

# 小学二年级心理健康活动课——学会观察

◆冷如冰

(苏州工业园区新城花园小学)

## 【设计理念】

科学家贝弗里奇说过：“培养那种以积极的探索态度注视事物的习惯，有助于观察力的发展，在研究工作中养成良好的观察习惯比拥有大量学术知识更为重要。”

本课《学会观察》位于心理健康教材二年级上册第七课，属于学习心理的范畴。观察是认识世界、探索世界的基础。二年级的孩子对于新奇的事物有着较强的好奇心和探求欲，但注意力的稳定性和持久性较弱。而学习观察的方法对孩子的注意力稳定性和持久性的提高，以及观察力的提升都有重要的意义。

根据孩子们的身心特点，通过游戏，快乐教学，帮助学生体会观察的乐趣；开展团队合作，全员参与，营造安全、平等、相互支持的友好氛围，激发团体动力；通过探究，了解和掌握科学的观察方法。加以知识迁移运用，引导孩子举一反三，将所学运用于生活中。

## 【活动目标】

- 1.通过游戏教学，激发学生有意识地去观察各种现象的兴趣，使他们明白观察是认识世界的基础。
- 2.初步掌握抓特征、按顺序、用工具的科学观察方法，培养孩子用心、仔细、全面的观察习惯，提升观察能力。
- 3.鼓励全员参与，营造安全、平等、友好、相互支持的课堂氛围，激发团队动力。

## 【活动重难点】

- 1.初步掌握抓特征、按顺序、用工具的科学观察方法，培养孩子观察能力。
- 2.营造安全、平等、友好、相互支持的课堂氛围，激发团队动力。

## 【活动准备】

- 1.自制课件。
- 2.游戏道具。
- 3.学习单。

## 【活动过程】

课前预热：

小朋友们好，还认识我吗？你们的开心姐姐又要来和你们做游戏了。下面考验你小耳朵的时候到了，认真听。

- 1.慢节奏节拍；
- 2.快节奏节拍；
- 3.切水果。

## (一)情景导入、前测练习

1.谈话：你们都有一双灵敏的小耳朵，真棒，今天开心姐姐还给你们带来了一位小伙伴。你看。

音频：朵拉要去大森林中的“观察城堡”。去之前，要考验大家明亮的小眼睛。你们愿意接受挑战吗？

- 2.摁手印小游戏；(相机板书：观察)

【设计意图：营造宽松愉快的课堂氛围，激发学生的兴趣，为进一步教学做好铺垫。】

## (二)第一关

1、谈话：要进入城堡，先要闯过三关，拿到三把铜钥匙，才能换取一把“学会观察”的金钥匙，打开城堡大门。

- 2、第一关：团队合作找海豚

- (1)看视频：海豚表演
- (2)出示游戏规则
- (3)看图找海豚
- (4)交流：你是怎么找到的？

(5)总结：看来观察有秘诀呢，这个秘诀就是——抓特征。恭喜你拿到第一把铜钥匙。(板书：抓特征)

【设计意图：开展团队合作，通过互动与讨论，营造安全、平等、相互支持的友好氛围，激发团体动力。】

## (三)第二关：独立完成神奇大树中找人脸

- 1.出示游戏规则
- 2.大树中找人脸

3.交流：你找到了几张脸？上来指一指。请其他同学留心观

察，着重留意他在找的时候有没有什么方法呢？

- 4.交流：我们还可以用什么样的观察顺序来找我呢？

5.你想想看，你会用什么样的顺序来观察呢？

6.拓展：列举生活场景，想一想，我们可以用上什么样的观察顺序？

7.总结：看来，观察的法宝还有——按顺序。恭喜你拿到第二把铜钥匙。(板书：按顺序)

3、总结：遇到复杂的情况，开心姐姐希望你能灵活的把这两个法宝一起用呢。

【设计意图：“活动”与“发展”是心理辅导活动课的生命动力所在，在这个环节，以学生为中心，以学生自主活动为基础，激发学生独自面对困难的勇气。并环环递进，让学生学以致用。】

## (四)第三关：想办法比一比

1、交流：开心姐姐手上有顶魔术帽，我想给刚刚表现特别好的小朋友戴一戴。真漂亮。小朋友们，老师想问问大家，你觉得它的帽檐长，还是帽筒更长呢？

如果老师不这么认为，你可以用什么好办法证明呢？

2.教授：心理学中的“错觉”。错觉是人们观察物体时，由于物体受到形状、光线、颜色之类的干扰，产生的视觉误差。

3.出示线段图：想办法比一比，哪条更长？介绍美国心理学家奥尔比逊提出的形状错觉。

- 4.交流：生活中存在的错觉现象

5.小结：刚刚在我们观察的过程中借用了绳子、尺子、计时器等，这些都是——“工具”。看来，当我们的眼睛产生错觉的时候，借用工具也很重要呢。

6.板书：用工具。恭喜你，拿到第三把铜钥匙，兑换了金钥匙！

- 7.拓展：错觉在生活中的运用。

生活中，我们可以发挥想象，利用错觉发明一些小创意哦！

8.总结：同学们，陪朵拉一路闯关的过程中，我们是朵拉勇敢坚强的好朋友。同时我们也收获了三把观察秘诀的铜钥匙，他们分别是：抓特点、按顺序、用工具。随着我们不断地学习，我们会用到更多的观察方法，还会有更多的观察钥匙等待你们去发现。

【设计意图：心理辅导活动课是一个渐进生长的过程。在这个环节中，趣味过渡，促进学生的主体性、能动性、创造性的发挥。使学生灵活的运用所学，有所收获。教师适时地点拨，让学生感受同伴相互支持的友好氛围。】

## (五)后测，检验成效

1.过渡：(音频)小伙伴们，有你们真好！拿起钥匙，我们开启观察城堡的大门吧！

- 2.城堡小游戏：

(1)游戏一：寻找玫瑰(温习抓特征的方法)

(2)游戏二：比较两支玫瑰的不同之处(温习抓特征的方法)

(3)游戏三：比较两支玫瑰的大小(温习用工具的方式)

你们都棒极了，开心姐姐希望大家能更多的把这些观察的好办法用在生活中。

周末和爸爸妈妈走进大自然，去发现美妙有趣的现象！你可以说一说、写一写、画一画。用你自己喜欢的方式，完成我们的亲子活动单，好吗？

【设计意图：作为本课的结束，通过游戏闯关，使学生感受成功的喜悦。借助童话和后测检验课堂成果，学为所用。并“学会观察”的本领从课内延伸到课外，使学生对世界的观察和认知的能力进行进一步提升，促进学生发展。】

板书设计：

学会观察

抓特点  
观察按顺序  
用工具