，一个好的习惯会对一个人的一生产生非常大的影响。一年级是基础教育刚刚开始的时间，也是形成好的习惯的重要时期。习惯的养成不仅对于孩子的性格，生活，行为等有很大影响，而且很大程度上还影响到他们学习与工作的成功，甚至是他们的未来。然而良好行为习惯的养成不是一朝一夕的事。一年级的学生，只有六、七岁，他们年龄小，依赖性强，动手能力差，没受过正规的教育训练。而且如今很多孩子都是独生子女，家长都很宠爱，所以很多都没有形成一个好的习惯，而且有的还任性调皮。小学一年级识字教学游戏的设计要站在学生的角度设身处地地考虑学生的感受，要树立学生养成良好行为习惯的自信心，而且在识字教学游戏中要求要严格，要有一种不达目的誓不罢休的气概。这一要求要始终贯穿小学一年级识字教学游戏中。

4.3.2 与课堂教学相关

教学游戏在小学一年级识字教学的设计与课堂教学相关。小学一年级识字教学游戏的设计本身就是用来服务于课堂教学。它的目的、形式、内容等等都是为了课堂教学。它本身也是课堂教学的一种形式、方法、手段。课堂教学是教学的基本形式，高质量，高效率的课堂教学是推动孩子们高效学习的最基本的物质条件，是素

质教育的重要保障。教学游戏的提出和实践为课堂教学注入了一汪清水，为课堂教学的优化提供了一种形式、一种方法。课堂教学的主要矛盾是教和学，这种矛盾的解决是靠教师灵活的教学方法、教学手段。一年级识字教学游戏是师生互动，共同参与的创造性活动。它的实施在于师生积极的相互支持和配合。

案例：小青蛙，跳上来。（部编版一年级语文上册第七课《青蛙写诗》）

目的：巩固本课所学词语认记并积累词语。

准备：上面写有生字（人、前、们、雨、字）的荷叶图片和青蛙[写有你、写、以、诗、下]的图片。

方法：让全体同学一起朗读课本上的句子，接着让同学们阅读青蛙和荷叶上面的字，挑选几名同学让她们进行连词，进而组成一组词语，并大声地领读三次。

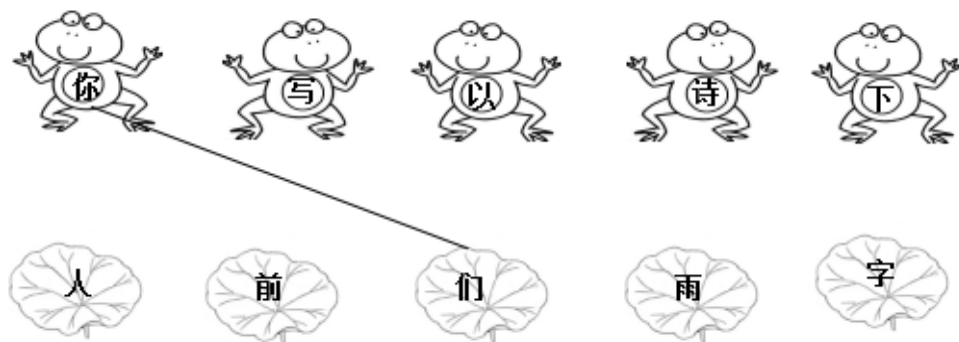


图 4.5 “小青蛙，跳上来”

4.4 按教学游戏方式分类

教学游戏在小学一年级识字教学中的设计按教学游戏方式分类可分为三类：猜测、记忆和角色扮演。

4.4.1 猜测

猜测的意思是猜度；揣测；凭某些线索推断猜度。也就是凭主观想象估计。猜测的意思也就决定了“猜测”这种教学游戏方式的设计就是在识字教学游戏设计中教师提供一些线索让学生根据线索去推测结果。从这种游戏中能锻炼学生的逻辑思维、判断能力；并且能丰富学生的知识。猜测游戏的对象是小学一年级学生。由此，猜测游戏的设计应注意以下几个方面：（1）符合小学生的认知。（2）符合小学生的生活习惯。（3）符合教与学的教学方法。（4）符合游戏规则。

