

2023年游戏拼音教学反思总结 拼音教学反思 反思(优秀10篇)

对某一单位、某一部门工作进行全面性总结，既反映工作的概况，取得的成绩，存在的问题、缺点，也要写经验教训和今后如何改进的意见等。怎样写总结才更能起到其作用呢？总结应该怎么写呢？以下是小编为大家收集的总结范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

游戏拼音教学反思总结篇一

汉语拼音在小学语文教学中占有比较重要的地位，它是帮助儿童识字、学习普通话的有效工具。学好汉语拼音，对于一年级的孩子来说有着非常重要的意义。

新的语文课程标准总目标中对汉语拼音的要求是：“学会汉语拼音”，在阶段目标中有具体的描述：要求“学会汉语拼音，能读准声母、韵母、声调和整体认读音节。能准确地拼读音节，正确书写声母、韵母和音节。认识大写字母，熟记《汉语拼音字母表》”。

新生初入学，对一切充满了好奇，求知欲很强。班上的学生人数多，大多来自农村，外省，有着不同的家庭教育背景和基础，所以个体差异也很明显。有的孩子在学前班就已经学过一部分汉语拼音，所以现在上课时我的教学就满足不了他们的求知欲望，于是他们就会插嘴回答、急于表现自己，有的孩子从没接触过汉语拼音，因此他们在课堂不会听，感觉无味、开小差自行玩耍。

（一）拼音教学应图、形、音结合记。

课学生学习的都是一些抽象的表音符合，而且这些符号学生学起来易感到枯燥乏味。应该将字母的形和发音与插图结合

起来，将抽象字母具体形象化，充分借助插图的情景调动孩子的兴趣。从教材的编排目的来看，教学插图很明显是生动有趣的，每一课的插图都编成童话小故事。可以抓住一些童话小故事吸引孩子们学习的好奇心。引导孩子们观察图画，让孩子们想象说话，进而进行拼音内容的教学。让学生在美的熏陶中，在自我探索、自我发现中愉快的认读、书写。如第一课学习aoe,根据教学目标，本节课的训练点有两个，第一是学习拼音aoe[]第二是练习看图说话（并渗透美感教育）。这两个当中又以第一个为重点。教学时，可以考虑可以先引导学生观察情景图，然后说说看到的内容，再指导学生编小故事。从看图说话导入，让学生自己发现隐藏在图中的拼音的形，在模拟唱歌、打鸣的活动中读准音，在发现形的过程中学会写。在这一点上，自认为头几节课做得还不够好，我课后反思，原来是没有指导学生看图的方法，没有充分利用好插图，在教学设计上还有所欠缺，才没有达到预期的教学效果。此后，我加强了培养学生的观察能力和说话能力。

（二）、要把学习的主动权还给学生

刚开学，孩子们的常规还控制不好，课堂上，好多时候要组织课堂纪律，会花很多时间，学生学习的时间就不多，这时就多让学生自己读，自己拼或是同位互拼。班上不少孩子已认识了很多声母，韵母。老师可以放手发动有利资源进行教学。老师只是在关键的地方重点指导一下就可以了。课堂上我通常采用学生互帮互学的学习方式，有同桌互读的，有四人小组互读的，在互读的过程中引导优生教差生，差生学优生，培养了学生的合作意识。课后还让优生带差生看拼音读物，既提高了优生的拼读能力，增设了他们学习课外知识的渠道，又带动了差生，提高了差生拼读积极性。

