

从“黑神话悟空”看小学语文新核心素养下的跨学科融合式教学

张樊

武进区湖塘镇湖塘桥第二实验小学, 中国·江苏 常州 213161

摘要: 小学语文教学在新核心素养的要求下, 需探索创新的教学模式。“融合式”教学是一种积极有效的尝试, 论文以“黑神话悟空”主题单元跨学科活动课为例, 深入剖析了如何在小学语文教学中实现情境、知识和思想的融合, 以提升学生的综合素养。

关键词: 小学语文; 融合式教学; 黑神话悟空

Interdisciplinary Integration Teaching under the New Core Literacy of Primary School Chinese Language from the Perspective of “Black Myth Wukong”

Fan Zhang

Hutangqiao Second Experimental Primary School, Hutang Town, Wujin District, Changzhou, Jiangsu, 213161, China

Abstract: Under the requirements of new core competencies, primary school Chinese language teaching needs to explore innovative teaching models. Integrated teaching is a positive and effective attempt. Taking the interdisciplinary activity class of the “black myth wukong” theme unit as an example, this paper deeply analyzes how to achieve the integration of context, knowledge, and thought in primary school Chinese language teaching to enhance students’ comprehensive literacy.

Keywords: primary school language; integrated teaching; black myth wukong

0 前言

①研究背景与意义: 在当前教育改革的大背景下, 小学语文教学从传统的知识传授逐渐转向对学生核心素养的培养。“融合式”教学作为一种创新模式, 能有效整合多学科资源, 全面提升学生素养。例如, 在某小学的语文教学中, 传统教学方式下学生对知识的理解较为单一, 缺乏综合运用能力。而采用“融合式”教学后, 学生在跨学科的学习情境中, 不仅对语文知识有更深入的理解, 还能将其与其他学科知识相联系, 综合素养得到显著提高。

②研究方法与创新点: 本研究主要采用案例分析法与文献研究法。以“黑神话悟空”这一新颖的主题单元跨学科活动课为案例, 区别于传统教学案例, 它融合了现代游戏元素与传统文化, 为小学语文教学带来新的视角。通过深入剖析这一案例, 探索“融合式”教学在实际应用中的有效策略。

1 感境: 情境融彻, 铺陈“阅读之趣”

1.1 引入“游戏背景”——入“景”

1.1.1 “体验”: 收获“视觉盛宴”

在《黑神话悟空》的主题教学中, 老师们在游戏中播放了连绵起伏、云雾缭绕、飞瀑奔流、林木葱郁、各色奇花异草点缀的花果山高清视频短片。同学们仿佛身临其境, 对一幅幅精美的图片叹为观止。这一过程运用了情境认知理论, 认为通过创设与学习内容有关的情境, 激发学生学习的

兴趣和动机, 通过创设真实的情境, 使学习发生在真实的情境中。接着, 老师引导学生描述所见情景, 有学生写道: “只见花果山如仙境, 飞瀑流水如白缎, 从高山上直泻而下, 令人心旷神怡。”“学生对后续阅读内容的兴趣被这种体验式教学大大激发。”

1.1.2 “悟空”: 捕捉“古典文学”

用经典形象的悟空作为桥梁, 把古典文学作品引向深入。例如, 教师在指导学生阅读《西游记》原著《悟空》描写: “孤拐脸, 凹脸尖嘴, 金睛火眼, 毛脸雷公嘴”时, 首先展示游戏中悟空的形象。经过对比发现, 虽然游戏形象比较生动、立体, 但是原来的描写比较简练、准确, 突出了古典文学的韵味。这一教学过程, 通过不同形式的对比来加深学生对知识的理解和记忆, 符合比较学习法的理论。然后, 组织小组讨论, 让同学们把对悟空形象的认识分享出来。有小组总结说: “悟空的形象体现了作为正义化身的中国人对勇敢和智慧的向往。”

1.1.3 “经典”: 展现“传统文化”

丰富的中国传统文化通过建筑风格、服饰装扮等游戏中的各种元素展现出来。老师以游戏中的人物服饰图案为例, 多采用古代宫廷式的建筑, 飞檐斗拱, 雕梁画栋, 如中国传统的云纹、龙纹等。让学生在指导学生观察后, 把自己心目中的服装或建筑等带有传统元素的东西画出来。一位画云纹披风的学生说: “云纹显得非常飘逸, 穿起来有仙气的

