



洛阳师范学院  
LUOYANG NORMAL UNIVERSITY

# 2025 届教育硕士专业学位论文

**数智赋能小学语文第二学段童话教学设计研究**

**Research on the Design of Fairy Tale Teaching in the Second  
Stage of Primary School Chinese Empowered by Digital  
Intelligence**

研 究 生： 蔺浩然

学 号： 2301012211

专 业： 小学教育

校内导师： 宋红霞 副教授

校外导师： 李 辉 中小学高级

二〇二五年六月

单位代码：10482

# 洛阳师范学院

## 2025 届教育硕士专业学位论文

### 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计研究

Research on the Design of Fairy Tale Teaching in the Second Stage  
of Primary School Chinese Empowered by Digital Intelligence

研究生	蔺浩然	学号	2301012211
申请学位	教育硕士学位	培养单位	教育科学学院
学科专业	小学教育	导师	宋红霞 副教授

二〇二五年六月

## 摘要

2025 年中共中央国务院印发《教育强国建设规划纲要（2024-2035 年）》提出实施国家教育数字化战略，促进人工智能助力教育变革。随着大数据、云计算、人工智能、5G 等为代表的数智技术的不断发展与普及，数智赋能课堂教学已成为当代教育发展的重要趋势。在 G 小学实习期间，调查发现该校教师已经开始数智赋能教育教学的实践，但在具体实施中存在诸多困惑。基于此，本研究以 G 小学第二学段童话教学为例，探索数智赋能童话教学设计研究，旨在奇幻与现实的交织中，激发学生的求知欲，强化童话的育人价值，使学生成长为兼具思维能力与审美创造的数字时代学习者。具体研究内容如下：

学者关于数智赋能童话教学设计的相关研究成果，主要集中在数智内涵、数智应用、小学童话教学方法、策略、现状等方面，为本研究奠定坚实基础。但数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的研究比较薄弱，本研究正是基于此展开深入探讨。首先，对数智赋能小学语文第二学段童话教学设计进行可行性分析、提出数智赋能小学语文第二童话教学设计具有沉浸式童话情境激发学习兴趣、具象化与互动化契合学生认知、精准化与智能化优化教学设计等优势。其次，开展课堂观察，同时选择三、四年级语文教师进行深入访谈，得出数智赋能小学语文第二学段童话教学设计方面主要存在四个问题，包括：数智应用偏离教学目标，童话文体特征弱化；过度依赖数智挤压有效教学时间；数智赋能童话内容价值偏离；数智赋能评价效果不明显，工具应用简单化。其原因主要有数智赋能童话教学的认知偏狭、数智赋能童话教学技术操作低效等。再次，依据情境教学理论、皮亚杰认知发展阶段理论等理论基础，提出四个优化策略。包括：契合认知规律，提升数智应用适切性；培育数智主动意识，拓展数智应用；注重数智安全，平衡使用数智工具；增强数据分析能力，关注数智评价过程与结果。最后，基于设计原则、优化策略和流程，选用小学语文三年级上册《在牛肚子里旅行》和四年级下册《海的女儿》进行教学设计，邀请语文教学专家对教学设计进行修改，根据反馈意见再次完善教学设计后，邀请一线语文教师根据教学设计进行授课和评价，以期为数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的相关研究提供参考。

**关键词：**数智赋能；小学语文；童话教学；教学设计

# Abstract

In 2025, the Central Committee of the Communist Party of China and the State Council issued the "Outline of the Plan for Building a Strong Education Nation (2024-2035)", proposing the implementation of a national education digitalization strategy and promoting the transformation of education with the assistance of artificial intelligence. With the continuous development and popularization of digital intelligence technologies such as big data, cloud computing, artificial intelligence, and 5G, the empowerment of classroom teaching through digital intelligence has become a significant trend in contemporary education development. During the internship at G Primary School, a survey revealed that the teachers had already begun integrating digital intelligence into educational practices, but they encountered numerous confusions in the actual implementation. Based on this, the study takes the fairy tale teaching in the second academic phase of G Primary School as an example to explore the design of digitally empowered fairy tale instruction. The aim is to stimulate students' curiosity at the intersection of fantasy and reality, enhance the educational value of fairy tales, and cultivate learners who possess both critical thinking and aesthetic creativity in the digital age. The specific research content is as follows:

Scholars' research achievements on the instructional design of fairy tales empowered by digital intelligence mainly focus on the connotation of digital intelligence, its applications, methods and strategies for teaching fairy tales in elementary schools, and the current status of such education. These findings lay a solid foundation for this study. However, research on the instructional design of fairy tale teaching in the second stage of elementary school Chinese education empowered by digital intelligence is relatively scarce. This study aims to delve deeper into this area based on this gap. Firstly, a feasibility analysis of the instructional design of fairy tale teaching in the second stage of elementary school Chinese education empowered by digital intelligence was conducted. It was proposed that such teaching design offers the following advantages: immersive fairy tale scenarios to stimulate learning interest, concretization and interactivity that align with students' cognitive abilities, and precision and intelligence to optimize instructional design. Secondly, classroom observations were conducted, and in-depth interviews were carried out with third- and fourth-grade Chinese language teachers. The study identified four main issues in the design of digital intelligence empowered teaching for fairy tales in the second stage of primary school Chinese: the application of digital intelligence deviates from teaching objectives,

weakening the stylistic features of fairy tales; over-reliance on digital intelligence squeezes out effective teaching time; the value of digital intelligence empowered fairy tale content deviates from its intended purpose; and the evaluation effects of digital intelligence empowerment are not evident, with overly simplistic tool application. The primary reasons for these issues include a narrow understanding of digital intelligence empowered fairy tale teaching and inefficient technical operation in its implementation. Thirdly, based on theoretical foundations such as situational teaching theory and Piaget's cognitive development stage theory, four optimization strategies were proposed. These include: aligning with cognitive laws to enhance the appropriateness of digital intelligence application; fostering proactive awareness of digital intelligence to expand its application; emphasizing digital intelligence security to balance the use of digital tools; and strengthening data analysis capabilities to focus on both the process and outcomes of digital intelligence enabled evaluation. Finally, based on the design principles, strategies, and processes, instructional designs were developed for the third-grade Chinese textbook "Traveling in the Cow's Stomach" and the fourth-grade textbook "The Daughter of the Sea". Chinese language teaching experts were invited to revise the instructional designs, and after incorporating their feedback, the designs were further refined. Frontline Chinese language teachers were then invited to teach and evaluate based on these instructional designs, aiming to provide a reference for related research on the instructional design of fairy tale teaching in the second stage of elementary school Chinese education empowered by digital intelligence.

**Key words :** Digital intelligence; Primary school Chinese; Fairy tale teaching; Teaching design

# 目 录

绪论.....	1
一、选题缘由.....	1
(一)课标要求：童话教学重视学生想象力和创造力的培养.....	1
(二)政策导向：国家对推进数智赋能教育的迫切需求.....	1
(三)现实需要：第二学段学生需要借助具体事物发展抽象思维....	2
(四)实习困惑：如何有效提升数智赋能童话教学设计的效果.....	2
二、研究目的与意义.....	3
(一)研究目的 .....	3
(二)研究意义 .....	3
三、核心概念界定.....	4
(一)数智赋能 .....	4
(二)童话教学 .....	6
四、理论基础.....	6
(一)情境教学理论 .....	6
(二)皮亚杰认知发展阶段理论 .....	8
(三)信息技术与课程整合理论 .....	10
五、文献综述.....	12
(一)关于数智赋能的相关研究 .....	12
(二)关于小学语文童话教学设计的相关研究 .....	16
(三)关于数智赋能小学语文童话教学设计的相关研究 .....	20
(四)已有研究述评 .....	21
六、研究方法与思路.....	21
(一)研究方法 .....	21
(二)研究思路 .....	22
第一章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计实施评估与设计原则 .....	24
一、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的可行性分析 .....	24
(一)第二学段童话课文特点分析 .....	24
(二)数智赋能童话具体可行性路径 .....	25
二、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的优势 .....	26
(一)沉浸式童话情境激发学习兴趣 .....	26
(二)具象化与互动化功能契合学生认知 .....	27
(三)精准化与智能化算法优化教学设计 .....	28
(四)大数据动态生成童话教学资源 .....	28

三、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的原则 .....	29
(一)以学生经验为中心原则 .....	29
(二)情境浸润全过程原则 .....	30
(三)技术适切性原则 .....	30
(四)数智与童话深度融合原则 .....	31
第二章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计现状调查与分析	32
一、课堂观察设计与实施.....	32
(一)观察目的 .....	32
(二)观察对象 .....	32
(三)观察工具 .....	33
(四)观察结果与分析 .....	34
二、教师访谈设计与实施.....	39
(一)访谈目的 .....	39
(二)访谈对象 .....	39
(三)访谈提纲设计 .....	39
(四)访谈结果分析 .....	40
三、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计中存在的问题 .....	46
(一)数智应用偏离教学目标,童话文体特征弱化 .....	46
(二)过度依赖数智挤压有效教学时间 .....	47
(三)数智赋能童话内容价值偏离 .....	48
(四)数智赋能评价效果不明显,工具应用简单化 .....	48
四、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计问题成因分析 .....	49
(一)数智赋能童话教学的认知偏狭 .....	49
(二)数智赋能童话教学技术操作低效 .....	49
(三)数智赋能童话教学的安全保护不到位 .....	50
(四)教师尚未形成数据思维 .....	51
第三章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的优化策略 .....	52
一、契合认知规律,提升数智应用适切性 .....	52
二、培育数智主动意识,拓展数智应用 .....	53
三、注重数智安全,平衡使用数智工具 .....	54
四、增强数据分析能力,关注数智评价过程和结果 .....	55
第四章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的运用与评价 ....	58
一、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计流程 .....	58
(一)设计理念: 赋能于学生 .....	59
(二)课前: 智能预学,优化童话教学设计 .....	59
(三)课中: 三元交互,促进童话知识内化 .....	60
(四)课后: 评价反馈,拓展延伸 .....	61
二、《在牛肚子里旅行》教学设计案例 .....	62

三、《海的女儿》教学设计案例 .....	69
四、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计效果评价 .....	74
(一)一次访谈 .....	75
(二)二次访谈 .....	77
(三)教学设计反思 .....	79
(四)教学设计的改进措施 .....	79
结语 .....	81
参考文献 .....	82
附录 .....	87

# 绪 论

## 一、选题缘由

### （一）课标要求：童话教学重视学生想象力和创造力的培养

《义务教育语文课程标准（2022 版）》（以下简称“新课标”）明确指出，童话教学要引导学生阅读富有丰富想象力和表现力的儿童文学作品，欣赏富有童趣的语言与形象，感受纯真美好的童心，学习用口头或图文结合的方式创编儿童诗和有趣的故事，发展想象力。<sup>①</sup>具体包括：鼓励学生对故事内容展开想象和续编，培养创造性思维和语言表达能力；通过童话中的幻想情节和夸张手法，激发学生的想象力，培养思维能力与审美发展；鼓励自主阅读中外童话故事，扩大阅读量，培养阅读兴趣。在教学实施中建议教师结合情境化教学、跨学科整合；评价要关注学生对童话内容的兴趣、复述的完成性、想象力的表现和价值观的初步形成。这意味着，童话教学不仅要让学生读懂故事，更要注重培养学生想象力和创造力，引导学生感受童话作品的魅力，数智赋能可以为童话教学提供更多可能性，利用虚拟仿真技术创设沉浸式情境，帮助学生插上想象的翅膀；利用人工智能对学生童话作品进行智能评价和反馈，带领学生追寻想象的足迹等，<sup>②</sup>促进学生想象力和创造力的发展。

### （二）政策导向：国家对推进数智赋能教育的迫切需求

第一，数智赋能教育是国家战略层面的需要。2018 年中华人民共和国教育部发布的《教育信息化 2.0 行动计划》指出：“以人工智能、大数据等新兴技术为基础，依托各类智能设备及网络，推动人工智能支持教育教学，推动教育模式的变革和生态重构。”<sup>③</sup>该文件明确了数智赋能教育的发展目标。2025 年中共中央国务院印发《教育强国建设规划纲要（2024-2035 年）》，在文件中提出促进人工智能助力教育变革，具体内容包括：加强课程体系改革，深化人工智能助推教育队

<sup>①</sup> 中华人民共和国教育部.义务教育语文课程标准(2022 年版)[S].北京:北京师范大学出版社,2022.

<sup>②</sup> 俞悦.与奇美同行：打卡迷人的童话王国——四年级下册第八单元教学整体设计[J].语文建设,2021(10):31-33.

<sup>③</sup> 教育部关于印发《教育信息化 2.0 行动计划》的通知[J].中华人民共和国教育部公报,2018(4):118-125.

伍建设。<sup>①</sup>该纲要明确了数智赋能教育的实施路径。第二，数智赋能教育是教育高质量发展的内在需求。数智赋能教育能够打破地域、资源限制，为偏远和薄弱地区提高教育资源，促进教育公平；能够实现精准教学、个性化学习，提升教育教育；能够实现数据驱动的教育管理和决策，优化教育治理。第三，数智赋能教育是应对未来挑战的必然选择。随着新一轮科技革命和产业变革深入推进，数智化成为时代主题。<sup>②</sup>在此背景下，数智赋能教育帮助学生掌握数智技能，提升创新能力和竞争力，适应未来社会需要，成为一名合格的数字公民。当前，各地积极响应时代号召，落实国家政策，推进人工智能教育试点、虚拟仿真实验教学等创新实践。由此可见，开展本研究是对国家推进政策的积极响应。

### **(三) 现实需要：第二学段学生需要借助具体事物发展抽象思维**

第二学段学生在成长和发展过程中的现实需要包括以下几点：第一，身心发展的客观需要。第二学段学生年龄在 8-10 岁，这个阶段的学生认知特点包括：具体形象思维向抽象逻辑思维过渡；想象力丰富，创造力开始显现；注意力持续时间延长到了 20-25 分钟。根据学生的认知特点，在语文教学中需要为学生提供丰富的感性材料；激发学习兴趣和求知欲；发展学生的创造性思维。数智赋能童话教学设计，有效抓住学生喜欢新奇有趣事物的特点，满足学生的好奇心，提高了学生在童话课堂的注意力和专注度。第二，学生实际生活的客观需要。首先，杜威在教育即生活中指出：教育要为现实需要做准备；学校要与社会生活紧密联系。数智已经成为社会发展新特征，为了让数智真正走进学生的生活中，为了培养学生的数字素养，除了引导学生在日常中接触智能设备，还需要在课堂中渗透数智资源和技术，从而激发学生对信息技术等的求知欲，引导学生进行主动的尝试和探索。其次，新课标在“梳理与研究”板块中要求第二学段学生尝试使用图像、音频等多种媒介，有目的地搜集资料，呈现自己的探究所得，表明了语文教学中需要有效使用数智技术，推动学生对数智资源和技术的探索。

### **(四) 实习困惑：如何有效提升数智赋能童话教学设计的效果**

笔者在 G 小学进行了一学期的教育实习，它是 L 区一所高品质公立小学，师资力量雄厚，教学质量备受称赞，教学硬件设施先进。在实习过程中，通过对小学语文第二学段童话课堂进行观察后发现，目前数智赋能小学语文第二学段童话

<sup>①</sup> 中共中央国务院印发《教育强国建设规划纲要(2024—2035 年)[N].人民日报,2025-01-20(006).

<sup>②</sup> 荆鹏,吕立杰.数智时代科学教育变革:形态向度、风险隐忧与纾解路径[J].中国电化教育,2025(01):62-71+92.

教学设计中出现了一些问题。一是一些语文教师将数智赋能作为活跃课堂、增加教学新颖性的一种手段，忽视了数智只是一种手段、教学才是核心。教师要将数智赋能学生的发展、立足于激发学生对科学和信息技术探索欲望，引导学生在探索中构建自己的数智框架，为日后成为合格的数字公民做好铺垫。二是部分语文教师对数智赋能童话教学的不重视。当前的小学语文教师习惯了传统的教学方式，忽视了时代和学生发展的需要，未能与时俱进。三是部分教师本身使用数智资源和技术不够熟练，导致数智赋能童话教学实施不流畅。为此，笔者希望开展数智赋能小学语文第二学段童话教学设计研究，在分析数智赋能小学语文第二学段童话教学现状的基础上，探究出数智赋能童话教学设计的有效教学路径，以改进数智赋能小学语文第二学段童话教学设计中的问题。

## 二、研究目的与意义

### （一）研究目的

数智时代飞速发展，为童话教学和数智资源、技术的融合注入了新的活力。本研究主要目的是在探究数智赋能小学语文童话教学设计现状的背景下，通过观察小学语文第二学段教师运用数智资源和技术进行童话教学的真实课堂及教师访谈来探究当前数智在小学语文第二学段童话教学设计中的实际应用，发现其中存在的问题，对问题进行成因分析，在此基础上，提出优化策略，构建数智赋能小学语文第二学段童话教学设计框架，为小学语文第二学段教师进行童话教学设计提供参考，为小学语文第二学段语文教师提升数智赋能童话教学设计能力提供有效启示。

### （二）研究意义

#### 1. 理论意义

第一，本研究拓展了小学语文第二学段童话教学设计理论，为童话教学设计的研究成果增添了新内容。通过分析情境教学理论、皮亚杰认知发展阶段理论和信息技术与课程整合理论，为数智赋能小学语文第二学段童话教学设计提供理论指导和框架支持。

第二，本研究为小学语文第二学段童话教学设计提供新的教学设计视角。传统的小学语文第二学段童话教学设计重视对童话故事背后道理挖掘和理解，忽视

了童话幻想性、故事性的文体特征。而数智赋能为小学语文第二学段童话教学设计提供了新视角，促使教师从童话文体特征出发，更加全面地进行童话教学设计。

第三，本研究弥补了数智在小学语文第二学段童话教学设计方面的不足。数智是当前社会发展的前沿，在教育领域受到广泛关注，但在小学中的相关研究尚处于起步阶段。因此，本研究将深入探讨数智在小学语文第二学段童话教学设计中的具体应用，为教师开展数智赋能童话教学设计提供理论支撑。

## 2. 实践意义

第一，本研究有利于促进数智与小学语文第二学段童话教学设计的深度融合。数智资源可以提供符合学生年龄特点和认知发展的童话教学资源，增强学生的认知体验。数智技术能够将 AI、VR 等新兴技术引入童话课堂，为学生提供真实可感的学习体验发展学生的想象力，让童话课堂变得更加生动有趣。

第二，本研究有利于提升小学语文第二学段童话教学效果。部编版语文教材主编温儒敏曾提出要改变童话教学中注重道理传授的模式，让童话课堂具有“童话味”。<sup>①</sup>数智赋能童话教学设计通过创设童话情境、具象化功能和智能化算法，帮助发展学生的想象力和创造力，从而使童话课堂真正充满“童话味”。

第三，本研究有利于培养和发展学生数字素养，帮助学生更好地适应未来的数智化时代。学生在教师有意识的渗透下，能够更早的接触人工智能、大数据等现代化的信息技术手段，提高对数字信息的获取、分析、应用和创造能力，更好的发展批判性思维、创造性思维和问题解决能力，为未来的学习和生活做准备。

## 三、核心概念界定

### （一）数智赋能

#### 1. “数智”

通过查阅资料发现，“数智”一词在学术界还没有明确定义，通常被认为是数字化和智能化的结合。魏文松认为数字化是将许多复杂多变的信息转变为可度量的数据，再将这些数据建立起适当的数字化模型，使信息成为可计算的对象。<sup>②</sup>刘卫国将拥有感知能力、记忆和思维能力、学习和自适应能力、行为决策能力的系统称为智能化。<sup>③</sup>在教育领域，数字化通常表现为教学资源的数字化和教学过程

<sup>①</sup> 温儒敏.“部编本”语文教材的编写理念、特色与使用建议[J].课程·教材·教法,2016(11):3-11.

<sup>②</sup> 魏文松.我国推进教育数字化的内涵阐述、实践探索与发展路径[J].现代教育管理,2024(12):98-107.

<sup>③</sup> 刘卫国.现代化、信息化、数字化、智能化及其相互关系[J].中国铁路,2011(01):83-86.

的数字化，如电子教材、在线测评等；智能化通常指个性化学习、智能测评。王秉等认为数智具有数据智能、数智化、数智技术与数字智商等多重概念，数智是指数字智商的人运用数智技术获取和生产数据智能来提供依据支撑实现数智化。<sup>①</sup>在教育领域，数智通过其强大的数据处理能力，帮助教育者挖掘学生的个性化需求，从而制定更为精准的教学策略。<sup>②</sup>

本研究结合以上学者观点，认为数智是将数字化和智能化相结合，在进行童话教学设计时深入挖掘大数据中所蕴藏的童话教育资源，同时融合人工智能技术，为童话教学设计提供辅助作用。

## 2. “赋能”

“赋能”在不同的领域中有不同的界定。该词来源于“授权赋能”，早期主要关注人力资源、组织行为与心理学等领域。<sup>③</sup>在管理学中意为赋予个体或组织更多的权力、资源和能力，使其能够自主决策、实现目标并激发潜能，核心内涵指通过权力的下放使成员拥有更大的自主性。随着时代的发展，“赋能”开始应用于心理学、教育、互联网等多个领域，维度逐渐扩大包括个体赋能、组织赋能、社会赋能，方式包括提供必要资源平台工具、教育培训、支持性制度和鼓励创新尝试。在教育领域中赋能主要指通过数字化技术、智能工具或者其他手段，为教育体系注入新的动力，以提升教育质量、优化教育模式，促进教育公平。

本研究结合以上信息，认为赋能主要通过提供数字化技术、智能工具和教育培训等方式，赋予教师能力，鼓励教师努力进行童话教学设计的创新尝试。

## 3. 数智赋能

“数智赋能”一词最早来源于“数字赋能”。陈海贝等人认为数字赋能是指云计算、大数据、物联网、移动互联等数字技术赋予人们能力，并从定性和定量两个方面对数字赋能进行了研究。<sup>④</sup>随着数字技术和人工智能的快速发展，人们将数字和人工智能结合，“数智赋能”开始成为人们关注的焦点。通过对上述“数智”和“赋能”概念的梳理，发现数智赋能强调数字技术与人工智能等智能技术的结合，旨在通过数据驱动和智能决策提升效率、创造价值。在教育领域中数智赋能表现为基于大数据和人工智能的精准教学、智能管理与个性化学习支持。数

<sup>①</sup> 王秉.何为数智:数智概念的多重含义研究[J].情报杂志,2023(07):71-76.

<sup>②</sup> 张静.数智化赋能教育高质量发展的限度与路径[J].黑龙江高教研究,2025(02):17-22.

<sup>③</sup> 孙新波,苏钟海.数据赋能驱动制造业企业实现敏捷制造案例研究[J].管理科学,2018(05):117-130.

<sup>④</sup> 陈海贝,卓翔芝.数字赋能研究综述[J].图书馆论坛,2019(06):53-60+132.

智赋能教育能够推动教学“从经验主导”向“数据、智能”转型，具有精准化、协同化的特征。

综上所述，本研究将数智赋能定义为，通过数字化技术、智能工具和教育培训等方式，赋予教师能力，推动教师深入挖掘大数据中所蕴藏的童话教育资源，并与人工智能技术进行融合，将其运用于童话教学，促进童话教学设计的创新。

## （二）童话教学

对“童话教学”进行界定前要先确定“童话”的含义。“童话”一词最早可以追溯到1909年孙毓修主修、出版的《童话》丛书，这里所指的童话和现代意义上的童话内涵有所不同，它主要指儿童文学作品。随着时代的发展，“童话”的内涵也由原来的儿童文学作品扩大到了更广泛的范围。洪讯涛认为童话是一种以幻想、夸张、拟人为表现特征的儿童文学样式。<sup>①</sup>王泉根在《现代中国儿童文学主潮》中把童话定义为一种非写实的，以幻想精神作为主要审美手段的文学品种。<sup>②</sup>《辞海》认为童话是一种运用想象力、理想主义和夸张来创造艺术形象，反映生活并促进儿童思维和性格的成长的儿童文学。<sup>③</sup>通过对“童话”的发展历史进行梳理，可知“童话”是围绕着儿童、想象和非现实这几个关键词进行构建的。

本研究结合《辞海》的界定，将童话定义为：根据儿童身心发展规律、认知发展特点，采用幻想、非现实、夸张、拟人、比喻等写作手法所编写一种适合儿童的文学体裁。本研究认为童话教学是教师基于儿童认知发展阶段特点和现实需要，以童话故事为载体，围绕学生开展的教学，学生在童话教学中能够感受童话的魅力，发展想象力、审美能力和语言表达能力。

# 四、理论基础

## （一）情境教学理论

### 1. 情境教学理论的基本内容

情境教学是在建构主义学习理论、情境认知理论等基础上产生的，最早可追溯到苏格拉底的“产婆术”，即通过创设问题情境，启发学生主动思考和寻找问题的正确答案。这种创设情境，引发思考的过程就是情境教学的过程。情境教学

<sup>①</sup> 洪讯涛.童话学讲稿[M].合肥:安徽少年儿童出版社,1986.

<sup>②</sup> 王泉根.现代中国儿童文学主潮[M].重庆:重庆出版社,2000.

<sup>③</sup> 《辞海》编辑委员会编.辞海[Z].上海:上海辞书出版社,1999:5071.

理论指在教学过程中，教师有目的地创设一种生动具体的场景，场景以形象为主体并具有一定的情绪色彩，从而引起学生的情绪体验，帮助学生更好的理解教学内容，促使其心理机能发展的教学方法。情境教学的构成要素包括：创设具象化情境、以真实问题为任务驱动、通过师生和生生的互动参与、促进学习者将经验转化为可迁移的知识结构。实施流程包括五步：第一，根据学习者的认知水平确定教学目标。第二，结合学科特点选择情境，可以是问题情境、模拟情境、生活情境。第三，设计层级化的学习任务。第四，引导小组合作，促进资源整合。第五，反思和实践运用。情境教学法的特点包括：真实形象，即创设的情境要结合教学内容和学生认知发展、实际生活，易于学生对教学内容的理解。情深意长，强调情与境的结合，激发学生的情感，促进学生主动学习。知、情、意、行融为一体，即利用现实生活情境、实物演示、音乐渲染等创设利于教学的情境，使学生融入教学情境中，促进知情意行的融合。中国本土化实践包括：李吉林老师在学习国外语言学中使用情境开展教学的基础上，开始探索我国语文情境教学法的发展，强调：形真、情切、意远、理寓四要素。他指出教师必须要在课堂上有目的地创设具有代表性的场景，通过场景的创设引导学生产生情感的共鸣，最终促进学生的认知和想象的发展，达到提升学习效果的目的。<sup>①</sup>陈鹤琴“活教育”思想中主张“大自然、大社会都是活教材”。情境教学朝着跨学科（心理学、社会学、人类学、系统科学、教育学等）研究的方向推进。<sup>②</sup>当前情境教学朝着构建智能情境、跨情境迁移和伦理情境设计等方向发展。

## 2. 情境教学理论的优势与局限

情境教学理论强调学习应在真实或模拟的情境中进行，通过学习者与情境的互动来建构知识、发展能力。其优点包括以下几点：第一，提高学习兴趣和动机。情境教学将教学内容与真实生活或模拟情境相结合，激发学生的学习兴趣和内在动机，使学生更加主动地参与到学习过程中。第二，促进知识的理解和应用。在真实或模拟的情境中学习，可以帮助学生更好地理解知识的含义和应用场景，将抽象的知识转化为具体的经验和技能。第三，促进知识迁移。情境教学引导学生在真实或模拟的情境中学习，帮助学生将所学的知识迁移到新的情境中，提高知识的应用能力和灵活性。但情境教学理论也存在一定的局限性，主要包括：第一，情境创设难度大。创设真实或模拟的情境需要教师投入大量的时间和精力并对教师的教学设计能力、课堂组织能力和应变能力提出了较高的要求，同时，一些教

<sup>①</sup> 李吉林:小学语文情境教学—李吉林与青年教师的谈话[M].北京:人民教育出版社,2003.

