

浅谈如何通过“游戏”载体提升培智生活 语文课堂的复习效果

李文雪

(内蒙古赤峰市阿鲁科尔沁旗民族特殊教育学校 025550)

摘要:智力障碍学生由于身体的特殊性,他们学习时总是漫不经心,缺乏耐心和恒心,具体表现为上课时好动,坐不住,学习效果差等。游戏策略是在培智生活语文课堂中常见的一种教学策略,在复习环节时应用效果更佳,对所学知识通过游戏的方式进行整理、复习,可以将他们从枯燥的学习中解放出来,动手动脑开心地学习知识。在生活语文课堂复习中,通过游戏将“做”和“学”趣味性地联系在一起,在玩中掌握语文知识和技能。

关键词:特殊教育;生活语文;游戏复习;课堂教学

《生活语文》是培智学校教育教学中必须要学习的一门课程,致力于培养学生适应生活、走进社会所需要的语文知识和技能,为学生长大后能做到自己的事情自己做,成为一名合格的社会人打下基础。智力障碍学生由于身体的特殊性,他们学习时总是漫不经心,缺乏耐心和恒心,具体表现为上课时好动,坐不住,学习效果差等。“生活语文课堂”是学校实施《生活语文》课程的重要载体,一般以集体学习的模式进行。

一般“生活语文课堂”包括这几个步骤:一、导入(在学生进入文本前帮助其回忆旧的知识,或者创设学习的情境,集中学生的注意力,让他们开始有兴趣地进入到学习状态);二、新授(指导诵读、走进文本、联系生活,合作探究、掌握语文知识和技能);三、总结归纳、复习巩固(重温“新授”中所学知识,对相关内容,联系生活,进行生活指导,培养生活技能);四、布置作业,拓展延伸(将课堂教学与家庭生活指导联系起来,让学生利用课堂中学过的语文知识和技能进行实际操作,从而把他们培养成为一个能生活自理,社会自立的人)。

游戏策略是培智学生语文课堂中常用的一种教学策略,它是将学习裹上游戏的“外衣”,增加趣味性和实践性,在游戏活动中对智力障碍学生传业授道解惑,进行生活技能的培养,进行缺陷的补偿。在复习中采用游戏策略,可以让学习的知识趋于简单化、趣味化,提高智力障碍儿童学习时对语文知识和技能的吸收和理解。语文课堂教学中的“复习巩固环节”缺少了新知学习时的吸引力,一味地复习难以引起学生的学习兴趣,将复习和游戏活动结合,可以维持学生学习的注意力,学会合作,让学习变“被动”为“主动”。可以在轻松愉悦的气氛中,对学生在本节课或者之前学过的知识进行检验,将“做”和“学”趣味性地联系在一起。

一、在复习导入中运用游戏策略

智力障碍学生的注意力发展相对滞后,记忆力差,对知识容易遗忘。特殊的身体状况导致他们在新课学习时会将之前的学习内容忘掉一大部分;特殊的身体状况让他们在学习时懒散、不主动,很多存在注意力不集中、兴趣缺乏等。教师在进入新课前往往要先复习。“复习导入新课”是培智生活语文课堂导入最常用的一种导入方式。在学习新的知识之前对以前学过的或上一课学过的、对本课的学习有帮助的相关知识内容进行复习,可以让他们在头脑中建立学习的印象。

如何让孩子们静下心来,忆起之前学过的内容,专注课堂,被学习内容所吸引,对于老师而言是一项艰难的任务。爱玩是儿童的天性,每个孩子都爱玩,智力障碍学生同样对“玩”有着较高的兴致。这对于教师来说,就为在导入新课中,运用游戏策略提供了基

础。牢牢地抓住孩子们爱玩的天性,将“复习旧知,导入新课”与“玩”相结合,借助游戏,调动多种感官参与学习,全面刺激他们的视觉、听觉、触觉等,让他们在动手、动脑又动口中,启动表现欲望,激活内心感受,让他们在游戏活动中获得愉悦感和满足感,让语文学习变得愉快而又轻松。

《去银行》是第十二册第四单元第10课的教学内容,在第一课时的学习中,学生已经学习了课文的一些生字新词,初步读懂了课文,同时认识了身边一些常见的银行。

在第二课时学习时,为了勾起学生对上一课时学习的记忆,设计了“猜猜乐”的小游戏,让学生在游戏中复习。“猜猜乐”小游戏,设计了8张卡片,卡片的正面是学生生活中常见的银行的照片,反面是孩子们喜欢的一些小动物,出现时先显示反面的内容。插入音乐,在音乐声中,箭头在每张卡片上转动,学生喊停,音乐停止,学生点击箭头所指的卡片,卡片显示出正面的内容,说一说这是什么银行,回答正确的给予奖励。根据特殊儿童学习能力,可以分层设计不同层次的内容,让所有的学生都能猜一猜,都能参与到游戏活动中,可以独立完成,也可以和自己的好伙伴合作。有了银行的直观形象,加上一定的奖励,学生在欢快的音乐中,都非常有兴趣,学习非常积极,注意力一下子集中起来。这时候,老师掏出一张银行卡,问:“这是什么?”“银行卡。”“这是在哪里办的银行卡呢?”有了刚才的游戏积累,学生能很快回答出来。“银行卡有什么作用呢?你想拥有一张银行卡吗?”利用游戏导入,进入到新授课的学习中。