感觉。”本次教学活动与杜威“做中学”理论一脉相承,即让学生在实践中学到知识、悟到知识,并通过实际操作深刻感受到传统文化的博大精深。

1.2 启迪“生活经验”——入“情”

1.2.1 “喜怒哀乐”探:悟空志向“自己做主”

引导学生结合人生阅历,用表现出来的志向,思考悟空在不同情境下的情感流露。例如悟空面对妖魔鬼怪的怒火,挥舞金箍棒,义无反顾,义无反顾地向前冲;以及对西天取经护唐僧的坚定决心,不管有多大的艰难险阻,都不离不弃,使同学们懂得了人生要朝着自己的目标勇敢的去追求。这种教学方法与认为学生已有的经验是学习的重要基础的经验学习理论相符合,可以帮助学生更好地理解和吸收新知识,并通过将新知识与学生的生活经验相联系的方式进行教学。当老师发问:“悟空面对妖魔鬼怪,哪里来的怒火?”“同学们结合生活中遇到不公平的事情时所表现出来的愤怒的情绪,讨论了一下。有同学分享说:“就像我看到有欺负弱小的人一样,我也会非常愤怒,想去帮助他们一样,悟空也愤怒了,为了维护正义。”“我学琴时手指很痛,但一想到要弹出好听的曲子,就像悟空要完成取经使命一样,我就坚持下来了,”老师进一步引导学生思考悟空保护唐僧取经的坚定决心,联系自己在学习中遇到困难时的坚持。

1.2.2 “成长足迹”探:悟空精神“事在人为”

王悟空的成长过程是充满挑战和奋斗的,在探究的过程中学生能够将学习与生活经验联系起来。例如,学习骑车时一开始总是摔倒,但是通过不断的练习最终学会了,就像王悟空在学习艺术的过程中经过重重磨难才练就了一身本领,明白了只要努力拼搏就能战胜困难,实现自己成长。这同样是以经验学习理论为基础,把悟空的成长故事与学生的实际生活经验联系起来,使学生在情感上产生共鸣,从而对其中的道理有较好的理解,学生在学习艺术的过程中,在学习过程中,在实践的过程中,体会到自己的道理,从而在情感上得到共鸣。

1.2.3 “国际影响”探:悟空传神“血脉觉醒”

探讨国外动漫、游戏中借鉴改编悟空形象等国际影响力。例如,老师把国外动画片中借鉴悟空形象的片段展示出来,引导学生对其特点进行保留与改变的分析。学生们发现,见义勇为这一核心特质,虽然在形象上有所改变,但依然没有改变。然后组织学生进行讨论,悟空的形象为什么能够在国际范围内造成冲击。有同学回答说:“因为悟空的精神是整个人类都崇尚的,所以他代表着我们很骄傲的一种勇敢,一种正义。”本教学环节符合文化回应性教学理论,强调通过探讨悟空形象在国际上的影响,培养学生的文化自信和全球视野,教学应关注学生的文化背景和多元的文化视角。

1.3 描绘“场景细节”——入“理”

1.3.1 自然环境的“微观刻画”:禅意袅袅

分析了山水自然环境在游戏中的细腻刻画,如山水禅

意、山清水秀、鸟声啾啾、溪水潺潺、树木质感明朗,使学生在感受自然之静、美之美的同时,也能从自然环境中感受内心所感所及,从而在审美教育理论中加以发展,促进学生对自然环境的感受能力和对内心情感的思考。这一教学过程,促进了审美教育的理论,使学生的审美修养和对生活的感悟能力,通过引导学生对自然的美的欣赏而得到很好的促进。

