

小学低年级写字“游戏化”教学初探

李 奇

(盐城市建军路小学, 江苏 盐城 224000)

摘要: 小学低年级面临着“幼小衔接”问题, 即在教育教学中有意识地适当延续幼儿园的保育体系。在书法教育中, 为与幼儿园相衔接, 要采取更加适合学生的游戏化教学, 在写字的导入、读帖、练习、评价等环节加入游戏元素, 让学生获取书法知识, 收获书法技能, 以有效地提高学生的书写水平。

关键词: 小学低年级; 游戏化; 写字教学

就儿童成长规律来看, 学段之间都有过渡衔接阶段。刚从幼儿园进入小学, 儿童学习习惯不能完全割裂开来。在书法教育中, 小学低年级段要充分考虑延续学前教育的体系机制、方式方法和措施策略, 让儿童成功实现“幼小”转换。

教育部《3-6岁儿童学习与发展指南》明确提出, “幼儿的学习是以直接经验为基础, 在游戏和日常生活中进行。”根据这一精神, 江苏省教育厅对学前教育提出“课程游戏化”的保育要求, 这一理念旨在引导幼儿园树立正确的儿童观、游戏观和课程观, 寓保育于游戏之中, 把游戏精神落实到幼儿园一日生活的各个环节。这一措施在学前教育阶段取得积极的成效, 有益促进幼儿健康学习与成长。而小学低年级的学生, 由于自身的心理和心智发展尚未完全, 所以在课堂中经常会表现出注意力不集中的问题, 教师开展写字教学的进度因此也很难推进。针对此类问题以及教学实践, 完全可以利用幼儿园“课程游戏化”的教学方式, 将游戏带到小学低年级写字教学中, 与教学内容相结合, 不仅不会扼杀学生爱玩的天性, 还尊重小学生对学习的特殊需求, 这会使得小学低年级写字课堂达到事半功倍的效果。

一、课堂导入游戏化

(一) 以猜谜游戏导入

猜谜游戏简单, 就是将学生熟知的汉字拆解为不同的部分, 组成一个趣味性的谜题。猜谜游戏的写字教学方法可以通过对汉字的拆分, 让学生更深层次地理解汉字的意思。以“田”字为例, 教师可设计“四面有山不显, 二日碰头相连, 居家一十四口, 两王横行中原”的谜面, 引导学生思考这是什么字。揭开谜底后再引导学生分析“田”这个字由哪些笔画构成, 如何才能将该字写得匀称美观。结合猜字谜的游戏, 学生自然能够悟出田的间架结构, 书写时便可把握每个笔画所应占的位置, 将字写工整。

再以“朋”字为例, 教师将其拆分, 可以得出“两个月字肩并肩”的谜面, 然后引导学生思考这是什么字。“两个月字放在一起是什么字? 为什么两个月亮要并肩站在一起? 并肩站在一起是不是说明两个月亮的关系很好?”如此, 学生不仅能够得出这个谜语的谜底是“朋”, 还能够知道“朋”代表了关系好, 两个“月”是好朋友不能分开, 之后学生在学写该字的时候, 会很快明白字的字形字义和间架结构的合理布局。

(二) 以画象形字导入

小学低年级的学生活泼好动, 形象思维占主导, 他们对汉字

的储备量较少, 对于一些抽象化的汉字并不能很好地理解其意思, 所以, 教师可以采取“画象形字”的方式作为课程的导入, 让学生看一个字就好像在看一幅画, 从而很快学会一个字的字形字义。

以“目”字为例, 教师可以在黑板上画出简笔画眼睛, 提醒学生瞳仁和眼眶比例均匀才好看, 学生书写时便能注意到横画间的距离要相等。再以“山”字为例, 教师可以在黑板上画出连绵起伏的“山”, 然后引导学生观察画出的山是否和“山”的汉字形状相似, 体会山的高低起伏恰如“山”字中间一竖和凶字框的长短变化。将汉字和事物之间联系起来, 学生便能够在规范写字的同时感受到象形类汉字的美感, 以及寻找汉字字源的乐趣。