<sup>②</sup> [美]莱斯利等主编，高文等译.教育中的建构主义[M].上海：华东师范大学出版社，2002:1.

学内容难以找到合适的情境进行模拟。第二，教学效率相对较低。情境教学通常需要花费更多的时间来完成学习任务，教学效率相对较低。第三，会忽视系统知识的学习，过度强调情境教学会导致学生忽视系统知识的学习，影响知识的完成性和系统性。因此，在应用情境教学理论时，需要根据教学目标、教学内容和学生认知发展需要进行合理选择和设计，并注重与其他教学方法结合，才能取得最佳的教学效果。

### 3. 情境教学理论在数智赋能第二学段童话教学设计的应用

对情境教学理论进行梳理和总结，可以得出情境教学理论十分重视生动具体情境的创设，并要求创设的情境要结合具体的教学内容和学生的心发展水平。情境教学理论在本研究中的应用主要包含以下三点：一是童话本身就具有生动的故事情节和丰富的想象，需要教师结合童话文本内容创设相应的情境，才能够增强学生的情感体验和对课文的理解。二是在符合情境教学理论的发展趋势，借助人工智能、大数据等现代化信息技术，给学生提供具体可感的真实情境，引起学生与童话文本的情感共鸣。三是第二学段的学生兴趣开始分化，对课堂以外的自然和社会开始产生兴趣。借助数智进行情境的创设，能够将更多的自然和社会资源带入课堂，满足学生的兴趣发展。以情境教学理论为理论基础，本研究提出数智赋能小学语文第二学段童话教学设计具有沉浸式童话情境激发学习兴趣的优势、情境浸润全过程的原则，在数智赋能童话教学设计流程中提出要创设情境、合理设置情境任务，及时调整优化情境。

## （二）皮亚杰认知发展阶段理论

### 1. 认知发展阶段理论的基本内容

认知发展阶段理论是研究儿童智慧形成和认知机制发生、发展规律的学说和理论。<sup>①</sup>瑞士心理学家皮亚杰提出了认知发展阶段理论，主要用来解释儿童在不同的认知阶段是如何思考和理解世界的。该理论在研究儿童心理发展中具有重要作用。皮亚杰认知发展阶段理论的核心为：儿童在认知发展中会经历四阶段，每个阶段的图式不同，通过对图式的同化和顺应，逐渐达到与周围环境的平衡，在平衡与不平衡中，促进认知发展。在这个过程中，成熟、物理环境、社会环境、平衡这四个方面会影响儿童的认知发展。认知发展阶段将人的认知发展分为四个阶段：0-2/3岁为感知运动阶段；2/3-7/8岁为前运算阶段；7/8-11/12岁为具体运算阶

<sup>①</sup> 彭漪涟.逻辑学大辞典[M].上海:上海辞书出版社,2004.

段；12-16岁以后为形式运算阶段。具体内容见表0-1。皮亚杰认为认知发展阶段是交叉重叠的、顺序是固定的，但个体进入各阶段的年龄可能存在差异，对教育的启示是教学要符合儿童当前的认知水平，教师要遵循各年龄段儿童认知发展的水平来设计教学，才能使学生在课堂学习中更加主动。

表0-1 皮亚杰认知发展阶段表

发展阶段	年龄核心	核心特征	关键能力	教育启示
感知运动阶段	0-2/3岁	通过感官和动作探索世界 形成客体永恒性(9个月后)	主体和客体分化 形成因果联系	提供丰富的感官刺激
前运算阶段	2/3-7/8岁	语言进一步发展 自我中心主义 缺乏守恒概念	泛灵论 思维不可逆	利用图画和故事教学 避免抽象概念教学
具体运算阶段	7/8-11/12岁	具有守恒概念 思维可逆 分类和序列化	借助具体事物进行逻辑 推理和演算 去中心化思维	使用教具辅助教学 注重具体问题解决
形式运算阶段	12-16岁	抽象逻辑思维 归纳、演绎、抽象逻辑推理 语言和记忆发展 身体和心理走向成熟	做到一定程度的概括 开展概念式学习 进行形式运算	引入抽象概念 鼓励科学探究 引导批判性思考

## 2. 认知发展阶段理论的优势与局限

认知发展阶段理论对教育心理学和发展心理学产生了深远影响。主要优势包括：第一，揭示了认知发展规律。皮亚杰通过长期研究，揭示了儿童认知发展的顺序性、阶段性、主动性和内发性等特点，系统描述了儿童认知发展的过程和特点，帮助人们更好地理解儿童的思维方式和行为模式。第二，强调儿童主动主动性。认知发展阶段理论认为儿童是主动学习者，通过与环境的互动主动学习知识，对教育改革具有重要启示。第三，为教育实践提供理论指导。认知发展阶段理论为教育工作者提供了了解儿童认知发展水平的框架，有助于制定适合儿童发展水平的教学策略和课程内容。第四，强调个体主动性。认知发展阶段理论强调儿童在认知发展中的主动性，认为儿童通过与环境的互动不断调整认知结构，不同儿童的认知发展具有差异性，要求教育者根据儿童所处的认知阶段和认知差异，设计符合儿童认知发展的教学内容，促进儿童对知识的主动建构。但认知发展阶段理论也存在一定的局限性，主要包括：第一，忽视了外部环境影响。认知发展阶段理论过于强调儿童个体的主动建构，忽视了社会环境和教育对儿童认知发展的重要作用。第二，低估儿童的认知能力。皮亚杰的研究方法存在主观性强、难以重复等问题，导致他对儿童的认知能力估计偏低。第三，阶段划分过于绝对，该理论将儿童的认知发展划分为固定的阶段，但儿童的认知发展存在个体差异，并

非所有儿童都严格按照阶段顺序发展。第四，缺乏对成人认知发展的研究。该理论主要关注儿童和青少年的认知发展，对成人的认知研究较少。因此，需要辩证的看待阶段理论，认识到个体差异和外部环境对儿童认知发展的影响。同时，关注儿童的最近发展区、创设丰富的学习环境、注重社会互动，促进儿童认知全面发展。

### 3. 认知发展阶段理论在数智赋能第二学段童话教学设计的应用

本研究聚焦于小学第二学段学生。第二学段学生年龄大概为 9-11 岁，处于具体运算阶段，学生的思维发展演化到能够进行简单的逻辑运算，但这些逻辑运算只能用来解决具体的事件、问题，对于假设的、抽象的或完全用语言表达的问题不能作出准确的判断。所以教师在进行第二学段童话教学时，只依靠传统的讲授法和课文内容很难引导学生理解脱离生活实际的故事角色形象、场景和情节描写、感受童话情节的精彩，需要借助多样化图片、视频、音频、AI、虚拟仿真等现代化数智资源和技术，在一定程度上弥补童话的抽象性，才能更好的促进学生认知的发展。以认知发展阶段为理论基础，本研究提出数智赋能小学语文第二学段童话教学设计具有具象化与互动化功能契合学生认知的可行性分析。现状分析中发现数智赋能小学语文童话教学现状中出现数智应用偏离目标和内容设计价值偏离问题，在优化策略中提出要契合认知规律，提升数智应用适切性。

## （三）信息技术与课程整合理论

### 1. 信息技术与课程整合理论的基本内容

信息技术与课程是将现代信息技术与教育教学过程深度融合，提高教学效果。我国学者何克抗在深入了解信息技术与课程整合问题的基础上，提出了信息技术和课程整合理论，将其定义为：将信息技术有效融合于学科教学的过程中，实现既能发挥教师主导作用又能充分体现学生主体地位的以“自主、合作、探究”为特征的教与学方式。<sup>①</sup>该理论本质是为了构建一种新兴的教学环境，在教学环境中实现情境创设、资源共享、自主探究等多方面教学要求。信息技术与课程整合的途径分为以下三种：第一种是在学科教学中融入信息技术，将其作为一种辅助手段，有效提高教学效果。第二种是把信息技术提高到与学科同等的位置，即开设信息技术学科，在教学中引入其他学科内容作为训练信息技术的一种手段，实现学科整合。第三种是为了促进学科教学的发展，利用信息技术对传统的学科教学

<sup>①</sup> 何克抗.信息技术与课程深层次整合的理论与方法[J].电化教育研究,2005(01):7-15.

进行改革，使学科能够相应时代号召，实现信息化发展。总之，信息技术与课程整合理论能够促进教学的创新和改革、提高教育质量，但在实际教学中，要结合具体情况，选择合适的途径，科学合理的应用。本研究对目前一些新兴的信息技术在小学的应用和教育价值进行梳理。具体内容见表 0-2。

表 0-2 新兴信息技术在小学中的应用梳理表

技术类型	典型应用	教育价值
多媒体技术	动画、视频、交互课件等	利用图画等更为直观的呈现抽象概念，促进理解
网络资源平台	在线课堂（国家中小学智慧教育平台、智慧课堂等）	打破时空限制，促进资源共享
人工智能（AI）	智能角色、自动化批改作业等	针对学生开展个性化学习，实时反馈和精准预测
大数据分析	追踪学习行为、进行学情诊断	提前把控、预警学习风险
虚拟现实技术（VR\AR）	虚拟实验室、场景还原等	模拟真实情境、突破课堂局限性

## 2. 信息技术与课程整合理论的优势与局限

信息技术与课程整合理论强调将信息技术与课程教学地有机融合，促进学生学习方式的变革和教学质量的提升。该理论的优势主要包括：第一，丰富教学资源，拓展学习空间。信息技术可以提供丰富的教学资源，例如电子书、音频、视频、动画、互动软件等，打破传统课堂的时空限制，拓展学习空间。第二，创新教学方式，提升教学效率。信息技术可以支持多种教学方式，例如翻转课堂、混合式学习、项目式学习等，提高教学的趣味性和效率。第三，促进个性化学习、满足多元需求。信息技术可以根据学生的学习数据，提供个性化的学习内容和路径，满足学生多元化学习需求。第四，优化教学评价、促进教学改进。信息技术可以实时记录和分析学生的学习数据，为教师提供全面客观的评价依据，促进教学改进。第五，培养学生的数字素养，适应未来社会。信息技术与课程整合可以帮助学生掌握信息获取、处理、应用和创新的能力，适应未来数智化社会的需求。但信息技术与课程整合理论也存在局限性，主要包括：第一，教师的数字素养不足。过于依赖信息技术可能会导致教师忽视传统教学方法的优势，影响教学效果。部分教师的数字素养不足，也会造成信息技术与课程融合不足、操作生疏等难题。第二，信息安全风险。信息技术应用会存在学生和教师隐私泄露、网络攻击等。第三，忽视人文价值。过于注重信息技术会导致忽视对学生的情感、态度和价值观的培养，以及教材本身的人文价值也在技术应用中被替代。因此，需要认识到

信息技术与课程整合的本质是为了促进学生的学习和发展，要避免技术本位的倾向、加强信息安全管理等，结合学生和教学实际，科学运用信息技术。

### **3. 信息技术与课程整合理论在数智赋能第二学段童话教学设计的应用**

信息技术与课程整合理论与本研究具有高度契合性。首先，本研究将现代信息技术如多媒体、人工智能和虚拟现实技术融入到了小学语文第二学段童话教学设计当中，提高童话教学设计的效果，属于现代信息技术与课程整合的第一种途径。其次，多媒体通过图画等更加直观地呈现童话故事曲折的情节；人工智能能够和学生进行直接互动，促进学生对故事角色的理解；虚拟仿真技术为学生展示光怪陆离的童话世界，丰富学生的认识，体现了信息技术与课程整合理论强调的以促进学生发展为本的基本理念。最后，使用信息技术能够帮助教师优化教学设计，方便了解学生的学情，为教师教学提供便利。以信息技术与课程整合理论为理论基础，本研究提出数智赋能小学语文第二学段童话教学设计具有精准化与智能化算法优化教学设计的优势、技术适切性和数智与童话深度融合的原则。现状分析中发现存在过度依赖数智挤压教学有效时间、应用偏离目标，童话文体特征弱化和数智评价工具应用简单化问题，在优化策略中提出要平衡使用数智工具、拓展数智应用等。

## **五、文献综述**

### **(一) 关于数智赋能的相关研究**

随着大数据和人工智能的崛起，“数智”逐渐成为当下社会发展的必然趋势。目前，“数智”已在社会各个领域得到了广泛的应用，成为驱动社会变革创新的主要引擎。数智赋能各个领域成为社会的热门话题。

#### **1. 国外关于数智赋能的研究**

##### **(1) 关于数智赋能内涵方面的研究**

中文中的“数智”是将“数字化”和“智能化”相结合，通过检索文献发现，国外并没有对“数智赋能”的直接定义，而是分散在数字化转型、AI 赋能、数据驱动等领域当中，通常用数字智能、智能赋能、技术赋能等词表示数智赋能。维基百科（Wikipedia）将数字智能定义为社会、情感和认知能力的综合，使个人能够应对数字世界的生活挑战并适应其需求。数字智能涵盖了技术、认知、元认知

和社会情感等多方面能力。联合国教科文组织（UNESCO）将数智赋能定义为通过数字技术和智能技术的深度融合，增强个体、组织或系统的能力，提升效率、公平性与适应性，避免技术鸿沟。英国伦敦大学教授 Wayne Holmes 等认为智能赋能是通过人工智能技术优化决策流程、提供个性化支持，并增强系统的自适应能力。Thomas K W 等学者认为技术赋能中的结构赋能旨在改变条件、变革政策，使被赋能者通过外部条件获得采取行动的力量。<sup>①</sup>总之，国外对数智赋能的内涵研究聚焦于技术增强能力、数据驱动决策等维度，核心是通过技术和社会的深度融合，提升效率、公平与适应性。

## （2）关于数智赋能应用方面的研究

国外数智赋能的领域非常广阔。在教育领域中，美国可汗学院（Khan Academy）利用 AI 技术分析学生学习行为，提供个性化学习路径。Wayne Holmes 等探讨了人工智能给教育带来的冲击和影响，认为现有的人工智能教育研究不是以问题为导向，是以取代教师为目标而非赋能教师，因此要鼓励不同学科教师与学生一起探讨人工智能在其学科领域的益处、影响、挑战等议题，才能真正实现人工智能在教育中的应用。<sup>②</sup>Wei Huihui 采用案例分析法，深入探究了数字智能赋能与项目化教学如何促进小学课程的整合，对于推进教育信息化进行具有一定的现实意义和理论价值。<sup>③</sup>Soh Hon Mun 对学校中使用的数字智能板进行研究，证明使用智能板程序能够有效促进小学生主动、有意义地学习数据处理概念。<sup>④</sup>在商业领域，Silvia Colabianchi 探究了在制造业中使用数字智能助理能够提高性能和减少认知工作负荷。<sup>⑤</sup>在社会治理领域，日本利用 AI 和大数据技术预测地震、洪水等自然灾害，优化应急响应。

综上所述，国外对于数智赋能的研究已经取得了显著的进展。研究人员不仅对社会各个领域如何进行数智赋能进行了深入分析，更在数智赋能教育领域进行了多样化的探索。他们在教学中积极使用数智设备，并将开发的数字智能板赋能课堂，帮助学生在课堂中推送个性化资源，促进主动、有意义学习。这些研究能够推动数智赋能教育的深入发展。

<sup>①</sup> Thomas K W., and Velthouse B A.Cognitive Elements of Enablement:An“Interpretive”Model of Intrinsic Task Motivation[J].Academy of Management Review, 1990, 15(4) :666-681.

<sup>②</sup> 韦恩·霍姆斯,孙梦,袁莉.人工智能与教育:本质探析和未来挑战[J].中国教育信息化,2023(2):16-26.

<sup>③</sup> Huihui W. Research on Interdisciplinary Project-Based Teaching in Primary Schools Catalyzed by Digital Intelligence Empowerment[J].Journal of Contemporary Educational Research,2024(7):304-309.

<sup>④</sup> Mun H S ,Abdullah H A ,Mokhtar M , et al.Active Learning Using Digital Smart Board to Enhance Primary School Students' Learning[J].International Journal of Interactive Mobile Technologies,2019(7):4-16.

<sup>⑤</sup> Colabianchi S , Costantino F ,Nicolò Sabetta.Assessment of a large language model based digital intelligent assistant in assembly manufacturing[J].Computers in Industry, 2024,162.

## 2. 国内关于数智赋能的研究

本研究以中国知网学习期刊全文数据库中的“数智赋能”作为检索词进行检索，共检索到 802 条结果，相关文献发表趋势如图 0-1 所示。自 2022 年起，关于数智赋能的研究数量开始逐渐上升，受到研究者的密切关注。2022 年到 2025 年共发表 1469 篇。以“数智赋能教育”为主题进行检索，共检索出 293 篇。通过可视化分析发现（图 0-2），2024 年达到高峰，共发表 201 篇。

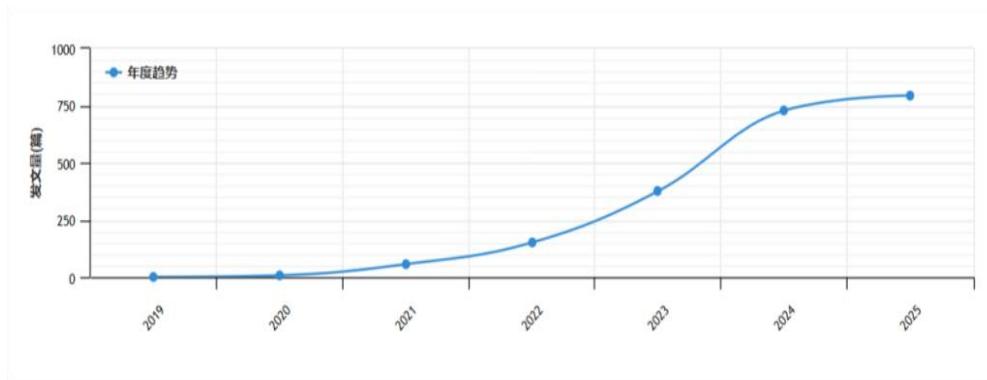


图 0-1 中国知网（CNK）“数智赋能”相关文献发表趋势

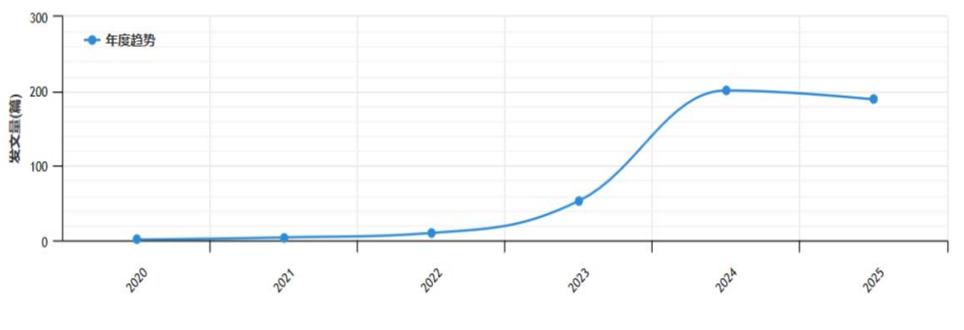


图 0-2 中国知网（CNK）“数智赋能教育”相关文献发表趋势

### (1) 关于数智赋能内涵方面研究

目前学术界对于“数智赋能”的概念尚未达成共识。陈国庆青等人认为，所谓“数智赋能”是指运用大数据和人工智能等数智技术获取和生产数据智能，以支撑实现“数字化→数智化→数治化”的升维演进的过程。<sup>①</sup>储节旺结合现有研究认为“数智赋能”是指特定组织通过推动数字资源的深度融合，重构和整合数智类生产要素，从而实现资源的高度整合和高效利用，促进组织实现价值共创的一系列活动。<sup>②</sup>郑思思等认为人们已经进入到数智融合（BD+AI）的时代，数智赋能就是利用智能技术赋能数据感知、理解、推测等能力，从而推动教育大数据系统

<sup>①</sup> 陈国青,任明,卫强,等.数智赋能:信息系统研究的新跃迁[J].管理世界,2022(01):180-196.

<sup>②</sup> 储节旺,吴蓉,李振延.数智赋能的创新生态系统构成及运行机制研究[J].情报理论与实践,2023(03):1-8.

升级优化。<sup>①</sup>史秋衡等从学习范式构建的角度出发，认为数智赋能是指以数字化和智能化驱动学习范式等变革升级。<sup>②</sup>彭莉娜等聚焦教育变革，认为数智赋能就是将人工智能、大数据、5G 等新一代信息技术应用到教育领域，助力教育者高效教学和学习者个性化学习，从而达到提升教育管理效能的目的。<sup>③</sup>梁玲玲等认为数智赋能可以从数据化、数字化和智慧化三方面来诠释，从企业开放式创新角度来说，数智赋能是指企业以大数据、云计算和人工智能等新一代数智技术为手段，构建起企业基础数字设施，引发技术、业务、管理等的全面变革，由内而外调动企业经营管理的主动性，构建强大的竞争优势。<sup>④</sup>

综上所述，国内对数智赋能的内涵主要集中在通过数字化与智能化的深度融合，实现技术驱动、价值创造，服务于国家数字经济与高质量发展的战略需要。

## (2) 关于数智赋能应用方面研究

数智赋能的应用研究非常的广泛，涉及到教育、农业、商业、公共服务等各个领域。从教育领域来看，数智赋能主要应用到高等教育、职业教育之中，目前各中小学也在不断进行数智赋能的拓展。贾志斌将数智赋能高等教育，运用数字化教育治理平台、多功能、融通式网络学习空间，为高等教育治理现代化提供参考与借鉴。<sup>⑤</sup>袁苍松从云平台、云学习、云沟通、云评价维度探索智慧思政课的实施路径，具体到课前开展数据分析，课中生成交互课堂、课后提供精准指导，以提高思政课的育人实效。<sup>⑥</sup>贺书霞等将数智赋能职业教育，打造基于职业教育产教融合发展目标的互惠互生、互利共创的良性协作关系，形成整体协同、敏捷高效、智能精准、开放透明、公平普惠的产教融合生态网络。<sup>⑦</sup>目前，一些中小学校也开展了数智赋能课堂教学的相关研究。北京花家地实验小学系统构建了“一核两翼五维”的智慧校园体系，将数智赋能教学变革，为传统的教学模式注入了新的活力。上海海事大学附属北蔡高级中学依托人工智能自适应学习平台，基于对学生课前、课中、课后全维度学习数据的记录和分析，实现“先学后教”和“以学定教”。从农业领域来看，韩雪在数智赋能基础上研究智慧农业和农业发展新模式，

<sup>①</sup> 郑思思,陈卫东,徐铷忆,等.数智融合:数据驱动下教与学的演进与未来趋向——兼论图形化数据智能赋能教育的新形态[J].远程教育杂志,2020(04):27-37.

<sup>②</sup> 史秋衡.学习范式变革赋能未来教育高质量发展[J].人民论坛·学术前沿,2024(17):41-47.

<sup>③</sup> 彭莉娜,张志华,季凯.数智赋能教育变革:可及前景、现实挑战与策略探析[J].终身教育研究,2023(03):47-53.

<sup>④</sup> 梁玲玲,李烨,陈松.数智赋能对企业开放式创新的影响:数智双元能力和资源复合效率的中介作用[J].技术经济,2022(06):59-69.

<sup>⑤</sup> 贾志斌.数智赋能的高等教育治理现代化:推进机制与实践理路[J].中国电化教育,2024(08):80-86.

<sup>⑥</sup> 袁苍松.数智赋能“大思政课”教学云探索[J].中学政治教学参考,2023(11):84-86.

<sup>⑦</sup> 贺书霞,孙超,冀涛.数智化赋能职业教育产教融合探索[J].教育与职业,2024(03):23-28.

打造“5G+智慧农业”的农业发展新模式。<sup>①</sup>在公共服务领域中，李海燕将数字技术应用于公共图书馆建设，结合数字技术在公共文化机构的应用趋势，为数智化赋能公共图书馆信息化建设与服务创新提出具体策略。<sup>②</sup>

综上所述，国内在各个领域都开展了数智赋能的相关研究，本研究的重点在小学教育领域，但梳理文献后发现小学教育领域关于数智赋能的研究成果相对较少，且大部分集中在数智赋能学生学习管理层面，对于教学方面的研究比较少，对于童话教学的研究更是少之又少。因此，本研究在结合国内外相关资料的基础上，开展数智赋能小学语文童话教学设计的研究。

## （二）关于小学语文童话教学设计的相关研究

### 1. 国外关于童话教学设计的研究

#### （1）关于童话教学价值的研究

早在柏拉图时代，许多教育家就把童话作为教育内容，他们认为童话具有生动的故事情节和活泼可爱的语言，便于向儿童进行道德观念的传授。苏联教育家苏霍姆林斯基指出，应当为低年级儿童创设童话室。<sup>③</sup>在童话室中通过精美的装饰，丰富的图片，帮助学生进行童话阅读和角色表演。这样孩子可以在体验童话情境的同时，获得情感体验和童话知识。美国儿童心理学大师贝特尔海姆认为童话通过生动的语言和重复的叙事结构，能够帮助儿童发展词汇量、阅读理解能力和语言表达能力。德国小学将《格林童话》作为必读书目，帮助学生了解本国的历史与传统。日本将童话应用更为广泛，学校通过童话创造比赛和戏剧表演活动，培养学生的创造性思维。法国学校将童话与绘本、戏剧等结合，培养儿童的艺术感知和审美能力。由此可见，国外对童话教学的重视。

#### （2）关于童话教学方法的研究

韩国的童话教学是分目标去培养的，在不同的阶段采用不同的教学策略，例如在三、四年级要求扩大童话的阅读范围，帮助学生提高对想象世界的兴趣，同时交流阅读经验。<sup>④</sup>丹麦小学老师会亲自制作《安徒生童话》的演出服装，在课堂中进行童话剧表演，让学生在玩中记住故事。美国的童话教学方法更强调个性化，注重把握学生心理发展特点，重点关注学生在课堂中个性的展示，进而通过童

<sup>①</sup> 韩雪.数智赋农:基于“5G+智慧农业”的农业发展新模式研究[J].山西农经,2024(09):151-153+204.

<sup>②</sup> 李海燕.“数智化”赋能公共图书馆建设与服务创新研究——《图书馆信息化建设与服务创新研究》荐读[J].情报理论与实践,2024(08):212.

<sup>③</sup> 刘鹏.小学第二学段语文童话大单元教学设计研究[D].鲁东大学,2024.

<sup>④</sup> 黎紫灵.积极语用观下小学语文童话教学策略研究[D].江汉大学,2024.