1.3.2 建筑古迹的“生动再现”:美轮美奂

对游戏中建筑古迹的再现进行分析,如游戏中的大雁塔,其建筑风格古朴典雅,塔身上的雕刻细致入微,让学生了解中国传统建筑的文化内涵和艺术价值,培养他们的审美情趣。教师详细介绍其建筑风格古朴典雅,塔身上雕刻细致入微。组织学生分组查阅资料,了解大雁塔的历史文化背景,并制作简单的手抄报。在手抄报展示环节,一组学生写道:“大雁塔不仅是一座建筑,更是历史和文化的象征,它让我们看到了古人的智慧。”由此,培养了学生的审美情趣和文化理解能力。这一教学活动结合了项目式学习理论,通过让学生自主完成手抄报项目,培养学生的自主学习能力、团队协作能力和对知识的综合运用能力。

1.3.3 神话魔力的“惊艳世人”:文化自信

探讨神话故事在游戏中的呈现方式,如游戏中对孙悟空七十二变的精彩展现,让学生体会到中国神话的独特魅力,增强文化自信。这一教学目标与文化教育理论相契合,通过传承和弘扬中国传统文化,培养学生的民族自豪感和文化认同感。

2 知镜:寻地融汇,探寻“阅读之魅”

2.1 “境”:探秘“地域神韵”——阅风土

2.1.1 望:地方建筑感知“风土人情”

通过游戏中展现的地方建筑风格,让学生了解不同地区的风土人情。例如,教师引导学生搜索《黑神话:悟空》在中国的36个景点取景,其中山西就占据了27处,这一做法无疑是对中国传统文化,特别是山西丰富古建筑遗产的一次有力推广。山西作为中国古代建筑艺术的宝库,拥有众多历史悠久、风格独特的古建筑,这些建筑不仅是历史的见证,更是中华文化的瑰宝。游戏通过高度还原这些古建筑的风貌,在充分展现出山西独特魅力和独特韵味的同时吸引各地游客来到山西,走进山西,给山西带来了经济收入他提供了各项文旅事业的发展,为解决当地的民生问题提供了一大助力。这一教学过程符合地理教学中的区域认知理论,通过对特定区域建筑文化的学习,帮助学生了解不同地区的自然与人文特征,拓宽学生的地理视野和文化认知。

2.1.2 品:佛教文化借鉴“敦煌元素”

分析游戏中对佛教文化的呈现,特别是对敦煌元素的借鉴。例如游戏中某些角色的服饰图案借鉴了敦煌壁画中的飞天形象,色彩鲜艳、造型优美,让学生了解佛教文化与中

国传统文化的交融,拓宽他们的文化视野。这一教学内容符合文化多元性理论,通过展示不同文化元素的融合,培养学生对多元文化的理解和包容。

2.1.3 享:表里山河感叹“行为壮观”

教师引导阅读“你要写山西,就不能只写山西。你要写累累乌金,写炉火不息,为祖国燃尽故土,你还要写他以一省之力,照亮 14 亿人口的万家灯火,却把污染留给自己。你更要写巍巍太行,茫茫吕梁,挺起民族的脊梁,写三晋大地上五千年历史源远流长,写他数不清的名人闪耀中华,写关羽的忠贞,写霍去病的骁勇,写王维的文采,写狄仁杰的孤忠,你还要写老陈醋的香酸绵长,写刀削面越嚼越香,写汾酒熏红了姑娘的脸庞,或许他并不起眼,可他仍然是我热爱的土地。”让学生体会“表里山河”美誉的山西,培养他们对祖国山河的热爱之情。这一教学过程符合情感教育理论,通过富有感染力的文字引导,激发学生对祖国山河的热爱和对家乡的情感认同。

2.2 “诗”:融合“文学底蕴”——阅艺术

2.2.1 “智慧语录”:文学与佛学的“人生真理”

老师把游戏中的智慧语录“一花一世界、一叶一菩提”在课堂上展示出来,引导学生对本语篇所包含的生活道理进行分组讨论。一组学生分享道:“这句话使我们明白,要善于从生活中的点滴中发现美和智慧,哪怕是微小的事情,也可能包含着深刻的道理。”教师结合自己的生活阅历,鼓励学生谈一谈自己对本词的理解,促进学生文学素养的提高,思想境界的提高。这种符合苏格拉底的产婆术的教学方法,帮助学生自己挖掘出知识背后的深层含义,并通过引导学生进行思考和讨论,培养学生的批判性思维能力和独立思考能力,苏格拉底产婆通过引导学生去思考和探讨,从而达到寓教于乐、寓教于乐的目的,促进学生文学素养的提高,促进学生的文学素养。