在利用游戏复习导入的过程中,教师应根据学生知识水平、心理特点以及兴趣爱好设定游戏内容,利用游戏的多变性和丰富性等特点,对学生进行刺激和训练,促进学生智力发展,进入课堂学习。教师利用游戏导入时,还可以根据学生知识能力开展智力问答、成语接龙等活动。通过不同种类的游戏唤醒学生对已有知识的掌握,激发学习新知的热情,提升语文教学质量,促进学生全面发展。

二、在复习巩固环节运用游戏策略

游戏策略在新授课的“复习巩固”环节是使用率较高的一种教学策略。智力障碍学生,由于身体和生理的特殊原因,他们普遍集中注意力的时间比较短,在新的内容学习后,极易产生学习疲倦,很多学生坐不住,在座位上各种小动作。在这个时候设计游戏,不仅可以把学生从学习的疲倦状态中解放出来,而且通过游戏对新授内容进行一个加工和巩固,在轻松愉快的游戏中,让学生的学习兴趣再次爆发,充分调动他们的思维朝着积极主动的方向发展。

(一)情境表演类游戏

创设贴近生活的教学情境,引入学生熟悉的生活情境和感兴趣

的事物,以生活背景展现情境,让学生在生活中学语文。教师要积极将故事、游戏、实物等引入课堂;积极运用现代多媒体创设情境;多利用多媒体具有形象直观、生活性的特点,通过影音动画、视频等手段展现教材内容。“情境表演类游戏”就是在课堂中根据教学内容设计一定的游戏情境,结合教材,在模拟的场景中进行角色游戏,在玩中进行实践操作练习,在玩中掌握生活知识和技能,提高生活能力和社会适应能力。

在教《去银行》中,通过学习,学生认识到了到银行办理银行卡的过程。在复习巩固环节,教师以文本内容作为教学情境,设计了去“中国银行”办理银行卡的具体场景,布置了“柜台”“叫号机”,为学生准备了“身份证”“叫号单”“户口簿”“申请表”等道具,请同学角色扮演“银行工作人员”“家人”“我”,去读、去说、去演,表演如何去申请办一张银行卡,模拟办卡过程。学生在具体的情境中通过角色游戏进行实践训练操作,既培养了兴趣,又提升了技能。在进行“情境表演类游戏”的设计过程中,老师要合理把握游戏的难易程度,确保不同障碍程度的学生都可以参与到游戏中并且能够很好地完成游戏,让每个学生都能得到发展,调动学习积极性,使学生能够主动汲取语文知识,同时提高其综合实践能力。

(二) 竞赛类游戏

动力是人们做好一件事的基本要素之一,智力障碍学生由于生理的特殊性,很多都存在着一一定的惰性,教师就需要针对每个学生的特点,调动他们的内在动力,采用竞赛游戏的教学方法,为学生创设一个争先创优的平台,将竞赛与游戏互相融合,在竞赛游戏中激发学生你追我赶的学习劲头,让学生掌握本节课所学知识和技能。

如在教《去银行》一课中,检查学生对上一节课字词的学习情况时,设计了一个“捉小鱼”的游戏,2个学生一组,扮演“渔夫”,开展竞赛,多媒体出示各种各样的“小鱼”。“小鱼”身上标注好词语,老师出示“小鱼”词语,“渔夫”把它读出来,正确了就是“逮到”相应的“小鱼”,最后通过统计,谁逮到的“小鱼”多,将获得胜利。可以将班上同学分为两个大组,同学之间相互合作完成竞赛复习词语,将所学内容进行内化、吸收。

复习生字时,还可以结合字形特征,编写一些有趣的字谜,以猜谜的游戏方式,营造出活泼轻松的识字氛围,调动学生课堂参与热情,让学生的思维活跃起来,争先恐后地猜谜,将识字学习变为一种探寻汉字旅程的游戏。竞赛游戏形式各种各样,要有新意,同时在游戏开始前,教师应教会学生游戏,让学生清晰地知道游戏的方式、过程、注意点等。如果是新游戏,教师除了要做好必要的解释和示范外,还要通过提问、试做游戏等方法检查学生是否学会游戏了。只有当学生了解游戏的规则和游戏的方法后再开展游戏,才能保证学生能够接受到有针对性的训练。

