

单位名称	北京师范大学大兴附属小学	姓 名	赵婉
论文编号	CN2017000016	获奖等级	壹
发证机构	中国管理科学研究院教育科学研究所		

智兽 第三课时

一、指导思想与理论依据

《课标》中提出：经历提出问题、收集和处理数据、作出决策和预测的过程；初步学会运用数学的思维方式去观察、分析现实社会，去解决日常生活和其他学科学习中的问题，增强应用数学的意识。

二、教学背景分析

（一）课程分析

智兽这个游戏通过收集同一智兽家族的卡牌为游戏目标，学生通过翻牌、拿牌、换牌等一系列动作来完成。并且在游戏的过程中，还需要进行不断的思考和观察自己以及他人的牌，并采取一些策略和方法来取得胜利。本课时会运用之前所学过的一个新的法则——《红绿灯法则》来进行游戏，通过游戏将这个法则灵活运用，最终可以将其运用到生活中，对培养学生冷静思考，合理认真处理问题有很大的帮助。

（二）学生分析

通过前期的接触和讲解，基本上所有同学都能够理解游戏的规则以及什么是《红绿灯法则》。并且在之前的活动中，学生都经过了长时间的尝试。而在尝试的过程中，都是根据自己的卡牌来进行游戏，并没有过多关注到别人的卡牌，以至于大部分学生都认为是凭借运气取得的胜利。所以在之后的讲解和运用中，应该给学生充足的时间去思考，了解什么是威胁，真正意识到红绿灯法则的重要性。

三、教学目标

教学目标：1. 识别和阻止威胁

2. 了解红绿灯法则，学会用红绿灯法则分析局势

教学重难点：红绿灯法则的学习与运用

四、教学过程

课前：

1. 同学们，之前我们学习了智兽这个游戏，你们还记得他们有哪些成员吗？

[预设]：智兽一共有六个家族，每个家族有 6 名成员，一共有 36 名成员。

2. 那咱们玩的时候你有什么体会？谁想说一说？

[预设]：①游戏特别有意思

②我知道了如何去取得胜利

③我赢了很多局

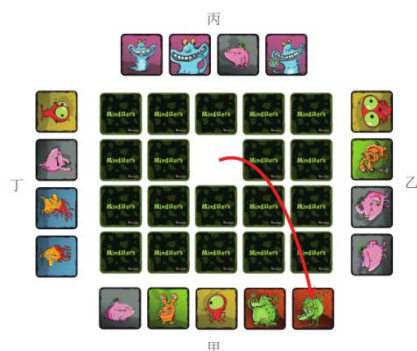
.....

课上:

(一) 复习规则

今天我们继续走进智兽家族(板书),这节课,老师要看到你进步。

请观察下面这个局势,只要保证自己手里有四张同一家族的卡牌就能取得胜利,那我们应该如何操作?谁想来试一试?(请你认真观察,他是如何处理的,给他提出问题)



1. 甲在牌库中拿取了箭头所指的卡牌,接下来他需要做什么?

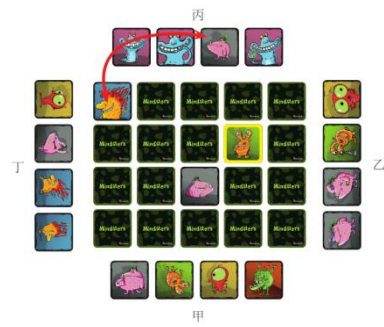
[预设]: 任意选择一张手牌,放回到牌库中。

2. 如果甲拿取的是箭头所指的智兽卡牌,接下来他可以选择哪张智兽卡牌放回到牌库中呢?



2. 如上图所示,甲把一张卡牌放回了牌库中(黄色标记),甲的行动是否正确呢?为什么?