2.2.2 “云宫迅音”:经典与民族的“振奋人心”

作为一种经典乐理要素,“云宫迅音”在游戏中激发了同学们的民族自豪感。如在展示浩瀚星空、宏伟天宫建筑图片的同时,老师播放了“云宫迅声”片段在游戏中所发出的声音。引导学生对音乐的节奏、旋律特点进行分析,从中感受到它的力量所鼓舞人心的力量。一位同学说:“听到这首乐曲,我感到浑身上下都充满了力量,仿佛自己也能像孙悟空一样,对未知进行勇敢的探索。”老师进一步引导学生对经典音乐与民族文化的关系进行思考,从而激发学生的民族自豪感。这一教学过程符合音乐教育中的情感体验理论,培养学生对民族文化的热爱和认同感,通过让学生亲身感受音乐所传达的情感。

2.2.3 “美术画卷”:意境与古典的“中式美学”

游戏中的美术画面展现了中国传统美学意境。例如,游戏中的一幅山水画卷,采用了中国传统的写意画法,墨色浓淡相宜,意境深远,学生对这些画面进行分析,探究其中

的构图、色彩、线条等艺术手法,培养他们的审美能力。这一教学活动符合美术教育中的形式分析理论,通过对美术作品的形式元素进行分析,帮助学生提高审美鉴赏能力和艺术感知能力。

2.3 “敏”:技术“创意才赆”——阅思考

2.3.1 “科技赋能”:展“创新演绎”

对虚拟现实、增强现实等游戏开发中使用的现代技术进行分析。例如游戏中,学生可以身临其境地通过虚拟现实装备,让学生了解科技在文化传承和创新中的作用,培养学生的科技创新意识,从而感受到悟空修炼的场景。本教学内容与 IT 教育中的集成理论相契合,将现代科学技术与学科教学相结合,使学生在体验中学习科技知识,在创新思维、科技素养等方面对学生进行培养。

2.3.2 “互动体验”:破“传统感官”

老师在游戏中与孙悟空共同作战、冒险式的交互式的经历,如游戏中教师通过操作柄与环境交互式进行交流等,使学生与孙悟空一起战斗、冒险。学生表示,这类交互式的体验使自己参与的故事的层次越来越深。这种交互式的亲近式体验,由老师指导学生进行思维,打破了传统感官上哪些限定,对学习有何帮助?“以前只是看书或看电视,现在能亲身参与,感觉更有趣,也能更好地理解故事和角色。”学生说:“以前的书仅仅是在看书或电视,而现在是自己亲身体会参与其中,这样可以让他们亲身体验,从而激发起学生的学习兴趣 and 主动性,培养学生的创新思维,培养学生解决问题的本领,从而达到一种很好的学习方式。

2.3.3 “未来之声”:升“无限可能”

探讨游戏在未来教育中的应用前景,如利用游戏进行沉浸式学习,让学生感受到科技与教育融合无限可能,激发他们对未来学习的期待。即教育要面向未来,培养学生适应未来社会发展的能力和对未来学习的积极态度。

3 思镜:联觉融通,感悟“阅读之韵”

3.1 “共鸣”:探“跨学感知”之悟“通感”

3.1.1 “合言阅色”:画布承音符轻跃,旋律引色彩翩跹

引导学生体验文字、音乐、美术三者之间的联系,通过学科交叉的感知来实现。老师一边播放着《看见》这首黑色神话中悟空的乐曲,一边播放着当时的画面。引导学生闭上双眼,想象音乐与图画融为一体的情景,再让学生把脑海中出现的图画用语言描绘出来。一位同学这样写道:“听到音乐,我仿佛看到当时气氛很紧张,悟空和黑熊怪都把战斗力拉到爆表上,硝烟弥漫,画面非常激烈,跟音乐节奏也是非常匹配的。”借鉴通感教学理论,培养学生综合感知能力和艺术素养,通过引导学生建立不同艺术形式的联系。