（三）、采取灵活的教学方法，激发学习兴趣，培养学习热情。

拼音教学还有很多的方法，如如记字母的形状可采取顺口溜

记忆法，采取形象记忆法，采取对比法等，这些方法都能使孩子们很快乐地记忆拼音字母的形状的。再如学习拼读音节的方法有记口诀法：两拼音——前音轻短后音重，两音相连猛一碰；三拼音——声轻介短韵母响，三音连读很顺当。只要有好的方法，“受之以渔，比授之以鱼”，好多了，学有好的方法会终生受益。如：顺口溜辅助记。“一个门洞n□两个门洞m□小棍赶猪lll□”当学生们背着这些琅琅上口的口诀时，字母的音和形已被他们牢牢掌握。在教学中，根据低年级孩子喜爱诵读的特点，尽量设计一些口诀让他们背诵。同时，还应注意培养学生的参与意识，唤起学生的创编激情，开发学生的创造潜能，启发学生自编口诀。学生们对这种提议积极性很高，还能够自己编出一些儿歌助记，如：一根棍儿有个小米粒□i□□一个1上面有个小水滴□i□□小圆圈ooo等生动形象的顺口溜。由此我想到：学生的想象力竟是如此的丰富，学生的思维竟是如此的开阔，我们甚至可以说：学生有时也是我们的老师，教会了我们许多种方法。课堂是师生共同发展的阵地，教师要创设开放型情境，鼓励学生创造性思维的发展。让学生能充分发挥他们的才能，扩大他们的思维空间，培养他们的创新意识和创新能力，真正做到陶行知所倡导的“处处是创造之地，天天是创造之时，人人是创造之人”。这在我以后的教学中都是需要学习与改进的。

汉语拼音教学中仍有许多问题，都有待于我们在教学实践中去探索。这不仅要花心思设计多种教学法方法，还要多去虚心听别的老师的课，吸取别人好的方面，结合自己的教学方式，来上课。学无止境、教无止境，相信在不断的反思中，我会有更大的进步。