(三) 以书法家故事导入

听故事也是小学低年级学生比较喜欢的一种学习方式, 符合小学生的身心特点, 可以激发学生的学习兴趣。它属于游戏的高级阶段, 对此, 教师可以选择一些著名书法家的有趣故事讲给小学生听, 进一步激发学生对写字、对书法的热爱。

著名书法家王羲之以墨为饭的故事广为流传。有一回王羲之正在情趣盎然地练字, 忘记了吃饭, 家僮给他端来一盘刚刚蒸好的馍馍和一碗醋大蒜。几次催促后, 他竟拿着馍馍沾了墨汁往嘴里送。因为王羲之在吃馍馍时, 心里仍想着练字, 一边想, 一边吃, 所以才会把墨汁当成了醋蒜, 蘸着吃了。在学习新课的时候, 引导学生听一听王羲之这一乌龙趣事, 学生便能懂得书法家写得好和他们对爱好的专注程度是分不开的, 以此去激发学生写字的兴趣和意志力。

二、坐姿纠正游戏化

学生对于写字的学习包括坐姿、执笔和书写, 但是当下小学低年级阶段学生在这三个方面都存在的问题。对于坐姿, 尽管教师强调学生写字时要“坐正”, 但是小学低年级段的学生由于自控力弱等原因, 还是会出现趴在桌子上, 或者是眼睛贴着本子等错误且损害视力的写字姿势, 这极不利于学生写字习惯的养成。教师与其一遍遍的反复提醒, 不如将坐姿的要领编成口诀, 如“头正、肩平、身直、足安”, 让学生在吟诵口诀的过程中自我调整, 规范坐姿, 并时刻自省。

执笔方式的错误也会造成字体的不美观, 比如有的学生握笔太短, 导致写出的字用力太深, 整篇看上去就会显得又密又黑; 而有的学生握笔太远, 导致对笔的控制力不足, 写出来的字歪歪

扭扭。针对这一现状,可教会学生握笔姿势歌:“老大老二对对齐,手指之间留缝隙,老三下面来帮忙,老四老五往里藏。”以儿歌的方式让学生对握笔时各手指的配合,笔尖笔杆的角度了然于胸。

对于书写规范问题,多数低年级段的学生对自己字体的好坏并不在乎,书写马虎,毫无规范,且并不能认识到自身书写存在的问题。如果任其发展,久而久之,错误的书写方式就成了学生的书写习惯,难以纠正。对于这一现象,简单的教师说教解决不了这一问题。教师可采取游戏方法,让一部分学生开展“纠正”小游戏,让他们现场说出其他学生的错误之处,然后说出正确的方法,例如评价字的每个笔画是否书写在规定位置,笔画间的布局是否合理。依此,再换另一部分学生,指出前一批学生的错误。如此反复,学生就会在游戏中逐步克服上述不良习惯,书写时自觉注意到字的间架结构,努力做到起笔有力,行笔流畅。

写字坐姿与执笔是写字的基础,通过游戏的方式反复进行训练,引导学生主动参与,使学生了解写字时必须达到的基本要求,并能在实际操作的过程中不仅自己自觉做到,还能督促旁人做到,逐渐形成习惯。

三、读帖临帖游戏化

读帖,即看字帖上的字,揣摩其方法。唐代孙过庭在《书谱》中强调:“察之者尚精。”读帖务求精细周到。在小学低年级的写字教学中,书法教师要注重结体和笔法的教学,要强化教师对于学生读帖的指导。同时还要注意保持该过程中的游戏性,杜绝教师单一的输出和学生机械化的练习,要在教学中加入师生互动游戏环节,让学生成为课堂的主人。

在学写形近字读帖的时候,老师可以编一些儿歌辅助教学。比如,以“也”带出来的字可以编一首儿歌:有人不是你我(他),有马能行千里(驰),有土能种庄稼(地),有水能养鱼虾(池)。学生很快就能记住字形,在此基础上观察字的间架结构,就容易多了。