[预设]: 不正确。应该将放回的卡牌正面朝上。



3. 如右图所示，丙翻开了黄色圈出的卡牌，但却选择拿取箭头所指的卡牌，这样做可以吗？为什么？

[预设]：不可以。因为翻牌和拿已有的牌只能选择一个进行操作。

刚刚我们总结了游戏当中的规则，所以在我们玩游戏的过程中，一定要遵守规则。

（二）受益终生的思维模型——红绿灯法则

其实，我们在刚刚的操作过程中，就有一部分运用到我们了之前学过的红绿灯法则，谁还记得什么是红绿灯法则？



[预设]：

（板书红绿灯法则）

（三）体验游戏

在生活中，有些人爱着急，会冲动，结果犯错导致失败，你冲动过吗？红绿灯法则就是一个非常好的方法来帮我们克服问题。下面用红绿灯法则来体验一下游戏。

游戏要求：1、组长负责使用教具；

2、声音控制员负责本小组音量

3、记录员负责记录本组成员的成绩

4、开始游戏前，相互握手；

5、当音乐停止时，迅速做好

（四）分享

在刚刚的游戏过程中，你遇到了什么困难？哪些地方比较成功？有了什么新的认识？[预设]：①某名同学赢了很多局

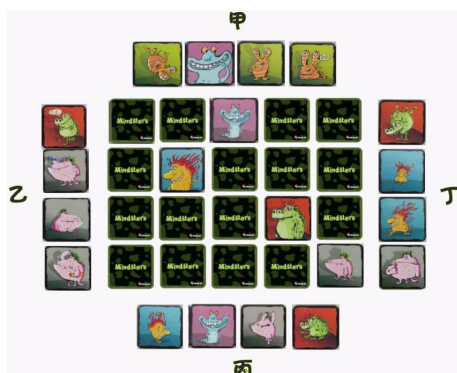
②在游戏的过程中，我成功的组织了我下一家同学获胜

③游戏中，我们不仅需要观察自己的牌，更需要关注别人的牌

.....

同学们分享的都很好，在刚刚的游戏中，老师观察到有些同学运用红绿灯法则运用的特别好，下面，我们一起用红绿灯法则来分析一下这个局势：

（现在轮到甲方，他该如何行动？为什么？）



学生观察，讨论，发表，你是怎么运用红绿灯法则分析局势的？



红灯：停下来，观察，收集信息

• 哪一方构成了威胁？

☐ 学生甲

☐ 学生乙

☐ 学生丙

☐ 学生丁

引出“威胁”的局势

某个人或某个事物有对我们造成伤害的危险，就是威胁。

在智兽游戏中，什么是威胁呢？

当有一方收集到三张同一智兽卡牌时，威胁就产生了。

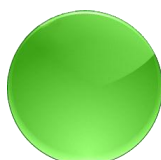
黄灯：分析信息，提出问题



- 牌库中是否有学生乙获胜所需要的智兽卡牌？ ☐ 是 ☐ 否
- 为了避免学生乙获取这张智兽卡牌，学生甲应该如何行动呢？为什么？



绿灯：做决定



- 学生甲应该拿取牌库中的哪张智兽卡牌？



刚刚我们用红绿灯法则分析了一下这个局势，那在接下来的游戏过程中，希望你也可以充分利用好红绿灯法则来进行游戏。

（五）体验游戏

游戏要求：1、继续完成之前的游戏

- 2、各负责人继续负责自己的内容
- 3、在游戏过程中运用红绿灯法则
- 4、当音乐停止时，迅速做好

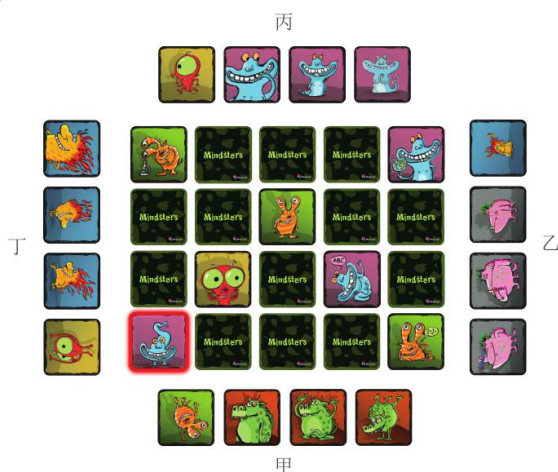
（六）分享

1. 你是如何运用红绿灯法则的？
2. 生活中需不需要运用到红绿灯法则？举例说明。

（七）拓展延伸

这节课大部分同学都能够很好的运用红绿灯法则来进行游戏，下面请你看这个局势，我要如何运用红绿灯法则来进行分析与操作……课下留给你思考

下列局势中，轮到学生丁，他在牌库中翻出了红色圈起来的智兽卡牌，他应该如何做出选择呢？为什么？



五、学习效果评价

通过再次进行游戏来检验学生是否理解、掌握并运用红绿灯法则，并及时总结和反思。

六、本教学设计与以往或其他教学设计相比的特点

1. 本节课不仅着眼于学生知道了《红绿灯法则》，更关注学生能否正确和合理运用。
2. 通过对《红绿灯法则》的总结，让学生了解到不仅在游戏活动中需要运用到改法则，更要运用到生活中去。
3. 在本节课上，让学生认识到控制冲动，冷静思考，合理分析比直接行动重要的多。