游戏拼音教学反思总结篇二

本次复习包括四项内容，一是比较形近韵母；二是拼读音节，并恰当地和图连接起来；三是认读词语；四是读儿歌并动手拼一拼图形。

由于学生年龄小，刚进校不久，学习汉语拼音是比较抽象和枯燥无味的，为此在设计时要尽量贴近生活，增强趣味性，让学生爱学乐学。

- 1、能区分形近的韵母ie-ei,iu-ui,ei和er
- 2、能把图和音节连接起来，培养学生的观察能力。
- 3、利用儿歌拼图形，培养动手能力。

《语文课标》明确指出，“汉语拼音教学尽可能有趣味性，宜以活动和游戏为主”，本次设计旨在把活动与游戏带入课堂，寓教于乐，增强趣味性。

图片、卡片、投影等。

一、故事引入，比较形近韵母。

师：同学们，你们喜欢听故事吗？

生：喜欢。

生：愿意。

师：好，我们就来读一读。（出示写着i e u r四个单韵母的桃子图）（开火车读，全班齐读）

生：认识。

师：试试看吧，老师来教大家做一个“过家家”的游戏，看看它们是怎样变的，能变出哪些韵母来。（分别手持i e u r卡片的同学上台）

师：台上的同学听好啰，老师说，你们变，台下的同学认真

看。

师：过家家，过家家*i*和*e*是一家*i*在前*e*在后，组成一家是个啥？

生：*ie* 教师板书*ie*

师：真好，下面请同学说，看它们变得对不对。（分别变出*ei**iu**ui**er*也可以先变再说）同学们真了不起，一下子变出了这么多，再看看哪几个模样相似呀！

生：*ie-eiiu-uei-er* 教师板书）让学生比较齐读。（教师随意变换，出示不同的韵母，检查掌握情况）

二、在“游玩，做客”的活动中复习音节与词语。

生：愿意。

师：好，我们现在来到了花果山，我们看到了可爱的动物，它们叫什么呀？（出示投影或图片指导看图，然后由教师领读，学生轮读）

师：我们又看到了美丽的景物。（出示投影）是些什么景物？

生：红梅，柳树，小桥。（师指着图领读）

师：说得不错，同学们看得真仔细，你能给它取个拼音名字吗？（学生试着拼读，教师领读，再图与音节连线）

师：孙悟空真是太高兴了，他还要带你们到他家去作客，见一见他的家人，向你们介绍他喜欢做的事。（进入第三题）

师：请同学们按着横排的顺序读一读，想一想。（出示内容）
（生开火车轮读，齐读）

师：他家里有哪些人呀？指名读第一排。

生：爸爸、妈妈、哥哥、弟弟。

师：谁来把第一排读给大家听。（指名读）读得真好，能把后面的一个字读轻声。（指导学生加上“.”）教师领读后，指名读，大家一起齐读。

师：“谁来当小老师领着同学们读”（指名领读）再读一读第二排，想一想说了些什么呀？

生：说了“小鸡、小鱼、河马、水牛”。（反复读）

师：为什么说这些？

生：孙悟空喜欢这些动物。

师：孙悟空在家里最喜欢做什么事情呢？（读第三排）你们会做吗？

生：会。

师：谁能给我们表演一下？

生：读书是这个样子的。（边说边做动作，依次读词语，表演）

师：好，我们来一排一排地读一读，看看谁读得最好？（生归纳）指名读，开火车读。

三、读儿歌，拼图形，培养想象力。

师：看来孙悟空做的事情，大家都会，孙悟空还会读儿歌，拼图形，同学们和他比一比，看看谁最聪明。

师：跟着老师读儿歌。（老师领读）（反复读）小兔、小鸭长得什么样儿？

生：小鸭嘴巴扁，小兔尾巴短。

师：你会拼图吗？试试看。（老师示范）（分组让学生动手摆一摆，看一看，象什么？）

师：我们的小朋友跟孙悟空一样聪明，让我们来做一个“找朋友”的游戏，庆祝我们取得的成绩吧。

生：好。（手持一个字，找能与自己组成词的字。）（跳找朋友的舞蹈，边跳边找，一曲完了，找对的同学站到旁边，找错了的接着跳，找对为止）

（卡片：花、读、画、骑、吃、爱、草、书、马、小车、河）

师：这节课同学们表现得很好，老师真高兴。

这次对汉语拼音的教学设计，意在体现趣味性，教学过程中分别采用了讲故事做游戏，表演等多种形式来激发学生的兴趣。对于每一部分内容的出现也尽量直观多样，无论是韵母，图画都涂上了鲜艳的色彩来增强吸引力，让学生在听觉视觉上产生共鸣，整个教学中学生处在活泼乐学的氛围里，由于学生年龄小，遗忘性也较快，在指导会读的基础上还要反复背诵、理解，多指导书写，做到声、形、义的统一。

游戏拼音教学反思总结篇三

低年级的教学重点是识字教学，如何提高学生的识字能力，最重要的是首先让学生熟练地掌握好汉语拼音这个工具。

本学期我在教学中，首先让学生把好这个关，多想办法让学生能熟练地掌握好二十三个声母，二十四韵母和十六个整

体认读音节。让学生掌握正确的拼音方法，让学生通过反复的多读多练，达到正确区别形近声母。如学习声母 b. d . p . q 这四个声母，学生容易混淆，在听写时经常书写错，同样对个别难记的韵母，如 ai . ei . ui . iu . an . ang . en . eng . in . ing 等学生也经常读错音，听写时也容易写错，针对学生记忆难，有混淆，书写上出现的错误和发音的不正确，在教学时老师除了帮助学生熟记字形，反复练习外，在讲新课时还利用小黑板、卡片、投影等让学生多读，以多读来替代老师的多讲，学生在教师的指导下通过多读，能读准字音，记清字形，最终达到了能熟练地掌握好声、韵母及拼音方法。

小学语文教学大纲规定：“从一年级起，就应该指导学生正确、流利，有感情地朗读，注意培养朗读的兴趣。”切实抓好一年级朗读教学，从小培养学生浓厚的朗读兴趣，对学生今后的学习语文起着举足轻重的作用。在本学期我在教学每篇课文中，根据教材的特点和一年级学生的年龄特征，以学生的多读来代替老师过多的串讲，如在朗读时采用分角色读、表演读，小组比赛读等进行教学，这样能有效地锻炼学生学习语文的能力，也收到一定的效果。