话的故事情节激发学生的想象力，促进学生认知思维的发展。牛津大学教授 Margy MacMillan 认为童话教学与学生认知发展特点是相符的，教师采取了正确的教学方法，将童话的教学过程与学生身心发展特点相结合，教学效果就会提高。<sup>①</sup>日本的童话教学方法更加强调学生阅读能力的提升，注重学生在童话教学中生生之间的讨论与交流。在学校中还会将童话应用于心理健康教育，帮助学生应对成长中的情感困惑。由此可见，各个国家针对本国教育特点，开展童话的教育方法也是多种多样。

## 2. 国内关于童话教学设计的研究

以“小学语文童话教学”为主题进行检索，共检索出 1369 篇。通过可视化分析发现（图 0-3），2019 年达到高峰，共发表 183 篇。以“小学语文童话教学设计”为主题进行检索，通过可视化分析发现（图 0-4），2020 年到 2021 年达到高峰，共发表 28 篇。通过对检索到的小学语文童话教学相关文献进行梳理与分析，发现有关童话教学的相关研究主要集中在教学目标设计、教学方法设计、教学策略设计和教学现状研究。

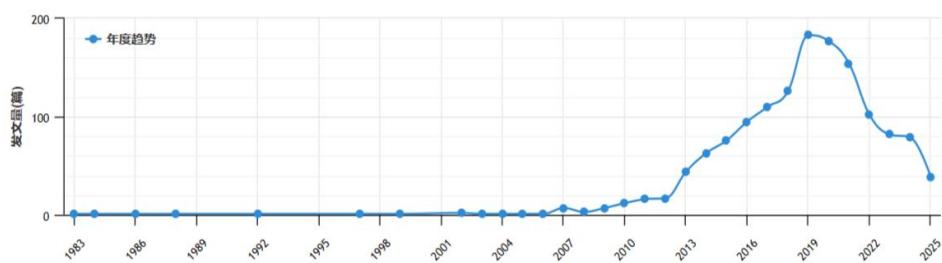


图 0-3 中国知网 (CNK) “小学语文童话教学”相关文献发表趋势

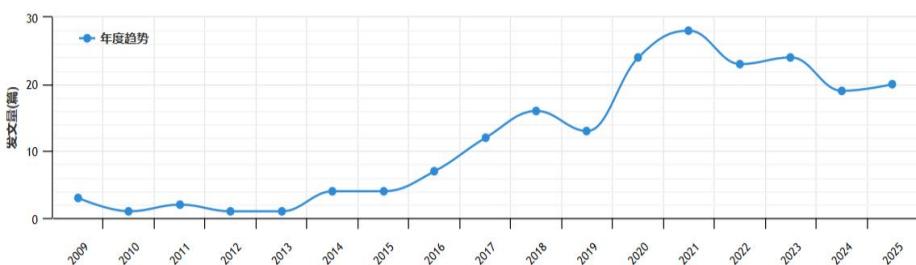


图 0-4 中国知网 (CNK) “小学语文童话教学设计”相关文献发表趋势

### (1) 小学语文童话的教学目标设计研究

通过对国内小学语文童话教学设计研究的相关文献进行梳理发现，金旦基于学习进阶理论，凸显教学的计划性和层次性，从教学目标出发，设计具身性体

<sup>①</sup> 苏娜.戏剧教学法在小学语文童话教学中的运用研究[D].内蒙古师范大学,2023.

验，帮助学生感受童话的丰富意义。<sup>①</sup>陶玉叶指出小学语文中高年级童话教学方式形式化严重，教师在设计教学时应考虑不同年龄阶段学生的认知发展，选择不同的教学方法。<sup>②</sup>肖晓红认为在进行教学设计时，不仅要基于文本，更要关注学情，在学情的基础之上进行教学设计。<sup>③</sup>舒婷在研究中发现，目前教师在进行童话教学目标设计时忽视了审美目标的达成，导致教学中未体现出童话文体的特点。<sup>④</sup>在单元教学理念下，第二学段童话教学目标向着单元教学目标方向进行创新。胡丽霏认为在进行童话教学设计时要围绕单元整体目标解读当前课文，通过导语-梳理单元教学目标-结合课文-设计本节课的教学目标的步骤进行。<sup>⑤</sup>通过文献梳理可以发现目前小学语文童话教学目标设计中出现了一些问题：一是教师忽视了童话文本的特点，将其和其他课文一同进行教学设计。二是设计教学目标时忽视了学生的年龄特点和认知发展水平。

## （2）小学语文童话的教学方法设计研究

国内关于小学语文童话的教学方法研究更加多样。郭湘辉从大单元的视角提出童话教学应当以游戏思维进行设计，通过设置多种游戏活动，促使学生在语言实践活动中，真正形成解决真实问题的能力。<sup>⑥</sup>魏思梦认为童话作为培养学生想象力和表达能力的学习内容，在其中应用戏剧表演的方法，对提升童话教学质量能够起到很好的助推作用。<sup>⑦</sup>罗怡认为首先要明确童话的含义和特征，其次要从把握童话结构、感受童话意境、捕捉童话主题和体会艺术特色几个步骤，合理采用教学方法，促使童话教学内容丰富、美感十足。<sup>⑧</sup>身为小学语文教师的郭宜敬认为童话类文本故事充满浪漫气息，情节跌宕起伏，表现形式多样，在教学中可以引导学生用声音演绎童话，用表演诠释童话，用写作丰富童话。<sup>⑨</sup>张盼盼将“初步阅读-深度思考-编写续写”三层递进式教学方法运用到童话单元教学中，促进童话教学方法的创新。<sup>⑩</sup>

总之，通过对目前童话教学方法的文献进行梳理，可以发现童话教学方法的

<sup>①</sup> 金旦.基于学习进阶理论的童话教学设计——以《安徒生童话》教学为例[J].福建基础教育研究,2022(12):67-70.

<sup>②</sup> 陶玉叶.小学语文童话教学存在的问题及对策[J].读写算,2021(01):125-126.

<sup>③</sup> 肖晓红.都市童话里的乡愁——《蟋蟀在时报广场》教学设计[J].语文建设,2009(01):29-30.

<sup>④</sup> 舒婷,彭海林.小学语文童话教学存在的问题及对策[J].教育教学论坛,2019(05):220-221.

<sup>⑤</sup> 胡丽霏.整合教材内容紧扣单元目标——人教版第七册童话教学单元的整体构想[J].福建教育学院学报,2017(06):36-37.

<sup>⑥</sup> 郭湘辉.大单元视角下游戏化情境的设置与实施——以小学语文三年级上册第三单元童话教学为例[J].现代教育,2023(09):36-39.

<sup>⑦</sup> 魏思梦.戏剧表演在童话教学中的运用[J].戏剧之家,2021(14):24-25.

<sup>⑧</sup> 罗怡.童话教学方法初探[J].现代教育,2014(Z2):56-57.

<sup>⑨</sup> 郭宜敬.童话类文本的基本特质及教学方法浅探[J].语文教学通讯·D刊(学术刊),2022(07):67-68.

<sup>⑩</sup> 张盼盼.“阅读—思考—编写”三层递进式教学方法探究——以部编版小学语文三年级上册第三单元童话故事为例[J].教育观察,2021(47):91-94.

运用要注意两点：一是要注意区分童话课文和其他体裁课文之间的不同点，童话教学有其不同于其他体裁文章的独特之处，必须要根据童话文章本身的特点选择合适 的教学方法，才能发挥童话的育人价值。二是童话教学方法要和学生的认知发展阶段相结合，目前的童话体裁文章多集中于小学第一、二学段，要根据第一、二学段学生的身心发展特点选择教学方法。

### （3）小学语文童话的教学策略设计研究

在国内，学者们对于“如何教”童话开展了深入的研究。陈伯吹认为在童话教学过程中应通过激发学生的想象力去来感悟故事中的人物形象，进而引导学生深入理解作品所蕴含的思想内涵。<sup>①</sup>镇洁认为要根据童话的特点，引导学生通过声情并茂地朗读，有理有据地预测，探寻不同文本的异同，在观察插图中张开想象的翅膀，掌握童话阅读方法。<sup>②</sup>袁玲认为语文教材中每个单元的学习目标编排的十分清晰，在童话教学中，要有整体的单元意识，更好落实语文要素。<sup>③</sup>张建妹指出在童话教学中，教师基于童话文本以及学生兴趣爱好、接受认知事物的特点，从语言建构与运用、思维发展与提升、审美鉴赏与创造、文化传承与理解四个维度展开教学，可以使童话教学回归学生，凸显出童话的教学价值，提升学生语文核心素养。<sup>④</sup>谢思航作为小学一线语文教师提出优化童话教学的三种策略，即朗读体验、以问促学，聚焦表达，从而更好地培养学生的文化核心素养。<sup>⑤</sup>通过梳理对童话教学策略的研究可知，童话教学的重点包含两个方面：一是要围绕落实核心素养选择教学策略，确保挖掘童话体裁中所蕴含的育人价值；二是要采用的教学策略要能够真正激发学生的想象力，在童话教学中体现儿童本性。

### （4）小学语文童话的教学现状研究

通过对国内文献进行搜集和梳理发现，目前在童话教学中仍然存在诸多不足。例如，一些教师忽略了童话体裁与其他体裁文章的不同之处，将童话按照传统的灌输式教学方式，对此，李彩虹提出小学语文教材选入的童话作品多种多样，当前教师应注意童话的文体特征，把童话和寓言、散文、诗歌区别开来，根据不同特点进行教学，以此打开学生的想象之门。<sup>⑥</sup>蒋欣从教师、教学目标和教学评价方面指出当前教师对童话理论知识了解有限、童话教学目标设置不够贴切、童话教

<sup>①</sup> 陈伯吹.儿童文学简论[M].武汉:长江文艺出版社,1982.

<sup>②</sup> 镇洁.统编教材童话故事教学策略新探[J].语文教学通讯·D刊(学术刊),2021(03):36-37.

<sup>③</sup> 袁玲.单元意识下童话类文本教学策略探析——以《青蛙卖泥塘》为例[J].语文建设,2020(20):39-43.

<sup>④</sup> 张建妹.核心素养背景下童话教学策略例谈[J].华夏教师,2022(16):70-72.

<sup>⑤</sup> 谢思杭.童话教学的优化方法[J].甘肃教育,2024(04):33-36.

<sup>⑥</sup> 李彩虹.以童话思维教学童话——小学语文童话教学方法研究[J].语文教学通讯·D刊(学术刊),2017(02):48-49.

学评价标准过于单一，未能真正体现童话的美学特征。<sup>①</sup>李学斌等指出目前的童话教学以单篇为主，单元整体意识较弱，导致童话教学的系统性、功能性缺失；注重知识的传授，忽视了童话本身的育人价值和与语文素养目标的落实。<sup>②</sup>杨苏林通过分析一线童话课堂教学，总结出小学语文童话教学存在着理性教学高于感性教学、认知教学重于情感教学、灌输教学超过引导教学等问题。<sup>③</sup>通过梳理关于小学童话教学现状的研究可知，童话教学问题集中在两方面：一是目前一线小学语文教师由于教学目标模糊、方法局限等原因并未真正体现童话的文体特征。二是教师注重理论知识的传授，忽视了童话中的情感传递和审美培养。

### （三）关于数智赋能小学语文童话教学设计的相关研究

经查阅相关文献发现，关于数智赋能小学语文教学设计的文献微乎其微，关于数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的文献更是少之又少，现有文献主要将信息技术与童话教学融合进行研究。

郑群从童话体写作角度出发，指出在习作教学课《乐于助人的小白兔》中，可以利用电子白板，呈现一幅森林情境图，播放《小雨沙沙》的音频，为学生构建与写作主题相适应的情境。<sup>④</sup>林红霞认为为了让学生更好地参与语文童话教学，教师可以根据童话课文的特点，采用多媒体进行辅助，能够让学生更加清晰直观地认知与理解课文内容，建立有声有色的课堂。<sup>⑤</sup>娜仁其其格在《要下雨了》教学设计中，运用技术手段生动形象的展现了下雨前“燕子低飞、小鱼游出水面、蚂蚁搬家”等自然现象，帮助学生理解这些自然现象之间的关联，增加学习兴趣和信息量，同时对学生自主学习能力的培养和运用信息技术帮助学习具有引导作用。<sup>⑥</sup>侯建侠则将数智技术使用到了童话阅读教学中，在进行《乌鸦喝水》教学设计时，先将乌鸦喝水的故事利用 Flash 动画的形式展示出来，吸引学生的兴趣，又利用多媒体课件展示朗读的标准录音，提升学生的朗读能力。<sup>⑦</sup>骆怡以精心策划任务，优化教学设计为题，在知识与技能、过程与方法，情感、态度与价值观在三个教学

<sup>①</sup> 蒋欣.童话教学中的美育[J].基础教育课程,2023(08):14-20.

<sup>②</sup> 李学斌,李明超.从教学“难为”到目标“可为”——试论小学语文童话阅读教学的困境与出路[J].课程·教材·教法,2023(02):96-103.

<sup>③</sup> 杨苏林.小学语文童话教学存在的问题及对策[J].西部素质教育,2020(06):242+244.

<sup>④</sup> 郑群.信息技术在小学低段童话体习作教学中的运用[J].福建教育学院学报,2021(05):79-80.

<sup>⑤</sup> 林红霞.小学语文童话教学中多媒体技术的有效运用[J].西部素质教育,2019(18):134.

<sup>⑥</sup> 娜仁其其格.《要下雨了》教学设计[J].中国信息技术教育,2016(02):53-54.

<sup>⑦</sup> 侯建侠,刘旭.《乌鸦喝水》教学设计片段及深度点评[J].中国信息技术教育,2011(09):48-50.

目标中，将信息技术融入童话配图教学之中，让课堂内容与童话故事更紧密结合，课堂更加完整、合理。<sup>①</sup>

#### （四）已有研究述评

通过对数智赋能、小学语文童话教学以及数智赋能小学语文童话教学设计研究的相关文献进行搜集和梳理，可以得出以下三点结论：第一，数智赋能方面，目前我国对数智赋能的研究正处于兴起阶段，对于数智赋能教育的研究大多集中于高等教育、职业阶段等领域，对于数智赋能小学语文教学的研究少之又少。而随之时代的发展，教师需要在课堂中对学生进行数智意识的渗透，数智素养的培养，才能让学生更好地应对时代的发展和变化。第二，童话教学方面：随着部编版语文教材的发布和使用，童话教学的地位正在逐步提高，但其中仍然存在着不足之处。包括教师对童话体裁的重视程度不够，没有将童话与其他体裁课文教学区分开来，仍然停留在传统的讲授道理层面；童话教学忽视了学生身心发展的阶段性特征，教学方法单一，难以丰富学生的想象力。第三，在已有研究中，鲜少有研究者研究数智赋能童话教学中的现状并提出相应的教学设计。

通过对上述的文献梳理能够发现，数智赋能教育能够帮助教育者轻松、便捷查找和提取所需要的资料，从而提高教学效果。本研究在情境教学理论、皮亚杰认知发展阶段和信息技术和课程整合理论基础上，构建出一套融合数智的童话教学设计，能够帮助学生更好的发挥想象力，体会童话世界的精彩之处。同时，为教师进行童话教学设计提供新思路。

## 六、研究方法与思路

### （一）研究方法

#### 1. 文献研究法

文献研究法也称情报研究、资料研究或文献调查，是指对文献资料的检索、搜集、鉴别、整理、分析，形成事实科学认识的方法。<sup>②</sup>文献研究法通过筛选出适用于当前研究的资料，对资料进行分析，归纳有关问题。本研究利用数据库，以“数智赋能”“童话”“童话教学”“数智赋能童话教学”为关键词，进行检索。对相关文献进行整理和分析，明确研究目的、研究思路与方法等，为后续研究数

<sup>①</sup> 骆怡.精心策划任务优化教学设计——谈《童话故事配画》教学设计[J].中小学信息技术教育,2010(04):58-59.  
<sup>②</sup> 杜晓利.富有生命力的文献研究法[J].上海教育科研,2013(10):1.

智赋能小学第二学段童话教学设计的可行性和优化策略等提供理论参考和支撑。

## 2. 课堂观察法

课堂观察法是指按照观察目的，借助自己的器官和辅助装置，对课堂的教学进行综合观察，并对观察资料进行整理、分析，从而获得所需资料的一种教育科研方法。<sup>①</sup>本研究根据研究目的和内容，从目标与内容设计、教学实施、学生学习与参与和课堂氛围与评价这四个维度编制《数智赋能小学语文第二学段童话教学设计课堂观察表》。通过现场观摩小学三、四年级语文课堂，利用课堂观察表对真实的童话教学课堂进行文字记录，选择真实的童话教学案例作为本研究的分析对象，并结合教师访谈数据，了解小学语文第二学段童话教学中使用数智的情况，分析存在的问题和成因，为后续的优化策略和教学设计案例奠定基础。

## 3. 访谈法

访谈法旨在通过半结构化或开放性问题设计，挖掘量化数据难以触及的深层信息，揭示现象背后的复杂动因，为研究假设提供多维验证。<sup>②</sup>本研究共进行两次访谈。第一次根据研究目的和研究思路，在课堂观察维度基础上，编制《数智赋能小学语文第二学段童话教学设计现状访谈提纲（教师卷）》，将小学第二学段语文教师作为访谈对象，深入了解当前第二学段语文教师在童话教学中使用数智资源和技术的情况，对访谈资料进行深入分析，为分析数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的存在问题和提出的优化教学策略提供数据支撑。第二次访谈是在教学设计案例实施后，编制访谈提纲，对授课班级的教师和学生进行访谈，旨在了解教师和学生对数智赋能童话教学设计的看法和建议。

## （二）研究思路

本研究的主要内容是对数智赋能小学语文第二学段童话教学的设计进行探讨，分为四个部分。

结合研究背景与研究意义，通过检索关键词“数智赋能”“童话”“童话教学”“数智赋能童话教学”等关键词，搜集整理文献资料，深入了解童话教学研究的背景和发展趋势。

通过对G小学进行课堂观察和访谈，深入一线语文课堂，了解目前数智赋能小学语文第二学段童话教学的真实现状，发现问题并进行归因分析。

<sup>①</sup> 刘淑杰.教育研究方法[M].北京:北京大学出版社,2016.

<sup>②</sup> 陈向明.质的研究方法与社会科学研究[M].教育科学出版社,2000.

根据情境教学理论、认知发展阶段和信息技术和课程整合理论，提出数智赋能小学第二学段童话教学设计的优化策略。

最后以部编版三年级上册《在牛肚子里旅行》和四年级下册《海的女儿》为例，结合设计流程进行案例设计。对数智赋能小学语文第二学段童话教学设计进行分析和反思，提高童话教学设计的实施成效。研究思路如图 0-5 所示。

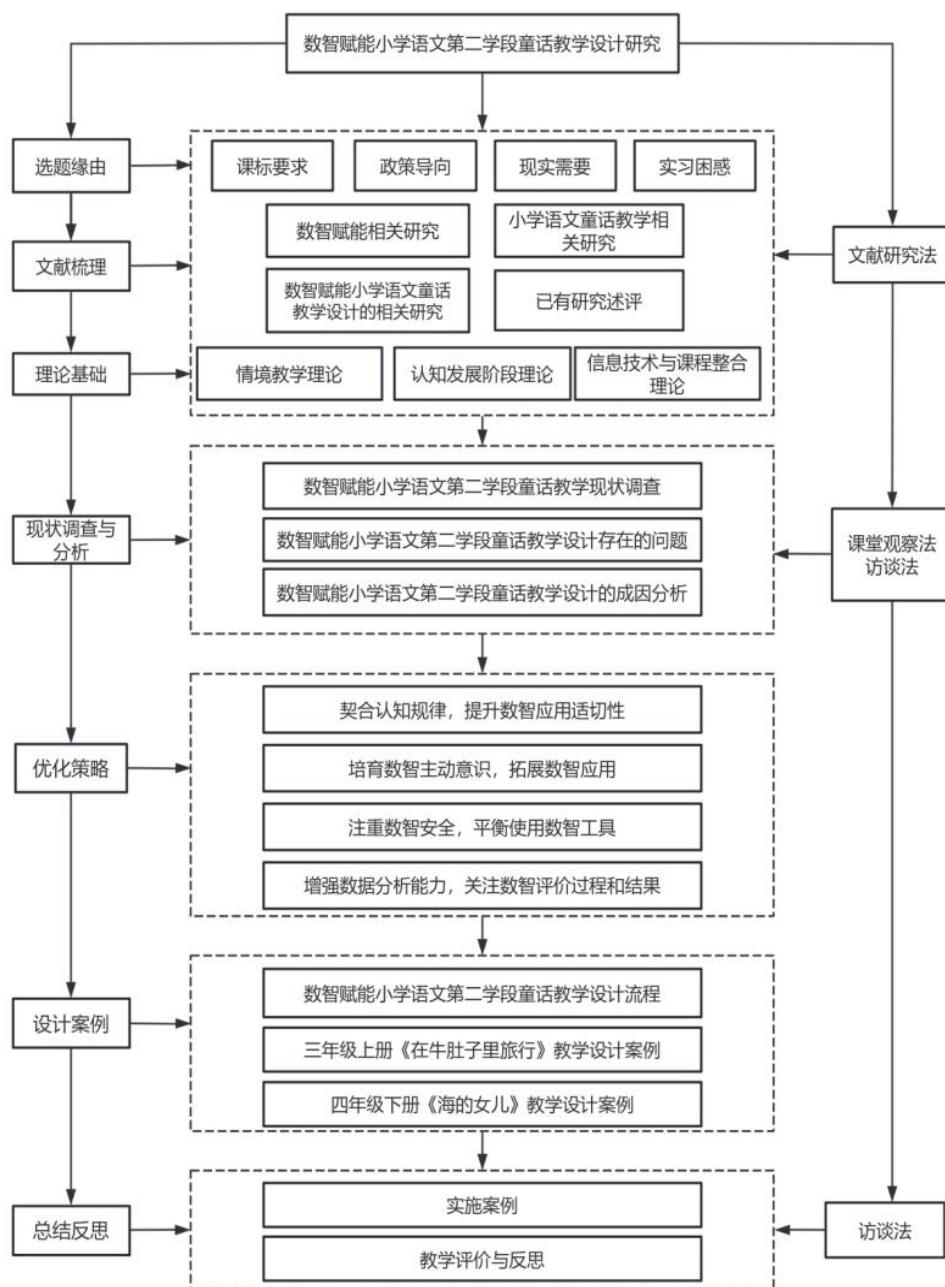


图 0-5 研究思路图

# 第一章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计 实施评估与设计原则

## 一、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的可行性分析

### （一）第二学段童话课文特点分析

通过对部编版小学语文第二学段上下册教材中童话课文进行分析，得出小学语文第二学段童话课文数量较多和类型丰富这两个特点。

#### 1. 小学语文第二学段童话课文数量较多

童话在小学语文教学中占据重要地位，是促进学生身心发展的重要作用。通过对部编版语文教材第二学段中童话课文进行筛选，汇总如表格 1-1 所示。

表 1-1 部编版小学语文第二学段童话课文分布表

分布年级	课文名称	所在单元	数量
三年级上册	《卖火柴的小女孩》《那一定会很好》		
	《在牛肚子里旅行》《一块奶酪》	第三单元	
	《总也到不了的老屋》《胡萝卜先生的长胡子》	第四单元	
	《小狗学叫》		7
三年级下册	《宇宙的另一边》《我变成了一棵树》		
	《慢性子裁缝和急性子顾客》《方帽子店》	第五单元	
	《漏》《枣核》	第八单元	6
四年级上册	《一个豆荚里的五粒豆》	第二单元	1
四年级下册	《宝葫芦的秘密（节选）》《巨人的花园》《海的女儿》	第八单元	3

由表 1-1 可知，小学第二学段中童话课文数量为 17 篇，其中有 10 篇为精读课文，7 篇为略读课文，约占小学语文所有童话课文的 42%。尤其在三年级上下册中，共 16 个单元，以童话为主题编排的单元有 4 个，占小学语文三年级所有单元的 25%。以上数据足以证明童话课文在第二学段语文教学中有着不可忽视的重要作用。

#### 2. 小学语文第二学段童话类型丰富

童话的分类方式有多种，一般将童话按照角色能力分为拟人体童话、超人体

童话和常人体童话三种类型。<sup>①</sup>拟人体童话是将童话中的动物、植物和其他无生命物的角色拟人化，赋予人的特点和行为。在常人体童话中，故事中的主人公虽然和普通人一样，但行为或者遭遇特别夸张、离奇，这类童话往往带有讽刺意味和象征性特征。超人体童话中故事的主人公一般具有神奇的魔法和超出常人的技艺。将小学第二学段的 17 篇童话按照上述特征进行分类，如表格 1-2 所示。

表 1-2 部编版小学语文第二学段童话类型统计表

类型	三年级	四年级	总数
拟人体童话	《那一定会很好》《在牛肚子里旅行》《一块奶酪》 《总也到不了的老屋》《胡萝卜先生的长胡子》 《小狗学叫》《漏》	《一个豆荚里的五粒豆》	8
常人体童话	《卖火柴的小女孩》《宇宙的另一边》 《我变成了一棵树》《慢性子裁缝和急性子顾客》 《方帽子店》《枣核》	《宝葫芦的秘密（节选）》	7
超人体童话	无	《巨人的花园》 《海的女儿》	2

从表 1-2 可知，三年级的童话类型主要以拟人体和常人体为主，尤其是拟人体在童话类型中数量最多，如《那一定会很好》讲述了一粒种子长成一棵大树后生命历程，将种子拟人化，展示了乐观向上的人生态度。随着年级的升高，在四年级的童话中加入了超人体类型，如《海的女儿》中奇异的海底世界和富丽堂皇的海底宫殿，展示了奇妙故事发生的背景。从第二学段学生的发展特点来看，拟人体童话将无生命体的角色拟人化，常人体童话设计故事情节曲折又精彩的情节都贴合了三年级学生需要借助具体事物进行认知发展的特点。超人体童话能够满足四年级学生的思维向抽象逻辑思维发展的需求。

## （二）数智赋能童话具体可行性路径

通过对部编版小学语文第二学段童话课文分析，得出第二学段童话数量多和类型丰富两个特点。并对类型丰富特点细化，将第二学段童话课文分为拟人体童话、超人体童话和常人体童话三种类型。针对不同类型童话，数智赋能的方法各不相同。第一，拟人体童话是将童话中的动物、植物和其他无生命物的角色拟人化，针对该特点，利用人工智能等数智技术，在童话课堂中展示 AI 角色，促进学生对拟人化角色理解，增加情感体验，深化课堂互动。第二，常人体童话中故事情节跌宕起伏，利用虚拟仿真技术还原童话场景，增强学生体验感；结合音频技术，播放立体声效，营造沉浸式情境。第三，超人体童话带有神奇色彩，但内容脱离学生实际生活。针对该特点，利用虚拟仿真技术展现童话场景，帮助学生深

<sup>①</sup> 许俏杏.指向语文核心素养的小学中段童话教学策略研究[D].成都大学,2024.

