

# 徐州市第十三届中小学生研究性学习成果

游

戏

乐

翻



徐州市第三十六中学附属小学

## 一、项目背景

在《现代汉语辞典》中，游戏是指一切文化娱乐和体育活动的总称。然而，随着社会的发展和科技的进步，现代儿童的游戏却往往局限于电子游戏和桌面游戏。电子游戏的出现和普及虽然在某种程度上开拓了孩子的眼界，但也以其虚拟性和空间局限性，易造成儿童不会察觉他人的感受和体验真实生活，不会忍耐和克制，缺乏基本的沟通合作能力。而传统儿童游戏恰好可以弥补不足。

传统儿童游戏是由劳动人民自发创编，在民间广泛流传的游戏。传统游戏种类繁多，基本不受时间和场地限制，能锻炼孩子的群体意识，让他们理解自由与限制、合作与竞争的辩证关系，可以有效地健全儿童的人格，促进儿童社会性的发展。对于增强儿童体质和开发儿童智力具有重要作用。此外，传统游戏常常伴有朗朗上口的童谣，有很轻的娱乐性和趣味性。

游戏是儿童的主要生或方式，也是儿童自发学习的平台，传统游戏是儿童的宝贵财富，探索儿童游戏的教育价值，是为了继承发扬中华民族宝贵的传统游戏，让孩子们在传统游戏中健康成长！

## 二、脉络分析

脉络分析如表 1—1 所示。

表 1-1 “游戏乐翻天”项目学习脉络分析表

| 学科领域 | 能力类型 | 学习环节   | 学习目标                          |
|------|------|--|-------------------------------|
| 语文   | 倾听   | 1、向父母、祖父母了解他们小时候的传统游戏有哪些，并记录下来。<br>2、选择最感兴趣的 1—2 种游戏，详细了解游戏的玩法、规则、场地、所需材料、人数限制等。 | 1、了解传统游戏种类。<br>2、了解传统游戏的玩法和规则 |

|      |      |  |   |
|------|------|--|---|
|      | 表达   | <p>1、小组内汇总搜集到的游戏的种类，并记录下来。</p> <p>2、小组内交流游戏的玩法、规则、所需材料、人数限制等。</p> <p>3、各小组推选代表班级交流游戏的玩法、规则、所需材料、人数限制等。</p> | 能够介绍 1—2 种游戏的玩法、规则、所需材料、人数限制等。                    |
| 数学   | 分类   | 1、根据了解到的有关传统游戏的情况，小组内将汇总的游戏种类按照“室内生活类（过家家）、室外活动类（踢毽子）、智能类（猜谜）、单人”“单人游戏（滚铁环）与集体游戏（老鹰捉小鸡）”等进行分类              | 能够运用分类的知识对搜集来的传统游戏进行分类。                           |
| 音乐   | 欣赏吟唱 | 教师带领学生欣赏学习有关游戏的歌谣（如：丢手绢、编花篮等）  | 能够会唱 1—2 首游戏歌谣，并在游戏时吟唱。                           |
| 体育   | 游戏   | 学生根据兴趣进行分组，在老师的组织下分组游戏。  | 能够在老师的组织下按照游戏规则进行游戏。                              |
| 科学   | 探索   | <p>1、在老师的指导下，探索传统游戏中简单的科学原理。如：铁环滚动、风筝飞翔、陀螺旋转。</p> <p>2、利用科学原理仿制游戏</p>                                      | <p>1、能够了解游戏中简单的科学原理。</p> <p>2、根据科学原理仿照制作一种游戏。</p> |
| 美术   | 手工   | 在老师指导下自制游戏器材（如：毽子）   | 能够在老师的指导下只做一件传统游戏器材。                              |
| 综合实践 | 人际交往 | <p>1、小组内合作交流搜集来的有关有词的资料。</p> <p>2、在游戏过程中学会与队友协商解决分歧。</p>   | <p>1、在游戏中建立团队合作意识和竞争意识。</p> <p>2、懂的协商解决游戏</p>     |

|  |            |   |                  |
|--|------------|---|------------------|
|  |            |   | 中的分歧。            |
|  | 规 则<br>意 识 | 1、在游戏前明确游戏规则，认同游戏规则<br>2、在游戏过程中自觉遵守游戏规则<br>3、能够坦然接受游戏结果，尤其是失败的结果。 | 建立规则意识，自觉遵守游戏规则。 |

### 三、学习过程

#### 第一阶段：项目导入

##### （一）教学准备

- 1、制作课件
- 2、初步了解中国传统游戏，完成学习单。

##### （二）教学过程

##### 1、传统游戏的万花筒

同学们，说到游戏，你想到了什么？你最喜欢玩的游戏是什么？你知道爸爸妈妈爷爷奶奶小的时候都玩些什么游戏吗？

（设计意图：通过谈话，唤醒孩子的生活记忆，通过设置疑问，引起孩子的好奇，进而探索爸爸妈妈爷爷奶奶小时候的传统游戏与今日游戏的不同）

表 1—2 “游戏乐翻天”学习单（一）

|                      |  |    |  |
|----------------------|--|----|--|
| 姓名                   |  | 班级 |  |
| 我知道中国传统游戏有：          |  |    |  |
| 爸爸妈妈小时候喜欢玩的游戏有：      |  |    |  |
| 爷爷奶奶小时候喜欢玩的游戏有：      |  |    |  |
| 其中我最喜欢的游戏是：          |  |    |  |
| 这个游戏需要的器材是什么？        |  |    |  |
| 这个游戏需要几个人玩？          |  |    |  |
| 这个游戏适合在室内玩还是在室外玩？    |  |    |  |
| 这个游戏是怎样玩的？（游戏规则是什么？） |  |    |  |