案例：你来读一读，我来猜一猜（部编版一年级语文上册《明天要远足》）

目的：充分培养起学生对学习生字的兴趣，并强化他们对生字的记忆与认识。

准备：字卡（睡、那、海、真、老、师、吗、同、什、才、亮）

方法：第一步是应该对本次游戏的规则予以说明：老师打乱生字卡顺序，随机抽取卡片进行认读，该期间教室内不允许有任何声音的出现，那么此时老师就需要依据学生的口型进行猜测学生说的是哪个生字。如果老师说出了正确答案，那么学生就需要予以肯定，边拍手便说：“对的，就是这个字！”当然老师也可以故意说错答案，那么这时学生就会予以纠正，接着让学生大声把正确的音读出来并领读三次。

4.4.2 记忆

这里所说的记忆就是学生把在课堂识字教学中获得的大量信息进行加工，输入并储存于大脑里面的一种教学游戏方式。本研究认为小学一年级儿童善于具体的形象记忆。所以教师在设计识字教学游戏的时候，要与儿童的心理特质相符合，如果直接让儿童去理解一个抽象化的事物，那么只会适得其反，因此要将抽象化的东西直观、具体的呈现在儿童面前，只有如此，才能提高教学效率。

小学一年级儿童，理解力差，乐于死记硬背。所以教师应注意直观教学，由于儿童理解力不足，喜欢学习具体的、形象的材料。所以教师在设计识字教学游戏的时候要充分考虑实物、图画，把这些因素充实到游戏中去，以提高学生的兴趣，提高记忆效果。

4.4.3 角色扮演

有这样一句格言：“只是告诉我，我会忘记；要是演示给我，我就会记住；如果还让我参与其中，我就会明白”，说的就是角色扮演游戏的作用。一年级识字教学角色扮演游戏是以社会经验为基础的一种教学模式，具有一定的社会性、实用性。角色扮演教学游戏的设计属于情境教学设计，需要站在孩子所扮演角色的角度来思考，从而构建起新的理解并培养学生生活必备的能力。这种游戏是以孩子的发展为本，把创新精神的培养置于最重要地位的学习方式，整个教学游戏过程始终渗透着师与生、生与生之间的交流合作。它要求教师把对孩子的满腔热情渗透到教学游戏的设计中，有利于提高低年级孩子们的识字学习能力，形成正确的想法、情感和价值观，有利于增强孩子们的探究创新能力，提高孩子们的集体观念和合作能力。“角色扮演”的作用显而易见。

案例：“识字加油站”

目的：引导学生课外主动识字，培养主动识字兴趣。

准备：识字卡

方法：让学生填一填自己在课外认记的生字，然后和同学们比一比，看谁识字多，最后把识字卡张贴在教室“识字乐园”里。

<table border="1"><tr><td>家</td><td>庭</td><td>统</td><td>计</td><td>员</td></tr></table>	家	庭	统	计	员
家	庭	统	计	员	
姓名：时间：					
我课外新认识的字：					
爸爸新认识的字：					
妈妈新认识的字：					
爸爸妈妈的话：					

图 4.6 “识字加油站”

结 语

研究成果

教学游戏并不是新近才有的，但它在具体教学过程中的应用的研究是近几年才热起来。这是应新的课程标准的要求，也是儿童认知发展的需求，是时代发展的需要，还是新课改必须要走的过程。本论文主要根据小学一年级学生的心理特点以及生理特点，结合小学生自身独特的实际情况以 2016 年部编版《义务教育教科书》一年级上册教材中的部分识字教学为教学内容把教学游戏与教学过程进行结合，以游戏学习理论和识字教学理论、教学设计理论、建构主义学习理论、情境学习理论为理论基础，详细分析了一年级识字教学中教学游戏设计的原则、进而分类并设计出部分具体案例。

实施建议

小学一年级识字教学中教学游戏的实施要符合以下原则：第一，学生是主体原则。众所周知，教学的设计者、组织者、主导者是教师，学生是主体。这是因为教学的所有目的、手段都是为了学生学会知识。学生在获取知识时，实际上是其进行自主学习的一个过程。正所谓自主学习，那么学习主体自然是由学生来充当的，因此该过程应由学生独立完成。而其它的，包括教师、家长都只能是指导者、引路人。由此，学生学习的主体是学生。同样，教学游戏实施的主体也是学生。教学游戏的实施只能是以学生为主，在教师的指导下完成的。由此可见，一年级学生是一年级语文识字教学游戏实施的主体。第二，安全原则。对于家长和学生来说，什么是最主要的？是学生的安全。学生的安全是一切工作的前提条件。生活中如此，教育中也是如此。不管是在校园内，还是在班级内，学生的安全才是最主要的。出了安全问题，其它的工作做得再好也枉然。因此，教学游戏的实施，也必须是以学生的安全为前提。凡是有违学生安全的手段、方法都不能使用。一切要都以学生的安全为主。因此，识字教学游戏的实施必须符合学生的安全原则。第三，竞争原则。凡是有人的地方就有竞争。社会上如是，学校中亦如是；年龄大如是，年龄小亦如是；在班级内如是，在教学、学习中亦如是。有竞争才有进步，有竞争才有发展。一年级识字教学游戏的设计和实施，都要充分考虑到学生之间的竞争。有了竞争学生就有了比较，就有了兴趣。如果识字教学游戏实施中没有引入竞争原则，则学生干与不干都一样，谁还会认真去做。就因为有了竞争，课堂才有了生机，才有了欢乐。同时也潜移默化地影响其发展。但竞争虽好，教师也要注意引导学生良性竞争。第

