**习作：记一次游戏**

**【课前解析】**

本次习作的内容是记一次游戏，主要是训练学生用点面结合的写法记一次游戏过程，即学会运用场面描写。为了把游戏过程写清楚，课堂上可先引导学生一起来玩一个游戏，让学生留意游戏的规则和同学们做游戏时的神态、动作、语言等，再把这个游戏的过程记录下来。学会捕捉精彩镜头，把所见、所听、所想写进自己的文章里，让学生在感受游戏快乐的同时学会作文。

**【教学目标】**

1.能按顺序把游戏写清楚，写出想法和感受。

2.能自己修改习作，并把习作誊写清楚。

**【教学重点】**

能将活动的过程写清楚，能够把自己的心情描述出来。

**【课前准备】**

多媒体课件

**【课时安排】**

2课时

**第一课时**

**【教学目标】**

1.让学生在游戏中感受到快乐，并在游戏中学会写作文，激发学生对写作的兴趣。

2.学会捕捉精彩镜头，选取其中一个部分作为特写镜头。

**【教学过程】**

**一、激趣导入**

谈话导入：（出示课件2）在学校期间，你玩过哪些游戏，印象最深的是什么？

出示图片。（出示课件3-5）引导学生说一说各张图片中的是什么游戏。

过渡：今天我们就来写一写我们玩的游戏吧。（出示课件6）（板书：记一次游戏）

**二、审题指导**（出示课件7）

1. （出示课件8）我们都有哪些游戏可以写呢？

（1）出示教材中游戏举例。（出示课件9）

丢沙包、抢椅子、跳长绳、两人三足跑、一二三木头人……游戏可以锻炼我们各方面的能力，可以让我们进入自由自在的快乐天地。今天就让我们来做一做、写一写有趣的游戏。

我们先一起来玩一个游戏。这个游戏可以是个传统游戏，也可以是个新游戏;可以是室内的,也可以是室外的。如果大家能自己发明一个游戏，就更好了。

指出：可以直接挑选给出的游戏，也可以根据时间、地点的分类自己选出游戏。

（2）出示图片：①传统游戏（出示课件10） ②新式游戏（出示课件11） ③室内游戏（出示课件12） ④室外游戏（出示课件13）

引导同学按类举例，说一说还有哪些游戏可以玩。

2. （出示课件14）看来，我们的游戏真是丰富多彩啊！我们如何把游戏过程写出来呢？

①想一想，一个游戏过程分为几部分呢？

（出示课件15）预设：游戏前——游戏中——游戏后

（板书：游戏前——游戏中——游戏后）

②请具体说一说每个部分都要写什么。

学生自由说，教师相机总结。

预设：

（出示课件16）游戏前主要写游戏的准备：

A.游戏道具和场地准备。

B.宣布游戏规则。

C.进行人员分组。

（出示课件17）游戏中主要是游戏的过程：

A.整个游戏流程是怎样的？

B.各位选手的表现如何？

C.发生了什么有意思的事情？

D.我是如何进行游戏的？

（出示课件18）游戏后主要是游戏的成果和感受：

A.游戏的输赢结果如何？

B.老师进行了怎样的点评？

C.我对这次游戏的感受如何？

3. （出示课件19）过渡：整体结构有了，就要看看如何写出重点了。

①（出示课件20）教师提问：游戏中哪些可以作为重点来写呢？

指名说。教师相机总结。

预设：

内容一：游戏中最重要，最精彩的环节。

内容二：让人感觉紧张刺激有压力的环节。

内容三：发生的一些小意外又自己克服的环节。

②（出示课件21）我们来看一下《陀螺》中是怎样写重点的吧？

出示《陀螺》片段。

点拨：作者使用欲扬先抑的手法，写自己的陀螺外表难看，但是战斗力顽强。通过陀螺的动作和作者的心理活动，突显出游戏比赛的紧张。文段很好地写出了“小伙伴们对陀螺的嘲笑”，更加表现了陀螺的丑陋。

③（出示课件22）仿写片段。

引导学生抓住前面的讲解重点，写一个片段。

参考：“怎么样，哪一位不认输的，先来试试？”赵雄一脸得意的神情，向其他男生发出了挑战。小明长得肥胖，他看了看“黑牛”，回答说：“比就比，谁怕谁？”

“有好戏看啰！”同学们立刻围了上来。赵雄自信地伸出右手，小明也不甘示弱，坐了下来，深深地吸了一口气，把手和“黑牛”紧紧地握上了。“开始！”随着班长雷诺一声令下，比赛开始了。小明猛一使劲，赵雄的手往下沉了一点。“小明，加油，加油！”同学们看到小明有出色的表现，顿时兴奋起来，拼命地给小明鼓劲。