入感知童话世界，丰富想象力，深入体会童话世界的精彩。具体见表 1-3。

表 1-3 数智赋能童话具体可行性路径

类型	数智技术选用原则	数智赋能方式	数智技术功能说明
拟人体童话	促进学生对拟人化角色理解，增加情感体验	人工智能创设角色、语音朗读等	创设 AI 角色，促进童话课堂师-机-生三元交互
常人体童话	促进对童话情节理解，贴近学生现实生活	VR\AR 技术、音频技术等	全面展示童话故事背景，营造沉浸式情境
超人体童话	丰富学生想象力，激发创新思维	VR\AR 技术、AI 配图等	结合图片和虚拟仿真视频等生动展示童话场景

## 二、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的优势

### （一）沉浸式童话情境激发学习兴趣

沉浸式童话情境主要指通过虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等数智技术，将学生带入到高度仿真的童话学习环境中，使其身临其境地体验童话学习内容。在小学语文第二学段童话教学设计中，创设沉浸式童话情境不仅能够有效激发学生的学习兴趣，还能够增强情感体验，提升学生的参与感和主动性。

首先，沉浸式童话情境能够还原童话中的幻想世界，帮助学生直观感受童话故事中的奇幻世界、曲折情节和故事角色的情感。比如，在《海的女儿》教学设计中，利用 VR 展示海底世界的奇特植物和创建海底宫殿的材料，帮助学生想象海底宫殿的富丽堂皇。利用技术帮助学生感受脱离现实的童话世界，不仅降低了学生对抽象情节的理解难度，还激发了他们的好奇心和探索欲。

其次，沉浸式童话情境能够增强学生的情感共鸣。童话故事不仅要引导学生感受童话世界的奇妙和美好，更要让学生理解故事背后蕴含的深刻道理，促进情感的共鸣。如在《卖火柴的小女孩》中，课文通过寒冷、黑暗的环境描写，突出小女孩的悲惨遭遇和内心的孤独，为下文擦亮火柴寻求温暖、向往美好生活做了铺垫。通过 VR 技术展示雪夜街头空无一人的寒冷与孤独，学生能够更加真切地感受到小女孩的悲惨遭遇，增强情感共鸣。

最后，沉浸式童话情境能够提升学生的参与感。传统的童话教学主要通过教师的讲授和引导学生朗读来感受童话故事的背景和角色的情感变化。利用人工智能、虚拟现实技术等数智技术将童话中的角色和场景虚拟化，将课堂交给学生，让学生在虚拟情境中和角色进行对话，不仅帮助学生更好地理解童话角色和情节，还提升学生在课堂中的参与感和主动性。

## （二）具象化与互动化功能契合学生认知

根据皮亚杰的认知发展阶段理论，第二学段学生的认知处于具体运算阶段，思维的发展需要借助具体形象与直观体验，抽象逻辑能力尚未完全发展。在小学语文第二学段童话教学设计中，数智通过将抽象的童话语言具象化、提供互动化学习体验，有效契合学生的认知特点。

具象化功能是指通过数智技术将抽象的童话语言转化为可感知的具体形式，帮助学生更好地理解故事情节和主题。如在《牛肚子里旅行》教学设计中，学生通过读课文可以梳理出红头在牛肚子里的旅行路线，但由于认知发展尚未完善，很难形成旅行路线的直观形象，出示牛胃的构造图，结合数智技术将红头在牛胃里路线可视化，学生可以直观地看到红头从牛嘴-第一个胃-第二个胃-牛嘴的每一个阶段。这种具象化的呈现方式能够有效降低学生对抽象情节的理解难度，还能增强他们的学习兴趣。

互动化功能是指通过数智技术为学生提供参与式、探究式的学习体验，促进思维的发展。在童话教学中，体会故事角色的心情也是一个重要的教学目标。传统的童话课堂中学生的参与度比较低，学生在童话课堂中以听讲和记录为主，关注知识的记忆和童话内容的复述，对童话的幻想性、故事性等文体特征理解不足，缺乏主动思考与表达。课堂互动以师生问答、小组讨论为主，学生之间的交流和分享有限。数智赋能童话教学设计引入现代化数智资源和技术，创设智能学习课堂，将课堂主体由原来的“师-生”转向“师-机-生”，促进童话课堂的三元共生。在童话课堂中数智能够辅助教师教学，为学生制定个性化学习资源，有效扮演教学助手角色。同时，数智还能成为课堂互动主体中的一员，如创设 AI 角色引导学生与其互动等。在这个过程中，教师由知识的讲授者转变成学生学习的引导者、技术协作者；学生进行视觉、听觉等多感官沉浸体验，实现学生与学生、学生和技术、学生和教师、教师与技术之间的多向互动。如《一块奶酪》中为了让学生结合故事情节对蚂蚁队长进行简单的评价，除了通过角色扮演的方式帮助学生感受蚂蚁们的不同心理活动，还可以引入 AI 创建的蚂蚁队长形象，学生通过和蚂蚁队长对话，深入了解蚂蚁队长面对奶酪时的心理活动，感受蚂蚁队长以身作则、爱护弱小的品质。这种互动性不仅增强了学生的参与感，还能够增强学生对角色的情感共鸣。

总之，数智赋能小学语文第二学段童话教学设计有效地契合了第二学段学生的认知特点。通过具体化和互动化功能将抽象的内容具体化，促进多主体互动，帮助学生更好地理解童话故事的内涵与道理。

### **(三) 精准化与智能化算法优化教学设计**

信息技术与课程整合理论中强调将现代信息技术与教育教学过程深度融合，提高教学效果。在小学语文第二学段童话教学设计中，使用大数据和人工智能技术，能够支持学生个性化学习、优化教学设计。

精准化主要指利用大数据采集和分析学生在课堂中的学习行为，如阅读速度，参与课堂次数、活跃度等，为教师提供精准的学情诊断与教学建议。教师结合反馈数据不断优化教学设计。此外，精准化还包括根据教学进度、教师的教学风格和学生的学习兴趣与水平，筛选和推荐相关的童话教学资源，拓展童话教学资源。部编版语文教材不仅要求学生能够感受童话丰富的想象，还要求学生能够根据故事的情节自己编写童话。通过智能平台提供适合学生的童话资源，全面的了解角色的多重形象，满足学生的个性化需求。

智能化指数智工具能够根据课程大纲和教学目标自动生成内容多样、形式新颖的教学材料，包括图文并茂的课件、贴近生活的对话场景、引人入胜的故事文本，甚至能够生成与学生互动的模拟场景。<sup>①</sup>此外，智能化还可以根据学生的兴趣和能力水平，生成分层任务和评价结果，为学习者提供个性化学习支持。如三年级上册第四单元以预测和猜想作为单元主题，要求学生学习预测故事的基本方法。利用 AI 可以对学生的预测设计分层任务和评价标准，如结合故事情节预测、创意预测等，不仅提升了学生的学习效果，还增强了他们的自主学习能力。

总之，通过数智赋能通过精准化与互动化算法，提升学生在童话课堂的参与程度，促进学生对童话课文的深度理解，优化教学设计，实现教学关系的共生。

### **(四) 大数据动态生成童话教学资源**

传统童话教学设计的教学资源以教材、教参、多媒体课件中简单的图片和视频等资源为主。其中，教材是教师进行童话教学设计的主要内容，但依靠教材提供的教学资源开展童话教学，忽视学生个性化的差异、缺乏对童话文体特征，如幻想性、故事性、教育性地深度挖掘，很难达到童话教学应有的效果。尽管大数据的普及在一定程度上改变了传统教育资源短缺的问题，促进了优质教育资源的共享，但所呈现的教学资源难以满足学生个性化和童话教学发展的需要。在数智赋能童话教学设计中，针对教学内容融合生成精准化资源，生成性 AI 工具、VR 场景，强调通过技术手段凸显童话的文体特征，利用虚拟仿真技术展现童话的故

---

<sup>①</sup> 杜敏,郑东晓.生成式人工智能重塑国际中文教育数智化创新之分析[J].吉林大学社会科学学报,2025(01):225-233+240.

事背景，增强学生的学习沉浸感。如《一块奶酪》中描写蚂蚁们一起搬运粮食的场景，尽管文中已经绘制了插图帮助学生理解，但难以展现童话角色拟人化的独特特点。借助网络不仅可以找到蚂蚁运粮的详细视频，还可以使用 VR 等技术创设全景，让学生身临其境地感受课文中蚂蚁队长和蚂蚁们搬运粮食的场景。数智技术还能够根据学生的学习需要、兴趣、水平和进度等生成个性化教学资源并实施动态调整、优化，极大丰富了教学资源，有利于实现高效童话教学和学生的个性化学习。

教师需要认识到，教材虽然在教学资源中具有重要地位，但仅仅是学习资源之一。在童话教学中，教师需要根据学生的特点和童话课文的内容拓展教学资源，真正发挥童话本身的独特之处。数智赋能将资源和技术与童话教学进行深度融合，能够促进教学资源的动态生成，为小学语文第二学段童话教学设计提供了新的可能性。

### 三、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的原则

#### （一）以学生经验为中心原则

杜威认为“教育即经验改造”，强调教育应当从儿童的经验出发，将抽象的知识转化成儿童能理解的形式。因此在进行数智赋能小学语文第二学段童话教学设计时，需要遵循以学生经验为中心的原则，具体为以下几点。第一，在确定童话教学目标时，教师要进行全面考虑。不仅要结合课程标准、教学大纲和教师参考用书等纸质和网络资料进行教学设计，更要考虑到三、四年级学生的认知发展水平和阶段性特征。尽管三、四年级学生被归为第二学段，但三年级学生刚刚从二年级升上来，思维和认知方式仍带有低龄化特点，而四年级学生在思维和认知等方面以逐渐向五年级等高学段学生靠近，所以在进行教学设计时，要根据不同年级的特点进行分阶段考虑。第二，在选择教学资源和设计教学环节时，教师要注重满足学生个性化需求，结合学生兴趣特点动态调整教学资源，在把握本节课教学内容的基础上融合多学科知识，设计出符合学生最近发展区的教学任务。第三，在进行童话故事情境创设时，要依据故事背景，并贴合学生的思维特点。同时与学生的生活经验相契合，真正让学生成为课堂的主体。最后，在进行效果评价时，要采用多种评价方式，分析学生的学习效果，真正发挥评价的育人功效。因此，教师在进行数智赋能童话教学设计时要坚持以学生经验为中心原则。

## **(二) 情境浸润全过程原则**

童话作为一种特殊体裁，离不开情境的创设。在进行童话教学设计时一定要注意情境的创设和应用。在童话教学中，情境的创设有利于让学生更好地理解童话的童真童趣，也能让童话课堂真正充满“童话味”。数智赋能小学语文第二学段童话教学设计遵循情境浸润全过程原则，需要注意以下几点。第一，在教学前，选择丰富多彩的图片、视频或者利用 VR 等技术，创设能够吸引学生学习童话积极性、引起对本节课童话教学感兴趣的场景。第二，要将情境贯穿于整个教学过程之中。在教学过程中，在创设的情境之上，设计符合学生认知发展并结合教学内容的教学任务，让学生在身临其境中感受童话的魅力所在和背后蕴含的道理。第三，将课后拓展环节作为情境的延续。课后设计习题引导学生进行实际应用，可以在创设情境的基础上，设计习题，使学生对本课应该掌握的知识点有更深刻的理解，在练习中进行巩固。总之，依照课文内容和学生特点创设的良好情境更能够激发学生学习童话的兴趣和欲望，让学生在可感可知的情境中感受童话的丰富多彩。

## **(三) 技术适切性原则**

在进行数智赋能小学语文第二学段童话教学设计时，要将童话的人文价值作为核心，避免过于依赖技术，平衡技术与人文价值。这就需要教师在进行教学设计时遵循技术适切性原则。当前，“数智”社会对全民的数字素养提出了新期待，并形成了对新质人才的培养要求。<sup>①</sup>在教育领域引入数智资源和技术，也是在为培养合格的数字公民做准备。所以在进行数智赋能教学设计时，需要斟酌教学内容的哪一部分和数智结合后能发挥出最大功效，帮助教师更容易突破教学的重点和难点，而不是为了新颖，忽视了童话教学目标、内容和数智的契合点，一味的赋能。在遵守适切性原则时需要考虑三方面：一是结合教学目标，进行适度赋能。要求教师不能随意地赋能教学各个环节，而是要经过多方面考虑，确保数智工具服务于教学目标而非分散注意力，才能发挥出数智的最大功效。二是要注意情感的联结保护。童话的核心是传递人文价值，教师要认识到数智资源和技术是为了强化童话传递的真善美，而非削弱学生对故事中真善美的感知。三是要发挥教师的主导作用，在数智赋能童话教学设计中，要发挥教师的主导作用，关注学生的情感体验和价值观内化，确保童话教学中的“童话味”，而不能只追求教学的新颖和效率。

<sup>①</sup> 沈书生.数智赋能教育转型:构建与社会发展相适应的实践样式[J].电化教育研究,2025(02):5-11+18.

#### **(四) 数智与童话深度融合原则**

数智与童话深度融合原则是指在数智赋能小学语文第二学段童话教学设计过程中，教师应通过应用数智技术深度挖掘童话幻想性、故事性和教育性的文体特征，确保数智为童话教学服务。主要包括以下三点。第一，创设虚实融合的沉浸场景。将童话中抽象的、脱离学生实际生活的场景通过数智技术转化成可感可知的具象体验，增强学生的沉浸感与想象力。如在《海的女儿》中利用 VR 展现海底世界的奇妙植物和稀奇的建筑材料，帮助学生感受童话的幻想之美。第二，智能渗透童话的教育性。利用人工智能技术，设计与 AI 故事角色对话任务，学生在和虚拟角色互动中，体会故事角色传达的价值观和情感变化。第三，以教师主导、数智辅助的模式开展教学，教师要不断提高自身的童话理论学习意识和数字素养。数智赋能童话教学设计需要教师在过程中进行把控、梳理和总结，而非完全依赖技术的反馈和分析。总之，数智与童话的深度融合，要以童话作为设计的内核、以数智技术作为手段，通过虚实融合的情境、智能的渗透和人机协同的教学形式，实现数智与童话教学的深度融合，其核心是让学生在奇幻的童话世界中，既感受数智带来的创新体验，又促进语言运用、思维能力和情感体验地有效提升。

# 第二章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计现状

## 调查与分析

### 一、课堂观察设计与实施

#### （一）观察目的

为了深入了解当前小学语文第二学段童话教学设计的实际情况，本次调查以小学第二学段语文教师为对象，采用课堂观察法，旨在了解数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的现状，通过对现状进行分析，进而发现问题，以期为后续的教学设计研究提供依据。

#### （二）观察对象

本研究选取笔者实习学校 L 市 G 小学中的三、四年级中的 10 节童话课作为观察对象，进行深入课堂观察，如表 2-1 所示。G 小学位于 L 市的 L 区的中心区域，为公办学校，将“以人为本，为孩子的终身幸福奠基”作办学理念。学校目前有一校两区，共计六个年级，83 个教学班，4482 名学生，201 名教师，各功能室齐全，教学设施完善、设备先进。学校有一支一流的教师队伍，其中省级名师、骨干教师 2 人，市级优秀教师、名师、骨干教师、学术技术带头人 10 余人，区级优秀教师、名师、骨干教师、学术技术带头人 20 余人。办学以来先后荣获过：省数字化标兵校、省卓越家长学校、省文明校园、市实验先进校、市师德师风先进校、区素质教育家校联欢先进单位等多项荣誉。作为研究对象具有代表性，能够有效反映出当前数智赋能第二学段童话教学设计中存在的一些普遍性问题。在课堂观察记录表上，总体上从“教师教学”和“学生表现”这两个角度进行记录，深入了解课堂的真实情况。

表 2-1 10 节童话课课题记录表

序号	课题	年级
1	《卖火柴的小女孩》（第二课时）	三年级
2	《那一定会很好》（一课时）	三年级
3	《在牛肚子里旅行》（第二课时）	三年级
4	《一块奶酪》（一课时）	三年级
5	《总也倒不了的老屋》（第一课时）	三年级
6	《总也倒不了的老屋》（第二课时）	三年级
7	《胡萝卜先生的长胡子》（第二课时）	三年级
8	《小狗学叫》（一课时）	三年级
9	《一个豆荚里的五粒豆》（第一课时）	四年级
10	《一个豆荚里的五粒豆》（第二课时）	四年级

### （三）观察工具

为了了解当前数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的现状，本研究在刘海悦课堂观察记录表的基础上编制出新的童话课堂观察记录表。<sup>①</sup>将童话课堂观察记录表分为目标与内容设计、教学实施、学生学习与参与、课堂氛围与评价这四个方面，将这四个方面分别记为 1、2、3、4，为方便解释说明，将每个方面的观察内容依次记为 a、b、c，以此类推，a、b、c 等表示并列关系。如目标与内容设计的第一项：目标设计清晰明确，符合学生认知水平记为 1a。本研究进行了 10 次童话课堂观察，具体情况如表 2-2 所示。

<sup>①</sup> 刘海悦.基于智慧课堂的高中数学概念课教学设计研究[D].哈尔滨师范大学,2021.

## (四) 观察结果与分析

### 1. 观察结果

表 2-2 10 节童话课课堂观察记录结果汇总表

观察维度	观察内容	10节童话课课堂观察记录结果汇总										总计
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
目标与内容设计 (1)	目标设计清晰明确, 符合学生认知水平 (1a)	√			√			√		√	√	5
	突出童话文体特征, 如幻想性、故事性、教育性等 (1b)		√	√		√	√		√		√	6
	教学资源和技术与本节课教学目标相匹配 (1c)	√	√		√		√			√		5
	数智教学资源和技术与本节课教学内容适配度高 (1d)	√		√			√	√	√		√	6
教学实施 (2)	教师对数智资源和技术操作熟练 (2a)			√	√	√		√			√	5
	数智赋能有效提升教学效果, 如增强学生理解、激发学习兴趣 (2b)	√	√	√		√	√	√	√		√	8
	利用数智采用多样化教学策略, 如情境创设、问题探究等 (2c)	√		√			√		√		√	5
	环节设计紧密、流畅, 平衡使用数智和传统教学方法 (2d)	√			√					√	√	4
学生学习与参与 (3)	学生对童话学习表现出浓厚的兴趣 (3a)	√	√	√	√		√	√	√			8
	学生主动思考和表达, 参与度高, 课堂互动充分 (3b)	√		√	√			√			√	5
	学生能够在数智工具的应用下进行童话创作或表演 (3c)	√		√		√	√			√	√	6
	学生理解童话故事的主题和内涵, 提升情感体验和价值观 (3d)		√	√		√			√		√	5
课堂氛围与评价 (4)	课堂秩序良好, 氛围融洽, 充满童趣 (4a)	√	√	√	√		√		√		√	7
	师生关系融洽, 生生合作学习, 互动积极 (4b)	√	√	√		√		√	√	√		7
	及时评价, 评价方式多样化, 如过程性评价、作品评价等 (4c)	√		√		√			√	√	√	6
	利用数智平台反馈数据对学生进行个性化指导 (4d)			√			√		√			3

## 2. 观察结果分析

### (1) 目标与内容设计观察结果分析

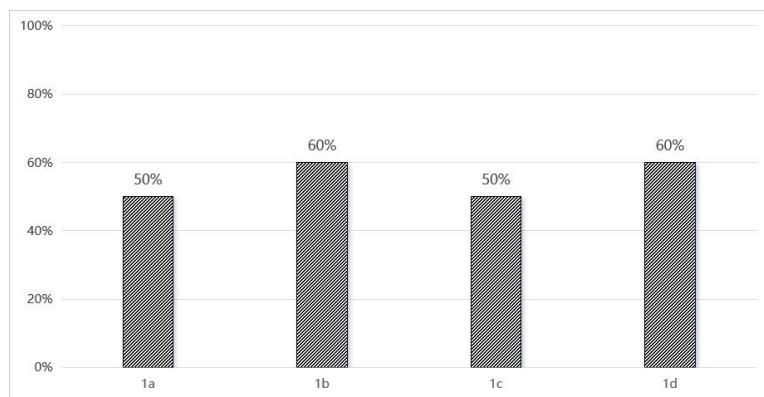


图 2-1 目标与内容设计观察结果统计图

如图 2-1 所示，在童话教学目标设计阶段，教师在 1a 目标设计清晰明确，符合学生认知水平达到了 50%，这表明尽管一线小学语文都参加了数智赋能教学的相关培训，但在进行童话教学设计时，许多教师未能将数智资源和技术与童话教学目标进行紧密融合，让数智应用流于形式，未能使数智资源和技术有效服务于学生语言运用、思维发展等方面。在《总也倒不了的老屋》第二课时观察时，发现部分学生对续写的方法没有完全掌握，在进行故事续写后，教师未能够对续写故事的方法进行再次汇总总结，帮助学生加深印象，导致部分学生没有达到该教学目标。在 1b 突出童话文体幻想性、故事性、教育性等特征方面达到了 60%，说明一些教师在进行童话教学设计只看到了数智带来的“新鲜感”，忽视了童话文体本身的“幻想性”“故事性”“教育性”等特征，如《胡萝卜先生的长胡子》中，教师展示 AI 续写故事，但续写内容偏离童话逻辑，缺乏教育意义。1c 教学资源和技术与本节课教学目标相匹配达到了 50%，《在牛肚子里旅行》课堂观察中，教师利用数智资源向学生展示了牛反刍的生理知识，但时间占用过多，对梳理红头在牛肚子里的旅行路线讲授过少，部分学生未能借助路线图详细说出旅行过程，导致教学目标未能完全达到。1d 数智教学资源和技术与本节课教学内容适配度高达到了 60%，说明教师在进行数智赋能童话教学设计时有意识地把数智资源和技术与童话内容进行了结合，通过课堂观察发现大多数教师未能结合童话文体特点和学生认知水平，呈现的数智教学资源内容过于简单，无法激发学生的深度思考，《一块奶酪》中，授课教师所呈现的蚂蚁队长和蚂蚁们的形象与课文插图相差甚远，学生对角色理解会受到影响。

在目标和内容设计中，发现教师在进行数智赋能童话教学设计时，能够有意

识地将数智与童话教学内容相结合，但仍然存在数智资源和技术应用偏离教学目标、内容设计错位等问题。同时，与童话故事的内容贴合度不高，导致未凸显出童话幻想性等文体特征。

## （2）教学实施观察结果分析

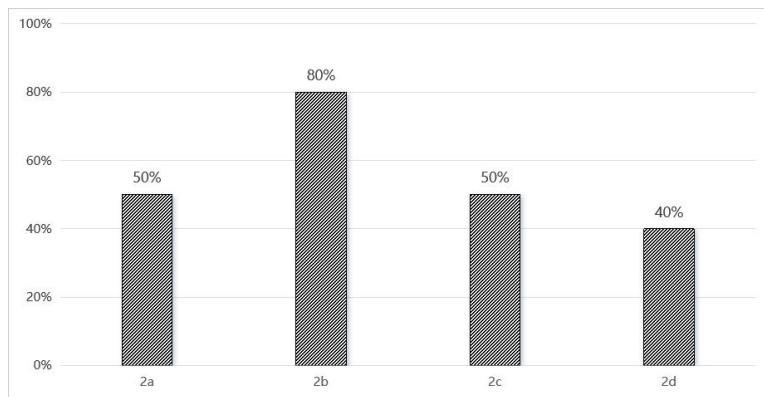


图 2-2 教学实施观察结果统计图

如图 2-2 所示，在童话教学实施阶段，在 2a 教师对数智资源和技术操作熟练达到了 50%，课堂观察中发现部分教师在展示 AI 角色对话，展示创设情境时，由于技术应用并不熟练，出现展示不流畅、重复展示等问题，浪费了课堂时间。比如通过手机投屏的方式引入 AI 人物，会因为设备调试耗费教学时间，导致实际教学时间被压缩。在 2b 数智赋能有效提升教学效果，如增强学生理解、激发学习兴趣达到了 80%，笔者在 10 节童话课堂观察中发现，学生对教师展示数智资源和技术产生了极大的兴趣，十分愿意使用数智技术，观看数智资源时更加专注。在《小狗学叫》中，教师创设虚拟情境并引入 AI 小狗形象，学生在和 AI 角色对话中，对小狗的内心感受理解更加深入，在预测故事时能够结合故事逻辑同时加入角色心情进行续写，本节课学生注意力集中，学习兴趣高。在 2c 利用数智采用多样化教学策略，如情境创设、问题探究等达到 50%。《一个豆荚里的五粒豆》教学中，授课教师使用对话导入情境，小组合作结合课文内容画出五粒豆的形象，在展示的豆荚图中，引导学生制作每粒豆子的性格卡片，教师展示五粒豆的 AI 角色，学生根据角色对话丰富豆子的性格，并汇总每粒豆子的梦想和性格，学生分角色扮演每粒豆子，展示角色形象。本节课教师利用数智采用情境创设、问题探究等模式，极大程度促进学生对故事角色和内容的理解。但其中存在教师只在导入时展示了创设的情境，未将情境贯穿于教学过程中，导致教学过程不完整。2d 环节设计紧密、流畅，平衡使用数智和传统教学方法达到了 40%，笔者在课堂观察中发现教师对数智赋能童话教学环节的设计并不流畅，导致环节之间出现断节现象，

出现学生思维没跟上的现象。部分教师过多使用数智技术，忽视了传统的教学方式，导致完整的教学环节未能在课堂中按时完成，在需要教师讲解、文本细读和情感引导时，仍然借助数智技术，学生未能深入理解文本语言。

从教学实施观察结果分析中可以得出，数智赋能童话促进了学生兴趣地提高但仍然存在环节设计不流畅，赋能过多和融合度不足的问题。同时，存在对数智技术应用不熟练挤压有效教学时间的问题。

### (3) 学生学习与参与观察结果分析

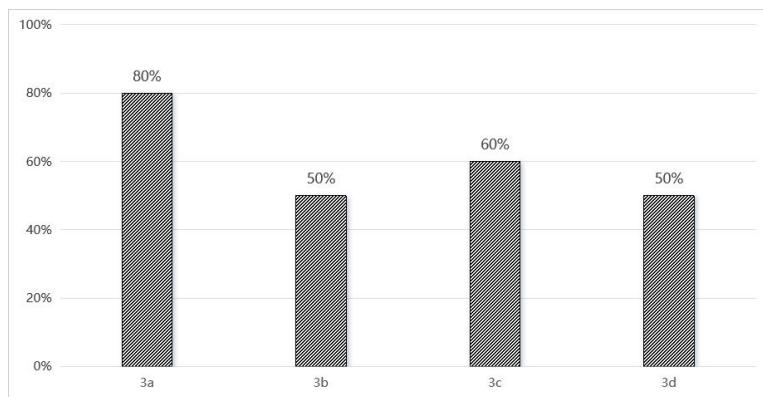


图 2-3 学生学习与参与观察结果统计图

如图 2-3 所示，在学生参与阶段，3a 对童话学习表现出浓厚的兴趣达到了 80%，但在在 3b 学生主动思考和表达，参与度高，课堂互动充分中达到了 50%。在课堂观察中发现数智赋能童话教学促进了学生对教学内容的主动思考和表达，学生积极思考和表达对内容的理解，但由于时间紧张、数智赋能环节过于单一，导致学生参与率不高，仅有少部分学生能够体验与数智技术的互动。在课堂观察中还发现屏幕中偶然出现的广告、弹窗等，不仅造成部分学生注意力不能高度集中，而且教师的讲课思路也被打断。这就证明数智安全保护不到位，造成赋能效果不佳。在课堂观察《总也倒不了的老屋》中发现教师引入 AI，引导学生进行对话时，由于技术缺陷和时间有限，只有少数学生能够进行对话，导致学生课堂参与不均衡。3c 学生能够在数智工具的应用下进行童话创作或表演达到了 60%，比如课堂观察中教师在讲授《在牛肚子里旅行》的旅行路线时使用数智技术展示了红头在牛肚子里旅行路线，学生结合展示路线展开复述加入了自己的思考。说明数智赋能童话教学能够促进学生对课文内容的深入理解。3d 学生理解童话故事的主题和内涵，提升情感体验和价值观中达到了 50%。在《那一定会很好》教学总结环节，不少同学都表示自己理解了种子在不断转变中的心态变化，表示自己也要用乐观的心态来面对自己的生活。