四，反馈激励原则。学生在识字教学游戏中表现如何，教师要及时地进行反馈，优缺点都要指出来。而且，也要让学生参与评价，这样显示出教师对学生的公平。如果表现好的，要及时进行表扬；表现差的，除了指出其失误之处，还要进行适当的鼓励。这样会极大地激发学生的积极性，学生有了积极性，才能更好地进行学习。由此可见，及时地进行识字教学游戏的反馈和激励是多么重要。引入此原则也是必然。

小学一年级识字教学中教学游戏的实施时也要注意以下步骤：第一步，游戏的准备。教师在实施识字教学游戏前，要做好充足的准备。如：教具的准备。只有准备充足了，在实施过程中才能很好地把握、引导。同时，教师还要考虑游戏实施过程中出现的各种各样的问题、失误，及其解决的方法。只有这样什么都准备好了，什么情况都估计到了教师才会在具体的游戏实施过程中游刃有余。因此，识字教学游戏实施的如何，教师课前的游戏准备是基础。第二步，教师讲解游戏的规则和步骤。在识字教学游戏实施前，教师要仔细讲解游戏实施的规则和步骤。这不仅是因为小学一年级学生年龄小、认识不足；还因为不讲解透彻学生不理解。不理解识字教学游戏的实施就达不到预期的效果，还有可能会失败。只有学生详细地了解、理解了实施游戏的规则及步骤，才能认真地按规则一步一步地去实施。只有这样，识字教学游戏的实施才能完美。所以，在游戏前教师的讲解是教学游戏实施成功的前提及必要条件。第三步，学生进行游戏。学生进行识字教学游戏，并不意味着教师不管不问，只是旁观者。在识字教学游戏实施中，教师要做好引导，做好指挥。要让每一位同学都参与其中，让学生玩地快乐，学地认真。这时，教师要有适时的评价及激励，这也是激发学生实施识字教学游戏的乐趣及兴趣，使识字教学游戏实施的结果更加完美。第四步，游戏结果评价。识字教学游戏结束后，游戏的结果就出现了。对游戏结果的评价是教师必须要做的。这关系到对学生学习结果的肯定和学习兴趣的鼓励。何况小学一年级学生需要经常得到肯定和鼓励。只有这一环节做好了，这一节的识字教学游戏实施的结果才会更完美。这样，学生的学习兴趣提高了，也会更好地学习，更会期待下一节课的来临。

工作展望

本论文主要根据小学生的心理特点以及生理特点，结合小学生自身独特的实际情况以 2016 年部编版《义务教育教科书》一年级上册教材中的部分识字教学为教学内容把教学游戏与教学过程进行结合从而进行教学设计。用以提高学生识字兴趣，用来提高学习者的识字能力和对知识内容的自主建构，然而因为时间、水平有限，研

究工作依然有特别多不完善的地方，作者只 2016 年部 编版《义务教育教科书》一年级上册课本里的部分识字教学为教学内容进行设计，对运用着的学习效果和使用效果还需下一步的继续考察，对理论的探索还有待深入，对识字教学中教学游戏的规划还需要进一步完善和加强。

参 考 文 献

著作类:

