

■学前教育理论

学前儿童故事情境化积木建构水平 及其与家庭积木游戏环境的关系

连培佳¹, 李力², 吴念阳¹

(1. 上海师范大学教育学院, 上海 200234; 2. 上海民航职业技术学院, 上海 200232)

摘要:目的:考察4~6岁幼儿的故事情境化积木建构水平以及他们的家庭积木游戏环境,进一步分析两者之间的关系。方法:分别采用实验法和问卷调查法。结果:(1)故事情境化积木建构水平有显著的年级差异,但无显著的性别差异;(2)家庭游戏经验、支持环境与故事情境化积木建构水平存在相关。结论:故事情境化积木建构水平随年龄而提升;积木游戏经验越多,支持环境越好,学前儿童的故事情境化积木建构水平就越高。

关键词:学前儿童;故事情境化积木建构水平;家庭积木游戏环境

中图分类号:G616

文献标识码:A

文章编号:2095-770X(2019)05-0062-06

PDF获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2019.05.013

Storytelling-based Block Building Ability and Family Block Building Environment for Preschool Children

LIAN Pei-jia¹, LI Li², WU Nian-yang¹

(1. Education college Shanghai Normal University, Shanghai 200234, China;

2. Shanghai Civil Aviation College, Shanghai 200232, China)

Abstract: Purpose: The study investigated the relationship between 4-6-year-old children's storytelling-based block building ability and their family block building environment and further analysis was made. Methods: Experiments and questionnaires were used. Results: (1) There is significant grade difference in Storytelling-based block building ability, but no significant gender difference; (2) Storytelling-based block building ability is correlated with family game experience and supporting environment of children. Conclusion: Storytelling-based block building ability will be improved with the growth of age. The more experience of block building and the better the supporting environment children have, the higher Storytelling-based block building ability will be demonstrated.

Key words: preschool children; storytelling-based block building; family block building environment

对幼儿来说,积木搭建游戏蕴含着丰富的发展契机和教育价值,能够满足幼儿在直接感知、实际操作和亲身体验中获取直接经验的需要^[1]。积木游戏是儿童以积木为物质基础开展的象征性建构游戏活动^{[2]543}。故事情境化积木建构(The Storytelling-based Block Building)是学者 Casey 等人在一项幼

儿园积木建构干预实验中提出的^[3]。他们发现,在一个有生动情节的故事背景下,儿童的积木建构要好于无故事背景的积木建构,因为故事能为积木建构提供一个有效的背景信息。本研究中的故事情境化积木建构指的是成人为儿童讲述一个绘本故事,儿童结合故事中的时间线索,画面的空间线索以及

收稿日期:2019-03-13;**修回日期:**2019-03-21

作者简介:连培佳,女,浙江绍兴人,上海师范大学教育学院硕士研究生;李力,女,上海人,上海民航职业技术学院助教,主要研究方向:教育学;吴念阳,女,江苏南通人,上海师范大学教育学院教授,博士,主要研究方向:儿童语言与认知发展。

自己对故事的理解和画面的参照进行积木建构。在积木游戏环境的支持上,国内的研究较多集中在幼儿园区角环境的创设^[4]、教师的指导策略^[5]、积木游戏材料的投放等方面^[6],较少涉及家庭环境对儿童积木建构水平的影响。家庭环境是儿童身心发展的源泉,针对学前儿童的积木建构水平探究,家庭积木游戏环境的影响应当被考虑其中。

一、研究设计

(一)研究对象

本研究选取上海市徐汇区某幼儿园 95 名中大班儿童作为研究对象。其中 6 名儿童由于转学等原因未能完成所有任务的测试,故有效被试为 89 人。

(二)研究材料与工具

绘本《母鸡萝丝去散步》6 本、绘本《你的家、我的家》6 本,木质原色积木 6 盒(一盒 86 粒,共 13 种积木形状)、相机 6 部、摄像机 6 架、信息记录表若干。

