

· 教学探讨 ·

# 课程思政导向下小学语文综合性学习的教学设计与实践

## ——以统编版六年级下册《奋斗的历程》为例

□ 王静

在“双减”政策深入推进与《义务教育语文课程标准(2022年版)》全面实施背景下,小学语文教育正从单一的知识传授向“立德树人”的价值引领转型。课程思政作为落实立德树人根本任务的关键路径,要求语文教学在语言文字运用能力培养的同时,深度融入爱国主义、民族团结、文化自信等核心素养。统编版小学语文六年级下册第四单元综合性学习《奋斗的历程》,以中国共产党领导下的百年奋斗史为脉络,为课程思政的落地提供了天然载体。然而,当前部分教学实践仍存在“重文本解读、轻价值引领”“重个体学习、轻合作探究”的倾向,导致宏大叙事与学生生活经验脱节,难以有效激发情感共鸣与价值认同。因此,探索如何将中华民族共同体意识等思政元素有机融入语文综合性学习,实现知识传授与价值引领的深度融合,成为当前小学语文教育研究的重要课题。

笔者作为一线语文教师,长期深耕小学语文综合性学习与课程思政融合的实践研究,并主持了市级教育科学研究课题《课程思政导向下小学语文民族共同体意识培养的案例研究》。在课题研究过程中,我们以《奋斗的历程》为核心课例,构建了“情境创设—项目驱动—价值升华”的三阶教学模式,通过整合红色资源、设计实践任务、创新评价方式,引导学生在语文实践中感知历史、认同文化、凝聚共识。经过多轮课堂实践与迭代优化,该教学模式不仅有效提升了学生的语文核心素养,更显著增强了其对中华民族的归属感与自豪感。

### 以“中国故事”为载体,构建课程思政的语文实践路径

课程思政的核心在于“润物无声”,而语文综合性学习的本质则是在真实的语言

· 课堂拾贝 ·

□ 苏芮

2022年度《义务教育音乐课程标准》把合唱能力列入小学音乐教学核心要求,给合唱教学明确方向。目前小学双声部合唱授课普遍存在声部协作难、学生主动性欠佳、教学方法单一等状况。把游戏化观念融入教学,依靠其趣味性和互动性,能为解决上述难题提供有效办法。

该文将人音版四年级上册《跳竹竿》当作实践实例,根据新课标观念,研究游戏化教学于节奏训练、声部配合等环节的运用策略,证实课题对加强合唱教学成效的作用,给小学音乐合唱教学提供实践参考。

### 小学音乐合唱课的教学现状及游戏融入的意义

合唱作为小学音乐教学中的主要部分,既为培养学生音乐核心素养的主要载体,也是锻炼学生团队协作能力的重要方式。但是在实际的小学合唱课中,不少教师仍然运用“教师示范+学生机械跟唱”的传统授课模式,课堂气氛沉闷,音乐基础欠佳的学生难以精确掌握自身声部旋律;基础较好的学生也时常出现声部配合生硬、演唱欠缺情感表达的状况。此种教学模式难以激发学生的学习热情,也无法实现新课标所提出的培养学生音乐核心素养这一教学目的。

新课标强调以学生为中心的教学观念,提倡运用生动有趣的教学方式实施音乐教学,这与游戏化教学的核心思想高度契合。作为一种教学方法,音乐游戏的实质是把特定的教学目标隐置于充满趣味的

· 教育时评 ·

□ 曹灿辉

近日,四川资阳一所中学连续多年开展的集体春游活动,赢得网友广泛点赞。200多名学生分批徒步3公里前往桃花林,搭灶起锅,自炊自食,在自然春光中完成了一堂别开生面的实践课。这场朴素而扎实的活动,打破了人们对春游只是游玩放松的刻板印象,生动展示了春游的育人价值,也为当下中小学落实素质教育提供了鲜活样本。

安全是一切教育活动的底线,更是春游得以开展的前提。长期以来,不少学校对组织集体春游顾虑重重,核心症结就是对安全风险的担忧,有的甚至出现怕出事干脆不办的消极心态。四川资阳这所中学的实践说明,春游并非一定伴随高风险,关键在于是否做到科学谋划、精细管理。春游最直观的价值之一,在于让劳动

