

让儿童在游戏中学习

——小学语文“游戏化教学”的思考与实践

■ 李继东

【摘要】 语文课堂，需要一种自然的、生动的游戏化教学方式。游戏化教学是游戏活动和游戏精神在教学实践中的辩证应用，注重用游戏的思想指引教学，用游戏的精神引领儿童，用游戏的方式构建课堂，从而促进学生语言文字的学习。

【关键词】 游戏精神 教学方式 游戏化教学

小学语文游戏化教学是在游戏育人思想的指引下，运用游戏思维，将游戏元素与语文教学有机融合的教学方式。游戏化教学选择具有游戏性的策略和方法，让学生成为真正的游戏者，让教学过程成为游戏过程，促进学生在自由愉悦的状态中深刻学习语言文字，获得精神成长。从儿童出发，践行语文课标精神，解锁教材密码，语文教学迫切需要“游戏”的加持，这并非传统意义上的实体游戏，而是自主的游戏精神，即更加鲜活的游戏方式，更加生动的游戏姿态，更加丰富的游戏思想。

一、“游戏化教学”的教学特质

1. 坚持自由与规则制衡。游戏中的自由精神不是放任自流，而是一种建立在规则基础上的“自由”。因此，在语文教学中运用“游戏”的重要任务之一，即建构与自由比肩而立的“规则世界”。实现真正的课堂“自由”，必然在一定规则约束之下；遵守底线“规则”，必定是儿童自由的边界。“自由”和“规则”并不是非此即彼的二元对立关系，而应该在游戏化教学的实践

中相互接纳，走向融合。在小学语文教学中运用游戏，教师必须在自由和规则之间保持适当的张力，寻求自由与规则的平衡共振，以达成小学语文课堂的和谐融通之美。

2. 坚持目的与手段统一。美国心理学家埃里克·伯恩指出，真正有益于儿童发展的游戏一定是有所指向且符合人们的普遍期望与价值追求的游戏。小学语文教学中的“游戏”运用，应首先关注它的“教学”功能，坚守运用“游戏”的目的性和工具性。教师切不可将“游戏”片面地理解为娱乐活动，一味地关注课堂的热闹，却忽视了目标任务，而应准确定位“游戏”存在的价值，视之为教学的一种途径，一种辅助方式。所以，在小学语文教学中运用游戏，应该经过预先精心设计，始终指向教学目标，并关注学生核心素养的形成，选择适切的游戏手段达成教学目标，以实现目的和手段的统一。

3. 坚持形式与精神相融。游戏精神是专心投入、不轻言放弃的精神，是积极主动、开放创新的精神，是由内而外展现出的心理品质。小学语文教学应当超越功利，在教学活动中开展与游

戏精神相匹配的游戏形式，培养学生的游戏精神，为学生终身发展奠基。游戏和教学有机融合在一起，游戏为表征，教学为实质，相互渗透，融为一体，达成形式与精神高度统一。

二、“游戏化教学”的实施路径

1. 营造游戏的环境。

(1) 营造物理环境。物理环境能够带给学生最直接的感知，使他们迅速进入游戏情境中，如欢快的音乐，生动的描述，丰富的影像，角色扮演中的衣着、头饰等，都能让学生投入游戏的怀抱，让学生亲近与期待。以《司马光》一文的教学为例，教师邀请四位学生来到讲台上，分别扮演不同的角色。采访“众”：“你们都在玩什么呀？”采访“一儿”：“你想干什么？后来发生了什么事？能说说你的感受吗？”采访“众”：“看到这样的场景，你们为什么跑了呢？”采访“光”：“你是怎么想的？你是怎么做的呢？”教师通过一步步的追问将学生带入故事情境中，让他们感受“群儿戏于庭”的快乐，“一儿登瓮，足跌没水中”遇险的危急，“众皆弃去”的无措慌乱，以及关键时刻“光持石击瓮破之”的从容不迫、当机立断。学生只有身临其境，才能感同身受，也才能真正理解文本。

(2) 营造心理环境。教师是“长大的儿童”，要让“教室里的儿童”和“书中的儿童”走到一起，共同开展美妙的学习之旅。同样以《司马光》一文的教学为例，坐在教室里的是现在的儿童，司马光是约千年前的儿童，教师是曾经的儿童——同为儿童，却隔着遥远的时空。

《司马光》是小学阶段学生接触到的第一篇文言文，尽管短小精悍、通俗易懂，但对于初学者来说，还是有一定的难度，学生容易产生畏难情绪。怎样跨越时空的距离，让学生克服心理障

碍，萌生出对古汉语学习探究的兴趣？用游戏式对话营造出生动和谐的学习环境不失为一种很好的方式。比如，教师可以在课前谈话时利用师生姓名来做文章：姓孙名英杰，可以称为——杰，而司马光姓司马名光，可以称为——光，老师姓李名继东，可以称老师为——东。简洁的对话将处于不同时代的三类人联系在一起，一下子拉近了师生与文本人物的距离，更重要的是学生知道了：原来现代汉语表达中一个人的全名，在古汉语中特定的情况下只需一个字就足够。