自编《学前儿童故事情境化积木建构水平测评量表》,共有基本建构技能与故事情境表现两个一级维度,其中基本建构技能评估指标根据 Wyeth 研究整理的积木建构各发展阶段的表现特征^[7]和 CA 一积木建构水平测评量表^[3]所制定,包含积木建构技巧、作品结构形式、积木使用情况这三个二级维度;故事情境化积木建构水平特有的故事情境表现维度是根据观察与分析学前儿童在故事背景下用积木建构情境的情景表现程度,拟出情境元素丰富性与方位正确性两个二级维度。各二级维度均采用 5 点计分方式,量表内部一致性信度系数为 0.77。以结构效度作为效度指标,两一级维度间的相关系数小于 0.4,但与总分的相关系数均大于 0.6,表明量表的结构良好。

自编《学前儿童家庭积木游戏环境调查问卷》,第一部分为人口统计学信息,第二部分是家庭积木游戏环境现状,主要考察儿童的家庭积木游戏的频率和经验、家长对于学前儿童积木游戏的指导策略以及家庭对于学前儿童积木游戏的态度和支持情况三个维度。采用五点计分方式,问卷内部一致性信度系数为 0.87。问卷共发放 95 份,回收 89 份,回收率为 94%,有效问卷 89 份,有效率为 100%。

(三)研究程序

由经过培训的学前教育学专业的研究生作为主试为儿童讲述绘本故事,儿童根据自己对故事的理解,故事内容的线索和绘本画面,随机完成两项故事情境化积木建构任务。考虑到故事情境有多重的,也有单一的,此研究选取的两本绘本具有典型性:《母鸡萝丝去散步》是多情境故事,在萝丝散步经过的每一个场景,它都和狐狸发生了不一样的故事;而

《你的家、我的家》讲述了房子(家)的构造和功能,故事发生场景并未发生变化,视为单一情境。因此,儿童完成的两项故事情境化积木建构任务分别为多情境积木建构任务和单一情境积木建构任务。期间,主试不给儿童任何的积木建构技术指导和绘本相关内容提醒。儿童完成积木建构任务后介绍自己的作品,主试对其进行录音录像,并对作品前后左右俯五个方位进行拍照记录。由两名学前教育学硕士研究生用自编量表对作品进行打分,评分者信度为 0.74,具有较高一致性。

在测试儿童故事情境化积木建构水平期间,对这些儿童的家长发放自编的《学前儿童家庭积木游戏环境调查问卷》。

最后,对收集到的数据使用 SPSS 统计软件进行统计分析。

二、研究结果

(一)学前儿童故事情境化积木建构水平特点

1. 学前儿童故事情境化积木建构水平年级差异

对学前儿童故事情境化积木建构水平各维度进行描述性统计,结果如表 1 所示。中大班儿童在故事情境化积木建构各维度上的分数均值在 1.5—3.5 之间,表明学前儿童故事情境化积木建构处于中等水平,积木使用情况和情境元素丰富性得分相对较高于其他维度的得分。

独立样本 t 检验的结果表明,在多情境的《母鸡萝丝去散步》建构任务中,大班儿童在各维度以及总分上的得分均显著高于中班儿童($p < 0.05$),而在单一情境的《你的家、我的家》建构任务中,大班儿童仅在积木建构技巧、积木使用情况、方位正确性以及总分上的得分显著高于中班($p < 0.05$),另两个维度没有显著差异。总体来说,随着年级的增长,儿童的故事情境化积木建构水平也随之升高。

2. 学前儿童故事情境化积木建构水平性别差异

为探究男女生在故事情境化积木建构各维度及总分上的得分是否存在差距,将不同年级的儿童数据根据性别进行整合分析,结果如表 2 所示。

独立样本 t 检验的结果表明,不同性别的儿童在各维度以及总分上的得分均不存在差异($p > 0.5$),表明男生与女生在故事情境化积木建构任务中的表现没有差异。

(二)学前儿童家庭积木游戏环境

1. 学前儿童家庭积木游戏环境现状

学前儿童家庭拥有的积木种类情况(多选题,下同):80%的家庭拥有塑料拼插类积木,75%的家庭拥有木质积木,64%的家庭拥有乐高积木,家庭拥有的积木种类较丰富。而对于学前儿童家庭常使用的