一般来说，朗读的方式因文而异。因为一年级的课文人物对话较多，特别是把动物或植物拟作人来写，课文情节简单，语言流畅，所以，可分角色读，描写景物或为了易于理解课文内容的宜轻声读，情节生动的宜表演式地读，容易混淆的则可用对比读的方式等。如《鹅》这一课，比较生动，富有情趣，我采用了对比读的方法进行教学，在教学时抓住写鹅的样子和鹅浮在水中的情景，抓住“白毛”“红掌”“浮”“拨”“绿水”“清波”等词语让学生反复朗读词语，并让学生边品析边轻声读，通过多读来理解“白，红，浮，拨，绿水，清波”等词的意思。这样收到的效果比老师多讲好得多。

一年级学生好动活泼，思维活跃，富于想象力，因此在教学

时可用轮流读的方法集中学生的注意力。如学习《小公鸡和鸭子》这课时，因为对话较多，情节比较生动，我在教学时采用分角色朗读教学，并在朗读训练中加上一些动作和表情，引导学生边谈边演，使其全神投入角色，通过多读，学生对部分词语加深了了解，收到的效果也比较好。

在教学中，我还根据一年级学生好胜心强的特点，采用组与组之间比赛，男生与女生比赛，同桌小组比赛等形式激发学生的朗读兴趣，从一年级开始逐步引导学生掌握读出轻声、重音。读出不同角色的语调和句子，从而提高学生的朗读能力。同样也使学生的识字能力得到进一步提高。

通过一学期来对学生的训练，已初步收到一定的效果。

游戏拼音教学反思总结篇四

说句实话，初教一年级，还没有从高年级教学方式中转变过来，但我努力从一年级孩子的角度出发，进行这堂汉语拼音课的教学。

对低年级孩子来说，兴趣是学习效果的关键，如果孩子对所学知识感兴趣，那么他会投入更多的注意，从而使课堂学习效果达到最佳。此外，孩子年龄小，识记一系列的知识比较难，可如果把这一系列的知识放到一个小故事或是具体情境中，会极大降低记忆难度。

在收看《最强大脑》节目时，发现很多选手也是靠这种情境式记忆方法来进行记忆的。正因如此，在进行本节课的教学学时，我创设了一个到拼音王国小溪边去游览的情境，并将整堂课的学习内容贯穿于这一情境之中，激发学习兴趣的同时借助情境帮助孩子记忆一些列的知识内容。

一年级孩子还处在形象思维阶段，这就需要我们最大程度调动孩子的感官，进行全方位的学习。因此本堂课，我充分利

用教材中的插图，首先通过孩子所熟悉的具体事物感的名称知gkh的读音，再借助趣味儿歌或熟悉的词语的发音帮助记忆，接下来利用各种方式多元识记字母的形，孩子们想到的办法很多，如借助图片、编儿歌、用身体表示等方法，当然，对孩子来说，她们更热衷于用身体部位来帮助识记特别是林可欣和马梓皓，更是让课堂更加精彩。

在识记h的字形时，林可欣提出要找马梓皓与她合作完成，马梓皓表示h的一竖，但她却安排马梓皓站在了她的左边，对林可欣与马梓皓来说，是应该这样，可马梓皓一下子反应过来，对于面对面的同学们来说，是反的，于是提出建议，要和林可欣换位置，一个小小的课堂生成，却让我深深感触到：不能小看孩子！

对刚刚入学的孩子来说，让他们一下子由幼儿园的状态进入到小学生状态，难免太苛求，为了让孩子有良好的学习状态，我采用激励机制，调动孩子的积极性和热情。

反思这节课，最大的遗憾就是教学太模式化，没能将全班孩子都调动起来，特别是在学习拼读时，形式单一，使学习枯燥乏味。以后的教学中，应更多地采取一些能调动全班孩子积极性和主动性的教学形式。

游戏拼音教学反思总结篇五

教学拼音“a”时，本以为很轻松，因为根据教学经历，已经载大班学习中接受过拼音教学，现在温故当然应该不成问题，但不曾想有一大半的孩子存在困难，主要是发音不准：读“a”嘴巴张得不够大。再加上四声以后，几个孩子有点懵懵懂懂，特别是第二声、第三声和第四声混淆不清，都读不到位。