3.1.2 “心语对话”:耳畔传经文轻吟,心间情连漪荡漾

通过对黑神话王背景音乐《往生咒》的聆听让学生对

这首曲子进行了深刻的游戏世界观映射,既是对佛教经典咒语的现代阐释。传统佛教乐器的运用在配器上显得格外精美:钟鼓的沉稳木鱼的韵律,将我们瞬间带入一个庄严而又玄妙的修行天地。这不仅是在向佛教文化方面致敬,更重要的是在语言上与自己进行了一次跨越时空的对话。通过音乐让学生在引发学生内心情感共鸣的同时,促进学生心灵的成长和文化的理解,这一教学活动符合情感教育与文化教育相结合的理论,使学生在情感上感受佛教文化的内涵。

3.1.3 “升华交融”:艺术染平凡瞬息,才情之卓然升华

引导学生在跨学科学习的过程中,将与多元智能理论高度契合的不同学科的知识与情感升华、交融。多元智能理论(Multi-SmartTheory)由霍华德·加德纳(HowardGardner)提出,该理论认为人类的智能是多元的,包括语言智能、逻辑-数学智能、空间智能、身体-动觉智能、音乐智能调动学生多种智能,促进学生全面发展,通过融合游戏画面,音乐,背景文化,历史文化,传统文化,创新科技等元素。例如游戏画面的涉及,对学生的空间智能有锻炼作用;音乐部分可以激发出音乐的灵动;而对历史文化和传统文化的探讨,则有助于语言智能的提升和对自我认知能力的提高。虽然面临很多挑战,但鼓励学生像悟空一样去修行,在困难和挑战面前保持一颗坚毅的心,勇往直前,这与建构主义学习理论中强调学习者主动建构知识的观点是一致的,这一点也是值得我们学习的。学生主动构建自己的知识体系和应对策略,在知难而进、迎难而上的过程中,不断增强学生的心智、志向和行动力。

3.2 “意象”:挖“抽象表现”之悟“象征”

3.2.1 音乐中的“意象构建”:旋律传达“画面感”

分析音乐作品中通过旋律来建构形象的方式,使学生在建构主义学习理论的基础上感受到音乐与绘画之间的联系。理论强调学习者主动建构对新知识的认识,建立在已有知识和经验的基础上。学生在听音乐时,在脑海中建立起与旋律相呼应的画面,以自己已有的生活阅历、审美感悟等为基础,感受音乐与绘画的衔接。比如在游戏中,伴随着关键剧情转折而推进剧情发展的是《往生咒语》这首曲子。教师引导学生感受画面与游戏世界的喜怒哀乐,使学生进一步建构两者之间的关联,加深对音乐的理解和情境的表达,基于对音乐与画面的原有感知。

3.2.2 画面中的“音乐节奏”:线条色彩“律动感”

引导学生观察美术作品中线条和色彩运用所展现出的节奏感,如同音乐中的节奏一样,这涉及情境学习理论。情境学习理论强调学习应该在真实的情境中进行,通过与实际情境的互动,学习者能够更好地理解和掌握知识。教师以山西运城永乐宫《朝元图》为例,这幅有“东方艺术画廊”之称、世界现存最大的古代壁画,以其丰富的色彩、流畅的线条和生动的神态,为学生提供了一个真实而丰富的艺术情境。学

生在欣赏这幅壁画时,仿佛置身于古代神话世界,直观地感受到线条色彩所展现出的“律动感”,如同在真实情境中体验音乐节奏,从而更好地理解美术与音乐之间的内在联系,也更加关注和欣赏中国传统美学的魅力。

3.2.3 文字后的“情感密码”:诗词隐含“波动感”

分析诗词中通过文字所传达的情感密码,让学生感受诗词中蕴含的波动感,这同样符合建构主义学习理论。学生在解读诗词时,依据自身的知识储备、生活经历和情感体验,对诗词中的文字进行意义建构,从而挖掘出其中隐含的情感。例如,“唱得定命不由天,笃以为己天命选。”以及“欲成前人未竟业,修得功德之圆满。”等诗词,学生通过对这些文字的理解,结合自身认知,感悟其中所传达的个人意志力量、对事业的执着追求等情感,进而培养社会主义接班人所必须具备的精神品质。