通过分析学生学习与参与数据，可以发现数智赋能童话教学设计能够极大的

促进学生对童话故事的理解，提高了学生在童话课堂中的表达欲望，激发了学生学习童话的热情，有效提高童话的教学效果。

#### (4) 课堂氛围与评价观察结果分析

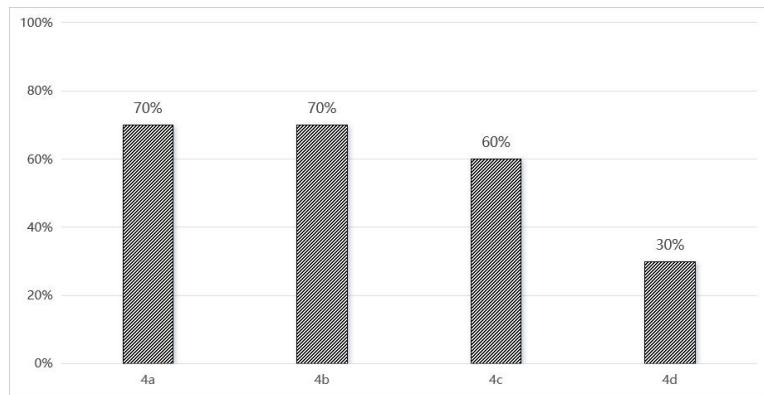


图 2-4 课堂氛围与评价观察结果统计图

如图 2-4 所示，在数智应用阶段，4a 课堂秩序良好，氛围融洽，充满童趣达到 70%，在进行课堂观察时发现童话课堂的气氛活跃，但学生在轻松快乐的氛围中思想也更加活跃，尤其是展示数智资源和技术的环节，学生兴趣高涨，导致课堂秩序较为混乱，教师难以把控。4b 师生关系融洽，生生合作学习，互动积极达到了 70%，利用数智技术促进童话课堂的互动主体由原来的教师和学生转变为教师、机器和学生，在三者交互的过程中，教师和学生、学生和学生的互动更加积极，促进了师生的情感联结。4c 及时评价，评价方式多样化，如过程性评价、作品评价等达到了 60%，课堂观察中发现大部分教师对学生的评价并未完全展示，即使数智平台对学生的学习情况进行了记录和反馈，但由于时间原因，教师未能结合学生个体差异做出针对性评价。在 4d 利用数智平台反馈数据对学生进行个性化指导更是少之又少，只占到了 30%。在课堂观察中发现，部分教师缺少对数据进行分析和深入挖掘，仅对学生回答问题的次数等表层进行评价，忽视了学生回答内容中的思维发展和情感表达。

总之，在课堂氛围与评价中可以得出，数智赋能促进了童话教学地活跃，提升了教学效果，但存在课堂秩序难以把控和评价反馈不到位等问题，需要教师引起重视。

## 二、教师访谈设计与实施

### （一）访谈目的

教师作为数智赋能童话课堂教学的实施者，能够深刻体会到数智资源和技术对学生童话学习效果、身心发展的影响，从一线教师的角度了解数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的现状，了解教师在数智赋能童话教学中的体验和感受，能够为本研究提供宝贵建议。

### （二）访谈对象

为了更深入地了解数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的现状，本研究在课堂观察的基础上对 L 市 G 小学的三、四年级共 5 名语文教师进行了面对面访谈。按照教龄、学历和任教年级确定了访谈对象，教师学历包括本科和研究生，其中本科占据多数。访谈的教师有教龄 2 年的新教师，也有从事教学 15 年具有丰富教学经验的老教师。以期从多角度了解教师对数智赋能童话教学设计的相关情况。教师基本情况如表 2-3 所示。

表 2-3 访谈教师的基本情况统计表

序号	教师	性别	教龄	学历	任教年级
1	N 教师	女	7	研究生	三年级
2	S 教师	女	2	本科	三年级
3	J 教师	女	15	本科	三年级
4	X 教师	女	3	研究生	四年级
5	G 教师	男	11	本科	四年级

### （三）访谈提纲设计

为弥补课堂观察的不足，本研究采用单独访谈的方式，对 5 名小学第二学段语文教师进行了一对一访谈。本研究在课堂观察维度的基础上编制了 10 个访谈问题，从数智赋能童话教学目标和内容设计、数智赋能童话教学设计的实施、学生学习与参与、课堂氛围与评价这四个维度，以了解教师在童话教学设计中数智赋能程度和其中存在的问题、障碍等情况。具体访谈提纲见附件四。

表 2-4 教师访谈提纲设计表

维度	题号
数智赋能童话教学目标和内容设计	1-3
数智赋能童话教学设计的实施	4-7
学生学习与参与	8、9
课堂氛围与评价	10、11

#### （四）访谈结果分析

访谈结束后，对访谈资料进行分析和整理，得以重新审视当前数智赋能第二学段童话教学设计和实施的实际情况。由于篇幅有限，本研究对访谈数据进行筛选，以下仅包含部分精选内容。

##### 1. 数智赋能童话教学目标和内容设计情况

表 2-5 数智赋能童话教学目标和内容设计情况

访谈问题	访谈具体内容
1.您认为数智赋能童话教学设计和常规的童话教学设计最大的区别是什么？	N 教师：在教学中，尤其是童话教学中使用数智资源和技术，更能够吸引学生的注意力，之前只用讲授法结合课文中的插图，学生对于一些抽象的故事角色难以理解，很难结合故事情节进行预测，但在课堂中多用一些视频、动画结合故事内容进行教学后，学生的思维更加开放。 S 教师：借助数智技术可以丰富童话内容，设计更多趣味性游戏，帮助学生深刻体会童话世界的魅力。 J 教师：数智赋能让童话教学方法更加多样，利用人工智能可以帮助学生深刻理解角色内心，激发学生想象力和创造力。 X 教师：学生的体验感更强，明显感觉利用数智技术学生在课堂中更加投入。 G 教师：以前只因靠课文插图和老师讲解，学生对于故事人物的形象和发展仍然一知半解，借助网络上丰富的资源，可以生动想象的为学生展示故事角色形象，让课文讲解更加轻松了。

由表 2-5 可知，第二学段语文教师都认为数智赋能童话教学设计相较于常规的童话教学设计，能够更大程度地丰富童话教学，增强学生的体验感，促进学生对童话故事的学习。

表 2-6 数智赋能童话教学目标和内容设计情况

访谈问题	访谈具体内容
2. 您在实际童话教学设计中运用过哪些数智资源和技术？能否举例说明？	N 教师：进行童话教学设计时会利用人工智能辅助，再根据教参还有班级学生情况进行调整，节省时间。 S 教师：备课的时候会利用国家中小学智慧教育平台，结合七彩课堂、希沃白板、吾课网等网站，最大程度丰富教学资源。 J 教师：一般使用的比较少，还是以学校的课件为主。 X 教师：童话教学时会利用智慧课堂进行课堂记录。 G 教师：网上一些视频、图片、音乐和本节课的教学内容更匹配的话，在教研组课件的基础上进行增删调整。不局限于某一种软件，使用的非常广泛。
由表 2-6 可知，目前教师在进行童话教学设计时使用的数智资源和技术非常广泛，部分教师开始将人工智能运用到教学设计中，帮助自己节省时间，优化教学设计。但教师们的使用非常的简单化，没有深入挖掘当前一些数智技术的功能。	

表 2-7 数智赋能童话教学目标和内容设计情况

访谈问题	访谈具体内容
3. 您认为数智赋能对童话教学内容的选择和呈现方式产生了哪些影响？	N 教师：让教学内容呈现更加多样化。比如《在牛肚子里旅行》时会布置以小组合作的方式演一演青头和红头的角色，在学生表演的过程中辅之以背景音乐、动画诠释。 S 教师：三年级上册童话单元涉及让学生根据故事情节预测后续发生的故事，但学生还停留在二年级看图写话的习惯中，借助数智可以让教学内容的呈现更符合三年级学生特点，还可以引导学生依据故事情节进行合理预测。 J 教师：给学生推荐课文作者的相关书籍，丰富学生的课外童话阅读资源。 X 教师：教学内容不在局限于教材等，可以融入更多的多媒体资源比如动画、音频、视频，增加更多的互动元素。 G 教师：利用数智可以让故事中的角色和场景以更加立体的形式呈现，让学生身临其境体验故事情节。
由表 2-7 可知，教师们都认为数智赋能使童话教学内容更加丰富，拓展了学生	

的课外阅读资源，一些教师能够结合学生的认知特点有针对性地呈现教学内容，但在结合数智的过程中忽视了童话的文体特征，并未将数智赋能童话教学设计与其他教学设计区分开来。

## 2. 数智赋能童话教学设计的实施情况

表 2-8 数智赋能童话教学设计的实施情况

访谈问题	访谈具体内容
4. 能否就一堂课具体说说您运用数智资源和技术进行童话教学设计的过程？	N 教师：《小狗学叫》导入环节中，设计让学生听一听课文出现角色的叫声，学生会产生疑问，小狗为什么不会叫？什么原因导致的？它怎么去学叫？激发学生学习兴趣。预测故事情节时，先让学生和创建的 AI 小狗进行对话，让预测更加合理。 S 教师：《总也倒不了的老屋》中创设老屋的 AI 形象，引导学生依据故事情节进行合理预测。 J 教师：我在参加过数智化培训后对数智赋能也产生了兴趣，但由于年龄比较大，在教学设计时更倾向于导入环节进行赋能，对课文情节地设计自己还在尝试中。 X 教师：我对数智技术很感兴趣，课前会利用智慧平台给学生推送预习单，上课会用它记录学生的学习情况，课后还可以利用它推送相关的童话书籍。 G 教师：《海的女儿》中呈现海底宫殿的材料，帮助学生体会海底宫殿的富丽堂皇。

由表 2-8 可知，部分教师对数智赋能童话教学设计已经开展了较为深入的研究，但存在过分依赖技术的问题，数智赋能过多会占用教学时间，导致教学环节不能全部展现。还有部分教师对数智赋能童话教学的认知偏狭，导致赋能效果不佳。

表 2-9 数智赋能童话教学设计的实施情况

访谈问题	访谈具体内容
5. 您在课堂中主要运用了哪些数智工具和平台？这些平台如何辅助您的教学？	N 教师：用豆包。它帮我优化教学设计，节省时间。 S 教师：希沃白板。里面有很多功能，用一些识字小游戏能够帮助学生更加快速学习生字，学生很喜欢。 X 教师：智慧课堂。课前给学生推送预习单，上课会用它记录学生的学习情况，课后还可以利用它推送相关的童话书籍。 G 教师：抖音、小红书，还有一些免费的网站七彩课堂、希沃白板、吾课网。资源非常多样。

由表 2-9 可知，教师利用的数智资源和技术并不丰富，尤其是数智技术，仅有少部分教师结合数智技术进行童话教学设计。说明教师对数智的应用还有待扩展，需要提升教师对数智的应用程度。

表 2-10 数智赋能童话教学设计的实施情况

访谈问题	访谈具体内容
6. 您在数智赋能童话教学设计的过程中遇到的最大问题是些什么？	N 教师：很难把握住赋能的程度，一节课的时间是有限的，运用一些比较新颖的技术后，学生回答问题质量有所提高，但讨论时间会增加，经常导致一些内容没有讲清楚或者没有总结就下课了。 S 教师：学生参与度不均，时间有限，很难保证每一个学生都能和数智技术进行互动。 J 教师：使用数智工具一方面是操作难度问题，另一方面就是赋能过多会导致教学进度落后的问题，所以还是要有限使用数智资源和技术。 X 教师：教学时间分配问题，一节课中使用过多会导致课的容量过大，教学时间过于紧凑。 G 教师：学生很容易被新鲜事物所吸引，所以在进行教学设计时，在电脑上做游戏答题或者展示图片时自己都会考虑用其他方式代替，最大程度上减少学生注意力分散的问题。

由表 2-10 可知，当前教师在数智赋能童话教学设计中存在赋能过多导致教学时间紧凑、赋能效果不好、会吸引学生注意力的问题。这都表明教师在进行数智

赋能童话教学设计时应用难点较多，不仅要促进教师在理念层面的学习，还要有具体的教学课例供教师参考学习。

表 2-11 数智赋能童话教学设计的实施情况

访谈问题	访谈具体内容
	N 教师：需要优化数智技术，由于技术本身没有情感和主流价值观念，在引导学生和 AI 进行对话时，如果能够自己设定 AI 回答的内容会更好。
7. 您对数智赋能童话教学设计有哪些建议？	S 教师：在网上开设数智赋能语文学科相关的课程，方便老师学习。现在对数智赋能教育的研究开展很多，希望可以多些数智赋能的相关课例，供一线语文教师参考和学习。 J 教师：网络环境很复杂，课堂中收集的学生信息以及自己的信息，是否能被平台安全保存，还有上课时会出现一些广告弹窗，吸引学生注意，这些都需要优化。 X 教师：数智赋能童话教学效果很好，学生也表现出来很大的兴趣，在三年级第四单元的写作要素是尝试续编故事，自己会尝试用一些新的教学方式帮助学生发散思维，但写作效果不佳，希望能够优化数智资源和技术，加强对童话板块的设计。 G 教师：平时想在网上找一些和课文相关的资料推送给学生学习，但有时找到的资料并过于陈旧，又担心抑制了学生的创造力，所以还是选择课后阅读童话书籍的方式进行。针对这种情况可以建立一个童话资源数据库，让老师们共享童话资源。

由表 2-11 可知，教师对数智安全表示担忧，同时希望能够开展相关的课程，促进自己对数智应用的学习。可见，教师们都意识到了数智赋能教育的价值，想要进行数智赋能的学习和实践。

### 3. 学生学习和参与情况

表 2-12 学生学习和参与情况

访谈问题	访谈具体内容
8.您如何评价学生在数智赋能童话课堂中的学习兴趣和参与度?	N 教师: 学生表现出极大的兴趣, 参与度较高。 S 教师: 有更多的学生愿意参与到课堂中来, 听讲更认真。但时间有限, 不能让每一个学生都体验到数智技术, 是一个缺陷。 X 教师: 展示鲜活的人物形象, 播放一些有趣的动画能够更加生动的展示童话课文的故事情节, 学生对学习童话的积极性提高了。 G 教师: 借助绘声绘色的视频、动画甚至是虚拟情境等数智资源和技术进行教学, 使学生在童话课堂更加专注。
9.您认为数智对学生的学习方式和学习效果产生了哪些影响?	S 教师: 在进行教学设计时会使用 AI 等智能工具, 引导学生根据故事内容进行讨论, 学习主动性增强。 X 教师: AI 不仅能够帮助学生理解故事中角色的心情, 更能引导学生去探索故事后续的发展, 学生不再是被动的接受知识, 更愿意主动探索。 G 教师: 学习效果相较于之前有所加强, 但也出现部分学生被数智技术吸引, 思绪跑偏的现象。

由表 2-12 可知, 数智赋能童话教学能够提高学生对童话学习的兴趣, 增强学习的主动性。但仍然存在设计不足, 导致学生参与度不均以及数智赋能过度, 吸引学生注意力的现象, 针对以上问题, 需要教师提高数智赋能意识, 提升数智应用的适切性。

#### 4. 课堂氛围与评价情况

表 2-13 课堂氛围与评价情况

访谈问题	访谈具体内容
10. 您在课堂上如何利用数智进行多元化评价？	N 教师：数智功能很强大，能够对教学前后进行实时记录和反馈，了解学生在课堂中回答问题的次数、互动情况，课后作业的完成情况以及考试成绩的分析，根据反馈数据了解学生掌握知识的情况，再次优化自己的教学设计。 S 教师：使用比较少，教学时间比较紧张，课堂上一般以自己评价和学生互评。
11. 您认为数智对课堂氛围产生了哪些影响？	J 教师：氛围更加活跃，学生的思维也更加扩散，很多学生更愿意去说出自己的内心想法。 G 教师：相较于之前氛围确实更加活跃，但也需要更多的时间让学生们的注意力集中到当前的教学内容上。

由表 2-13 可知，数智赋能评价的效果并不明显，教师只根据反馈数据进行了简单化分析，未能深入挖掘学生的思维发展和情感表达。同时，数智赋能也会对课堂氛围造成一定影响，适度赋能才能够促进课堂氛围地显著提升。

### 三、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计中存在的问题

在实习中笔者了解到 G 小学的一线语文教师已经进行了关于数智赋能课堂教学的相关培训，并开始主动的将数智资源和技术应用到童话教学设计和真实的童话课堂教学之中，也出现了一些教学创新，达成了较好的教学效果。然而通过课堂观察和访谈，发现数智未能和当前的小学语文童话教学设计深度融合，提升童话教学效果。

#### （一）数智应用偏离教学目标，童话文体特征弱化

通过上述分析可以发现，目前的一线语文教师虽然对数智赋能童话教学足够重视，但理解存在偏差，导致应用时出现了与教育目标和教学内容不匹配等问题。这是因为教师对数智的功能理解片面，将数智看作创新童话课堂的一种手段，忽视了数智赋能童话教学设计是为了支持教学目标的实现和教学内容地有效展开。在进行《那一定会很好》的课堂观察时，发现教师虽然通过数智技术生动形象的

展示了种子长成大树又变成手推车、椅子、木地板的过程。但对种子转变的心路历程：“心怀美好，享受生命中的每一段历程的积极人生态度”未能深入引导，学生沉浸在数智带来的新鲜感中。这会导致数智赋能童话流于形式，不能有效服务于本节课的教学目标。因此，教师需要不断提升自己的数智应用能力，以便更好地发挥应用功效。

童话故事中有神奇的角色、曲折的故事情节、光怪陆离的环境，带有丰富的想象性，同时童话故事背后也蕴含了一定的道理，对学生具有教育性。但在调查过程中发现，当前的小学语文童话课堂并未突出童话文体特征。一方面因为教师对童话文体特征理解不足，在教学时只重视对童话故事道理的讲授，而忽视了童话故事对丰富学生的想象力，发展学生的思维有着重要作用。在进行《胡萝卜先生的长胡子》预测故事情节环节中，部分学生的续写内容脱离了该故事的逻辑，缺乏幻想性。另一方面，数智的应用也未能和童话文体特征相结合。教师在选择数智资源和技术时，未能充分考虑童话的文体特征，导致数智和教学内容不匹配。在进行《卖火柴的小女孩》教学中，为了感受小女孩的可怜处境，教师展示了小女孩所处环境的视频，学生沉浸于视频中，未能深入分析小女孩擦亮火柴是渴望关爱和幸福的内心世界。

## （二）过度依赖数智挤压有效教学时间

在课堂观察中，《在牛肚子里旅行》第二课时和《小狗学叫》这两节课的教师将数智赋能到了教学的各个环节中。《在牛肚子里旅行》课堂记录如下：在导入环节，出示两只蟋蟀图，引导学生复习上节课所学习到的内容。在新授环节，讲授红头在牛肚子里的旅行路线图时，教师展示牛胃的消化图，并制作红头的蟋蟀形象，通过动画播放红头在牛肚子里的位置变化。练习环节中，教师再次出示消化图，播放相应背景音乐，让学生分别扮演红头和青头角色，自己在屏幕前演示红头的旅行路线，体会角色心情。本节课的教学环节连接紧凑，但在学生展示红头旅行路线时用时过多，造成了拖堂情况，导致没有进行小结，教学环节并不完善。《小狗学叫》课堂记录如下：导入环节播放小狗、牛和鸡的叫声，让学生猜测是什么动物发出的声音，在新授环节，教师借助 AI 续写了三种故事的结局，练习阶段教师创设小狗 AI 形象和学生对话。授课教师尝试采用了 AI 技术赋能童话课堂，学生的注意力集中且课堂讨论次数较之前相比有所增加，但也存在教学时间紧凑，导致一些教学内容没有讲授。针对以上问题，应当帮助教师合理使用数智资源和技术，以便更好地契合当前的童话教学设计。

### (三) 数智赋能童话内容价值偏离

在进行课堂观察中，发现部分教师在展示数智赋能童话教学的内容时，存在价值偏离问题，即展示的内容不符合学生认知发展的实际水平和主流价值观，未能对数智赋能童话的教学内容进行增删调整。《卖火柴的小女孩》中需要通过寒冷夜晚小女孩悲惨遭遇，突出下文小女孩五次擦亮火柴向往美好生活举动的合理性。这里文章中描写的“天冷极了，下着雪”以及“小女孩赤着双脚，一双脚被冻得青一块紫一块的”环境和动作描写，只借助教材中的插图，学生很难理解环境的艰苦和小女孩的悲惨遭遇。通过查找相关的数智视频可以辅助学生想象，体验身临其境。但在课堂观察中发现教师所展示的数智视频脱离实际生活，展示的人物形象偏离学生认知发展和课文插图。在进行四年级《一个豆荚里的五粒豆》第一课时的课堂观察时，发现授课教在导入时所展示的豆荚图案和初读课文时所播放的视频低幼化，并不符合四年级学生向抽象思维过渡的认知发展特点（图 2-5 所示），同时在视频展示环节还出现了不符合主流价值观、非正向的内容。说明童话教学内容的设计存在错位情况。在课堂观察中还发现屏幕中偶然出现的广告、弹窗等，不仅造成部分学生注意力不能高度集中，而且教师的讲课思路也被打断。



图 2-5 四年级《一个豆荚里的五粒豆》教学 PPT

针对以上问题，需要教师在教学设计时转变教学理念，突出“以学生经验为中心”的教学理念，保证教学内容价值符合学生认知发展水平。同时，提高数智安全意识，需要根据学生的个体差异呈现适合学生价值观发展和社会主流价值观的数智资源，让学生体验数智赋能童话课堂精彩的同时促进价值观的发展。

### (四) 数智赋能评价效果不明显，工具应用简单化

通过调查发现，在评价理念上，大多数教师仍然把学生学习结果作为童话课堂教学评价的唯一标准。如三年级上册第四单元需要学生学习预测，在课文学习后能够一边读一边预测，按照故事逻辑和情节进行猜想，在完成本单元学习后，要尝试自己续编故事。教师大多以反馈数据中学生续编故事是否合理和完整作为

评价标准，但对学生在写作中的情感表达分析不够深入。在评价主体上，童话课堂中的评价多以教师和数智工具为主，缺少学生自评和互评，缺乏学生自我反思和协作的机会，忽视了学生在童话学习中语言表达能力的增长和情感态度的变化。在评价维度方面，评价偏重学生对字词掌握和情节复述的完整度，忽视了思维能力、审美创造等核心素养的发展。在评价方式上，数智应用于童话课堂后，教学评价的方式逐渐丰富，如智慧教育平台开设学习成长记录袋、AI 数据分析等，但教师只关注数据反馈，未深入分析数据背后的意义。需要教师树立“以学生发展为中心”评价理念，注重过程性评价；丰富童话课堂评价主体，多引导学生进行自我评价和互评；拓展评价的维度，立足核心素养的培养，树立评价目标，让学生更好地理解故事传达的“真善美”主题；深入挖掘数据背后的深层价值。

## 四、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计问题成因分析

### （一）数智赋能童话教学的认知偏狭

在当今数智化、智能化飞速发展的时代，教育领域也迎来了数智化转型的变革。但在调查过程中，数智赋能童话教学设计的效果并未完全发挥。原因有以下几点：第一，教学观念较为保守。部分教师受到传统教学观念的影响，认为依靠传统的教学方式足以完成教学任务，对当前数智赋能教学的认识存在不足。大多数教师也存在观念错误，把数智局限于多媒体展示，还有些教师认为过度依赖数智技术会削弱课堂中师生之间的互动和情感交流。多种观念上的局限性导致他们对数智化创设缺乏积极性，更倾向于维持原有的教学方式。第二，对数智应用存在畏惧心理。部分教师担心数智技术的操作复杂，自己需要花费时间和经历去钻研，使用不当造成难以激发学生学习兴趣，不敢进行数智赋能童话教学设计地尝试。第三，将数智视为简单的工具。部分教师将数智是为简单的工具，在童话课堂中仅用来播放课件、展示童话图片，未能发挥数智的真正价值。针对认知偏狭问题，需要教师树立正确的理念、注重学习培训、实践探索和交流合作，为童话教学注入新的活力，为学生创造更优质的学习体验。

### （二）数智赋能童话教学技术操作低效

数智赋能童话教学为课堂注入了新活力，但部分教师对数智技术应用低效，影响了应用效果。原因在于：第一，数智应用与童话融合度低。数智赋能童话教学设计带来了众多新兴的技术，比如人工智能、大数据、虚拟仿真等。但教师将

数智技术视为附加工具，未能与童话教学目标、内容和方法进行有效融合，导致数智应用简单化。正如访谈中多个教师都提到数智技术的应用是个难题，需要和童话教学设计深度融合。第二，时间和精力受限。数智技术日新月异，需要教师不断地学习新技术。在有限的时间中，即使通过参加数智相关培训，部分教师有意愿尝试数智化创设，也很难抽出足够的时间去学习和探索数智赋能教学的相关知识和技能。面对复杂的数智化技术，教师感觉无从下手，无法熟练的掌握和运用，久而久之产生畏难情绪，也会降低数智应用的意愿。第三，外部支持不足。数智赋能教学不仅需要教师自身有实践热情，还需要学校营造鼓励教师进行技术探索的氛围。如果学校本身不重视教师数智能力的培训和提升，缺乏相应的激励机制，教师在进行数智赋能教学尝试时就会面临诸多困难，从而削弱他们的信心和积极性，导致操作技术生疏。针对该问题，需要多方努力，通过降低使用门槛、加强教研、营造良好氛围等切实提高教师数智应用能力。

### （三）数智赋能童话教学的安全保护不到位

在课堂观察中发现数智赋能童话教学设计存在不符合主流价值观和学生认知发展的内容设计错位问题，在访谈中教师也提出了安全保护的质疑，造成该问题的主要原因在于一方面因为教师对数智赋能教育的认知偏狭，另一方面教师和数智平台的数智安全保护意识有待提升。首先，面对复杂的大数据环境，对教学资源的筛选需要教师具有极高的数智安全意识，能够选择符合学生和童话教学的教学资源，将不符合主流价值观等资源排除在课堂外。其次，引用 AI 技术赋能童话课堂中，由于 AI 本身的不确定性，会出现很难把控 AI 回答内容的问题，需要教师进行对 AI 回答中不合理内容进行删减，对合理内容进行梳理，加强学生理解。最后，数智平台涉及大量数据地收集、存储和使用，在课堂中使用就需要对学生和教师的信息进行保护，降低安全风险。同时，数智平台上的资源种类繁多，来源广泛，监管难度也比较大。在实际操作的过程中，由于资源的动态性和多样性，监管也难以全面覆盖。

针对以上问题，教育部在推进教育新型基础设施建设中曾提到，要把好数字资源准入关，加强对人工智能技术下的教育资源内容进行审核。同时，提升监管能力，实现资源备案、流动、评价的全链条管理。数智平台对于教育领域的数智化资源和技术也要加强监管，不断推动资源迭代更新，最终促进教育数智化资源和技术能够符合学生的身心发展水平和教学内容。最后，也需要教师不断提升道德伦理修养，真正把适合学生与童话教学的数智资源和技术赋能到童话教学中，

优化童话教学设计。

#### （四）教师尚未形成数据思维

通过对数智赋能小学语文第二学段童话教学设计进行调查，发现数智赋能评价的效果不明显，原因在于教师没有形成数据思维，导致对反馈的数据进行深入挖掘，评价不够客观和全面。具体原因包括以下几点：第一，教师对数据分析简单化。日常教学中教师对数据的分析仅局限于学生的回答问题次数、作业完成情况等浅层次，对于数据反馈的学生语言表达是否清晰、完整和流畅以及作业创新性和完成度等没有进行深入分析。第二，数智工具应用简单化。使用数智平台记录学生不同阶段的童话学习成绩，将成绩作为开展结果性评价的重要指标，忽视了数智工具在过程性评价中的作用，如利用数智工具能对学生在童话课堂中进行的朗读活动、角色扮演、预测故事等环节进行充分的记录分析和评价反馈。第三，评价指标不够全面，现有的评价指标集中在学生对童话课文中字词地掌握，对童话道理地理解，忽视了学生在童话学习中的情感表达、审美能力等综合评价。第四，分析结果运用不足，童话分析的结果未能与教学设计、学生的需求相结合，未能充分反馈给学生，缺乏针对性改进建议，导致学生难以根据评价的结果进行自我改进。

针对以上问题，需要结合童话教学特点，利用 AI 生成多维度评价指标，教师根据本班学生的实际情况结合评价指标对数据进行深入分析。引入多元的评价主体，如课堂中的学生自评、互评，使用数智技术及时记录学生的表现，便于后续开展综合评价，课后开展的童话主题活动通过数智技术录制后，发送给家长进行评价，增加评价的全面性和客观性。同时，可以开展多样化童话教学活动，除了上述所说的角色扮演、朗读比赛、还可以开展故事创作比赛、读书交流会等，为数据分析提供多样化素材。数智赋能童话教学能够帮助教师简化评价流程，实现动态监测和教学数据地精准反馈，成为教师教学的有效助手，但反馈数据中涉及的人文价值和情感表达仍需要教师来进行最后的梳理和评价。