积木种类情况:69.61%的家庭经常玩塑料拼插类积木,56.86%的家庭经常玩木质积木和乐高积木,24.51%的家庭经常玩磁铁类积木。学前儿童家庭的积木用途情况:大部分家长将积木用于自由建构、

益智游戏、组装成物品(如汽车)以及形状辨识和分类,而且家长对于积木游戏的目的多以开发智力和培养耐心为主。

表 1 不同年级儿童在多情境积木建构各维度得分情况

	多情境积木建构			单一情境积木建构		
	中班(M±SD)	大班(M±SD)	t	中班(M±SD)	大班(M±SD)	t
积木建构技巧	2.00±1.07	2.70±1.19	-2.94**	1.87±1.01	2.50±1.32	-2.53*
作品结构形式	1.98±0.66	2.48±0.98	-2.84**	1.96±0.67	2.30±0.93	-1.97
积木使用情况	2.58±1.22	3.22±1.20	-2.48*	2.62±1.37	3.27±1.37	-2.25*
情境元素丰富性	2.38±0.91	2.84±0.91	-2.39*	2.27±0.89	2.61±1.04	-1.69
方位正确性	1.69±0.73	2.07±0.79	-2.35*	1.56±0.72	1.98±0.90	-2.43*
积木总分	10.62±4.00	13.30±4.46	-2.99**	10.27±4.14	12.66±4.86	-2.5*

注:*(p<0.05),**(p<0.01)下同

表 2 不同性别儿童故事情境化积木建构各维度得分情况

	多情境积木建构			单一情境积木建构		
	男(M±SD)	女(M±SD)	t	男(M±SD)	女(M±SD)	t
积木建构技巧	2.31±1.29	2.39±1.03	-0.32	2.24±1.37	2.11±0.98	0.52
作品结构形式	2.24±0.99	2.21±0.66	0.14	2.12±0.93	2.13±0.66	-0.08
积木使用情况	2.77±1.35	3.05±1.10	-1.04	2.97±1.49	2.91±1.27	0.21
情境元素丰富性	2.57±1.06	2.66±0.75	-0.47	2.45±1.08	2.42±0.83	0.14
方位正确性	1.86±0.85	1.89±0.69	-0.19	1.76±0.97	1.76±0.63	0.01
积木总分	11.75±5.02	12.21±3.52	-0.5	11.54±5.27	11.33±3.70	0.22

2. 学前儿童家庭积木游戏经验

有逾半成的儿童在家中玩积木的经验较为丰富。由表3我们可以看出,学前儿童在家玩积木的次数较频繁,每次玩积木的平均时间也较长,说明积木能引起学前儿童极大的兴趣,是学前儿童较为喜爱,较为常见的游戏方式之一。但我们仍能从标准差中看出学前儿童在家玩积木游戏的频率与游戏时长存在较大的个体差异。

表 3 学前儿童家庭积木游戏的经验

	最小值	最大值	平均数	标准差
频率	1.00	5.00	3.43	1.13
游戏时长	1.00	5.00	2.89	0.84

3. 学前儿童家庭积木游戏的家长指导策略

研究从四个方面探究学前儿童家庭积木游戏的家长指导策略:1)是否会经常鼓励孩子尝试用不同的方法去探索积木。2)是否会指导孩子观察每块积木的形状。3)是否会利用故事情境让孩子开展积木游戏。4)是否会和孩子讨论他们建构出来的积木作品。由表4可知,学前儿童的家庭积木游戏家长指导策略总体上还是较为积极的,但在采取故事情境化积木建构的策略上并不高,个体间的差异也较大。所以仍有向学前儿童的家长推广故事情境化积木建构的意义与必要。

表 4 家长的指导策略

	最小值	最大值	平均数	标准差
鼓励不同尝试	1.00	5.00	3.51	0.85
指导观察形状	1.00	5.00	3.41	0.88
故事情境建构	1.00	5.00	2.24	1.13
讨论积木作品	1.00	5.00	3.52	0.95