见此情景，我有点“黔驴技穷”，下意识地手舞足蹈地教了起来——夸张的表情，配上有力地动作，和孩子们一起读起

了四声，并大声地诵读儿歌：

一声高高平又平，

二声就像上山坡，

三声下坡有上坡，

四声就像下山坡。

经过练习学生基本上都能读，能跳着读，问题就来了，所以我让学生边读边做手势，跟着手势读，这样效果好多了。

在教学书写“a”时，我发现学生都把“a”的一竖写成了尾巴样的，向后翘起，可能是幼儿园里就是这样教的，在我纠正后，还是有大部分的学生改不过来，虽然在作业中，经我提醒，暂时改正确了，但我想，要改掉以往的习惯不是一触而蹴的，需要我时时刻刻的提醒。

游戏拼音教学反思总结篇六

教学汉语拼音第四课时，声母t和f容易混淆。让学生先自我想办法，自我解决难题。也许就是因为刚入学没几天吧，只有孙启震同学站起来大声说：“小伞把儿ttt□一根拐棍儿fff□”引用了教学时候教给他们的顺口溜。于就是乎，大家摇头晃脑，一齐放声高歌：“小伞把儿ttt□一根拐棍儿fff□”

既然大家都明白了，那就动动笔吧。在巡视时，傻眼了：有些同学“tf”混为一谈。看来只就是挂在嘴上而已。刚入学的小学生，需要直观的认识。于就是，我拿来了一把拐杖和一把伞，让学生仔细观察，找其相似点。学生认真看，同桌再说一说，就很容易找到了。在此基础上，让学生自我再次起来说“我记住了tf”□

“我记住了tǐ”王乐欣同学拿起雨伞，“小伞把儿要握在手里，瞧，这就就是小伞把儿！”

陈国豪同学拿起拐杖，一边指着，一边给大家讲解：“老爷爷要用右手扶着拐杖，右手扶着的地方向右弯，所以就是竖右弯。”于是就我赶紧趁机让孩子们书空竖右弯。同时补充：“老爷爷长得很高，他拄的拐杖要长。所以，竖右弯的竖要长。否则，就得趴下走了！”学生们明白了，哈哈大笑起来。“来，老爷爷、老奶奶们，拄起你的拐杖吧！”嘻嘻哈哈中，小家伙们记住了“f”的形。

下课铃响了，小家伙们有的学着老人拄拐杖的样貌，有的做着打雨伞的动作，哈哈笑着，走出教室。

游戏拼音教学反思总结篇七

一年级新生，刚刚入学不久，还保留着很多幼儿的特点，他们注意力持续时间短，据专家研究表明，这个时期的学生注意力集中时间一般保持在十分钟左右，一年级汉语。因而好动是他们的天性也是共性，他们最喜欢的是游戏、活动。而刚接触的汉语拼音的课堂内容没有生动的故事情节，都是一些抽象的符号，既难读又难记，学生学起来一般都会感觉特别枯燥无味。通过这一段时间的拼音教学实践与摸索，我有这样的一些教学收获：

在第一次执教汉语拼音课的第一课aoe时，我是参照教参上已编好的方便学生记忆的儿歌，如圆圆的脸蛋扎小辫，张大嘴巴aaa□太阳出来红通通，公鸡一叫ooo□清清池塘一只鹅，水中倒影eee□以此来教学生记住aoe□我读一遍，学生跟着读一遍，直到学生记住为止。但在教学实践中发现，学生学的积极性完全没有调动起来，学生只是在机械地跟着老师一遍一遍地读。直到下课的时候，班上一个孩子跑来跟我说：“老师，我觉得韵母o还像一个圆圈”。是啊，这个孩子说得没错，