4. （出示课件23）这篇习作还要求写出感受，你觉得可以从哪些方面谈感受？

学生畅所欲言。

预设：（出示课件24）①可以写参加游戏锻炼了自己的毅力，培养了自己的自信。

②也可以写写这次游戏的重要意义，比如植物游戏，让我们更加热爱自然保护环境。

③也可以将游戏和学习结合起来，谈谈这次游戏对自己的学习产生了怎样的影响。

**三、写作提纲**（出示课件25）

过渡：（出示课件26）你想好自己要写的内容了吗？不要急于下笔，先好好构思，编写好写作提纲。（板书：列提纲）

1. （出示课件27）出事提纲要求：

A.你打算写什么游戏？

B.这次游戏的经过是怎样？游戏中你印象最深的是什么？

C.你打算描写哪些重点？描写重点的时候描写什么神态动作等？

D.你用什么样的形容词和动词让游戏场面更精彩？

E.你打算拟一个什么样的题目？

2.出示提纲案例，全班学习。

预设：《记一次游戏》提纲（出示课件28） 《精彩的吹气球游戏》提纲（出示课件29） 《有趣的添鼻子游戏》提纲（出示课件30）

**四、开始写作**

（出示课件31）快快写起来吧！

出示要求：（出示课件32）写好之后，和同位交换一下，看看谁写得最好。

**第二课时**

**【教学目标】**

1.能够将游戏过程写清楚，学会恰当地用词，做到语句通顺学科网(www.zxxk.com)--教育资源门户，提供试卷、教案、课件、论文、素材及各类教学资源下载，还有大量而丰富的教学相关资讯！，按一定的顺序记叙，能够把自己的想法和感受描述出来。

2.用修改符号修改习作，将修改后的作文誊写清楚。

**【教学过程】**

**一、复习导入，赏析例文**

1.导入新课：同学们，上节课我们学习了如何写“记一次游戏”，如何列提纲，并亲手写了文章，今天我们一起来品评修改一下咱们的习作。（出示课件33）

2.出示例文，师生共评。

小组讨论，代表发言，教师总结。在例文边批注。

|  |  |
| --- | --- |
| 段落 | 批注 |
| “丢丢，丢手绢，轻轻地放在小朋友的后面，大家……” （出示课件34） | 以歌声引入游戏场景。 |
| 同学们围成一圈坐在地上，一个同学拿着手绢，丢在某位同学身后，如果这位同学没有发现，就会被罚做一个游戏；如果发现了就得追上丢手绢的同学，没赶上还得算输。 | 介绍游戏规则。 |
| 只见她一边哼着歌，一边眼珠骨碌碌地转着。嘿！一定是在找机会呢！这时她悄悄地把手绢放在贺子瑜的身后，然后又若无其事地绕了一圈，一下子把贺子瑜给“捉拿归案”喽！（出示课件35） | 对班长的神态、动作描写非常生动。 |
| 不对，他平时鬼点子很多，我得提防着点。只见他先把手绢紧握手中，然后又塞到口袋里。 | 具体描写“我”在游戏过程中的表现。 |
| 他又想耍什么花招，我暗暗地想。这时，他从我身后走过，然后就跑了起来。不对，我赶紧扭头一瞧，可身后没有手绢啊！再看看同学，几个好朋友正朝着我笑呢！不在身后，莫非……我连忙一摸帽子，啊？手绢！大事不妙，我以迅雷不及掩耳之速跑了起来。唉！晚了一步，他已经跑到我的位子上，瞧他那开心劲，我气坏了。（出示课件36） | 以心理描写为主，同时还有动作描写。将游戏过程生动展现在读者面前。 |
| 最后她选择跳一支舞。她轻松欢快的舞姿感染着我们，大家站了起来，手拉手，围着圈跳了起来，操场上飘起了一串串欢乐的笑声……（出示课件37） | 快乐的舞蹈，营造了游戏欢快的气氛。 |
| 在繁忙的学习之多余，我们多开展一些这样的集体游戏，不但可以放松我们的心情，调节我们的身心，还有益于增进同学们之间的情感，多好啊！（出示课件38） | “我”的游戏体会。 |