4. 学前儿童家庭积木游戏的家庭支持

从“家长是否认为家庭环境对孩子积木建构的相关能力非常重要”以及“是否会经常给孩子购买各种积木”这两方面来考察家庭对于学前儿童玩积木游戏的支持程度。有逾七成的家长表示赞同家庭环境对学前儿童积木建构能力具有积极意义。同时,由表5可知,家长对于儿童玩积木游戏的支持情况较为乐观,故积木游戏是家庭较易接受,也颇受家长欢迎的儿童游戏。

表 5 学前儿童家庭积木游戏的家庭支持

	最小值	最大值	平均数	标准差
赞同家庭支持的重要性	2.00	5.00	3.87	1.13
会经常为孩子购买积木	1.00	5.00	3.08	0.84

(三)家庭积木游戏环境与学前儿童故事情境化积木建构水平的相关研究

为探讨学前儿童家庭积木游戏环境与故事情境

化积木建构水平之间的相关关系,对家庭积木游戏环境各维度与学前儿童故事情境化积木建构总分做皮尔逊积差相关分析。结果如表 6 所示,学前儿童的家庭积木游戏经验与建构总分呈显著正相关($r_{\text{经验-总}}=0.73, p<0.01$)。那些在家中玩积木越多的儿童,他们的故事情境化积木建构能力就越强。家庭支持与建构总分之间存在正相关($r_{\text{支持-总}}=0.23, p<0.05$),表明那些积极为儿童创造支持环境(如频繁购买积木、认可积木的益处)的家长,对于儿童的故事情境化积木建构技能也有一定的正向影响。但家长指导策略与建构总分无显著正相关($r_{\text{指导-总}}=0.17, p=0.11$),说明家庭积木游戏的亲子互动仍需要科学的指导。

表 6 家庭积木游戏环境与积木建构总分之间的相关				
	家庭游戏经验	家长指导策略	家庭支持	积木总分
家庭游戏经验	1.00			
家长指导策略	0.16	1.00		
家庭支持	0.33**	0.52**	1.00	
积木总分	0.73***	0.17	0.23*	1.00

注:***($p<0.001$)下同

表 7 家庭积木游戏环境与基本建构技能之间的相关					
	家庭游戏经验	家长指导策略	家庭支持	多情境基本建构技能	单一情境基本建构技能
家庭游戏经验	1				
家长指导策略	0.17	1			
家庭支持	0.31**	0.53**	1		
多情境基本建构技能	0.82***	0.19	0.48**	1	
单一情境基本建构技能	0.72***	0.08	0.10	0.58**	1

三、分析与讨论

(一)故事情境化积木建构水平中的性别差异

儿童积木建构水平的性别差异存在诸多不同的结论,如董素芳的研究支持男生的积木建构水平与他们的空间能力会优于女生^[6]。在华爱华对大班儿童教师的访谈中发现,男生的积木建构水平之所以会比女生高,是因为他们更常参加建构性的游戏^[8]。更多研究则表明学前儿童积木建构水平不存在性别差异^[5,9]。前人研究产生不同的原因可能与所测量的工具、被试的选择等因素有关。本研究具体探讨故事情境化积木建构水平,实验结果与大多数研究一致,不存在性别差异。究其原因可能主要有两点:第一,男女生在故事情境化积木建构中都表现出极大的兴趣,故事情境化积木建构使学前儿童感受到了积木的独特魅力。故事情境符合儿童认知,故事内容生动有趣,基于此的积木建构能使儿童联系故事情节,思考空间关系,专注于积木建构游戏。第二,男女生在各个维度上的表现各有千秋,男生在基

