

# 365 英语游戏模式之核心素养探析\*

梁炎平

湖南省涟源市蓝溪学校 湖南 涟源 417100

**Abstracts:** This paper discusses how 365 English game model constructs students' cognitive core accomplishment in three ways: cognition, experience and monitoring. These three core qualities constitute the core qualities of 365 English game mode.

**Key words:** Cognition Experience Monitoring Core accomplishment

由来:传统英语学习:在思维上:忽略了开发学生的思维;在认知上:没有“尊重学生的人格、关注个体的差异,满足不同学生的学习需求,创设引领学生主动参与的学习环境”;[1]在课程上:不具备发展与生成、开放与多元、体验与感悟、民主与平等、对话与建构的特征,[2]所以,无法形成运用英语的核心素养。为此,我们开发了365模式。即在3个环节内,6组5层的主体,运用5个操作体系,在玩5类5维英语游戏中,生成批判性思维、探究、合作、创新和英语运用能力,形成认知、体验和“监控”的素质,构建英语学习的核心素养。

## 正文

英语学习的核心素养是学生在英语学习中用以解决认知、体验和监控的素质和能力。英语学习一定要与学生心智发展过程深度融合,要给学生提供最适宜的竞争环境、最科学的思辨氛围、最成功的教育载体、最吸引人的教学手段来培育学生上述的核心素养。为此:

### 一、“三环”活动,开辟了认知素养的图式

“三环节”活动:即以探究为主的个性化学习来激活自己的认知经验和结构去“同化”当下的知识和方法;以整合为主的合作学习去“顺应”新的知识与方法;以呈现、评价、反思为主的竞赛学习来实现在呈现中爆出火花,在评价中找出起点、根源和差异,在反思中界定问题、调整心态、筹划改正措施,实现能力的“突变”。这样,达成了英语学习的三部曲:同化、顺应和“突变”,形成了认知素养的图式。

### 二、六组五层的同课异构游戏竞赛,生成主体的体验素养

六组五层是指把全班分成六组,每组分为五层。同课异构游戏是指每单元的五类游戏,及每类又分五维游戏。六组五层的主体在探究阶段,为了本组赢得最后的竞赛,每层学生不得不以各自的认知基础和体验能力为起点,来与自己的经验、文本和教师提供的“先行组织者”(包括游戏样本、思维导图、游戏规则、评思作业等)进行对话;在对话中进行判断、甄别和反思,形成自己对问题的见解,然后对照资料、导图、规则,完成游戏探究和评思作业,从而构建了英语游

戏的个性化体验环境。在整合阶段,为了团队的尊严,每组对话主体不得不共享规则、共享策略、共享意义,形成竞争意识和归属感,从而建构了英语游戏的合作体验环境。在竞赛阶段,以真诚、理解、和谐的人际关系,来施行包涵彼此融入相互的内部价值而进入彼此的动力结构和本质之中的英语游戏竞赛,以规则为准绳,以评价定胜负,以反思促完善,从而建构了能体验“意义”和价值的竞赛体验环境。

这三个体验环境的运行,生成了主体的体验素养。

### 三、五位一体的运作,形成了主体的“监控”素养

知识社会要求三种关键能力:即,交互作用地运用资源的能力;在异质社群中进行人际互动的能力;独立自主地行动的能力。为此,我们在365英语游戏模式中设置了五个“监控”平台,即:亲和的管理体系,互帮互助的学习体系,“三环节”英语游戏活动体系,评价体系和反思体系。以各自优势智能进行分工合作并遵循评思规则的管理体系使主体有了“独立自主”的能力,以各自学力基础而建构的互助学习体系使不同层次的学生获得了主动交互作用地运用资源的能力,探、整、赛活动体系和评思体系的结合使主体在异质群体中获得了进行人际互动的能力。这三种能力的生成,形成了主体的监控素养。

那么,上述的认知、体验和监控素养的核心是什么?从上面的论述中可以看出,是主体逐渐形成的界定问题和优化流程和策略的评思能力,所以主体评思能力的逐渐生成是主体逐步生成核心素养的密钥。

结语:本文从认知、体验和监控三个方面,论述了365模式是如何以三种学习方式构建学生的认知素养的;阐明了主体如何在游戏的活动中形成“体验”素养的;论证了主体在“五位”的导育下如何形成“监控”素养的;这三者的实施是靠主体逐渐形成的评思能力来实现的,所以评思能力构建了365英语游戏模式的核心素养。

### 参考文献:

- [1]《基础教育课程改革纲要(试行)》  
[2]陈振中.论课改的范式基础及理念蕴涵[J]当代教育论坛,2005年(1)

\* 本文系湖南省教育科学规划课题阶段性成果,课题为《初中英语梯级化游戏教学实践研究》,批准号为: XJK17BZXX027