运用情境中提升素养。将中华民族共同体意识教育融入《奋斗的历程》教学,必须突破传统思政教育“说教式”的局限,以“中国故事”为载体,将抽象的价值理念转化为可感知、可探究、可表达的语文实践活动。从教学理论层面看,这一设计遵循了建构主义学习理论,强调学生在主动探究中建构知识与意义;同时契合了语文核心素养的培养要求,将“文化自信”“语言运用”“思维能”“审美创造”四大素养的发展统一于对“中国故事”的深度解读与创造性表达之中。通过精选不同历史时期、不同民族群体共同奋斗的典型故事,我们能够引导学生

在语文文字的品味中,理解中华民族共同体形成的历史必然性与现实必要性,从而实现从“认知”到“认同”的价值跃迁。在我们的教学实践中,我们以《奋斗的历程》为蓝本,构建了“三级故事资源包”:第一级为教材文本中的经典故事,如《为人民服务》《开国大典》等;第二级为课题组补充的民族团结故事,如新疆生产建设兵团屯垦戍边、各民族共同抗击疫情等;第三级为学生自主搜集的身边奋斗者故事,如社区里的少数民族志愿者、家乡的建设者等。在第一课时“共读共研建构历史记忆”中,我们创设了“百年奋斗故事会”的情境,将学生分为“革命岁月”“建设年代”“改革浪潮”“新时代征程”四个探究小组,每组围绕一个主题研读故事资源包,并完成《阅读探究卡》。例如,在探究“建设年代”主题时,学生们通过研读“三孤儿入内蒙”的史料,深刻理解了各民族之间血浓于水的深情厚谊;在小组分享环节,他们用富有感染力的语言讲述故事,不仅锻炼了口语表达能力,更在情感共鸣中深化了对中华民族共同体价值的理解。

### 以项目式学习为驱动,深化课程思政的实践育人价值

项目式学习(PBL)作为一种以学生

为中心的的教学模式,强调在真实问题驱动下开展跨学科、综合性的实践活动,这与语文综合性学习的理念高度契合。将项目式学习引入《奋斗的历程》课程思政教学,能够有效破解“知行脱节”的难题,让学生在“做中学”“用中学”“创中学”,将对中华民族共同体的认知转化为具体的行动意愿。从教学理论层面分析,这一设计体现了杜威“教育即生活”的教育哲学,主张学习应与真实生活紧密相连;同时符合核心素养导向下的评价理念,通过项目成果的创作与展示,全面考察学生的语言运用能力、合作探究能力与价值判断能力。通过创设具有挑战性的项目任务,能够引导学生将课程思政的要求内化为自身的行为准则,实现从“认同”到“践行”的价值升华。

在我们的教学实践中,我们以“编纂《民族同心·奋斗征程》”为核心项目,驱动第二课时的教学活动。首先,教师引导学生共同设计编辑框架,明确“前言”“革命丰碑”“建设群英”“时代先锋”“我的心愿”五个板块的内容与要求。随后,学生以小组为单位,分工负责不同板块的编纂工作:有的小组负责撰写前言,提炼编辑的核心主题;有的小组负责整理故事素材,撰写编者按;有的小组负责设计版面,绘制插图。在项目推进过程中,课题组教师全程提供支架式指导,例如针对“时代先锋”板块,引导学生采访身边的少数民族建设者,并用纪实文学的形式记录他们的奋斗故事。在项目成果展示环节,我们举办了“编辑发布会”,各小组代表上台介绍编辑的创作理念与过程,学生们在分享中不仅感受到了创作的成就感,更深刻体会到了作为中华民族共同体一员的责任与担当。