基本建构技能是较多研究者探究积木建构能力时所考察的重点。因此,本研究又对家庭积木游戏环境各维度与学前儿童故事情境化积木建构的基本建构技能之间的关系进行皮尔逊积差相关检验,结果如表 7 所示。学前儿童的家庭积木游戏经验与多情境任务中的基本建构技能($r_{\text{经验-多}}=0.82, p<0.001$)以及单一情境任务中的基本建构技能($r_{\text{经验-单}}=0.72, p<0.001$)均呈显著正相关。那些在家中玩积木越多的儿童,他们的基本建构能力就越强,会运用的技巧就越成熟,作品呈现的结构形式就越复杂,使用的积木数量和形状就越多。家长指导策略不论与多情境($r_{\text{指导-多}}=0.19, p<0.05$)亦或单一情境的基本建构技能($r_{\text{指导-单}}=0.08, p>0.05$)均无显著正相关。家庭支持仅与多情境的基本建构技能呈显著正相关($r_{\text{支持-多}}=0.48, p<0.01$)。总体来说,在这一维度上,家庭积木游戏环境对于学前儿童的基本建构技能有积极的影响,家长们应多为儿童创设丰富的家庭积木游戏环境,为学前儿童在家中进行积木游戏提供有力的支持。

本积木建构技能这一维度上的得分高;女生则对故事中的时间、空间线索把握更准确,以至于在故事情境表现这一维度上的得分更高。

(二)学前儿童故事情境化积木建构水平评价维度的细分

学界现有的积木水平测评量表主要从积木建构技巧与空间维度这两个方面出发,无法有效测量故事情境下的积木建构水平。针对该问题,本研究将故事情境化积木建构评价标准设为两大维度,即基本建构技能与故事情境表现。在基本建构技能中,研究者将积木建构技巧与作品结构形式分为两个独立的子维度;并根据情境元素丰富性与方位正确性两个子维度来测量儿童的故事情境表现,维度的细分有助于实施者对儿童的积木建构水平有更细致的评价。

为故事情境化积木建构水平特加的故事情境表现维度是依据故事情境化积木建构的特点制定——故事情境内容的充实为学前儿童提供丰富的可供建构的素材,这也是本研究考察积木建构水平的一大重点。因绘本具有“可视化”特质,符合儿童的认知,

本研究的故事情境均来源于绘本

(三) 学前儿童的家庭积木游戏环境与亲子互动策略探讨

从学前儿童家庭积木游戏环境的问卷调查中发现,虽然家庭支持程度高(如家长会频繁为儿童购置积木玩具、家长普遍认同家庭支持有利于儿童发展积木水平等),但家长指导策略却与学前儿童的故事情境化积木建构水平不存在显著正相关,可能的原因是:虽然在孩子进行积木建构时,家长们给予了较多的指导策略,但他们的指导策略缺乏科学性,难以激发儿童对积木的兴趣,难以帮助儿童提高积木建构能力,难以开展科学有效的家庭亲子互动。

在问卷调查中的家长指导策略这一项,我们也发现家长不常让孩子通过一定的故事情境去搭建积木,家长指导策略个体间的差异也较大。更值得注意的是,在“学前儿童家庭积木用途”这一项中,有高达84.31%的儿童是独自在家中采取自由建构的方式开展积木游戏活动的。这些都说明了在家庭积木游戏环境中,家长需要活跃思维,采取更适宜的互动策略。

(四) 家庭积木游戏环境与故事情境化积木建构的关系

家庭积木游戏环境与故事情境化积木建构水平的相关表明,不论是故事情境化积木建构总分还是分情境的基本建构技能得分,都与家庭游戏经验呈显著的高相关,说明学前儿童的积木游戏经验越丰富,他们的积木建构水平越高,这有利于他们的身体发展^{[10]187-209}、思维能力的发展^[11]以及社会学习^[5]。多情境的积木建构水平的相关系数高于单一情境,且前者还与家庭支持呈显著正相关,而后者却没有。多情境的故事发展有其先后顺序、空间场景变换、因果关系等的逻辑推理,因此,学前儿童在进行多情境的积木建构时,更能联系绘本故事,思考并分析建构作品的空间关系,元素丰富性,情境表现力等等,而这些又需要家庭积木游戏环境的支持。