- [1]夏征农,陈至立.辞海.上海,上海辞书出版社,2010.
- [2]柏拉图.理想国.北京,商务印书馆,1986.
- [3]胡伊青加.游戏者.贵州,贵州人民出版社,1988.
- [4]斯宾塞.斯宾塞的快乐教育.福建,海峡文艺出版社,2010.
- [5]席勒.审美教育书简.南京,凤凰出版传媒集团,2009.
- [6]吴也显,唐文中.小学游戏教学论.江西,江西教育出版社,1996.
- [7]福禄贝尔.人的教育.北京,人民教育出版社,1991.
- [8]邱学青.学前儿童游戏.江苏,江苏教育出版社,2009.
- [9]杜威.教育名著.北京,教育科学出版社,2006.
- [10]孙培青.中国教育史.武汉,华东师范大学出版社,2009.
- [11]顾明远.教育大辞典.上海,上海教育出版社,1990.
- [12]刘焱.儿童游戏通论.北京,北京师范大学出版集团,2008.
- [13]陈帼眉,梁志燊.游戏(教师用书).北京,人民教育出版社,1982.
- [14]黄人颂.学前教育学.北京,人民教育出版社,1989.
- [15]A.B.查包洛塞兹,T.A.马尔科娃.学前教育学原理.北京,人民教育出版社,1984.
- [16]祝诗媛,唐淑.幼儿教育百科辞典.上海,上海教育出版社,1989.
- [17]金晓芳.新课程小学语文幼小衔接教学游戏指导与设计.北京,人民教育出版社,2006.
- [18]周建.汉字教学理论与方法.北京,北京大学出版社,2007.
- [19]王文彦蔡明.语文课程与教学论.北京,高等教育出版社,2006.
- [20]张志公.传统语文教育初探.上海,上海教育出版社,1962.
- [21]戴汝潜.汉字教与学.山东,山东教育出版社,1999.
- [22]王本陆.课程与教学论.北京,高等教育出版社,2009.
- [23]佟乐泉,张一清.小学识字教学研究.广东,广东教育出版社,1999.
- [24]许嘉璐,陈章太.小学识字教学研究.广州,广东教育出版社,1999.
- [25]侯怀银,徐冰鸥.教育研究方法.北京,高等教育出版社,2009.
- [26]杨小微.教育研究方法.北京,人民教育出版社,2005.
- [27]谢右如.教学设计原理与设计.北京,高等教育出版社,2016.

[28]李龙.教学设计.北京,高等教育出版社,2010.

[29]陈树民.汉字特殊功能与教学创新.南京,南京大学出版社,2010.

[30]桑德拉海瑞.游戏从理论到实践.南京,南京师范大学出版社,2015.

学位论文类:

[1]关星.小学低年级语文游戏教学设计与实施研究.东北师范大学,硕士学位论文,2013.

[2]张旭东.中小学有效实施汉字教学的研究.辽宁师范大学,硕士学位论文,2014.

[3]郭艳华.新课标背景下的小学语文识字教学实践研究.海南师范大学,硕士学位论文,2015.

[4]李萍.小学低年级趣味识字教学研究.南京师范大学,硕士学位论文,2008.

[5]张琳琳.字理识字与趣味识字相结合的教学模式研究.山东师范大学,硕士学位论文,2011.

[6]史鸿飞.义务教育阶段语文汉字教学研究.信阳师范学院,硕士学位论文,2015.

[7]高红娟.小学中段识字教学的现状及改进策略研究.天津师范大学,硕士学位论文,2014.

[8]邬鹏.少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用.陕西师范大学,硕士学位论文,2012.

[9]王洁琴.小学语文游戏化教学的设计研究.上海师范大学,硕士学位论文,2014.

[10]杜娟.小学语文游戏化教学研究.西南大学,硕士学位论文,2009.

[11]李喆.移动端汉语教学游戏的设计研究.中央民族大学,硕士学位论文,2016.

[12]都志强.基于多元智能理论的教学游戏设计与开发.上海师范大学,硕士学位论文,2011.

[13]陶仲.论识字教学的幼小衔接.华中师范大学,硕士学位论文,2007.

期刊论文类:

[1]田本娜.识字教学的传承和创新.课程教材教法,2001,03-04.

[2]李润生.汉字教学法体系及相关问题研究.小学语文教学,1995,10-13.

[3]邓帮华.乐趣中的识字教学.课堂探究,2014,11-12.

[4]越红丽.低年级的识字教学探讨.山西师大学报,2013,06-08.

[5]万业馨.如何打破汉字教学的瓶颈.世界汉语教学,2015,01-02.

[6]卢谦.识字教学科学化的现状与实践思考.课程与教学,2013,11-13.

[7]王光虹.浅议小学语文教学中的游戏化教学基础教育.基础教育,2009,02-03.