# 第三章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的优化策略

## 一、契合认知规律，提升数智应用适切性

童话教学作为第二学段学生认知发展的重要载体，在语文教学中有着重要的作用。人工智能、虚拟现实和大数据等数智资源和技术在教育领域的发展，为童话教学开辟了新的可能性。但数智与童话教学的融合并未发挥出真正的效果。因此，需要契合认知规律，提升数智资源和技术对童话教学的适切性。

第二学段学生处于具体形象思维向抽象思维过渡期。通过调查发现，当前的童话教学设计中大多数教师仍然依照传统教学方法，学生想象力激发不足、对童话故事蕴含的深层次道理难以解读等问题普遍存在。数智赋能童话教学设计具体表现在：在课前预学阶段，数智平台可以将学生预习情况进行总结分析，教师可以通过提供的数据了解学生的预习情况，了解哪一部分内容是学生已经通过预习掌握的，哪一部分内容学生在预习时效果不好，根据反馈信息，灵活调整童话教学设计，使教学设计不仅适应学情和阶段性特征，更能够节省教学时间，优化教学环节，使教学设计为学生和教学重难点服务。在童话教学中，引入 VR、AR 等技术，能够创设符合童话故事的情境，让学生在创设的情境中深入感受童话课文的发展过程，感受故事中主人公的心路历程。在创设的情境中，结合精心挑选的音乐、视频等数智资料，能够给学生带来身临其境的感受和更加丰富的体验。例如在进行《卖火柴的小女孩》教学设计时，借助 AR 将“小女孩赤着双脚，揣着火柴，走在又冷又黑的夜晚”和“擦亮火柴时奶奶出现在亮光里”的文中插图转化成虚拟场景，展现在课堂上，帮助学生理解故事的背景，为探究下文小女孩擦亮火柴的原因做铺垫。同时，结合 AI 创设人物形象，实现课堂中学生、教师和童话故事角色的相互交流，把故事中的人物真正带到学生的面前，不仅可以给学生带来全新的学习体验，更能帮助学生理解故事角色背后的心情和感受。在课后评价拓展阶段，针对学生学习程度和发展水平，利用数智技术帮助教师设计符合学生的个性化作业，推送适合学生个性发展并与学生学习特点、学习兴趣相契合的阅读资源。如三年级上册第三单元《卖火柴的小女孩》和四年级下册第八单元《海

的女儿》都出自《安徒生童话》。教师可以借助数智工具对《安徒生童话》进行整理和分类，推送给学生，学生可以根据自己的需要和兴趣选择不同的类型进行阅读，不仅提升了学生的阅读能力，还可以增加学生对童话故事的阅读兴趣和阅读体验。

提升数智资源和技术的适切性不仅需要教师不断提升自身数智素养，更需要数智平台不断更新，提升智能化程度，真正内化为教育系统的组成部分，将培养儿童的想象力和塑造价值观作为自身服务的根本目标，才能真正提高数智适用性。

## 二、培育数智主动意识，拓展数智应用

### （一）积极开展数智学习与研修

教师作为数智学习与研修的关键参与者，需要主动学习和使用数智资源和技术，积极开展教育数智实践和探索。作为教师，要提高自身认识，理解数智赋能教育对推动教育数字化转型的重要意义，主动了解数智资源和技术在教育教学中的使用方法，推动数智资源和技术与教育教学的融合并最终推动教育高质量发展。

教师要提升数字素养，首先需要树立终身学习的理念。当前的数智已经在很大程度上影响着教育方式的变革，知识的输出不再是身为教师的独特之处，学生可以在课堂以外的任何场所进行学习，传授知识的对象也变得多元化。因此，教师需要树立终身学习的理念，将数智资源和技术作为自身教育教学的工具，才能更好地应对时代和角色转型所带来的困境。

其次，要开展数智学习和研修。教师可以通过智慧教学平台开展备课、教学、研讨、测评等辅助教学设计活动。利用数智工具对学生的学习情况进行分析，建立资源数据库，设计数智融合教育的学习环境。在教学实施时，结合 AI 等技术，有效组织教学活动，提升学生的课堂参与度和积极性。最后，教师要积极参加专业培训。例如，广州技术学院联合科技公司开展的国家级研修项目，重点解决教师 AI+教育数字化应用能力不足的问题。西北师范大学举办 AI 赋能教师教学能力培训，邀请专家分享 AI 技术在教学中的应用，帮助教师提升数智素养。

### （二）积极拓展数智应用

童话作为启发学生想象力的重要体裁，仅靠教材中的课文和课堂中教师的讲授，学生很难体会到阅读童话的乐趣，感受到童话世界的魅力所在，所以数智的拓展应用也是十分重要的。在传统的童话教学中，课后通常以学生完成统一布置

的作业作为课后的主要任务。统一的作业可以兼顾大部分学生的学习水平，却难以满足学生个性发展的需求。教师借助数智资源进行分层作业设计后，通过数智平台，为不同层次的学生推送作业，帮助学生将课堂上学到的知识进行灵活运用。如三年级上册第四单元的学习主题是“预测”，要求学生一边读一边预测，顺着故事情节去猜想，习作要求是续编故事。在《总也倒不了的老屋》分层作业设计时，教师可以使用AI帮助自己创设短篇故事，教师再对故事进行增删调整后，引导学生根据故事、题目情节等进行预测。作为基础型作业，帮助未能较好运用预测方法的学生进行实践练习。针对预测方法掌握较好，思维比较活跃的学生，教师可以针对性设计提升性作业。如结合文章内容设计思维导图，学生自己总结小猫、母鸡、蜘蛛和老屋之间发生的故事情节，并根据设计的插图想象后续这个小动物在寻求老屋帮助时会发生的故事情节。完成思维导图后，将这个故事录制成小视频，教师根据故事叙述完整性、预测的合理性等标准选择优秀作品进行展示。提升性作业既锻炼了学生语言的表达运用能力，还能促进思维的发展和提升。

### 三、注重数智安全，平衡使用数智工具

#### （一）注重数智安全，提升保护意识

在数智资源和技术与童话教学深度融合的过程中，必然会涉及到学生价值观塑造。学生作为发展中的人，必然会受到数智资源和技术的影响。因此，在享受数智资源和技术为童话教学带来巨大便利的同时，也要考虑到技术本身的道德伦理问题。数智平台要加强网络安全防护体系建设，建立数智安全保障机制，加强数据的信息审查和监管力度，注重网络安全，确保教师和学生数据信息的安全维护。其次，在开发教育数智资源和技术时，需要经过价值校准过程。比如在开发《安徒生童话》数据库时，需要对故事情节进行符合当今正向价值观的筛选，将暴力化、刻板化情节进行自动化删减，确保非正向教学内容不进入课堂。同时也需要数智平台进行实时监管，确保数智资源和技术在监管下赋能童话课堂。

在教师方面，首先，数智赋能童话教学使学生和教师的诸多信息透明化，教师在使用数智技术创设童话教学设计等相关内容时，避免输入学生的真实姓名或班级信息，可以采用匿名或编号的方式确保数据的隐私保护。其次，数智生成的童话教学内容可能包含暴力、偏见等不符合社会主流价值观的内容，教师需人工审核，对不适宜内容主动调整。同时，教师注重辨别数智资源、谨慎使用数智技术。在使用数智资源和技术时不仅要符合课堂基调，也要传递积极、正向的价值

观。最后，注重伦理和版权意识，在利用人工智能生成童话灵感后，需加入原创修改，强调“AI 辅助+原创”的伦理边界。教师只有提高自身的数字素养，才能为学生的数字素养的发展起到引导作用。

## （二）平衡使用数智和传统的教学方法

数智赋能童话教学能够激发学生的想象力，给传统的童话课堂带来新的活力，但数智的使用并不是无限度的，在调查中不少教师都表示，童话课堂中使用数智资源和技术过多会吸引学生的注意力，造成课堂难以把控，干扰教学进度。因此，把握数智赋能的“度”，平衡使用数智和传统的教学方法，才能确保童话课堂有序开展。

首先，数智的运用并不是无规则的，而是要以教学目标为导向。在进行童话教学设计时，要明确教学目标，依据目标选择合适的教学方法。例如，在进行《小狗学叫》的导入时，我们可以利用数智资源，播放几种不同动物的叫声，引导学生对本文不会叫的小狗产生好奇，它为什么不会叫？它要和谁学叫？但当学习到预测这三种故事的结局和老师读的有什么不同时，需要在教师引导下进行文本分析，引导学生进行有根据性地预测。其次，数智的使用次数并不是无限制的，而是要根据教学内容进行合理设计。一节课的时间是有限的，教师在进行童话教学设计时，需要考虑童话课文的哪一部分结合数智才能发挥更好的功效，而不是漫无目的地赋能。例如在讲授《在牛肚子里旅行》时，故事的主人公之一红头经历了从牛嘴—第一个胃—第二个胃—牛嘴的惊险旅行，教师在讲解这次旅行时，可以出示牛的消化图，借助动画演示红头的惊险之旅。但在学习体会青头和红头对话的心情时，应采用传统的讲授法结合阅读指导法，引导学生理解主人公的不同心情变化。最后，数智赋能童话课堂需要持续评估和改进。结合传统的教学评价和数智化评价工具，对本节课的教学效果进行全面的评估。依据评估的结果，及时调整教学方法和数智赋能的环节，确保教学目标地有效实现和教学效果地有效性。

## 四、增强数据分析能力，关注数智评价过程和结果

在数智赋能的背景下进行童话教学评价，要充分利用数智技术提供的数据分析、实时监测、过程记录等功能，将评价的中心由原来的注重结果性评价转向注重过程评价和结果评价，最终落实到促进学生能力发展。既要对学生自学能力、学习积极性、学习兴趣等进行评价，也要对童话课堂中学生是否主动参与课堂、

积极交流、注意力集中等进行评价。

### （一）增强数据分析能力

增强数据分析能力指教师要注重对反馈数据进行深入的分析和挖掘。首先要明确数据分析的目标。要根据评价目标、维度等对学情、教学设计与实施、学生个性化发展等进行深入分析。其次，明确数据分析的内容。要对学生掌握知识的情况、能力发展水平和学习行为特征进行深入分析；对数智赋能童话教学设计和实施中的问题进行有效的反思和评估；针对学生个体差异，结合反馈数据制定个性化学习资源与指导；结合反馈数据对数智技术与童话教学设计的融合效果进行反思，深入探索数智赋能童话教学设计的路径。最后，数据的来源要涵盖多方面，包括课堂数据：互动频次、发言内容、小组合作表现、角色扮演等；作业数据：正确率、错误类型、修改痕迹、创新度、情感表达等；在线学习数据：微课观看时长、互动答题记录等；家庭教育数据：家长反馈评语、阅读时长等。教师要注重对数智平台的反馈数据中分析学生在童话学习中的语言表达、思维发展和情感表达等情况，切实提高数智赋能童话教学设计效果。

### （二）多元化评价方式，关注过程与结果

建立数智赋能评价机制，首先，要明确评价目标和维度。评价标准可以针对不同水平的学生制定，分为初、中、高三个标准。例如在《巨人的花园中》能够使用关键词完成故事情节梳理为初级标准；能够准确把握巨人心理变化为中级标准，能够生动、传神的演绎出巨人心理变化为高级标准。三级评价标准既能有效检测学生对课文的理解程度，还能促进学生审美能力的发展。其次，要结合评价目标和维度深入分析反馈数据。使用大数据和人工智能，能够对教学进行全过程的记录、整理和分析数据，帮助教师简化评价流程。例如，学习管理系统（LMS）能够收集学生的学习数据，分析学生学习行为，为个性化教学提供支持。此外，注重评价方式的多样化。《义务教育课程标准（2022版）》在学业质量检测中要求第二学段学生喜爱阅读童话、寓言等不同文体，在阅读中提取主要信息。为了落实这一要求，可以结合数智技术开展过程性评价，如收集学生的阅读记录卡、留存交流读书会的相关资料，便于对学生开展过程性评价和长期记录。教师要注意结合评价目标和维度对反馈数据进行深入分析，切实了解学生学习童话效果。最后，注意营造良好的评价环境。科学的评价机制既需要教师的开展，也需要学校、家长的配合，引导家长积极参与到评价中，对学生的全面发展有重要作用。

同时也要注意平衡技术理性与人文关怀，才能实现“以评促学、以评促教”的核心理念，发挥数智赋能童话教学设计的价值。

# 第四章 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的运用与评价

本研究依据数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的原则，选择三年级《在牛肚子里旅行》和四年级《海的女儿》进行数智赋能小学语文第二学段童话教学设计，凸显数智工具在不同童话课文中的不同作用。教学设计完成后邀请一线语文专家修改后呈现在下文中，为教师进行数智赋能小学语文第二学段童话教学设计提供参考。

## 一、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计流程

明晰数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的流程，能为之后的数智赋能小学语文第二学段童话教学设计案例提供一定的参考。本研究以数智赋能小学语文第二学段童话教学策略为导向，结合教学设计原则，在徐晶编制的教学设计流程图基础上，<sup>①</sup>设计出数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的流程。

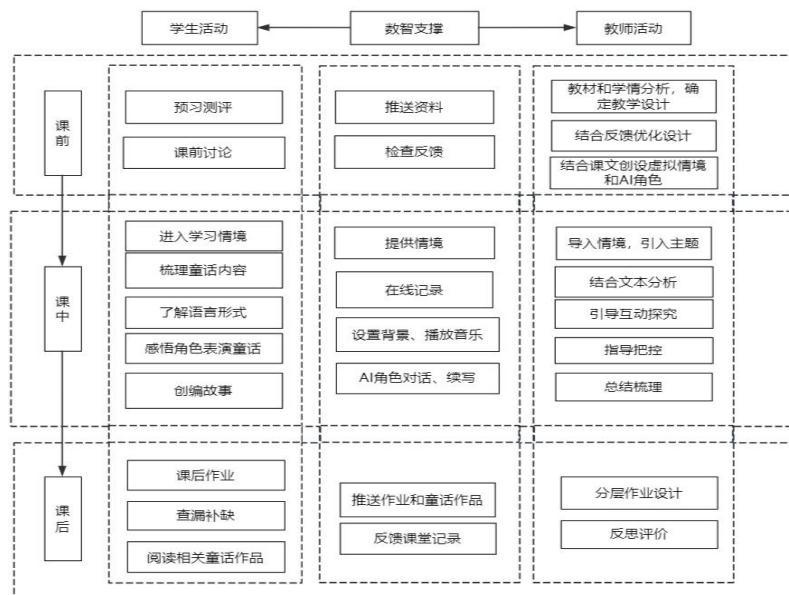


图 4-1 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计流程图

<sup>①</sup> 徐晶.人工智能背景下小学智慧课堂教学模式设计与实践研究[D].曲阜师范大学,2021.

## **(一) 设计理念：赋能于学生**

数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的理念是以学生为本。主要体现在以下几点：第一，数智赋能童话教学设计从理论上分析，属于现代信息技术与学科教学相融合的一种尝试，目的是为了促进学生的发展，变革传统的教学方式，促进教学的优化。从表面上看，赋能的是语文学科的童话教学，实际上赋能的最终目的是为了学生的发展，这契合了现代信息技术与课程整合理论的主要思想。第二，新课标中指出童话教学的目的是为了发展学生的想象力，促进学生语言表达、审美能力的提升，本质上也是围绕着学生展开设计的。第三，在童话教学中引入数智，是为了激发学生对语文、科学等学科的兴趣，最终引起学生主动探究数智技术，提高自己的数字素养，能更好地应对时代的发展，成为一名合格的数字公民。最后，数智赋能并非完全替代传统的童话教学方式，而是放大了童话课堂中学生的主体地位，为了让数智真正促进学生的发展，在赋能时要符合学生认知水平，凸显童话文体特征，促进学生多方面发展，才能真正体现赋能于学生。

## **(二) 课前：智能预学，优化童话教学设计**

第一步，制定教学设计。教学设计的制定要考虑以下几点：第一，教材分析。教材分析是确定教学设计的第一步。教师需要深入了解语文教材的编写特点和结构，了解本节课在教材中所处的位置和教学要求。分析教材能够帮助教师更好地把握教材特点和资源，将教材内容进行融合贯通，提高教学质量。第二，学情分析。确定教学目标是要考虑学生的年龄、认知发展水平、兴趣爱好等关键信息。只有深入了解学生的发展需要和特点才能设计出真正促进学生发展的童话教学设计。第三，课文分析。了解课文在教材中所处的位置，了解课文所处单元的单元要素和教学要求，了解课文的写作背景和教学重点、难点，才能确定本节童话课的教学目标。根据童话本身的特点，教师也可从语言美、形象美和内涵美三个维度来确定童话教学目标。<sup>①</sup>

第二步，推送预习测评。童话教学需要多种资源的支持，这需要教师在预习时为学生提供与童话课文相关的资源，便于学生了解童话故事背景。教师可以借助数智技术，建立起童话教学资源库，将与课文有关的作者介绍、写作背景以及课前练习题等发送给学生，为童话课堂中学生深入学习故事内容做好铺垫。同时，结合学生的学习水平和童话课文内容，制定预习单，利用数智平台推送给学生，学生接收预习任务后，完成预习测试题。针对自己在预习时的困惑，在课前利用

<sup>①</sup> 刘研. 审美视域下中段小学童话阅读教学研究[D]. 聊城:聊城大学,2022.

时间与其他学生展开讨论，对文章有基本了解。

第三步，优化教学设计。根据学生的预习测评和困惑，教师二次优化教学设计。二次优化教学设计能够提高教学的针对性和有效性，教师根据学生的预习反馈调整教学内容的难点、广度和深度，使童话教学设计更符合学生的实际水平和发展需要，帮助学生更好地掌握知识。

以三年级下册第五单元第16课《宇宙的另一边》为例，在课前预习时，教师设计的预习任务有以下几点：

- 1、认识“淌、秘”等6个绳子，会写“宇、宙”等12个生字，会写“宇宙、星空”等10个生字。
- 2、正确流利朗读课文，将宇宙这一边和那一边的事情画出后，完成表格。
- 3、展开想象，宇宙的那一边还会有什么？根据预设的句子进行仿写，锻炼学生的写作能力。
- 4、在预习中还有哪些疑问，写下来上课时一起探讨。针对此问题教师可以提前做好准备，了解学生对于这一课的疑问点和感兴趣的方向。

### （三）课中：三元交互，促进童话知识内化

课中是数智赋能童话教学设计的关键环节，利用数智技术创设童话情境，促进人机互动，形成“师-机-生”三元交互的教学主体，促进学生对童话知识的内化。

第一步情境导入：数智赋能小学语文第二学段童话教学设计中，要根据多方面因素，挑选合适的素材，创设符合课文内容的情境。挑选数智素材并不是毫无根据的，而是要根据教学内容、教学工具等进行选择。教学内容是挑选数智素材的主要依据之一，要根据童话课文的主要内容、学生的认知水平、兴趣要点和年龄特点选择合适的数智资源，为创设符合童话教学的情境做铺垫。教学工具关系到了挑选的数智素材是否能不受限制的展示。因此教师在选择数智素材时，不能一味的关注素材的趣味性和新颖性，更要关注到教学工具是否能够适合数智素材的展示，选择符合教学工具的数智素材。第二学段学生的想象力和情感体验逐渐丰富，使学生主动走入童话情境是第二学段童话教学的重要方式。<sup>①</sup>因此要注意创设情境的几个要点：第一，根据童话故事背景创设情境。教师要根据童话故事的背景，选择合适的数智素材，创设情境，才能帮助学生迅速进入故事之中，感受故事情节的发展。第二，合理设置情境任务。情境是为教学服务的，在情境中设置任务，指导学生在情境中完成多方面、纵向递进的任务，最终达到教学目标。

<sup>①</sup> 郑好.统编版小学语文学年段童话教学现状与对策研究[D].南宁:南宁师范大学,2021.

第三，注重学生主体地位。无论设置怎样的情境，都要注重学生的主体地位，引导学生参与到情境之中，积极表达自己的想法。第四。及时调整优化。提前创设的情境并不能完全契合学生和课堂，要根据学生的表现和教学效果进行及时地调整和优化，保证情境的生动和鲜活，才能展现童话教学本身的巨大活力。

第二步：互动探究。童话教学不仅需要结合数智创设情境，还需要在教师的引导下开展多样活动，引导学生在创设的情境中梳理童话内容、把握语言形式，在数智工具的辅助下开展表演童话的活动，在AI的互动中体会故事角色的心情。在课堂中实现师生、生生和人机的交互，促进学生对童话故事的理解和拓展。以三年级上册第三单元《那一定会很好》为例。《那一定会很好》讲述了一粒种子长成一颗大树，变成手推车、椅子，最后变成木地板的生命历程。这粒种子在一次次转变的过程中，经历了不同的生命体验，最后回到了原点，表达了“心怀美好，享受生命中每一段历程”的积极、乐观、坦然的人生态度。其中主人公的生命历程的学习可以借助示意图，展示相应的图片，帮助学生理解。但学生由于认知发展水平和生活经验不足，很难从生命历程中深入感受主人公坦然、乐观的人生态度。所以教师在进行这一环节的讲授时，可以借助AI创建相应的角色形象，并提前预设好主人公的心理活动，为学生讲解“自己在变成不同事物时的内心感受和最终变成木地板时的内心想法”，从而帮助学生更好地理解本文所蕴含的深刻道理。

第三步：总结梳理。教师在整个课堂中起到主导作用，把控人机互动的内容、时间和具体步骤。同时，根据学生的课堂表现和反馈信息，引导对课文的重难点进行梳理，总结课文背后的道理和角色形象，加深学生对课文的理解。

#### （四）课后：评价反馈，拓展延伸

第一步：注重评价反馈。在进行数智赋能小学语文第二学段童话教学后，要对生成的评价数据进行及时的分析，才能提高教学效果。对评价数据的分析并不是毫无标准的，首先，要根据评价内容进行数据分析，比如学生在课堂中回答问题的积极性、合理地续编童话故事、生动形象的角色扮演，以及在课后制作的童话手抄报、阅读记录卡等数据都可以作为分析的内容。其次，要注重评价的长期性。当前小学第二学段童话课堂中大多数通过口头评价、随堂测试和布置课后作业的方式进行，教师在课后仅根据上述信息难以对学生学习效果进行全面评价。但数智赋能童话评价的方式是多种多样的，可以将学生在童话课堂中的表现通过数智平台进行收集，建立属于学生自己的童话成长记录袋，以此反映学生在童话

学习中的发展和进步情况，使评价数据更加多元和全面。第三，注重评价主体多样化。除了我们所熟悉的教师评价、学生互评、家长评价等多种方式外，引入数智教学平台可以帮助教师高效便捷地对班级学生进行个性化评价，便于教师对学生个体发展的了解。课后根据平台反馈数据，调整教学环节，优化教学策略，进行总结性评价。

第二步：拓展延伸。围绕本节课童话的文体特征和出处，为学生推荐相关的童话作品。教师还可以借助数智教学平台建立专门的童话资源数据库。童话资源数据库的建立不仅可以为教师和学生提供丰富多样的童话学习资源，还能为教师提升童话教学设计提供教学案例。通过数据库借鉴优秀童话教学经验，丰富自己的童话教学。

## 二、《在牛肚子里旅行》教学设计案例

### （一）前期准备

#### 1. 教材分析

《在牛肚子里旅行》选自部编版小学语文三年级上册第三单元，第三单元的是童话单元，旨在引导学生“乘着想象的翅膀，有利神奇的童话王国，看花儿跳舞，听星星唱歌”，本单元的语文要素为感受童话丰富的想象，写作要素为试着自己编童话，写童话。本单元共编排四篇童话故事分别为《卖火柴的小女孩》《那一定会很好》《在牛肚子里旅行》《一块奶酪》。其中《在牛肚子里旅行》是一篇科普类型的童话，张之路作者在编写时将科学知识融入到了精彩的童话故事之中，通过描述蟋蟀“红头”在牛肚子的一次精彩旅行，让读者们了解了牛独特的消化系统。这篇文章主要讲述了蟋蟀“青头”和“红头”一起玩捉迷藏时，“红头”不小心被牛吞到了肚子里，在“青头”沉着冷静的安慰和指导下，顺利帮助“红头从牛肚子里逃了出来。文章通过拟人化的写作手法，把两只蟋蟀拟人化，赋予了他们人一样的语言、心情；通过丰富的想象，把蟋蟀在牛肚子里的消化过程当作一场旅行；通过曲折的故事情节，为读者展示了牛胃的构造，为学生展示了童话故事的生动和美妙。

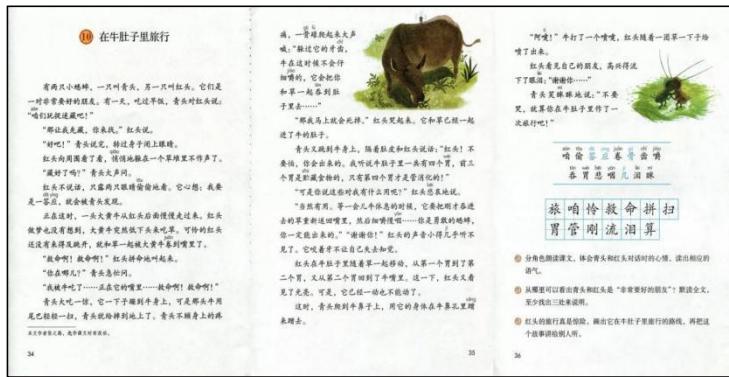


图 4-2 《在牛肚子里旅行》教材图

## 2. 学情分析

三年级学生已经有了学习童话的基础，同时他们对童话也有着浓厚的学习兴趣和丰富的想象力。在本节课的教学过程中，可以通过角色扮演的方式引导学生成为故事的主人公“红头”和“青头”，感受“红头”在牛肚子里惊险和“青头”在面对危险时的沉着冷静。三年级学生的思维处于具体运算阶段，但具有一定的抽象思维，能够借助关键词讲述“红头”的旅行路线，但很难通过课文中抽象的词语和情节在脑海中完成清晰的路线图。在完成“画出红头在牛肚子里的旅行路线”这一课后题时，可以借助数智资源和技术，绘制路线图，再引导学生根据自己的理解画出路线图。

## 3. 教学目标

- (1) 认识“咱、偷”等 10 个生字，读准“答、应”等三个多音字，会写“旅、咱”等 13 个生字，会写“旅行、要好”等 18 个词语。
- (2) 分角色朗读课文，体会青头和红头对话时的心情，读出相应的语气。
- (3) 分析课文，找出体现青头和红头是好朋友的语句，体会青头遇事沉着冷静、机智幽默的品质，感悟青头和红头之间相互团结的珍贵友谊。
- (4) 借助关键词句，理解红头在牛肚子里的旅行过程并画出它在牛肚子里旅行的路线图，能够根据路线图完整的复述故事。

## 4. 教学重难点

- (1) 教学重点：分角色朗读课文，体会青头和红头对话时的心情，读出相应的语气。
- (2) 教学难点：借助关键词句，理解红头在牛肚子里的旅行过程并画出它在牛肚子里旅行的路线图，能够根据路线图完整的复述故事。