2. 塑造游戏的伙伴。儿童可以成为自身的游戏伙伴，即便独自一人，也总有不同的游戏角色，彼此互为伙伴；身边的同伴可以成为游戏伙伴，二人或多人之间平等对话、讨论交流、角色扮演，建立稳定和谐的伙伴关系；文本人物可以成为游戏伙伴，跨越时间、空间的限制，让文本人物和学生之间建立一种联系，成为可以隔空对话交流的伙伴；教师可以成为游戏伙伴，教师以游戏伙伴的身份加入课堂，和学生共成长，这也意味着师生关系的重建。

3. 开展游戏的活动。

(1) 竞争游戏。荷兰文化学家、游戏研究先驱胡伊青加以“玩、争、赛、让”四个字来表达“游戏”的概念。“争、赛、让”，充分说明游戏本身就具有竞争性。所谓“竞争”就是“比”，“比”是小学语文课堂教学中经常使用的一种游戏活动。教师对学生听说读写的训练，就可以采用比一比、赛一赛的方式，让学生在“针锋相对”的游戏活动中锻炼言语能力，增长智慧，提升核心素养。

(2) 对话游戏。阅读教学是学生、教师、教科书编者、文本之间对话的过程。有着鲜明游戏性质的对话能够有效联结四者之间的关系，催生学习内驱力，启迪思想，提升智慧，让学生获

得言语生长和能力发展。游戏式的对话是有价值的真正意义上的对话。小学语文三年级上册《总也倒不了的老屋》一文重点学习“预测”的相关阅读策略,教学时,教师在引导学生预测的同时,不妨尝试着以对话游戏让学生走进文本,与人物对话,与作者对话:老屋,你站了这么久,不累吗?如果我就是老屋,在小动物们遇到困难的时候,我愿意继续坚持吗?小猫、老母鸡和小蜘蛛三者之间的顺序是否可以调换?作者为什么只安排了弱小的小猫、老母鸡和小蜘蛛,还会有其他凶猛的野兽来寄宿吗?……一次次发自心底的叩问将学生、文本、教师与作者联结在一起,拓展了学生思维的深度与广度,也使得“预测”这一阅读策略的学习得以落实。

(3) 模仿游戏。模仿是儿童喜欢的游戏,语文学习也是一种模仿。遵循儿童的天性,让儿童在模仿游戏中自由地做,自由地说,学习语言的组织和表达。如教学《咕咚》一课时,师生共同模仿小兔、小猴、狐狸、山羊“跑”的动作,而且一边跑一边叫。教师再适时采访:“小兔子,你为什么被吓得拔腿就跑?你心里的‘咕咚’是什么样的?”学生纷纷说出心中关于“咕咚”形象的想象:巨人、怪物、牙齿尖尖的妖怪、庞然大物等。一年级的学生在情境模仿中理解了“跑”字背后小动物们恐惧的心情……模仿游戏让学生感同身受,对字词的理解在情境体验中水到渠成。

(4) 扮演游戏。扮演游戏受到儿童普遍的喜爱,它带给儿童充满想象的多姿多彩的生活。教师借助文本,通过画面、音乐等辅助手段,配以服饰、道具,让学生在扮演中学习、理解并内化文本,并在这一过程中不断突破预设,彰显个性,创生新的生长点:学习《巨人的花园》,就让学生扮演那个自私蛮横的巨人,他拒绝孩子们

走进自己美丽的花园,所以他的花园失去了色彩与活力,所以他才在顿悟后邀请孩子们到花园里玩;学习《稚子弄冰》,让学生一起表演敲冰的场景,用终于做好的冰钲敲一敲,可以敲出喜欢的节奏,也可以兴奋地边敲边跑……在一次次角色扮演中,学生感受着人物的心理,用个性化的语言、动作、表情表达着自己的见解。

(5) 对比游戏。把两者进行比较就是一种游戏,例如教学《鸟的天堂》,学生先品读群鸟欢腾的场景,感受鸟儿的欢乐动态的描写,再打着节奏读出动态的画面。接着,教师引导学生尝试着换一换朗读方式:能否用读群鸟活动的欢快节奏读对大榕树的描写?学生试着打节拍读,发现读起来很怪异,在对比朗读实践中,在思辨性学习中,学生自然而然地体会到静态与动态描写的区别,朗读的语气和节奏自然也不一样。教师还可以引导学生通过添、减、删、换的方式修改原文中的词、句、段,再勾连、比较,体会文本遣词造句之精当,布局谋篇之精妙。

(6) 想象游戏。游戏给予儿童想象的空间,让儿童的思维尽情驰骋。语文教学,需要让儿童在游戏中张开想象的翅膀。学习古诗《稚子弄冰》,教师设计情境,让学生想象“彩丝穿取当银钲”的穿冰镜头:冰终于从盆里取出来了,接下来会发生什么呢?小组合作,展开想象说画面。诗中只用了一个“穿”字,而在学生的想象中,穿冰却是一项大工程——不是冰碎了,就是线拉不过去,或是孔打得太偏了、太大了。学生通过想象,在语言文字的表达中放大了稚子玩冰的快乐,诗句的意蕴变得更丰富了。※

(李继东,江苏省特级教师、正高级教师、“苏教名家”培养对象、江苏省“333高层次人才培养工程”培养对象、江苏省如皋师范学校附属小学校长)