临帖过程中也可以游戏化。在教学中,传统的临帖教学是学生写完之后教师检查,那么在游戏化教学的背景下,可以转变课堂身份,让教师写,学生在游戏中做“小老师”,在教师临帖结束之后,让学生分析其中的优点和缺点,再将这些结果类比到自己的临帖作品中,思考自己需要改进的地方。教师可以将学生易犯的错误故意展现出来,引导学生去发现,去规范自己的书写。如此,学生不仅享受到了“教学”的乐趣,还发展了自己独立学习的能力。

四、训练过程游戏化

小学低年级段学生进行写字训练时,教师可以通过“添字”的游戏,让学生在把握汉字的结构规律。例如写“好”字,先给出“女”字旁,引导学生加上旁边的“子”,并在偏旁固定的基础上,进行“子”大小的变化。以这样的游戏方式启发学生观察、发现,领悟汉字的结构和笔画规律。

“熟能生巧”,单纯的教学和简单的反馈对于小学生的写字学习是远远不够的,还要加入科学有效的书写训练。当然,在书写过程中,还可以实现游戏化的练习方式。教师可以将简单的写

字练习或者临摹练习,变成一场“书法大赛”,每位学生都是参赛者。将大赛分为原创和临摹两个赛道,学生作为参赛者可以根据自身的能力随意选择。比赛开始之后,学生“现场”完成作品。待书写结束之后,将两个赛道的成员互换,互为评委进行作品的评选,最后得分最高的两个练习作品将被评为此次活动的冠军。

游戏对于小学生的吸引力是强烈的,小学生往往又好胜心强。游戏化的训练过程不仅能够活跃课堂气氛,提高学生的参与度,还能促进学生之间的良性竞争。此种情境化的练习方式更能够激起学生写字的兴趣和欲望,学生也会为了成为比赛的冠军而在平时多加练习,最终实现学生写字水平的整体进步。

五、成果评价游戏化

传统意义上的教学评价是教师对学生的评价,往往是单调且严肃的,学生无法从该评价中获得有益于自己之后学习的内容。所以在游戏化背景下的小学低年级写字教学,可以借助更多的评价手段,以游戏化的方式对学生的写字成果进行有效评价。

教师可以将学生的写字成果统一整理到多媒体设备的软件中,采取“摇号”的方式,选出教师今天要评价的作品。同时教师还可以鼓励有意愿的学生自主“摇号”,由一名学生评价另一名学生的写字作品。如此,学生每天在完成写字任务之后对于自己作品的评价主体和评价内容都是未知的,充满悬念,极大地增强了学生写字的兴趣。这种评价方式不仅实现了教师评价和学生评价的交叉,还在课堂中营造“悬念”式的游戏氛围,更利于低年级写字教学课程的推进。

同时,还可以引导小学生参与到写字评价游戏的设计中,以他们喜闻乐见的方式自我评价、相互评价,促进学生对书写要领进行思考和体会,在多样的评价中收获更多。成果评价体系一定要以学生为本,要让学生了解养成正确的写字习惯是写好字的基础,要想练好字只有坚持不懈地努力。

六、结语

书法艺术承载着中华传统文化,小学低年级段写字教学的方式如果过于单一,会扼杀了学生写字的积极性。当然,采用游戏化教学,学生在教学中要占主体地位,如果游戏的展开仍然是围绕教师进行,那么学生依然无法在写字学习中感受到属于游戏的乐趣,也无法引发学生写字的热情。写字教学过程中注意不要过分游戏化,要遵循一定的教学准则,“游而不戏”“戏而不游”,不能让学生以为没有游戏就不能学习。此外还要注意学生的参与程度,教师要鼓励更多的学生参与到写字学习和游戏中来,让每一位学生都能够感受到写字的乐趣和意义,为学生在中高年级阶段学习写字打下坚实的基础。

参考文献:

- [1] 赵自刚. 游戏化教学在小学低年级教学中的应用研究 [J]. 试题与研究: 教学论坛, 2021(28): 0034-0035.
- [2] 孙捷. 游戏化教学在小学低年级语文教学中的应用 [J]. 小学时代: 教育研究, 2013(21): 1.