## 5. 教学准备

(1) 教师结合学生课前反馈的预习单在课前继续优化教学设计（预习单设计见附录八）。

(2) 《在牛肚子里旅行》学习单，具体见图 4-3。

## 6. 教学课时

2 课时

### (二) 教学过程

#### 第一课时

##### 1. 谜语导入：

同学们，课前我们来猜个谜语：身穿褐色衣，头顶长触角，草丛堆里把歌唱，小孩用它来打仗。（打一昆虫）你知道是哪种昆虫吗？没错，就是蟋蟀（出示蟋蟀图片），今天我们让跟着他们一起走进童话世界。请同学们跟老师一起板书课题一《在牛肚子里旅行》。

读了题目，你有什么问题吗？预设学生回答：到底是谁在牛的肚子里旅行了？在牛肚子里怎么旅行呢？为什么会在牛肚子里旅行呢？结果怎么样？老师引导：接下来让我们带着问题一起走进今天的课文。

设计意图：通过谜语导入，引起学生对课文角色的兴趣。蟋蟀这种昆虫距离城市学生的生活比较遥远，虽然课文中也有蟋蟀的插图，但和现实中的形象有一定的出入，出示蟋蟀的图片，可以帮助学生对蟋蟀的昆虫形象有更加清晰的了解。其次，对课题进行解读，让学生带着问题学习，更有目标和收获。

##### 2. 初读课文、梳理脉络：

(1) 出示自读要求：请大家带着我们刚刚提出的问题，自由朗读课文，读准字音，读通句子，遇到难读的地方可以借助拼音多读几遍。

(2) 学生自读课文后，交流反馈，教师指导本课字词。

①出示田字格中的生字，指名学生朗读。引导学生采用多种方式识记、理解生字。教师相机提示：“齿、咽、吞、嚼、胃”这五个字都和吃东西有关，可以整组识记和理解。“嚼”是用“牙齿”咬，“咽”是把食物吃下去后，“吞”到“胃”里。

②交流多音字。本课有三个多音字。“答”“应”“骨”，要注意“答”和“骨”都读一声，“应”读轻声。出示多音字组词，帮助学生进行辨析：

答	dā (答应 滴答)	dá (回答 报答)
应	yīng (不应 应该)	yìng (供应 应和)
骨	gǔ (骨头 骨肉)	gū (一骨碌 花骨朵儿)

③交流易错读音：“咱”字是平舌音，“齿”是翘舌音，“细嚼慢咽”中“咽”是第四声，引导学生用手摸着喉结，感受咽字，进而理解“细嚼慢咽”的意思。

④交流难懂的词语：“一骨碌”是怎样的动作？“作声”是什么意思？“蹭来蹭去”是怎样的？

⑤进行识字游戏，了解学生掌握字词情况。

指导学生读一读“作声”所在的句子，“红头向周围看了看，悄悄地躲在一个草堆里不作声了”这里青头和红头是在捉迷藏，联系生活实际，在捉迷藏时会躲好，不发出声音，所以这里的“作声”就是发出声音的意思。

出示“一骨碌”和“蹭来蹭去”所在的句子，学生朗读，读后指名学生结合文中解释“一骨碌”是很快的一转身爬了起来。指名让学生做一做“蹭”这个动作，观察怎样的动作才能是“蹭”。

(3) 学生齐读课文，边读边思考，按照事情的发展顺序，可以给文章划分成几部分？明确：1-6自然段 青头和红头一起玩捉迷藏  
7-19自然段 红头在牛肚子里旅行  
20-21自然段 红头被牛嘴喷出，脱离危险。

并引导学生交流初读感受，你觉得这是一场什么样的旅行？（惊心动魄、惊险、可怕）

设计意图：借助写字视频可以帮助学生更清晰的理解书写笔顺和易读错的生字词，同时梳理文章主要内容，为下文厘清红头在牛肚子里的路线图做铺垫。

### 3.再读课文、厘清路线图：

(1) 请同学们默读课文，小组讨论：红头怎么会到牛肚子里旅行呢？预设：红头在和青头玩捉迷藏时，躲到了草堆里，被大黄牛吃到肚子里去了。

(2) 过渡：那红头在牛肚子里到底经历了哪些路程呢？请大家自由的朗读7-19自然段，边读边画出表示红头在牛肚子里位置的词语。教师在学生自学时进行相机指导，避免遗漏。

(2) 学生圈画后，全班交流，共同梳理出红头的旅行路线，学生根据梳理的路线查漏补缺。路线为：牛嘴里—第一个胃—第二个胃—牛嘴（被喷出来）。

(3) 在学生梳理总结完路线图后，教师播放红头在牛肚子里的路线图，并邀请学生看着路线图完成学习单中任务一的填空内容。（见图4-5《在牛肚子里旅行》

学习单)

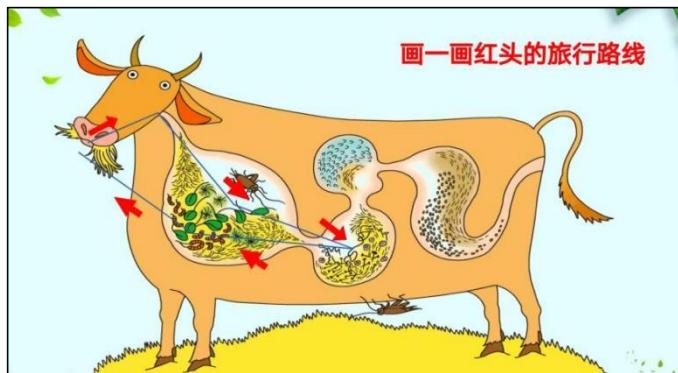


图 4-3 红头在牛肚子里路线图

(4) 学生根据路线图和填空内容自己复述红头的旅行过程，教师和学生根据评价标准对学生的讲述进行评价。

(5) 播放牛消化视频，了解“反刍”。红头被卷进牛肚子里但却没有生命危险是因为牛的反刍。牛有四个胃，前三个胃用来贮藏粮食，最后一个胃用来消化。牛在进食一段时间后会将半消化的食物从胃里返到嘴里再次咀嚼。

设计意图：借助动图可以帮助学生更好的了解红头在牛肚子里的位置路线，通过填空的方式，为学生复述红头旅行路线提供支架。介绍反刍的生理知识，不仅能帮助学生清晰的理解课文，还能拓展学生的知识面。

#### 4.小结

这节课我们梳理了红头在牛肚子里旅行的路线图，感受到了红头旅行的惊险还知道了牛“反刍”的生理知识。红头被大黄牛吃进肚子里时，心情是怎样的？他的好朋友青头又采取了哪些措施，这些问题我们下节课一起来探讨。

### 第二课时

#### 1.复习导入：

同学们，上节课我们学习了本节课的生字词，初读课文了解了主要内容，梳理了红头在牛肚子里旅行的路线图。这节课让我们（出示蟋蟀图片）走进课文，一起看看“青头”和“红头”到底经历了怎样的旅行呢？让我们一起走进今天的课文。

#### 2.紧扣心情，练习朗读

(1) 当红头被吞进牛肚子里时，红头和青头心情都很着急，他们都说了些什么呢？请你画出8-16段中红头被吞进牛肚子里后与青头说的话，思考该用什么样

的语气和心情才能读好对话。

(2) “救命啊！救命啊！”红头拼命的大叫起来，这是红头的心情是怎样的？（着急、害怕）。看到红头被卷进牛肚子里，青头干了什么？心情又是怎样的？“青头不顾身上的疼痛，一骨碌爬起来大喊.....”表现出青头的着急、勇敢。那怎么能读出红头的害怕和着急，青头的着急和勇敢呢？抓住“救命啊”以及后面的两个感叹号。同时要读的响亮，才能读出“拼命”的感觉。抓住青头“大吃一惊”“不顾身上的疼痛”“一骨碌”爬到牛身上又摔倒的一系列动词，读出青头的着急和勇敢。

教师提示：抓住语句中的关键词能够更好地把握角色的感情。文中还有一些没关键词的对话，我们又该如何把握角色的心情？

(3) 出示句子“红头！不要怕，你会出来的。”“当然有用.....你是勇敢的蟋蟀，你一定能出来的。”这时我们可以通过关键词发现红头的心情已经从害怕变成了悲哀，那青头是怎样的？（冷静、智慧），把自己想象成青头，此时此刻自己的好朋友面临危险，就能读出其中的味道了。

教师提示：带入角色当中，不仅能抓住角色此刻的心情更能读出其中的味道。

(4) 青头用自己的身体在牛鼻口里蹭来蹭去，牛打了一个喷嚏，终于红头得救了，这时，出示句子“青头笑眯眯地说你当作你在牛肚子里作了一次旅行吧”这里青头为什么说做了一次旅行？从中你感受到青头怎样的性格特点？(幽默、高兴)

(5) 接下来请大家分角色朗读对话，抓住心情，甚至可以配合动作，老师这里有角色卡，一会我们进行展示。（教师播放音乐，出示背景图进行情景渲染）

设计意图：不直接告诉学生角色在不同状态下的心情，而是引导学生通过抓关键词和带入角色的方式感受青头和红头在不同状态下的心情变化，并通过角色扮演的方式让学生加深印象。

### 3.感悟友谊，总结全文

(1) 青头和红头是多么要好的朋友啊，刚刚我们分析了青头和红头在不同状态下的心情变化，接下来请你至少画出三处体现红头和青头是要好朋友的句子，完成学习单。

(2) 学生分享。当红头被卷进牛肚子里时，青头不顾危险和疼痛安慰红头；当红头在牛肚子快失去知觉时，青头蹭牛鼻子帮助红头脱离危险；当红头得救留下眼泪时，青头笑眯眯地安慰红头。

(3) 联系学生生活实际，说一说自己的理解和感受。教师指导，当好朋友遇

到危险时，要给予鼓励和帮助，运用智慧战胜困难。

(4) 介绍创建的 AI 红头角色，引导学生和红头进行对话，回顾课文主要情节，感悟红头和青头的真挚友谊。



图 4-4 与 AI 红头对话展示图

(4) 教师总结：这节课我们跟着红头和青头一起进行了一场惊险又奇妙的旅行，感受到了红头和青头不同的角色特点，体会到了彼此深刻的友谊。

设计意图：学生在上一个环节分析了角色的心情，在此基础上通过表格的形式让学生写出体现青头和红头友谊的句子和感悟，既练习了学生提炼文章情感的能力，又锻炼了学生的写作能力。

#### 4.课后作业

基础性作业：画出红头在牛肚子里的旅行路线图，并把这个故事录成小视频。

拓展性作业：从青头、大黄牛、小草中任选一个视角，写一写今天的故事。

设计意图：针对不同层次的学生，设计分层作业，锻炼学生的逻辑思维和语言运用能力。有能力的学生通过切换视角进行写作，锻炼学生的思维和写作能力。

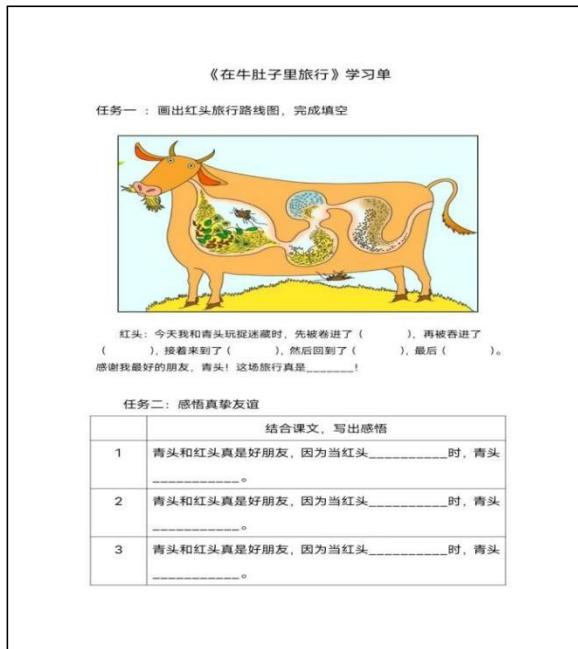


图 4-5 《在牛肚子里旅行》学习单

### (三) 评价反馈, 拓展延伸

- 1.对学生复述红头的旅行过程的评价: 学生能够借助路线图, 完整的说出旅行的主要过程、恰当使用连接词、表达流利。
- 2.对学生分角色朗读青头和红头对话时评价: 初级: 语言表达流利、添加动作、在不同对话时表达出不同感情。中级: 能够流利的、有感情的朗读出青头和红头在不同状态下的不同感情。高级: 在朗读时可以加入动作, 更加形象。
- 3.关于作业的课后拓展: 学生录制的精彩视频可以展示给全班学生。
- 4.关于童话故事相关推荐: 《牙齿大街的新鲜事》(科学童话) 《霹雳贝贝》(张之路代表作)。

## 三、《海的女儿》教学设计案例

### (一) 前期准备

#### 1.教材分析

《海的女儿》选自部编版小学语文四年级下册第八单元, 本单元的收集了《宝葫芦的秘密(节选)》《巨人的花园》《海的女儿》三篇中外童话故事, 旨在通过“奇妙的童话, 点燃缤纷的焰火, 照亮我们五彩的梦”, 本单元的语文要素为感受童话的奇妙, 体会人物真善美的形象。写作要素为按自己的想法新编故事。

《海的女儿》作为教材的最后一篇课文，是一篇略读课文，选自安徒生童话《海的女儿》开头部分。课文主要介绍了海底宫殿的神奇以及人物与众不同的特点，重点描写了最小的人鱼公主渴望十五岁能够浮出海面的迫切心情。这篇童话故事篇幅较长，在教学中要抓住文章的人物美、环境美、结尾美等几个特点，帮助学生在反复阅读中展开想象，享受童话故事的美好，感受其魅力所在。



图 4-6 《在海的女儿》部分教材图

## 2.学情分析

四年级学生已经具备了一定的阅读能力和理解能力，能够较好的理解故事情节和人物性格。四年级学生也具备了学习童话的基础，在三年级时已经学习了选自安徒生童话的另一篇童话故事《卖火柴的小女孩》，从《总也倒不了的老屋》等童话故事中学习了预测故事的方法。《海的女儿》选自安徒生童话的开头部分，在教学中可以引导学生用学到的预测方法讲讲后面可能会发生的故事。同时《海的女儿》带有奇幻神秘的元素，语言优美，能够吸引学生的注意力，引起学生的学习兴趣。但对于文章中脱离现实的描写，比如“用珊瑚砌成的墙”“琥珀做成的窗子”“黑色蚌壳做成的屋顶”等，可以借助数智素材，帮助学生展开想象，感受海底世界的奇特和华丽。

## 3.教学目标

- (1) 认知矢、殿等 7 个生字。
- (2) 用较快的速度默读课文，梳理课文的内容，抓住关键语句，感受童话故事的神奇，再和同学交流最小的公主给你留下的印象。
- (3) 完整地读读故事，体会课文中人鱼公主的性格特点，体会人物真善美的形象。

## 4.教学重难点

- (1) 教学重点：用较快的速度默读课文，梳理课文的内容，抓住关键语句，

感受童话故事的神奇，再和同学交流最小的公主给你留下的印象。

(2) 教学难点：完整地读读故事，体会课文中小人鱼的性格特点，体会人物真善美的形象。

## 5.教学准备

(1) 教师结合学生课前反馈的预习单进行优化教学设计（预习单设计见附录八）。

(2) 多媒体课件

## 6.教学课时

1课时

### (二) 教学过程

#### 1.关照主题、导入新课

(1) 同学们，这个单元我们学习《宝葫芦里的秘密（节选）》《巨人的王国》。童话的世界缤纷多彩，里面不管是植物还是动物，都有生命、有感情，今天我们将要学习本单元的最后一篇课文《海的女儿》。

(2) 出示美人鱼铜像的图片。在丹麦的哥本哈根入海处，有一座铜像，她没有脚，只有一条鱼尾，正在望着大海方向。大家看，她就是我们课文的主角，最小的人鱼公主。丹麦人民用这种方式来纪念安徒生。说起安徒生，大家一定非常了解，我们在三年级时曾经学过他的《卖火柴的小女孩》，谁能来说说你对他的了解？他笔下的童话故事给你留下了什么样的印象？

(3) 今天我们再一次走进他打造的童话世界。板书课题《海的女儿》

设计意图：坚持单元整体教学时统编教材的重要理念。《海的女儿》不仅是教材的最后一篇课文，更是本单元的最后一篇课文，从单元整体的角度进行教学，能够帮助学生对本单元童话世界建立起逻辑上的联系。其次，从安徒生童话说起，在回忆三年级课文的基础上，调动学生已有的阅读经验，了解作者，为下文的学习做好铺垫。

#### 2.借助提示、梳理文章脉络

(1) 自由朗读课文，遇到难懂的句子多读几遍。重点指导：“矢”是翘舌音，并和“失”进行区分；“呢”是鼻音，和“呢”进行区分；“瞥”读一声。

(2) 借助学习提示第一句话，知道这篇课文是《海的女儿》开头部分。

(3) 借助学习提示第二句话，梳理课文的主要内容。回顾本册书的第六单元所学习的阅读方法，引导学生使用阅读方法用较快的速度默读课文。同时出示自学提示：将相似的自然段归到一部分，试着把课文分成四部分并概括出主要内容。

- ① 1-2 自然段：奇异的海底世界，主要介绍了海底宫殿
- ② 3-6 自然段：海底人鱼公主的生活，主要描写了公主们布置自己的花坛
- ③ 7-10 自然段：最小的公主向往人类世界，但要满十五岁才能浮到水面上
- ④ 11 自然段：公主可以浮到水面上去了

设计意图：通过借助学习提示，帮助学生梳理课文的主要内容，同时回顾所学习的阅读方法，在复习旧知的基础上进行运用，组织学生用较快的速度默读课文，整体上感知文章脉络。

### 3.品味语言、知奇妙、感形象

(1) 出示自学提示：自主阅读课文，对比现实世界，将自己感觉奇妙的地方画下来。小组讨论，归纳整理。

(2) 1-2 自然段聚焦海底宫殿奇妙。出示填空“海里最深的地方有一座海王的宫殿。它的墙（ ），尖顶的高窗子（ ），屋顶上（ ）……每一个蚌壳里面都含有亮晶晶的珍珠。”出示珊瑚、琥珀、珍珠的图片，帮助学生想象海底宫殿的形象（富丽堂皇）。“蚌壳还能随着水的流动自动开合”引导学生用手模拟蚌壳的开合，感受海底宫殿的趣味性。

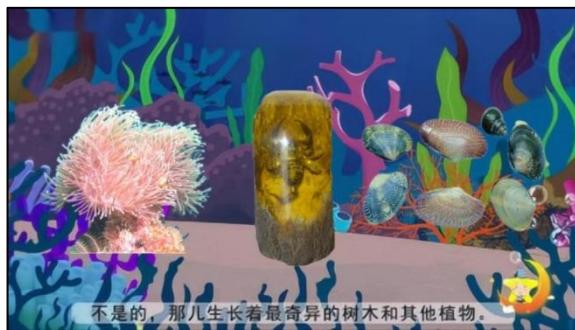


图 4-7 制作海底宫殿材料展示图

(3) 聚焦海底植物的奇妙。出示句子“火红和深蓝色的树木”“树上的果子像黄金，花朵开的像燃烧着的火”“玫瑰花那样红的垂柳”“蓝色的沙底”。出示制作好的 VR 视频，抓住颜色，感受花园的绚丽多彩。同时，引导学生结合生活实际进行对比，突出童话世界的奇妙。



图 4-8 海底植物 VR 视频展示图

(4) 聚焦公主生活的奇妙：引导学生总结“公主们可以让鱼儿到自己的手里吃东西，去花园赏花，随意布置自己的小花坛。”

(5) 就在这样一个到处充满了绚丽色彩、又带有一丝神秘气息的海底宫殿中生活的小公主，给你留下了怎样的印象？出示图片并结合文中句子“皮肤光滑柔嫩，像玫瑰的花瓣”“眼睛是蔚蓝色，像最深的湖水”。（美丽、漂亮、神奇）

(6) 文中却说她是一个古怪的孩子，请你默读 7-10 自然段，找找最小的公主古怪在哪里？

①爱听人类的故事：这里采用对比的手法让我们感受到了她对人类世界、花香、鸟鸣、绿树的向往。

②最渴望满十五岁：因为对人类世界的向往，想要快点到十五岁，她在等啊等啊。

③最向往人类世界：很多个夜晚，她都在海底凝望人类的世界。

设计意图：借助学习提示，引导学生带着目的学习，以学生交流作为主线，辅之以教师点拨，有利于培养学生自主学习能力。借助数智图片并结合生活实际，帮助学生感受海底世界奇妙。抓住关键词，体会人物形象。

#### 4. 预测故事，拓展阅读

(1) 小美人鱼如此渴望人类的世界，大家猜猜她最后实现心愿了吗？如果实现了心愿，它会在人类世界经历什么呢？小组讨论，全班交流。

(2) 创建小美人鱼的 AI 人物角色，学生和其进行对话，同时通过 AI 的小美人鱼为学生讲述故事后续的大致内容。引导学生课下完整阅读《海的女儿》。



图 4-9 与 AI 小美人鱼对话展示图

(3) 推荐安徒生的其他作品，如《皇帝的新装》《丑小鸭》等。

设计意图：本环节不仅复习了三年级学习到的预测方法，还通过创建的 AI 角色激发了学生阅读完整故事的兴趣。推荐安徒生的其他作品，丰富了学生对童话的知识储备，更引导学生走向更广阔的童话世界。

## 5.课后作业

- (1) 想一想小美人鱼到了人类世界还会发生什么故事，把你的想法写下来。
- (2) 运用本课的学习方法阅读安徒生的其他童话故事。

### (三) 评价反馈，课后拓展

1.对学生抓住关键词感受海底世界奇妙和人物角色特点的评价：学生能够抓住关键词感受海底世界的奇妙，体会小美人鱼的渴望。学生能够在此基础上拓展延伸，丰富海底植物。

2.对学生结合故事情节预测的评价：结合故事结局进行预测；结合 AI 小美人鱼的对话，合理地预测后续发生的故事情节。结合自己的实际生活对小美人鱼到人类世界后发生的故事进行预测。

3.课后拓展：推荐安徒生的其他作品，如《皇帝的新装》《丑小鸭》等。

## 四、数智赋能小学语文第二学段童话教学设计效果评价

为了了解第二学段学生和教师对数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的评价和意见，本研究进行了两次访谈。通过一次访谈收集授课教师和学生对数智

赋能《在牛肚子里旅行》和《海的女儿》教学设计的评价。结合一次访谈和二次访谈，了解数智赋能童话教学设计有效性。

## （一）一次访谈

在进行数智赋能《在牛肚子里旅行》和《海的女儿》教学设计后，本研究邀请实习学校的教学副校长为教学设计提出修改意见，根据反馈意见再次完善后，形成《在牛肚子里旅行》和《海的女儿》教学设计完整稿。邀请实习学校的四位老师按照修改完善后的教学设计进行教学，课后对授课教师和学生进行访谈，根据访谈结果进行反思。

### 1. 学生评价

在进行数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的班级中，随机抽取了5名三年级学生、5名四年级学生进行访谈，为保护学生隐私，本研究以字母S开头、用数字命名的方式对访谈学生进行标识，S1-S5表示三年级学生，S6-S10表示四年级学生，访谈提纲见附录五，访谈结果整理如下：

问题1：在本次童话课堂学习中，给你留下了什么深刻印象？为什么？

S2、S4学生：“我们在画在牛肚子里旅行的路线图时，老师播放的动画非常清楚地展示了红头的旅游路线图，所以自己在学习单上画的很容易。”

S3学生：“能够和红头进行对话，红头自己给我们讲在牛肚子里的旅行过程，特别精彩，这个让我觉得印象深刻。”

S6学生：“我通过VR视频看到了海底植物具体长什么样子，色彩非常丰富，让我记忆深刻。”

问题2：通过这节童话课的学习，你有哪些收获？

S1、S5学生：“通过视频知道了反刍的生理知识，让我们对大自然中的动物有了更多的了解。”

S7、S8学生：“我在课堂上通过和AI小美人鱼对话知道了这个故事的大概内容，对海的女儿这个故事很感兴趣，回家后要完整的读一读。”

问题3：你期待以后有更多机会上这种类型的课程吗？

S2、S3学生：“期待，我不仅学习了课文，还能在课堂上和故事角色进行对话，而且老师展示的海底世界太好看了。”

S7、S10学生：“这节课老师展示的图片非常丰富，帮助我们对海底宫殿和海底世界进行想象，而且还能和小美人鱼进行对话，我期待下次课。”

问题4：你认为本次童话课堂还有哪些需要改进的地方？

S7 学生：“这节课留给我们记课堂笔记的时间比较少，希望下次可以多留一些时间记课堂笔记。”

## 2. 授课教师评价

为保护教师个人隐私，本研究以字母 T 开头、按数字顺序对授课教师进行标识，其中 T1、T2 表示三年级授课教师，T3、T4 表示四年级授课教师，访谈提纲见附录六，将访谈结果汇总会整理如下：

表 4-1 授课教师一次访谈记录表

访谈教师	访谈具体内容
T1 教师	这篇教学设计包含课前预习单，通过数智平台的反馈充分了解学生的预习情况，再次调整教学重难点，使教学更有针对性。教学环节流畅，在难点部分使用数智帮助学生领略童话世界的丰富和奇妙，有效达到童话教学目标。
T2 教师	该教学设计结构严谨，深入考虑了三年级学生的认知特点。数智技术的操作也很容易，借助数智不仅让学生深入了解红头的路线图，还把红头带到课堂中，学生和故事角色进行对话，更加深刻地体验红头和青头之间的深刻友谊，教学时间把握很到位。希望该领域的教学案例逐渐丰富，供教师们参考学习。
T3 教师	《海的女儿》这篇文章不仅篇幅长，而且和学生的实际生活相差甚远，借助数智可以有效地帮助学生体会海底宫殿的富丽辉煌和海底植物的神奇之处，更能突出童话文体奇幻的特征。这节课有效地提高了学生的注意力和兴趣，让更多的学生参与到童话学习中来，提供的数智资源和技术也符合四年级学生的认知特点。
T4 教师	该教学设计使用了现代化信息技术，通过数智资源和技术为学生打造一个沉浸式的童话学习课堂，让学生身临其境般感受海底世界的奇妙，能够更好地展现童话的神奇，也为童话教学添加了一些色彩。课后数智平台及时推送评价数据，为教师深入分析学生掌握知识情况提供参考，相信这节课也会给学生留下深刻印象。

通过访谈可以看出：教师们普遍认为数智资源赋能小学语文第二学段童话教学设计是合理的，同时借助数智为学生打造一个身临其境的童话场景，增加学生与故事角色的对话，不仅能够帮助学生更好地梳理故事的情节，还能帮助他们感悟故事中人物的内心和形象。数智赋能童话教学设计也提高了学生在课堂中的地

位。通过和学生互动、和教师互动、和故事中的角色互动，多主体互动带给学生丰富的情感体验。

## （二）二次访谈

在一次访谈的基础上，为了了解该教学设计是否有效改善了当前数智赋能小学语文第二学段童话教学设计中存在的问题，本研究结合存在问题设计二次访谈提纲，访谈提纲见附录七，对实习学校四位授课教师进行二次访谈，访谈结果整理如下：

表 4-2 授课教师二次访谈记录表

访谈问题	访谈具体内容
问题一：您认为数智赋能童话教学设计是否有效？课堂时间分配是否合理？	T1、T2 教师：“在时间分配上是合理的，分为两个课时，每个课时都有对应的重难点，而且将大篇幅的时间用在了解决重难点上。这篇课文是一篇科普性质的童话，通过课前预习和课上观看视频不仅让学生了解了牛消化系统的构造，通过动画把路线生动化、具象化，符合三年级学生认知发展水平，突出了童话的文体特征。” T3、T4 教师：“内容设计贴合四年级学生的认知特点，播放 VR 视频帮助学生深入体会海底世界的美丽，展示 AI 美人鱼形象凸显童话世界的神奇，这都体现了童话的文体特征。在时间分配上可能会有些紧凑，如果想要最后的对话效果发挥更大作用，可以拆分成两个课时，第二课时感受人物的真善美、与 AI 小美人鱼对话预测故事情节、引入海的女儿整本书阅读，以确保教学环节能够有效达成。”