## 2、传统游戏大碰撞

- (1) 小组内汇总搜集来的传统游戏资料，并根据相关条件进行分类。
- (2) 小组内互相介绍自己最喜欢的一种传统游戏。选出讲的好的在全班讲述。
- (3) 同学们听完介绍后，选出自己最喜欢的一种游戏，并进行分组。
- (4) 小组内选出组长，讨论并准备游戏需要的器材、服装鞋子、场地等。

表 1—3 “游戏乐翻天”学习单（二）

|                  |          |
|------------------|----------|
| 小组：              | 组长：      |
| 我们小组搜集到的中国传统游戏有： |          |
|                  |          |
|                  |          |
| 按场地分<br>类        | 适合室内的游戏： |
|                  | 适合室外的游戏： |
| 按人数分<br>类        | 单人游戏：    |
|                  | 多人游戏：    |
| 按器材分<br>类        | 需要游戏器材：  |
|                  | 不需要游戏器材： |

### 3、传统游戏乐翻天

在体育老师和班主任的组织下，学生分组进行游戏。邀请部分家长参与游戏。

在游戏后老师、学生和家长畅谈感受。

#### 第二阶段：发布导引文件与评价量表

##### “游戏乐翻天”项目学习导引文件

说到游戏，你一定不陌生，丢手绢、捉迷藏、跳皮筋，这一个个

中国传统游戏伴随着无数人的童年，给千千万万的孩子带去了快乐，也给他们留下了美好的回忆。我们的爸爸妈妈，爷爷奶奶小时候没有电脑，没有手机没有电视机，他们的童年里有哪些有趣的游戏呢？

这将是你和小组内的小伙伴们齐心协力要做的一个项目：对传统节日清明节来一次深度寻访，并能把自己的研究成果分享给小伙伴。你可以去和爸爸妈妈爷爷奶奶聊聊他们小时候玩什么游戏，也可以利用网络去收集有关中国传统游戏的资料，你可以学唱有关传统游戏的歌谣，还可以亲手制作游戏器材，然后和家长、老师还有小伙伴们一同做游戏。

你的研究应包含以下内容：

- (1) 了解中国传统游戏有哪些？并进行简单的分类。
- (2) 介绍一种游戏的玩法、规则、器材、人数、场地等。
- (3) 学唱游戏歌谣。
- (4) 在老师的组织下参与游戏，遵守规则。

在介绍中，至少要有两位成员进行讲述，每个讲述者突出以上一点信息。

表 1—5 “游戏乐翻天” 成长档案评价量表

|                 | 需要避免的错误<br>或行为           | 基本要求                 | 优秀水平                         |
|-----------------|--------------------------|----------------------|------------------------------|
| 研究与<br>介绍设<br>计 | 1、缺少基本信<br>息<br>2、层次不清晰， | 1、基本信息完整<br>2、层次清晰，表 | 除基本要求以外：<br>1、有创造性<br>2、丰富有趣 |

|      |  |   |   |
|------|--|---|---|
|      | 内容凌乱   | 达清楚   | 3、用不同视角表达<br>4、小组合作多次修改   |
| 呈现效果 | 1、作品形式单一<br>2、图案不精美<br>3、内容干巴巴，不吸引人                      | 1、内容丰富，色彩和谐   | 除基本要求以外：<br>1、有趣、生动<br>2、吸引眼球<br>3、引人入胜<br>4、具有创意                 |
| 协作   | 1、没有为所有成员创造分享想法的机会<br>2、不积极思考、表达创意<br>3、不及时分享和讨论         | 1、倾听并尊重每个人的观点<br>2、组员能积极地思考、表达创意<br>3、根据成员各自的强项及家庭资源委派任务                | 1、富有成效的合作关系<br>2、考虑他人需求，且每个人都有精彩的成果<br>3、团队协作所创造的成果远远超过任何个人所创造的成果 |
| 项目管理 | 1、浪费项目学习的宝贵时间<br>2、没有做项目计划<br>3、不进行修改定制项目<br>4、不合理运用团队资源 | 1、有效率的完成任务<br>2、有计划的完成项目<br>3、反复修改项目<br>4、合理运用团队资源<br>5、根据截止时间完成并分享项目结果 | 1、掌握整个小组及小组成员作品进度<br>2、每当有必要时，进行项目计划的修订及项目研究的及时沟通<br>3、预留时间进行项目修改 |

### 第三阶段：团队开展项目研究

#### 环节一：研究准备(1周)



将上述的研究方案记录下来，形成文字材料。老师可根据具体情况决定是否提出一定的建议。

#### 环节二：团队研究(4周)

各团队按照分工分头开展“传统游戏”的研究活动，及时保存研究资料。过程资料与阶段性成果资料可以是文字、图片、视频、录音等多种形式。学习团队要定期开展交流，对照方案发现问题，针对问题修正方案。按照修正以后的计划进一步开展研究。各团队形成初步的成果作品。

#### 环节三：交流改进(1周)

在团队学习的最后阶段，班级全体成员集中，各研究团队逐一介绍共同完成的初步作品，鼓励团队集体介绍，鼓励形式创新。集体评价，指出各自的优点与存在的问题。各研究团队结合评价意见对作品做补充、修改与优化，形成最终作品。

### 第四阶段：展示与评价

#### 1、展示形式设计：

环节一：各组组员上台介绍一种中国传统游戏

环节二：各组展示自制的游戏器材

#### 2、评价表设计

表 1-6 “游戏乐翻天” 作品评价表

姓名:

|    | 团队协作 | 项目管理 | 作品质量 | 展示效果 | 贡献值评价 |
|----|------|------|------|------|-------|
| 自评 |      |      |      |      |       |
| 他评 |      |      |      |      |       |