(三) 康复放松类游戏

在复习巩固环节,学生已经集中注意力学习了较长时间,这时候部分学生会累了,出现倦怠,有时候,会出现烦躁,控制不住发火、直接神游等情况,这时候设计一些康复放松类的游戏,在教学中让学生“动一动”,开展一下放松游戏,会使学生在短暂的休息后,能再次将注意力集中,让学习的情绪再度高涨起来。智力障碍儿童游戏时,动动手、动动脚,让身体动起来,进行康复放松游戏训练,动作的协调训练可以补偿他们注意力不集中的缺陷,使记忆力得到改善,从而促进大脑皮层的发育。其最大的作用是在积极情绪支配下,消除疲倦,让课堂学习效果达到最佳。

例如:当同学们坐不住了,我会组织同学们站起来,跟着音乐跳跳舞,扭扭腰。同学们做一些动作训练。如在教学完课文内容,进行整体朗读课文时,可以设计一些动作,让学生带上动作,在音乐声中进行朗读,声情并茂的朗读让人放松,朗读时的动作也是一种康复训练。还可以插入一些手指游戏,让学生在儿歌声中,动动手,动动脑,提高感觉灵敏度,让整个身体得到锻炼,让已经处于

学习疲劳状态的学生再次打起精神,从而更轻松、更积极地学习。同学们开始做小动作了,我会和他们做手部游戏:“变把手枪,嗒嗒嗒;变个相机,咔嚓咔嚓;变把小锤,叮咚叮咚。”通过各种小游戏的组织,儿童的肌肉紧张度、感觉灵敏度、关节灵活度得到锻炼,从而在一定程度上起到了康复作用;同时,游戏自身具有娱乐性,能使学习气氛轻松、欢快,便于智障儿童轻松地学习,更积极地学习。

三、在课后拓展运用游戏策略

培智生活语文课堂教学的主要目标就是为了让每个特殊儿童掌握作为一个人生存时所需要的语文知识和技能。将生活语文课堂教学向生活迁移和拓展,让学生从“课堂”走入“生活”,丰富语言交往经验,能有效进行家庭生活、社会生活,提高实践能力。智力障碍学生的课后延伸生活指导,因为生理的特殊性,绝大多数学生不可能像正常孩子一样完成老师布置的学习任务。教师将游戏活动引申到拓展练习中,通过游戏的形式布置任务,通过游戏的形式进行家庭生活指导,将课堂教学和社会生活相沟通,让学生在游戏活动中从“课堂”跨入生活,加强练习,提升学习能力,掌握生存本领。

在《去银行》一课的拓展环节,教师结合学生的实际居住地(因为有的地区只有几种银行)和实际能力,设计了一个“百宝箱取宝贝”的游戏,让每一个学生通过转动指环,闯关打开宝箱得到“宝贝(圆球)”。圆球内藏有任务卡,学生领了任务卡后,先说一说自己领到的任务,再粘贴在自己的作业卡片上,成为他课后拓展练习的作业,到某个指定的银行办理银行卡,认识办卡的过程,了解银行的主要功能,将课堂知识的学习迁移到课外,迁移到生活中去。《去银行》在拓展练习中要求学生认识身边常见的银行,可以制作图卡,设计一种“接龙”的小游戏,家长和学生分别持有一些图卡,在游戏中如果有两张卡片一样时,将收取中间的所有卡片,最后在规定的时间内,看谁得到的卡片多,就获得胜利。智力障碍儿童因为身体的特殊性,在课后离开学校后,家庭为了减轻负担,有时也是为了保护孩子,将其关在家里,所以有时在课堂所学知识的强化和巩固还需老师在学校内指导完成。为了巩固《去银行》的知识,可以在校园内建一个“银行”区域游戏角,让学生利用课后的时间,进入这个活动区域进行游戏。可以扮演银行工作人员,或者扮演其他角色,通过游戏,来达到对所学知识的一个内化。教师在场外观察,可以适当给予指导和帮助。在学生游戏掌握成熟后,可以鼓励他们走出课堂、走出校园,进入生活,掌握生活技能。

结束语

以游戏为载体,进行复习环节的教学指导,是为了促进学生对于语文知识和技能更好地理解 and 吸收。复习环节中的游戏只是学生学习语文知识的手段而非教学的目标,教师切记不要为了游戏而设计教学活动。每个游戏的开展都有它的目的性,游戏的最终目的就是为了服务教学,培养知识和技能,促进学生健康快乐成长。

参考文献:

- [1]黄志丽.培智生活语文教学策略探讨[J].华夏教师,2017(21):1.
- [2]徐茜.浅谈奥尔夫音乐法在培智生活语文教学中的有效运用[J].北方音乐,2016(14):2.
- [3]魏燕荣,张燕,陈琴霞.培智生活语文课堂的话语分析及启示——基于培智三年级课堂话语的个案研究[J].现代特殊教育,2019(6):7.
- [4]季霄妍.思维导图在培智生活语文教学中的实践探究[J].启迪与智慧:下,2022(5):3.
- [5]侯琳.教育戏剧在培智生活语文课堂上的运用研究[J].进展:教学与科研,2021(6):1.
- [6]张卫秀.浅谈新课标下培智生活语文课堂中的情境教学[J].安徽教育科研,2021(12):76-77.