### 以心愿表达为载体,实现课程思政的价值升华

课程思政的最终目标是引导学生形

成正确的世界观、人生观、价值观,将个人发展融入国家和民族的事业之中。在《奋斗的历程》教学中,心愿表达作为一种情感抒发与价值凝练的方式,能够有效连接历史与现实、小我与大我,让学生在表达个人心愿的过程中,思考个人与国家、民族的关系,从而实现课程思政的价值升华。从教学理论层面看,这一设计运用了情境教学法与情感陶冶法,通过创设“跨越时空的心愿对话”情境,激发学生的情感共鸣;同时遵循了主体性教育原则,尊重学生的个体差异与独特表达,鼓励他们用自己喜欢的方式抒发心愿,从而增强价值引领的针对性与实效性。通过心愿表达,我们能够引导学生将对中华民族共同体的情感认同,转化为为实现中华民族伟大复兴而努力学习的内在动力。

在我们的教学实践中,第三课时“心愿表达升华价值共识”的设计极具代表性。我们首先引导学生回顾革命先辈、建设者们的心愿,如周恩来“为中华之崛起而读书”的誓言、钱学森“归国报效”的赤诚,然后创设“给2035年的自己写一封信”的情境,引导学生从个人、集体、国家三个维度思考自己的心愿。在写作过程中,课题组教师鼓励学生结合《奋斗的历程》中的故事与自己的生活经验,将个人成长与国家发展紧密相连。课后,我们将学生的心愿信汇编成册,作为《民族同心·奋斗征程》的“特别篇”,让这份价值共识得以永久留存。

(作者单位:马鞍山市秀山第一小学)  
〔注:本设计基于统编版小学语文六年级下册综合性学习《奋斗的历程》,结合本人主持的马鞍山市教育科学研究课题《课程思政导向下的小学语文民族共同体意识培养的案例研究》(课题批准号MJG24043)的核心成果进行深度开发。〕

## 《跳竹竿》的游戏化合唱教学实践

游戏规则之中,基于情境营造、课堂交流、趣味活动、声势节奏等方式,唤起学生内心的音乐学习动力。从儿童心理成长特性来讲,四年级学生注意力集中的时间较为有限,思维模式仍然以具象思维为主要形式,很难直接领会抽象的和声概念以及声部配合的要求。而游戏的引入能够把抽象的音乐知识和技能转变为具体的互动感受,基于做中学的途径使课堂氛围变得更活跃,符合小学生的认知规律和音乐学习特性。基于这一情况,笔者把《跳竹竿》公开课教学作为实践根据,围绕新课标视野下游戏化合唱教学的应用这一研究课题,全面研究怎样把游戏化教学理念融入合唱教学的各个方面,努力实现在玩中学、在唱中悟的小学音乐教学成效。对于四年级学生来讲,这既是音乐学习阶段的一次提高挑战,同时也是培育学生和声感知能力、集体协作意识的最佳机会。人音版四年级上册的《跳竹竿》源自海南民歌,曲调活泼、民族特色明显,并且双声部方案简单易解,是进行小学游戏化合唱教学的优质材料。

### 《跳竹竿》游戏化合唱教学的设计理念

1.情境导入游戏:走进苗寨,初识竹竿舞  
在教学过程里,教师把海南苗族之旅当作主题来创设课堂情景,播放竹竿舞的演出视频,使学生能够直观地体会到竹竿舞的热烈氛围,初步认识传统民俗文化。接着把学生分成两组,第一组的学生进行打竹竿舞游戏:让学生两两一组,以铅笔、直尺等安全物品当作小竹竿,根据视频里

的音乐模拟竹竿开合的动作,初步感受《跳竹竿》低声的节奏型2/4 xx xx | xx xx |,教师引领学生结合动作创编简易的节奏口诀,像“开合开合开合合”,把节奏学习和动作记忆有效融合。当学生对节奏充分熟悉之后,逐渐增添音符以及歌词。此环节采用情境体验和动作游戏相融合的方法,使学生在愉悦的课堂情境里接触歌曲的主要节奏,并且知晓苗族竹竿舞的文化底蕴,激发学生的学习热情,同时帮助低声部的演唱。