用圆圈圆圈ooo不是一样能记住o吗？为什么偏得强求孩子照老师教的方法记，何不就让孩子尝试自己来创编儿歌识记拼音呢？在接下来的拼音课的教学中，我都是先指导，然后放手让学生自己来尝试编儿歌记住拼音字母，编的好的同学就请他当小老师，教全班同学一起读。如识记p时，学生编道：小山坡pppppp泼水泼水ppp小旗子ppp在学习了拼音b的儿歌右下半圆bbb后，在学习p时，就引导学生对比编儿歌：右上半圆ppp这样一来，学生的积极性很高，而且因为是自己编的，记忆也尤为深刻。实践证明，让学生自己创编儿歌学拼音，不仅能让枯燥的拼音课变得有趣味性，而且还能发展学生的语言，从小培养学生的创新能力。

在平时的汉语拼音课上，通过老师的指导和学生自己的思考，创编了一些识记拼音字母的儿歌，为了加深记忆，在学生学累的时候，我和学生便进行合作问答，我问你猜，如师问一个门洞是什么，学生就会接一个门洞nnn师问二个门洞是什么，学生就会接二个门洞mmm合作问答除了对帮助学生记忆拼音字母有帮助外，对帮助学生拼读音节也很有帮助，如学生在读音节读累的时候，我就会把一个音节先进行分解拼读，学生听了我的拼读便把音节直呼出来。通过这样一种形式，使本来显得很沉闷的课堂变得活跃起来，而且也帮助学生区分了易混淆的字母和音节。

由于智力发展、思维能力等的个性差异，学习汉语拼音时有些孩子接受得就非常快，而有一部分孩子就接受得特别慢，如何做到培优又辅差呢？课堂上我也总结采用学生互帮互学的学习方式，同桌互读，在互读的过程中引导优生教差生，差生学优生，培养了学生的合作意识，又提高了孩子们读拼音的能力和兴趣，何乐不为呢。

色彩鲜明的动画课件，配合声音和乐曲，动画拼音能很好的抓住孩子们的注意力，让学生们全神贯注的学习拼音，对提高教学效率有很好的促进作用。

一年级学生注意力维持时间比较短，需要课中操来休息调整。可是课中操即要适用于孩子的年龄特点，又要与本课内容紧密联系，我选择了孩子们耳熟能详的《小星星》这首歌，孩子们觉得它很有意思，同时能够真正的放松，达到休息调整相结合的目的。

与此同时，我也深深感受到了汉语拼音教学的难度。对于识记拼音字母，学生掌握得还可以，但是对于声调和音节的拼读始终是整个汉语拼音教学的难点，虽然拼读方法已讲了无数遍，教读也是一遍又一遍，但是仍有部分学生不能掌握。究竟怎样让学生把声调读准，怎样让学生尽快学会拼读音节是我今后拼音教学努力的方向。

游戏拼音教学反思总结篇八

□aoe□是本学期的第一课，所以学生显得异常兴奋。这节课主要教学生认识aoe□会读、会写。以及加上四个声调的不同发音，因为学生第一次接触声调，所以在理解过程中，会出现困难。

在这一点还需加强。尤其二声、三声难以分辨！利用声调的象形，把声调用一段顺口溜表达，帮助记忆。一声高高平又平，二声就像上山坡，三声上坡又下坡，四声就像下山坡。

很多就很快可以理解了。在课堂利用老师发音，让学生听是哪个音，调动学生的兴趣和注意力。总体来说，这节课还是比较顺利的完成教学目的。但不足之处是，在那些理解力稍差的同学，无法照顾到，以致有些学生就坐不住，纪律有点难以把控，这些还需日后加以改进。