四、教育建议

(一) 鼓励儿童介绍自己的积木作品,进行多元评价

儿童的认知会经历由粗到细、由大到小、由具象到抽象的发展过程,儿童的积木建构作品也会经历由单块到型式组合,由单维到三维、由元素单一到情境丰富的发展过程,这与儿童的身心、认知发展以及积木游戏经验都有关联。故事情境化的积木建构是在绘本的故事画面基础上进行看图建构的方式。看图建构的原理是为儿童的建构提供一定的背景信息,包括故事的回想、线索的依据、样式的参照以及

方位的参考等。但每一个儿童理解故事的感受、观察事物的角度、参考依据的方式都不尽相同,建构出的积木作品当然不会和绘本中展现的画面完全一致。故事情境化积木建构并不是有故事背景的模拟建构,故事情境化积木建构更宽泛、更包容,以儿童的观感为主体。所以实施者在评价积木作品时不要刻意追求搭得“像”,情境“丰富”,而应仔细倾听儿童的作品介绍,对儿童的积木作品有更好的理解,让儿童在游戏中学习。积木建构没有标准答案,因而积木作品也并非一致,家长只有通过儿童对其积木作品的介绍,领会儿童积木作品所表达的意思,进行多元评价,弥补不足的部分,才能更好地发展儿童的积木建构能力。

(二) 关注故事情境表现与基本建构技能,引导儿童发展

本研究将故事情境化积木建构分为基本建构技能与故事情境表现两大维度,这两大维度相辅相成,互利互补,共同发展。建构性与象征性是儿童积木建构能力最主要的两大特性^{[2] 548-551},在本研究中,基本建构技能对应建构性,故事情境表现则对应象征性。在故事情境化积木建构中,象征性与建构性一同发展。儿童一开始会将两个积木块叠在一起并称之为“汽车”。随着建构技能的发展,小汽车逐渐开始多了两根圆柱体作为轮子,周围开始有了路灯、行人或者桥,象征性随着个体认知的发展与故事的丰富越来越多。



图1

如图1与图2所示,这两幅作品建构的均是绘本故事《母鸡萝丝去散步》中的散步地图。两个孩子建构的院子的样式,每一元素所处的方位,甚至连小推车的数量都不尽相同,但他们的故事情境化积木建构任务的得分都较高,这就是故事情境化积木建构的魅力所在。当我们讲述完一个故事的时候,我们不要求孩子去搭建我们心目中所想的内容,孩子可以从他们自己的角度去建构出属于他们自己的对于故事的理解。作为家长或者老师,我们需要做的就是耐心倾听他们的介绍,仔细观察他们的作品,从

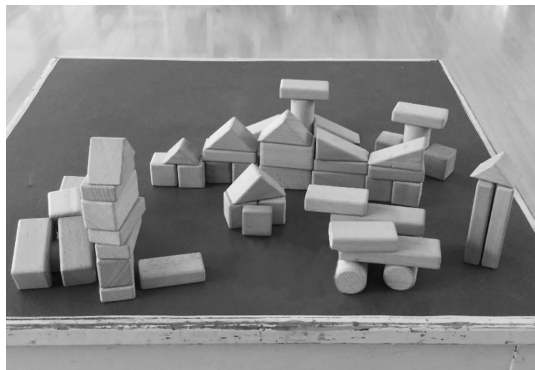


图2

相应的维度去引导儿童的发展。如图1作品的结构形式已出现架空的三维结构并且有一定程度的对称及美观,在基本建构技巧上的得分颇高。图2并没有复杂的结构形式,建构技巧以三维堆叠为主,但图2的空间方位比图1的空间方位更准确。针对这样的现象,我们应该在引导上有不同的偏重。对于图1这类儿童,显然他的积木建构经验是充足的,我们可以侧重于帮助他理清故事的时间与空间线索:如母鸡出门后先去了哪里,再去了哪里?院子是不是应该在鸡窝的后方?对于图2这类儿童,他具备一定的空间感,可以让他从分享故事开始,逐渐体会搭积木的乐趣从而精进积木建构技巧。

