

(一) 学习策略——看我 72 变

教学课题	看我 72 变——我也能变成细心的学生		
教学对象	小学 1-6 年级		
教学时间	40 分钟		
教学地点	室外较大的活动场地		
教学方法	游戏、讨论		
教学目标	(1) 引导学生体会到粗心会带来麻烦。 (2) 寻找自己粗心的原因及对策。 (3) 体验细心带来的好处。		
名称	目标	时间	内容
热身游戏	热身并引出本次活动主题	5 分钟	1. 游戏：大西瓜小西瓜 游戏规则：全班分为若干组（每组 7-8 人为宜），由本班的任一位学生开始说，“大西瓜或小西瓜”说的和做的必须是相反的，并且不能和前一位学生说的相同。 做错或者反应太慢的学生得到表演节目的“奖励” 2. 简短地讨论为什么有人出错： 游戏过程中需要认真、细心和集中注意力，才不会出错或是犯错。
游戏时间	让学生在游戏中的体验造成粗心的可能的原	20 分钟	活动一 游戏：手指操（5 分钟） 游戏规则：用拇指表示“加”，小拇指表示“减”，双手握拳表示“等于”，游戏开始时全体学生与老师一起大声说“一加一等于二，二加一等于三，三加一等于四，四加一等于五...”一直到“九加一等于十”之后开始“十减一等于九，九减一等于八，八减一等于七”，直到“二减一等于一”结束，一边说，一边做出相应的手势。提前说明，在过程中手势表达出现两次错误的人自觉退出，要接受小“奖励”

<p>因,明白粗心只是表象,注意力、观察力和知识掌握的熟练程度才是导致粗心的根本原因</p>		<p>一做俯卧撑五个。</p> <p>分享游戏心得：由游戏中受惩罚的学生说说自己做错的原因（注意力不集中，没听清或没认真听游戏规则），体会粗心带给自己的麻烦。</p> <p>活动二 游戏：松鼠搬家（10分钟）</p> <p>游戏规则：事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈，一人扮松鼠，并站在圆圈中间；老师或其他落单的学生担任临时人员，主持人发出“松鼠搬家”指令时，所有小松鼠离开原来的“大树”，找到新的“大树”作为住所；当主持人发出“樵夫砍树”指令时，所有大树解体并寻找新的“小松鼠”为“小松鼠”筑窝。由于教师或者落单学生的加入，不是所有人都能配齐松鼠和大树的搭配，落单的人接受“奖励”表演节目或发表感受。</p> <p>游戏结束后可以由出错和没有出错的学生分别说说在游戏中应该注意什么。</p> <p>活动三：青蛙跳水（5分钟）</p> <p>方法： 1). 全班5人一组围坐成圈。</p> <p>2). 由主持人开始说：“一只青蛙”“，第二人：“一张嘴”，第三人：“两只眼睛”，第四人：“四条腿” 第五人：“扑通！” 第六人：“跳下水”。</p> <p>3). 继续下个人开始：“两只青蛙”，第二人：“两张嘴”，第三人：“四只眼睛”，第四人：“八条腿”，第五人：“扑通！扑通！” 第六人：“跳下水” …。</p> <p>分享游戏：由每组中的两位成员分别是出错和没有出错的学生，说说在游戏中应该注意什么。</p>
--	--	--

			<p>(集中注意力、听清规则、熟悉乘法等)</p> <p>教师此时可以小结：我们平时说的粗心大意可能是多种原因造成的，例如注意力不集中、不懂得如何分配自己的注意力、对问题的解决方案掌握得不够熟悉、观察力不够等。找到自己粗心的根本原因才能对症下药。</p>
我为什么粗心	完善总结本次活动的目的	12分钟	<p>每位同学都有粗心的经历，请回忆上一次粗心给你带来麻烦的例子，想想：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 上一次我粗心的原因是什么？ 2. 应该怎样做才能避免粗心带来的麻烦？ <p>师：既然在生活和学习中由于我们的粗心、马虎而来众多的麻烦。因此，我们是不是应该告别粗心。</p>
总结	总结游戏和讨论的收获	3分钟	<p>学习和日常生活中我们常常会犯“粗心”的错误，只有认识到导致粗心的真正原因才能真正解决粗心的问题。鼓励学生根据自己的情况思考和解决“粗心”的问题。希望每位同学都能克服粗心，完成精彩的72变！</p>

注：本活动可以作为《听听—我们的声音》活动的前导活动，在引出注意力的话题之后，第二次活动中教学生训练注意力的方法。