由上述教师访谈内容整理可知，数智赋能童话教学设计贴合学生的认知发展水平，突出了童话的文体特征。对于数智工具和传统教学方法的使用上做到了合理使用，有效解决了未突出童话文体特征的问题。

表 4-3 授课教师二次访谈记录表

访谈问题	访谈具体内容
问题二：您认为数智赋能童话教学设计是否有效调动了学生的积极性？具体表现如何？	T1 教师：“学生的课堂参与度比之前提高很多，尤其班里比较害羞的孩子，也积极参与到与 AI 人物的对话中，对红头的旅行路线有了清楚的认识。” T2 教师：“学生将青头和红头的角色形象体会比较深刻，课后作业完成情况比较好，这一单元的习作是让学生自己编童话，不少同学可以将课文中体会到的角色形象化用到习作的角色中，能够学以致用。” T3、T4 教师：“使用数智工具很大程度提高了学生的积极性，班级里一些内向的孩子也举手发言，尤其在感受海底世界的美丽时，观察到孩子们的注意力特别地集中，愿意提出问题，课后检查学生的学习单，不少学生展开想象，在预测小美人鱼的后续故事时加入生动细节，引人入胜。”
	结合上述教师访谈资料，分析整理得出数智赋能童话教学设计调动了下学生的积极性，学生在上课时积极参与到课堂中，课堂氛围活跃。

表 4-4 授课教师二次访谈记录表

访谈问题	访谈具体内容
问题三：您认为数智赋能童话教学设计对教师是否有技术挑战性？	T1、T2 教师：“通过这次尝试发现并不难，使用熟练后可以帮助自己减轻工作负担，节省的时间可以用来思考和设计更贴合学生实际的教学内容，之后也会探索一些其他的数智工具。” T3 教师：“有一定难度，但可以通过自己学习克服，刚开始利用智慧课堂和人工智能等工具比较困难，而且只是简单的利用他们生成内容、记录学生课堂表现等，更多的是老师和机器之间的接触，现在结合教学内容把工具运用到课堂中，引导学生接触数智工具，也在不知不觉中促进对工具的深层次挖掘。” T4 教师：“通过多次操作练习和培训，自己对数智技术的开发深度和使用熟练度有了很大的提升。现在在学习希沃白板的新功能，探索数智赋能教学的更多可能性。”
	对上述资料分析可知，通过本次数智赋能童话教学设计的尝试，不少教师对

今后工作中数智技术与语文学科的融合有了极大信心，愿意不断尝试使用数智技术，提高自身对数智技术的操作能力。

综上所述，本研究对数智赋能童话教学设计进行了大量的研究和思考，将教学设计案例实施后，分析一次访谈和二次访谈结果，发现结合本研究的优化策略和设计流程，有效解决了教学设计内容价值偏离、童话文体特征弱化、工具应用简单化等问题，切实促进了数智与童话教学设计的深度融合，提高了学生对童话的学习兴趣，增强了教师对数智资源和技术以及反馈数据的应用和分析能力。

### （三）教学设计反思

由于自身的能力有限，在进行数智赋能小语文第二学段童话教学设计时难免存在一些问题，现对《在牛肚子里旅行》和《海的女儿》教学设计案例进行反思。

第一，对教学目标设计的反思。在检验教学目标的效果方面，缺乏具体的方法来衡量教学目标的达成度，所以目标达成度可能存在一定偏差。第二，对教学过程设计的反思。在《海的女儿》教学过程中引入AI和学生对话的过程中，已经接近下课时间，导致这个环节没有较好的展开，反映出时间管理问题。以上问题都侧面反映出对教学内容组织形式过多，导致无法在有限的教学时间内有效完成教学任务。第三，对教学评价设计的反思。目前教学评价要求主体、形式等要做到多元化，由于身份限制，本研究的教学评价涉及到了教师和学生，评价形式以学生课堂表现和课后作业为主，形式较为单一。

### （四）教学设计的改进措施

针对教学案例中存在的问题，提出改进措施。第一，对教学目标的改进。利用数智平台对学生学习童话的整个过程进行资料的收集，形成过程性评价。同时，收集学生关于童话单元的学习成绩，形成结果性评价。从过程性评价和结果性评价两个方面对目标的达成度进行全面的分析。第二，对教学过程设计的改进。《海的女儿》可以拆成两个课时来进行教学，第一课时学习字词、梳理文章脉络、感受海底世界的奇妙；第二课时感受人物的真善美、与AI小美人鱼对话预测故事情节、引入海的女儿整本书阅读，以确保教学环节能够有效达成。第三，对教学评价设计的改进。可以引导家长参与到对学生作业的评价中，比如“画出红头在牛肚子里的旅行路线图，并把这个故事录成小视频”可以让家长对学生的这次作业说一说自己的看法，同时在年级中举办“讲好童话故事”主题活动，真正做到了评价主体、形式多元化。教师可以结合教学目标和本班学生的实际情况对反馈数

据进行深入分析，关注个体差异，真正让每一个学生都能在童话教学中发展自己的想象力和创造力。

## 结语

随着大数据时代的到来以及人工智能的崛起，“数智”逐渐成为当下社会发展的必然趋势。教育在新时代也有了新的使命，数智赋能课堂教学已经成为当代教育发展的重要趋势。数智赋能小学第二学段语文童话教学设计，有利于在潜移默化的引导中向学生渗透数字意识，能够更早地接触人工智能、大数据等现代化的信息技术手段，提高学生对数字信息的获取、分析、应用和创造能力，更好地发展学生的批判性思维、创造性思维和问题解决能力，为未来的学习和生活做准备。

本研究将数智赋能小学语文第二学段童话教学设计，调查分析了 G 小学第二学段童话教学中数智赋能的现状，通过课堂观察和访谈，发现目前的数智赋能小学语文童话课堂主要存在四个问题，包括：数智应用偏离教学目标，童话文体特征弱化；过度依赖数智挤压有效教学时间；数智赋能童话内容价值偏离；数智赋能评价效果不明显，工具应用简单化。在对数智赋能小学语文第二学段教学设计问题进行原因分析后，提出数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的优化策略，包括：契合认知规律，提升数智应用适切性；培育数智主动意识，拓展数智应用；注重数智安全，平衡使用数智工具；增强数据分析能力，关注数智评价过程与结果。最后选择三年级上册《在牛肚子里旅行》和四年级下册《海的女儿》进行教学设计，这些案例旨在为第二学段语文教师提供参考和借鉴，帮助教师更好地开展数智赋能童话教学设计，以达到提高童话教学效果、最大限度引导学生感受童话魅力的目的。

由于研究者经验不足且能力方面有所局限，导致本研究仍然存在诸多不足。一是对数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的现状调查上，访谈和课堂观察仅局限于所调查的学校，收集的数据受到了地区的限制，导致研究结果的代表性受到一定的影响。二是数智赋能童话教学目前仍在尝试阶段，需要投入相应的人力、物力和技术支持。同时数智技术中的比如 AI、VR 等与童话教学结合中仍需要进一步的优化。为保证本研究提出的建议切实可行，今后研究者将继续在该领域进行研究，以丰富数智赋能小学语文第二学段童话教学设计研究。

# 参考文献

## 著作类

- [1] 洪汛涛.童话学讲稿[M].合肥:安徽少年儿童出版社,1986.
- [2] 王泉根.现代中国儿童文学主潮[M].重庆:重庆出版社,2000.
- [3] 李吉林:小学语文情境教学—李吉林与青年教师的谈话[M].北京:人民教育出版社,2003.
- [4] [美]莱斯利等主编, 高文等译.教育中的建构主义[M].上海:华东师范大学出版社, 2002:1.
- [5] 彭漪涟.逻辑学大辞典[M].上海:上海辞书出版社,2004.
- [6] 陈伯吹.儿童文学简论[M].武汉:长江文艺出版社,1982.
- [7] 刘淑杰.教育研究方法[M].北京:北京大学出版社,2016.
- [8] 陈向明.质的研究方法与社会科学研究[M].教育科学出版社,2000.

## 期刊类

- [1] 俞悦.与奇美同行:打卡迷人的童话王国——四年级下册第八单元教学整体设计[J].语文建设,2021(10):31-33.
- [2] 教育部关于印发《教育信息化2.0行动计划》的通知[J].中华人民共和国教育部公报,2018(4):118-125.
- [3] 荆鹏,吕立杰.数智时代科学教育变革:形态向度、风险隐忧与纾解路径[J].中国电化教育,2025(01):62-71+92.
- [4] 温儒敏.“部编本”语文教材的编写理念、特色与使用建议[J].课程·教材·教法,2016(11):3-11.
- [5] 魏文松.我国推进教育数字化的内涵阐述、实践探索与发展路径[J].现代教育管理,2024(12):98-107.
- [6] 刘卫国.现代化、信息化、数字化、智能化及其相互关系[J].中国铁路,2011(01):83-86.
- [7] 王秉.何为数智:数智概念的多重含义研究[J].情报杂志,2023(07):71-76.
- [8] 张静.数智化赋能教育高质量发展的限度与路径[J].黑龙江高教研究,2025(02):17-22.

- [9] 孙新波,苏钟海.数据赋能驱动制造业企业实现敏捷制造案例研究[J].管理科学,2018(05):117-130.
- [10] 陈海贝,卓翔芝.数字赋能研究综述[J].图书馆论坛,2019(06):53-60+132.
- [11] 何克抗.信息技术与课程深层次整合的理论与方法[J].电化教育研究,2005(01):7-15.
- [12] 韦恩·霍姆斯,孙梦,袁莉.人工智能与教育:本质探析和未来挑战[J].中国教育信息化,2023(2):16-26.
- [13] 陈国青,任明,卫强,等.数智赋能:信息系统研究的新跃迁[J].管理世界,2022(01):180-196.
- [14] 储节旺,吴蓉,李振延.数智赋能的创新生态系统构成及运行机制研究[J].情报理论与实践,2023(03):1-8.
- [15] 郑思思,陈卫东,徐铷忆,等.数智融合:数据驱动下教与学的演进与未来趋向——兼论图形化数据智能赋能教育的新形态[J].远程教育杂志,2020(04):27-37.
- [16] 史秋衡.学习范式变革赋能未来教育高质量发展[J].人民论坛·学术前沿,2024(1):41-47.
- [17] 彭莉娜,张志华,季凯.数智赋能教育变革:可及前景、现实挑战与策略探析[J].终身教育研究,2023(03):47-53.
- [18] 梁玲玲,李烨,陈松.数智赋能对企业开放式创新的影响:数智双元能力和资源复合效率的中介作用[J].技术经济,2022(06):59-69.
- [19] 贾志斌.数智赋能的高等教育治理现代化:推进机制与实践理路[J].中国电化教育,2024(08):80-86.
- [20] 袁苍松.数智赋能“大思政课”教学云探索[J].中学政治教学参考,2023(11):84-86.
- [21] 贺书霞,孙超,冀涛.数智化赋能职业教育产教融合探索[J].教育与职业,2024(03):23-28.
- [22] 韩雪.数智赋农:基于“5G+智慧农业”的农业发展新模式研究[J].山西农经,2024(09):151-153+204.
- [23] 李海燕.“数智化”赋能公共图书馆建设与服务创新研究——《图书馆信息化建设与服务创新研究》荐读[J].情报理论与实践,2024(08):212.
- [24] 金旦.基于学习进阶理论的童话教学设计——以《安徒生童话》教学为例[J].福建基础教育研究,2022(12):67-70.
- [25] 陶玉叶.小学语文童话教学存在的问题及对策[J].读写算,2021(01):125-126.
- [26] 肖晓红.都市童话里的乡愁——《蟋蟀在时报广场》教学设计[J].语文建设,200

- 9(01):29-30.
- [27] 舒婷,彭海林.小学语文童话教学存在的问题及对策[J].教育教学论坛,2019(05):220-221.
- [28] 胡丽霏.整合教材内容紧扣单元目标——人教版第七册童话教学单元的整体构想[J].福建教育学院学报,2017(06):36-37.
- [29] 郭湘辉.大单元视角下游戏化情境的设置与实施——以小学语文三年级上册第三单元童话教学为例[J].现代教育,2023(09):36-39.
- [30] 魏思梦.戏剧表演在童话教学中的运用[J].戏剧之家,2021(14):24-25.
- [31] 罗怡.童话教学方法初探[J].现代教育,2014(Z2):56-57.
- [32] 郭宜敬.童话类文本的基本特质及教学方法浅探[J].语文教学通讯·D刊(学术刊),2022(07):67-68.
- [33] 张盼盼.“阅读—思考—编写”三层递进式教学方法探究——以部编版小学语文三年级上册第三单元童话故事为例[J].教育观察,2021(47):91-94.
- [34] 镇洁.统编教材童话故事教学策略新探[J].语文教学通讯·D刊(学术刊),2021(03):36-37.
- [35] 袁玲.单元意识下童话类文本教学策略探析——以《青蛙卖泥塘》为例[J].语文建设,2020(20):39-43.
- [36] 张建妹.核心素养背景下童话教学策略例谈[J].华夏教师,2022(16):70-72.
- [37] 谢思杭.童话教学的优化方法[J].甘肃教育,2024(04):33-36.
- [38] 李彩虹.以童话思维教学童话——小学语文童话教学方法研究[J].语文教学通讯·D刊(学刊),2017(02):48-49.
- [39] 蒋欣.童话教学中的美育[J].基础教育课程,2023(08):14-20.
- [40] 李学斌,李明超.从教学“难为”到目标“可为”——试论小学语文童话阅读教学的困境与出路[J].课程·教材·教法,2023(02):96-103.
- [41] 杨苏林.小学语文童话教学存在的问题及对策[J].西部素质教育,2020(06):242+244.
- [42] 郑群.信息技术在小学低段童话体习作教学中的运用[J].福建教育学院学报,2021(05):79-80.
- [43] 林红霞.小学语文童话教学中多媒体技术的有效运用[J].西部素质教育,2019(18):134.
- [44] 娜仁其其格.《要下雨了》教学设计[J].中国信息技术教育,2016(02):53-54.
- [45] 侯建侠,刘旭.《乌鸦喝水》教学设计片段及深度点评[J].中国信息技术教育,2011(09):48-50.

- [46] 骆怡.精心策划任务优化教学设计——谈《童话故事配画》教学设计[J].中小学信息技术教育,2010(04):58-59.
- [47] 杜晓利.富有生命力的文献研究法[J].上海教育科研,2013(10):1.
- [48] 杜敏,郑东晓.生成式人工智能重塑国际中文教育数智化创新之分析[J].吉林大学社会科学学报,2025(01):225-233+240.
- [49] 沈书生.数智赋能教育转型:构建与社会发展相适应的实践样式[J].电化教育研究,2025(02):5-11+18.

### 学位论文类

- [1] 刘鹏.小学第二学段语文童话大单元教学设计研究[D].鲁东大学,2024.
- [2] 黎紫灵.积极语用观下小学语文童话教学策略研究[D].江汉大学,2024.
- [3] 苏娜.戏剧教学法在小学语文童话教学中的运用研究[D].内蒙古师范大学,2023.
- [4] 许俏杏.指向语文核心素养的小学中段童话教学策略研究[D].成都大学,2024.
- [5] 刘海悦.基于智慧课堂的高中数学概念课教学设计研究[D].哈尔滨师范大学,2021.
- [6] 徐晶.人工智能背景下小学智慧课堂教学模式设计与实践研究[D].曲阜师范大学,2021.
- [7] 刘研.审美视域下中段小学童话阅读教学研究[D].聊城:聊城大学,2022.
- [8] 郑好.统编版小学语文中年段童话教学现状与对策研究[D].南宁:南宁师范大学,2021.

### 外文类

- [1] Thomas K W, and Velthouse B A. Cognitive Elements of Enablement: An "Interpretive" Model of Intrinsic Task Motivation[J]. Academy of Management Review, 1990, 15(4) :666-681.
- [2] Huihui W. Research on Interdisciplinary Project-Based Teaching in Primary Schools Catalyzed by Digital Intelligence Empowerment[J]. Journal of Contemporary Educational Research, 2024(7):304-309.
- [3] Mun H S ,Abdullah H A ,Mokhtar M , et al. Active Learning Using Digital Smart Board to Enhance Primary School Students' Learning[J]. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 2019(7):4-16.
- [4] Colabianchi S , Costantino F , Nicolò Sabetta. Assessment of a large language model based digital intelligent assistant in assembly manufacturing[J]. Computers in Industry, 2024,162.

## 其他类

- [1] 中华人民共和国教育部.义务教育语文课程标准(2022年版)[S].北京:北京师范大学出版社,2022.
- [2] 中共中央国务院印发《教育强国建设规划纲要(2024—2035年)[N].人民日报,2025-01-20(006).
- [3] 《辞海》编辑委员会编.辞海[Z].上海:上海辞书出版社,1999:5071.

## 附录

### 附录一

#### 图清单

图序号	图名称	页码
图 0-1	中国知网（CNK）“数智赋能”相关文献发表趋势	14
图 0-2	中国知网（CNK）“数智赋能教育”相关文献发表趋势	14
图 0-3	中国知网（CNK）“小学语文童话教学”相关文献发表趋势	17
图 0-4	中国知网（CNK）“小学语文童话教学设计”相关文献发表趋势	17
图 0-5	研究思路图	23
图 2-1	目标与内容设计观察结果统计图	35
图 2-2	教学实施观察结果统计图	36
图 2-3	学生学习与参与观察结果统计图	37
图 2-4	课堂氛围与评价观察结果统计图	38
图 2-5	四年级《一个豆荚里的五粒豆》教学 PPT	48
图 4-1	数智赋能小学语文第二学段童话教学设计流程图	58
图 4-2	《在牛肚子里旅行》教材图	63
图 4-3	红头在牛肚子里路线图	66
图 4-4	与 AI 红头对话展示图	68
图 4-5	《在牛肚子里旅行》学习单	69
图 4-6	《在海的女儿》部分教材图	70
图 4-7	制作海底宫殿材料展示图	72
图 4-8	海底植物 VR 视频展示图	73
图 4-9	与 AI 小美人鱼对话展示图	74

## 附录二

### 表清单

表序号	表名称	页码
表 0-1	皮亚杰认知发展阶段表	9
表 0-2	新兴信息技术在小学中的应用梳理表	11
表 1-1	部编版小学语文第二学段童话课文分布表	24
表 1-2	部编版小学语文第二学段童话类型统计表	25
表 1-3	数智赋能童话具体可行性路径	26
表 2-1	10 节童话课课题记录表	33
表 2-2	10 节童话课课堂观察记录结果汇总表	34
表 2-3	访谈教师的基本情况统计表	39
表 2-4	教师访谈提纲设计表	40
表 2-5	数智赋能童话教学目标和内容设计情况	40
表 2-6	数智赋能童话教学目标和内容设计情况	41
表 2-7	数智赋能童话教学目标和内容设计情况	41
表 2-8	数智赋能童话教学设计的实施情况	42
表 2-9	数智赋能童话教学设计的实施情况	43
表 2-10	数智赋能童话教学设计的实施情况	43
表 2-11	数智赋能童话教学设计的实施情况	44
表 2-12	学生学习和参与情况	45
表 2-13	课堂氛围与评价情况	46
表 4-1	授课教师一次访谈记录表	76
表 4-2	授课教师二次访谈记录表	77
表 4-3	授课教师三次访谈记录表	78
表 4-4	授课教师四次访谈记录表	78

## 附录三

### 课堂观察结果记录表

课堂观察记录表											
时间:		授课教师:		授课班级:		课题:		学生人数:			
观察维度	观察内容	10节童话课观察记录汇总									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
目标与内 容设计 (1)	目标设计清晰明确, 符合学生认知水平 (1a)										
	突出童话文体特征, 如幻想性、故事性、教育性等 (1b)										
	教学资源和技术与本节课教学目标相匹配 (1c)										
	数智教学资源和技术与本节课教学内容适配度高 (1d)										
教学实施 (2)	教师对数智资源和技术操作熟练 (2a)										
	数智赋能有效提升教学效果, 如增强学生理解、激发学习兴趣 (2b)										
	利用数智采用多样化教学策略, 如情境创设、问题探究等 (2c)										
	环节设计紧密、流畅, 平衡使用数智和传统教学方法 (2d)										
学生学习 与参与 (3)	学生对童话学习表现出浓厚的兴趣 (3a)										
	学生主动思考和表达, 参与度高, 课堂互动充分 (3b)										
	学生能够在数智工具的应用下进行童话创作或表演 (3c)										
	学生理解童话故事的主题和内涵, 提升情感体验和价值观 (3d)										
课堂氛围 与评价 (4)	课堂秩序良好, 氛围融洽, 充满童趣 (4a)										
	师生关系融洽, 生生合作学习, 互动积极 (4b)										
	及时评价, 评价方式多样化, 如过程性评价、作品评价等 (4c)										
	利用数智平台反馈数据对学生进行个性化指导 (4d)										

## 附录四

### 数智赋能小学语文第二学段童话教学设计现状访谈提纲（教师卷）

尊敬的教师：

您好！我们正在开展一项有关数智赋能小学语文第二学段童话教学设计现状的调查。我们希望通过这项调查了解您对于数智赋能小学语文第二学段童话教学设计的认知和看法，以及目前的实际情况和存在的问题。

本访谈预计用时约 20—30 分钟左右。我们非常感谢您的参与，您的回答对于我们的研究具有重要意义。所有数据仅用于本研究，不会泄露给第三方。

#### 一、基本信息

性别： 年龄： 教龄： 所教年级： 任课班级： 学生人数：

#### 二、数智赋能童话教学目标和内容设计：

1. 您认为数智赋能童话教学设计和常规的童话教学设计最大的区别是什么？
2. 您在实际童话教学设计中运用过哪些数智资源和技术？能否举例说明？
3. 您认为数智赋能对童话教学内容的选择和呈现方式产生了哪些影响？

#### 二、数智赋能童话教学实施：

4. 能否就一堂课具体说说您运用数智资源和技术进行童话教学设计的过程？
5. 您在课堂中主要运用了哪些数智工具和平台？这些平台如何辅助您的教学？
6. 您在数智赋能童话教学设计的过程中遇到的最大问题是什么？
7. 您对数智赋能童话教学设计有哪些建议？

#### 三、学生学习与参与：

8. 您如何评价学生在数智赋能童话课堂中的学习兴趣和参与度？
9. 您认为数智对学生的学习方式和学习效果产生了哪些影响？

#### 四、课堂氛围与评价：

10. 您在课堂上如何利用数智进行多元化评价？
11. 您认为数智对课堂氛围产生了哪些影响？

## 附录五

### 《在牛肚子里旅行》《海的女儿》学生访谈提纲

1. 在本次童话课堂学习中，给你留下了什么深刻印象？为什么？
2. 通过这节童话课的学习，你有哪些收获？
3. 你期待以后有更多机会上这种类型的课程吗？
4. 你认为本次童话课堂还有哪些需要改进的地方？

## 附录六

### 《在牛肚子里旅行》《海的女儿》授课教师访谈提纲

尊敬的教师：

您好！感谢您在百忙之中抽出时间进行访谈，本次访谈旨在了解数智赋能童话设计的实施效果，恳请您结合教学实际，表达出真实想法并提出宝贵建议，感谢您的合作与支持！

- 1.您认为该教学设计的目标是否明确，在教学中是否得到有效落实？
- 2.您认为该教学设计的流程是否清晰？
- 3.您认为该教学设计中赋能环节是否合理？
- 4.您认为数智赋能对小学语文第二学段童话教学设计是否有帮助？
- 5.您对数智赋能童话教学设计的未来发展有哪些建议？

## 附录七

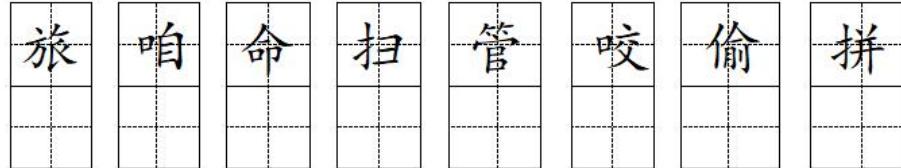
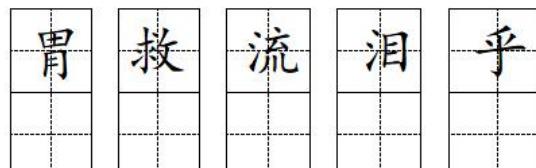
### 对授课教师二次访谈提纲

- 1.您认为数智赋能童话教学设计是否有效的突出了童话的文体特征？课堂时间分配是否合理？
- 2.您认为数智赋能童话教学设计是否有效调动了学生的积极性？具体表现如何？
- 3.您认为数智赋能童话教学设计对教师是否有技术挑战性？

## 附录八

### 《在牛肚子里旅行》预习单

#### 10. 《在牛肚子里旅行》预习单

朗读课文	1. 我已经读了____遍课文，我能把课文读得(达标请画★)正确( )流利( )有感情( ) 2. 我会给自然段标上段落，本文共有____个自然段。
	1. 请你给下列生字注音。 偷( ) 骨( ) 齿( ) 嚼( ) 吞( ) 胃( ) 悲( ) 咽( ) 泪( ) 眇( ) 2. 生字我会写。  
学习生字词	3. 多音字我会认 答 ____ ( )      骨 ____ ( )      应 ____ ( ) ____ ( )      ____ ( )      ____ ( )
梳理内容	课文通过写两只小蟋蟀____，其中一只不幸被吞到____，在牛肚子里进行了一次“____”，最后在另一只蟋蟀的帮助下____。
拓展延伸	查找牛的身体结构的资料，联系课文内容，梳理牛胃的构造和牛吃食的过程写下来。
质疑问难	预习完，如果有哪些地方不明白。请写在横线上。

## 《海的女儿》预习单

### 28. 《海的女儿》预习单

朗读课文	1.我已经读了_遍课文，我能把课文读得(达标请画★) 正确( ) 流利( ) 有感情( ) 2.我会给自然段标上段落，本文共有_个自然段。
学习生字词	1、下列加点字读音有误是( ) A 宫殿 (diàn) 蔚蓝 (wèi) B 抚摸 (fǔ) 恰好 (qià) C 硫磺 (liú) 矢菊花 (shī) D 呢称 (nì) 鲸鱼 (jīng) 2、查阅工具书或联系上下文，解释下列词语。 奇异: _____ 耀眼: _____ 消磨: _____ 闪烁: _____ 瞥见: _____ 凝望: _____
梳理内容	1、本文是丹麦作家____的童话《海的女儿》开头部分，文中景物描写形象生动，展示了海底景象、小人鱼____的生活，以及小人鱼对海底之外的世界无限向往，为后文小人鱼浮出水面做了铺垫。 2、课文中有许多比喻句，请找出一个并抄写在下面。 _____ 3、课文中描写小人鱼时外貌时语言非常优美，请找出一个并抄写在下面。 _____
拓展延伸	汉斯·克里斯汀·安徒生（1805年~1875年），19世纪丹麦童话作家，被誉为“世界儿童文学的太阳”。代表作有《坚定的锡兵》《海的女儿》《拇指姑娘》《卖火柴的小女孩》《丑小鸭》《皇帝的新装》等。 安徒生的童话故事对世界儿童文学产生了极其深远的影响，国家儿童图书馆评议将安徒生的生日“4月2日”作为国际儿童图书日。中国作家周作人写道：“安徒生以孩童的眼光和诗人的手笔写下了文学世界中的极品。”
质疑问难	预习完，如果有哪些地方不明白。请写在横线上。 _____