游戏拼音教学反思总结篇九

- 1、培养学生正确的打字姿势。
- 2、培养学生正确的的击键的方法与技巧。

3、培养学生良好的操作电脑的习惯。

培养学生正确的打字姿势。

正确熟练运用指法。

二期课改后，新的语文教材在认识字上有了更高的要求，对汉字的拼音教学做了一定的修改，降低了要求。一年级的的小朋友，通过几个月的学习后，虽然对拼音有一定的认识，但是要把每个汉字的拼音和键盘一一对应的确存在着一定的难度，特别是形状相似的字母，特别容易混淆。这对今后的汉字输入造成了一定的困难。本节课通过《请选择》软件复习巩固了字母对应的手指。使学生在游戏之中加深了字母对应的手指的印象，随后通过《打字》软件，对学生的打字进行综合测试，在测试中，不但加深了指法，也便于对学生今后的练习自己提出更高的要求。看图说话，通过选择语文课本中的插图，让小朋友们有话可说，随后应用打字的技能和技巧，熟练地把单个的'字母连成句子，为今后的中文输入打下了扎实的基础。

会熟练地输入中英文的同学练习《请选择》的意义不大，《请选择》的练习对象就是刚刚学会打字英文字母又不熟练的同学。它会帮助同学强化字母对应的手指。正如会熟练应用五笔输入法的人，五笔的字根并不一定能够熟练的背诵，因为他们已经把字根细化到汉字的各个部位，形成了自己的五笔字根。起初我对这句话，始终不能理解。通过这节课的确有所领悟。教会学生打字与应用打字的技能把句子用拼音打出来，这一点，对刚学会打字的同学的确是两件事。在课堂教学中一定要细化每一个环节，不断地纠正每一个同学在打句子过程中出现的错误。不要让学生把错误坚持到底！这样形成习惯，以后就难以纠正了。不过先拼音输入的确对今后的汉字输入有很大的帮助。

游戏拼音教学反思总结篇十

今天带着孩子们学习了汉语拼音第8课zh ch sh r的拼音教学部分，从看图说话入手，到找找躲在图中的拼音字母，然后通过读一读、比一比等方法记住这几个翘舌音的声母，最后就是通过拼一拼来拼读音节，从而达到举一反三的效果。

拼音教学是学生都不太喜欢的课程，一是因为大部分孩子上了幼小衔接班，这些拼音基本都会读，有的甚至已经会拼了；二是学拼音相对比较乏味，一节课三、四个声母的学习方法基本雷同，学生的有意注意不能持久，课堂往往显得比较松散。但今天的课堂却因为一个孩子无意中的一句话变得精彩起来，这是我始料未及的。

事情是这样的：当学完声母zh后，我很自然地出示了课文中的第二幅图（书p22大致内容是一个小男孩坐在椅子上吃苹果，椅子旁边有一只小刺猬，也在吃苹果。）问学生：“你看到了什么？”

生1：我看到一个小男孩在吃苹果。【师：一句话说得清楚又完整，真好。】

生3：一个小男孩坐在一把椅子上吃苹果，椅子后面有一个小刺猬也在吃苹果。

师：说得真好。但我要帮你纠正一个地方，刺猬我们不说“一个”，应该说——（我看向孩子们）生齐：一只刺猬。

一生说：“他说小刺猬也在吃苹果。”【孩子特意强调了“也”字。】

师：你真棒，听得真仔细！我们请陶瑞把刚才的话再说一遍。

生3：一个小男孩坐在一把椅子上吃苹果，椅子后面有一只小

刺猬也在吃苹果。

师：谁也来试试？【指名孩子用上“也”说图意。】

生：“小哲在跑来跑去，小浩也在跑来跑去。”“小茗在读书，小欣也在读书。”“我们在吃饭，老师也在吃饭。”……孩子说得兴致勃勃，使原本有些枯燥的课堂上一下子像炸开了锅似的，沸腾了。

其实，用“也”说话在以后的教学中会有涉及与教学，也许并不急在一时。【我的意思是不需要刻意去做。】但假如对于孩子课堂上点滴智慧的涌现熟视无睹的话，我觉得我们的教学就显得呆板和过于循规蹈矩了。

课堂的精彩源自于学生，这就要求我们必须敏锐地抓住学生中精彩的生成，并加以强化和放大，使教学并不局限于课文内容的学习，适当、适时的拓展不仅可以拓宽学生的视野，也可以活跃课堂的气氛，就像今天的这节课，我想孩子们一定也和我一样——印象深刻。