3.优点借鉴

出示习作在游戏前、游戏时、游戏后的三处优点，全班评价。

①介绍游戏规则（出示课件39）

预设：文章第二段介绍了这次丢手绢的规则，为后面游戏游戏的开展做铺垫，后文中同学们开展游戏的相应情节就能得到印证。

②描写游戏过程（出示课件40）

预设：作者一步步展现游戏过程。在具体描写过程中，文中特别注意人物的动作、心理和神态描写，把游戏场景生动地展现出来，让人如临其境，如见其景。

③表达游戏感受（出示课件41）

文章结尾，作者表达了自己参加这次游戏的切身体会：“不但可以放松我们的心情，调节我们的身心，还有益于增进同学们之间的情感。”

**二、互换作文，品评修改**

（出示课件42）下面请和同位交换作文，根据“评分标准”相互批改。要使用作文评改符号，最后得出总分，并写出评价。（板书：品评修改）

1. （出示课件43）出示评价标准：

（1）没有错别字，语句通顺，表达流畅。

（2）用词准确生动，意思表达清楚明确。

（3）文章结构清晰，详略得当，重点突出。

（4）开头能点明主题，结尾能恰当呼应、升华。

（5）文章立意较好，符合主流价值观。

（6）文章主旨明确，有真情实感，抒发手法多样。

（7）语言生动有个性，恰当使用修辞手法。

（8）符合本次作文要求：

①游戏过程完整无缺。

②游戏叙述层次清晰，重点语出。

③游戏重点环节描写细致生动。

④写出了自己的游戏感受。

2.学生第一次互相评改，得出总分，写出评价。

3.出示例文，共同评改。

（1）（出示课件44）教师提问：下面是评改前的段落，读一读，看看有什么问题吗？

例文：第一回合。我们鼠队商量了一下偷粮计谋，决定由三位队员当诱饵，一位队员去偷袭“粮仓”。这一招果然有效，虽然我们痛失了李曼这一队友，但是战果丰硕。猫队成员大呼上当。

问题分析：本段的精彩之处就在于鼠队夺取“粮仓”的过程，但是这段话并没有写出精彩之处。

（2）（出示课件45）出示改后片段，前后对比。

这是修改后的段落，和原段落对比一下，说说为什么这么修改。

①出示原段落和改后段落。

原段落：第一回合。我们鼠队商量了一下偷粮计谋，决定由三位队员当诱饵，一位队员去偷袭“粮仓”。这一招果然有效，虽然我们痛失了李曼这一队友，但是战果丰硕。猫队成员大呼上当。

改后段落：第一回合。我们鼠队商量了一下偷粮计谋，决定由三位队员当诱饵，一位队员去偷袭“粮仓”。我和李曼、蔡雨露这三只向粮仓的“小老鼠”出发了，对方李浩、张一鸣这两只“大猫”立刻向我们冲过来，还高声音大喊：“光天化日之下，竟然敢来偷粮，三个小毛贼，快拿命来！”我们东奔西跑，最后小胖子李曼被大个子李浩抓了，李曼求饶说：“浩哥，自古姓李就是一家人，你就饶了我这一回吧。”“休想，我是猫，你是老鼠，我能轻易放过你？”就在这一过程中，胡钧奕趁机偷走了五个粮球。虽然我们痛失了李曼这一队友，但是战果丰硕。猫队成员大呼上当。

②全班品评，说出好处。

品评：作者通过语言、动作描写，生动地叙述了游戏过程，让游戏显得立体真实，读来如临其境。

4. （出示课件46）技巧总结。

叙述游戏时要有顺序，叙述完整。

重点在于游戏过程，精彩在于紧张时刻。

描写时要写出动作、神态和语言。

谈感受时多突出游戏的教育意义。

5.根据总结修改习作。

**【板书设计】**

记一次游戏

游戏前——游戏中——游戏后

列提纲

品评修改

**【课后反思】**

四年级的学生观察能力方面已经有了较大的发展，所以在教师的带领下，可以更好地掌握观察方法，可以不拘形式地写下自己的见闻、感受和想象，在教师的指导下，可以提炼出自己印象最深的内容。

本次教学是如何写活动场面的作文指导课，整体教学设计是将游戏与作文教学结合，使枯燥的作文课生动、直观、有趣；让学生明白写活动时要注意观察场景，注意人物的神态、动作、语言，并结合在活动中所获得的感受，最后落笔成文。本次教学活动是按照“看—说—思—构—写—评”的顺序展开的，循序渐进，将游戏与作文紧密衔接，在游戏过程中提醒学生注意观察，在写作过程中对注意事项进行点拨，让学生们有话可写、写而有方。