- [8]李敏.游戏式教学的教学批判教育科学研究.教育科学研究,2009,09-12.
- [9]陈传锋,董小玉,徐纓.汉字的字形结构特点及其认知规律与小学识字教学.贵州师范大学学报,2002,02-05.
- [10]毕廷延,李天.当代教育游戏发展问题研究.潍坊学院学报,2012,10-12.
- [12]张云霞.教学游戏在小学教学中的应用.教与学,2015,02-06.
- [13]毕银桢.教学游戏在小学语文教学中的探索与实践.中国校外教育,2015,01-02.
- [14]韩露.教育游戏的教学设计初探.中国教育信息化,2010,04-05.
- [15]谢丹.论游戏与教学的整合.幼儿园教育教学,2006,02-03.
- [16]迟敏.谈汉语教学中的教学游戏.新疆大学学报,2000,04-16.

致 谢

本篇论文设计即将完结，而这一切都离不开导师徐冰鸥教授的悉心教导。徐老师的才华横溢、她的博览群书、她高度负责的教学态度等等都使我敬佩不已，同时我也在徐教授的影响下更加独立、成熟，徐教授除了孜孜不倦地传授我以书面知识和理论，更是以身作则地向我传达为人处世的哲学道理，这是我学习生涯中一笔宝贵的财富。本文从选题、研究到现在即将完稿，都理不开我的导师的悉心指导。导师就像我人生中的灯塔，在我迷路时为我指引方向；当我遭遇挫折、极度自负时，也是导师的疏导才让我重拾信心。一直以来，我的任何需求导师都会尽可能满足我，对此我深受触动，心怀感激。在章节性论文写作完成后，导师会对其展开抽查，无论是结构安排、标题设置、资料的选取等方面都会给出相应的意见及改进方案。即便是短短的几个月时间，但仿佛导师已陪伴我许久，我真真切切地体会到为什么说“一日为师，终生为父”了，对此，我满怀感激之情向老师说声感谢！谢谢老师！

感谢我的母校山西大学，是你养育了我，向我传播先进知识，给我创造一个美好的学习环境，在学校的这几年时光，将永远存留在我的心中。祝母校蒸蒸日上，勇创辉煌！祝暑假里擦着汗水一直给我们上课的专业课老师们，在这里祝恩师们身体健康，家庭幸福！

感谢学校老师，要不是你们孜孜不倦地教会我，教会我学习，教会我去学习，便不会有今天的我，是你们成就了一代代的莘莘学子。在经过本次的论文撰写后，我对理论知识有了更加系统的理解，我的眼界被进一步拓宽，那些权威学者们的先进经验对我来说受益无穷，这为我以后步入社会工作奠定了基础。

感谢提供引文的各位作者，在小学语文领域，你们就是我的榜样，从你们身上还有许多我值得学习的地方。在这里祝你们工作顺利，身体安康！

感谢我身边的朋友们，同学们，你们总在背后默默地支持我，陪伴我，带给我以欢笑与快乐，是你们，温暖了我的学习生涯，让我得以大步向前，毫无后顾之忧。在离校之际，我真诚地向你们表达我的感谢。谢谢你们！

本人的学识有限，本论文谨代表个人观点，其中还存在一些不足之处，还有望各位专家老师予以纠正，本人将感激不尽。

个人简介及联系方式

个人简况：

姓名：聂敏

性别：女

籍贯：山西省晋中市寿阳县

个人简历：

2012 年 9 月——2014 年 7 月 山西省晋中市寿阳县尹灵芝镇中学任教语文

2014 年 9 月——至今在山西省晋中市寿阳县北大街小学

任教期间攻读山西大学在职研究生

联系方式：13546740566

电子信箱：5452170@qq.com

承 诺 书

本人郑重声明：所呈交的学位论文，是在导师指导下独立完成的，学位论文的知识产权属于山西大学。如果今后以其他单位名义发表与在读期间学位论文相关的内容，将承担法律责任。除文中已经注明引用的文献资料外，本学位论文不包括任何其他个人或集体已经发表或撰写过的成果。

作者签名：

20 年 月 日

学位论文使用授权说明

本人完全了解山西大学有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留并向国家有关机关或机构送交论文的复印件和电子文档，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或扫描等手段保存、汇编学位论文。同意山西大学可以用不同方式在不同媒体上发表、传播论文的全部或部分内容。

保密的学位论文在解密后遵守此协议。

作者签名：

导师签名：

20 年 月 日