3.3 “哲思”:深“文学哲理”之悟“生命”

3.3.1 情感共鸣中“深度对话”

与建构主义学习理论中强调的学习者在社会文化背景下通过交互式建构知识的观点相一致,通过文学作品中的情感共鸣,引导学生进行深度对话,思考人生的意义与价值。教师在学习“踏尽苦难蹉跎,取经者尤悲”这句话时,结合生活实际,引导学生分享心得体会,想象自己是一个取经者,并与自己有一段深入的对话。在此过程中,学生不仅对文学作品中的情感有了更加深刻的认识,而且主动建构起对人生意义与价值的认知,在与其他人的交往与自我反思中,寻找到了在求学之路上认准目标的决心,不畏艰难,矢志不渝的走下去。

3.3.2 提升逆境中“角色扮演”

这种方法契合于情境学习理论,使学生在扮演人物形象的时候体会不同的处境,促进逆境中求索。情景学习理论认为:通过对现实情况的仿真,使学习者在实践中得到所获所学、所获所能、所获得的所获所能及的东西。学生扮演着悟空在面对妖魔鬼怪时的应酬方式,在模拟情境中亲历挫折与困难,通过想弄通地解决问题,从而在面对挫折的时候,培养自己的魄力和知觉,从而促进自己的逆境中的求索,从而达到一种自我反省。

3.3.3 实地考察中“灵魂碰撞”

组织学生实地考察,让他们与不同的人、不同的文化在真实的情境中“灵魂碰撞”,加深对生活的认识,这也是情景学习理论的具体运用。例如,带领学生查找资料做陕西旅游攻略,设计通关文书并练习打卡,学生置身于真实的历史文化情境中,与不同文化元素、不同人群在参观古代文物古迹的过程中产生互动等。这种亲身体验,使他们更深刻地感受到历史的厚重,感受到人类文明的博大精深,从而构建起对生命的更深刻理解,对人类社会发展的更深刻理解,在真实情境中实现知识的内化与升华。

以上可知:通过引入多元智能理论、建构主义学习理

论和情境学习理论,为跨学科学习中“升华交融”“意象”“哲思”等教学实践提供了有力的教育理论支撑,有助于教师更好地理解和实施相关教学活动,促进学生全面发展和深度学习。

4 融合式教学的具体实施步骤

4.1 教学准备阶段

4.1.1 确定教学主题

教师结合课程标准和学生兴趣,选定“黑神话悟空”作为主题单元,因为它融合了中国传统文化、神话故事以及现代科技元素,具有丰富的教学内涵。

4.1.2 整合教学资源

收集与“黑神话悟空”相关的游戏资料、文学作品、艺术作品等。例如,收集不同的游戏版本,对比其中悟空形象和故事情节的设计;搜集《西游记》原著、相关研究资料以及改编的影视作品等。

准备跨学科教学所需的多媒体资源,如图片、视频、音频等,用于创设情境和辅助教学。

4.1.3 设计教学目标和评价方案

根据主题和学生的实际情况,制定明确的教学目标,包括知识和技能目标(如认识悟空形象的演变,掌握相关的文学知识等)、过程和方法目标(如通过跨学科学习,培养学生的综合分析能力和创新思维等)和情感态度和价值观目标(如培养学生热爱传统文化和民族自豪感等)。通过跨学科学习,培养学生对传统文化制定与之相适应的评价方案,对学生的学习效果进行综合评价,如课堂成绩、作业完成情况、小组协作成绩、考试情况等,采取多样化的评价方式。

4.2 教学实施阶段

4.2.1 情境导入

老师们通过播放《黑神话悟空》游戏中的精彩片段,或将游戏中的精美图片展示出来,创设情境,吸引学生的眼球,激发学生学习的兴趣,寓教于乐。

引导学生观察形象悟空、场景布置等画面中的细节问题,提出疑问,引发学生的好奇心和思考力。

4.2.2 知识探究与融合

教师循序渐进地引导学生按照“感受情境”“认识镜子”“思考镜子”三个环节展开学习。

在“有感而发”环节,组织学生进行小组讨论,分享自己在游戏中的心得体会以及对悟空形象的认识,从不同的角度引导学生对悟空的人物性格、故事等所传递的情感进行思考。

跨学科活动在“知镜”环节进行。如在探究地域神韵时,通过查阅资料、做手抄报等形式,组织学生分组了解不同地域的文化特点并进行展示与沟通;在融文学底蕴中,引导学生在游戏中欣赏音乐、美术作品,并对其中包含的文学要素加以分析,并与经典文学作品相提并论,在教学中做到融会