(三)结合绘本故事,提倡多情境积木建构

大多数家庭以自由建构为主,主题单一、重复,多为车子、城堡,容易让儿童失去玩积木的兴趣。而故事情境化为家庭中的积木建构提供了无穷无尽的素材。只要有故事,就有建构的内容。故事背景下的积木搭建,可以是动态地进行着的故事,也可以是绘本中的某个情境,抑或只是故事中的某个小小的元素。有了故事的铺垫,任何搭建都会是津津有味的。本研究结束后,被试的家长、老师带来了良好的反馈——在绘本故事情境下,儿童更愿意进行积木建构游戏。生动的故事情境,完整的故事叙述,赋予儿童愉快的阅读体验,激发他们用积木再现故事情境,表现故事内容的动力。搭建完故事场景图,儿童可以用手偶代替故事主角在积木作品所呈现的场景中给父母或其他小朋友讲故事。积木与绘本故事的有机融合,为学前儿童开启了一扇通往“用积木建构世界”的大门。

故事情境化为何选择绘本作为讲故事的载体?学龄前儿童由于生活经历简单,尚不太能仅通过文字在大脑中建构相应的画面,但如果通过绘本,对应的画面就可以轻松地建立起来。绘本的内容已经经过梳理、凝练,通常是用最简单易懂的方式把具体概念展示给儿童,而且绘本中丰富逗趣的画面,完整的时间与空间线索,都将是积木建构中的依据。家长通过

绘本给孩子讲故事,不再是一种单向的语音输入,因为儿童能够通过图片,结合家长的讲述去理解故事。在此过程中,家长倾听儿童提出的观点,解答他们的疑问,并试着用开放式的问题让儿童发挥想象或发表自己的见解,为儿童进行积木建构做好充分的准备。

正如研究所划分的那样,故事情境有单一的,有多重的。家长及老师应该根据儿童的自身发展进度,合理选择所要搭建的故事情境,选择合适的绘本。若儿童的基本建构技能或故事情境表现力不佳,建议选择单一故事情境,空间场景一致,故事的主题鲜明,有利于儿童深刻理解建构的内容,然后家长再有针对性地提出指导策略。若儿童的故事情境化积木建构水平较高,建议提倡多情境积木建构,因为儿童在建构的过程中会思考故事发生的时间顺序、空间顺序,分析故事发展的逻辑,呈现的作品也有一定的空间方位关系,这更有利于儿童的空间认知能力的提升,为后期的数学、科学、地理等学科的学习奠定基础。

[参考文献]

- [1] 王春燕. 积木搭建游戏对幼儿数学学习的价值及教师的支持性策略[J]. 陕西学前师范学院学报, 2018, 34(4):19—22.
- [2] 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社, 2008.
- [3] Casey B M, Andrews N, Schindler H, et al. The Development of Spatial Skills through Interventions Involving Block Building Activities[J]. Cognition and Instruction, 2008, 26(3):269—309.
- [4] 王青. 培养儿童空间认知能力的幼儿园环境设计策略——基于瑞吉欧教育理念的启示[J]. 陕西学前师范学院学报, 2018, 34(9):18—21.
- [5] 张晓霞, 闫颖, 许晓晖. 4~5岁幼儿积木建构水平与几何空间能力发展特点及两者之间的关系[J]. 幼儿教育, 2014(12):40—44.
- [6] 董素芳. 结构游戏材料投放方式对儿童结构游戏行为影响的研究[D]. 上海:华东师范大学, 2007.
- [7] Wyeth P. How Young Children Learn to Program with Sensor, Action, and Logic Blocks[J]. Journal of the Learning Sciences, 2008, 17(4):517—550.
- [8] 傅帆, 华爱华. 幼儿在积木游戏中的数学学习研究综述[J]. 幼儿教育, 2014(30):50—53.
- [9] 唐立宁. 幼儿积木游戏中模拟搭建行为的研究[D]. 上海:华东师范大学, 2011.
- [10] 丁海东. 学前游戏论[M]. 大连:辽宁师范大学出版社, 2003.
- [11] 萧淑霞, 黄梅芬. 开展积木建构游戏活动, 促进幼儿动手与思维能力的协调发展[J]. 幼儿教育:教育教学, 2015(7):92—92.