2.节奏奠基游戏:玩转竹竿,锁定节拍

《跳竹竿》整体基调活泼明快,教学的主要目的是使学生牢固掌握四拍子的基本节拍和核心节奏样式,为之后的歌唱与舞蹈奠定稳固基础。在教学过程中,我运用节奏优先、动静相兼的方法:首先聚焦主要节奏型4/4 x x x x | xxxx 0 0 |,引领学生基于口令“点收、点收、点点、拍拍”开展声势训练,在拍手、点地、停顿之际感受节拍的强弱以及节奏的疏密。待节奏掌握娴熟后,把竹竿游戏引入其中,为第二组学生编排和节奏紧密符合的竹竿舞蹈动作,使学生在开合、跳跃、躲避过程中用身体把握节拍。经过多次节奏和动作的配合训练后,再渐渐引入高声部的主旋律演唱,实现节奏、动作、歌唱的自然过渡,使学生在轻松好玩的游戏里做好节奏铺垫。

3.声部配合:AI助力,感受和声  
为学生明确感知多声部音乐的层次和美感,本节课基于AI数字人辅助声部教学,突破传统合唱教学里“只闻其声、

难见其形”的局限。在课堂之中,首先由教师和AI数字人开展双声部的示范演唱:教师引领低声部,数字人进行高声部的演绎,二者一唱一和、视听同步,把抽象的和声关系直观地展现出来。学生于清晰的视听演示里,迅速明确自身声部职责、精准找到进入时机。接着进行分组实践,将游戏化理念巧妙融入合唱学习进程,可有效激发学生的参与积极性,减小多声部配合的难度,真正提高课堂教学的质量。游戏化合唱并非单纯把游戏和歌唱进行叠加,而是将教学目标、音乐技能以及民族文化内涵融入活动设计里,使学生在体验过程中学习、在愉悦氛围中成长,切实践行以学生为主体的教学理念。

未来笔者将持续拓宽游戏化教学在各种体裁、不同难度的合唱作品里的应用途径,积累更多实践经验,使游戏化教学渐渐融入日常教学当中。

(作者单位:马鞍山市王家山小学)

〔注:本文系马鞍山市教育科学研究所规划课题《新课标视域下游戏化教学在合唱中的实践应用研究》(课题编号: MJG24059)成果之一。〕

· 师说新语 ·

□ 孙兴贵

《义务教育数学课程标准(2022年版)》强调,数学课程需着力发展学生的核心素养,其中“数感”与“运算能力”是基石。然而,传统计算教学往往陷入机械训练与题海战术的窠臼,课堂氛围沉闷,学生兴趣缺乏,算理理解流于表面。游戏化教学秉持“玩中学”的理念,将教学目标与竞争、闯关、角色扮演等游戏元素深度融合,能有效激活课堂,变被动接受为主动建构,为提升学生的计算素养开辟了新路径。

基于此,笔者所在课题组立足教学实际,系统地将游戏化教学应用于小学低、中、高三个学段的计算教学中。我们针对不同年龄段学生的认知特点,分别设计了情境模拟、策略挑战、思辨探究等多元游戏活动,旨在激发学生兴趣,深化算理理解,提升计算能力。实践表明,游戏化教学不仅让计算课堂“活”了起来,更有力地促进了学生数学思维与核心素养的全面发展。

### 低年级计算教学——在操作与情境中建立数感

小学低年级学生以形象思维为主,注意力难以持久。此阶段的游戏化教学应侧重于创设生动具体的情境,提供丰富的动手操作材料,让学生在“做”与“玩”的体验中,直观感知数的意义,理解运算的本质,从而初步建立数感。游戏设计需强调直观性、趣味性和参与性,将抽象的数字符号转化为可触可感的具体事物,帮助学生在动作思维与形象思维中建构数学概念。

例如,在数学一年级上册“10的再认识”时,针对学生对“十进制思想”理解模糊的问题,教师设计了“分组计数大挑战”游戏。首先让学生自由数出10根小棒,记录计数方式,多数学生采用一根一根数的方法。随后引导学生尝试“10个一组”再数,对比两次计数结果的差异,让学生直观感受“10个一组”的便捷性,初步建立计数单位的概念。接着开展“拨珠游戏”,借助计数器让学生拨动珠子表示10,提出“10中的1和0分别表示什么”“10与0-9这些数有什么不同”等问题,引导学生思考数位的含义。通过动手操作,抽象的数位概念变得具体可感,学生清晰理解了“个位”与“十位”的区别,为后续学习进位加法、减法筑牢了数感基础。