贯通,融会贯通。

在设计问题引导学生深入思考的“思镜”环节中。例如,讨论不同文化中对悟空形象的象征意义,并对学生进行辩论的组织;对学生在欣赏美术作品时,联系自己的生活阅历,感受美术与生活的联系进行联想。

4.2.3 互动交流与实践

组织同学进行小组合作学习,使大家在一起交流思想,相互启发,共同解决合作中遇到的难题。例如,小组学生在进行角色扮演活动时,分别发挥不同的作用,通过情景模拟加深对文字内容的认识。

开展实践活动,如让学生创作一幅绘画作品或编写一个小故事,培养学生的语言表达能力和创新思维,以自己对于“黑色神话悟空”的理解为出发点。

4.3 教学总结与拓展阶段

4.3.1 总结归纳

教师对本节课内容进行了归纳,对知识点进行了梳理,对重点、难点进行了重点强调,对学过的知识帮助学生巩固。

引导同学们重温学习历程,分享学习收获与心得,促进同学间的互相借鉴。

4.3.2 拓展延伸

课后作业的安排,使学生的学习得到进一步的扩展。如要求学生阅读其他与悟空形象有关的文学作品,或尝试设计以悟空为主人公,培养学生自主学习能力和创新精神的动画故事。

组织课外活动,如参观有关悟空形象的文化展览,观看有关西游记的话剧演出等,丰富学生学习体会,使学生加深对中华优秀传统文化的认识。

5 结论

《小学语文新核心素养“融合式”教学探究》以“黑神话悟空”为主题单元的跨学科活动课为例,通过对多学科资源的有效整合和学生素养的全面提升,可以看出“融合式”教学作为一种创新模式。Multi-Smart 理论认为,人的智能是多元的,包括语言智能、逻辑数学智能、航天智能等。通过融合式教学,为学生提供多元智能发展的机会,促进学生综合素养的提升,如在“黑神话悟空”主题教学中,可以涉及语文、美术、音乐、历史等多学科的知识。如某小学语文教学中,学生对知识的理解在传统的教学方式下显得比较单一,综合运用能力比较欠缺。但采用“融会式”教学后,学生不仅对语文知识有了更深层次的了解,而且在学科交叉的学习情境中,联系其他学科的知识,使自己的综合素养有了明显的提高。这种为学生成长发展创造更好条件的教学模式,应在今后的小学语文教学中不断探索和完善。

参考文献:

- [1] 中华人民共和国教育部.义务教育语文课程标准(2022年版)[S].北京:北京师范大学出版社,2022.
- [2] 温儒敏.语文课程与教学论[M].北京:北京大学出版社,2016.

[3] 王崧舟.文化自觉与语文意识——语文教学的文化哲学思考[J].课程·教材·教法,2012,32(5):42-48.

[4] 刘晓晔,李芒.跨学科主题学习:内涵、价值及实施路径[J].中国教育学刊,2023(3):76-81.

[5] 郑国民,荣维东.基于核心素养的语文课程与教学改革——兼论语文学习任务群的内涵与实施[J].课程·教材·教法,2018,38(1):36-42.

[6] 赵雪.游戏化教学在小学语文阅读教学中的应用研究[D].石家庄:河北师范大学,2020.

[7] 刘畅.小学跨学科主题课程设计与实施研究[D].长春:东北师范大学,2021.

[8] 成尚荣.核心素养的中国表达[N].中国教育报,2017-04-12(005).

[9] Prensky M. Digital Game - Based Learning[J]. Computers & Entertainment (CIE),2003,1(1):21-24.

作者简介: 张樊(1988-),女,中国江苏常州人,本科,从事小学语文研究。