在人教版一年级下册第三单元《简单的加减法》教学中,教师创设“书店买卖”情境,让学生扮演书店老板、顾客,模拟购书、算账的过程。学生用计数器拨出30+2的计算过程,通过摆小棒理解30+2=32的算理;在解决“32-30”的计算时,独立完成“算式寻宝”活动,将算式卡片藏在教室各处,学生分组寻找并计算,最先找全且答案正确的小组获胜。动手操作与趣味游戏结合,让学生在真实情境中理解“整十数加一位数”及相应减法的算理,不仅提升了计算兴趣,更让数感的建立落到了实处。

### 中年级计算教学——在挑战与探究中深化算理

进入中年级,学生具备了一定的逻辑思维能。此阶段的游戏化设计应提升挑战性,融入策略和竞技元素,引导学生在解决问题的过程中,主动探索运算顺序和计算规律,从而深化对算理的理解,提升运算技能。游戏设计可侧重于小组合作、组间竞赛等形式,在“用”数学的过程中,实现从“要我算”到“我要算”的转变。

例如,在人教版四年级下册第一单元《算24点》教学中,教师以扑克牌(1-10)为载体开展游戏化教学。首先和学生分享算24点的计算方法,随后组织组内pk,用给定数字(2、3、4、6)计算24点,展示不同方法,梳理运算规律。接着进行组间“抢答对抗赛”,将课堂气氛推向高潮。面对随机出现的扑克牌,学生必须快速调动加、减、乘、除及括号知识,进行多次计算、推理与验证。这一过程不仅高效提升了学生的口算与心算能力,更在策略性的思考中锻炼了数感与发散思维。

又如,在三年级下册《简单的小数加、减法》教学中,教师创设“超市购物”模拟情境,在教室布

## 浅谈游戏化教学在小学数学计算教学中的应用

置标价价格的各类商品,设计购物清单任务。学生分组完成“计算总价”“比较价格”“找零计算”等挑战,如计算“铅笔刀0.8元+绿色铅笔0.6元”的总价,“蓝色铅笔1.2元-绿色铅笔0.6元”的差价,以及“买一支绿色铅笔和一支蓝色铅笔共付5元,应找回多少钱”等问题。学生在角色扮演中反复练习小数加减法,直观感受小数运算的现实意义。随后组织小组互评,互相批改计算结果、探讨计算误区,学生在合作探究中深化了对小数加减法算理的理解,运算准确性与策略性均得到显著提升。

### 高年级计算教学——在思辨与拓展中发展思维

高年级学生抽象思维能力快速发展,对计算的理解不再局限于单一算法的掌握,而是追求算法的多样性、算理的逻辑性以及运算定律的灵活运用。游戏化教学针对高年级学生的思维特点,设计思辨性、拓展性游戏,通过小组难题对抗、算法对比研讨等活动,引导学生多角度探究计算方法,质疑、补充不同算法的优劣。这一过程能让学生在思维碰撞中巩固运算技能,深刻理解运算定律的本质,培养策略性思维和批判性思维,实现运算能力与数学核心素养的协同发展。

例如,在六年级下册“数的运算复习”教学中,教师摒弃了传统的题海战术,设计了“小组解难题对抗赛”游戏。各小组需在规定时间内完成一组计算题,如“25×32”,并尽可能多地找出不同解法。学生们思维活跃,不仅想到了常规的竖式计算,还运用运算定律拆分为“25×4×8”,或转化为“(20+5)×32”进行口算。小组展示环节,各队代表上台讲解本组解法,其他小组则进行质疑和补充。在激烈的思维碰撞中,学生们不仅巩固了运算技能,更深刻理解了运算定律的灵活应用价值,体会到了解决问题策略的多样性,培养了批判性思维和创造性思维。这一过程,将原本枯燥的复习课变成了充满思辨乐趣的思维拓展课,真正让计算教学从单纯的技能训练走向了思维发展的更高层次。(作者单位:马鞍山市健康路小学)

(载3月20日《中国教育报》)