

托幼微论坛

幼儿园区域游戏课程生发策略探索

林晖燕

(泉州市鲤城区第二幼儿园, 福建泉州 362000)

摘要:新时代幼儿园区域游戏课程改革应正确处理游戏、课程、儿童学习与发展三者的关系,以游戏为课程的生成源,依托课程促进儿童的学习与发展。主要教育策略建议:坚持儿童本位,探索区域游戏课程生成之源;立足儿童问题,探寻区域游戏课程生长之径;适时支架助力,探寻区域游戏课程发展之策。

关键词:区域游戏;课程生发;教育策略

中图分类号: G612

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2024)05-0113-04

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2024.05.014

Exploration of Generation and Development Strategies for Regional Game Courses in Kindergartens

Lin Hui-yan

(The Second Kindergarten of Licheng District, Quanzhou 362000, China)

Abstract: The reform of regional game curriculum in kindergartens in the new era should correctly handle the relationship between games, curriculum, and children's learning and development, using games as the source of curriculum generation and relying on curriculum to promote children's learning and development. This paper gives main educational strategy recommendations as: adhering to a child centered approach and exploring the sources of regional game curriculum generation; exploring the growth path of regional game courses based on children's issues; and timely having support practice to explore development strategies for regional gaming courses.

Key words: regional games; course Generation and Development; educational strategy

近年来,全国学前教育工作者日益重视区域游戏课程建设。与此同时,可以发现目前区域游戏课程建设亦突出存在着课程目标预设化、课程内容固定化和课程价值浅层化等问题。为此,迫切需要正确处理游戏、课程、儿童学习与发展三者的关系^[1]。幼儿园教师应牢固树立“生成课程”理念,加快从“教师本位”转向“儿童本位”,高度关注儿童的兴趣、经验和需要,追随儿童的思与惑,持续优化教育策略,挖掘其潜在的教育价值,努力从儿童的游戏中发现、生成与发展课程,大力支持儿童成为积极主动的课程建构者^[2]。

一、坚持儿童本位,探索游戏课程生成之源

(一)顺应儿童“好奇心”

儿童作为所在生活世界的新成员,对于整个生活世界具有强烈的好奇心^[3]。这种好奇心不仅是儿童主动探索世界并建构经验的源动力,也蕴藏着丰富的教育契机。教师应敏于捕捉、充分挖掘这份“好奇心”中的教育价值,使之成为契合幼儿学习兴趣的课程生成之源。例如:炎炎夏日,幼儿们吃完午饭在操场上里散步,正午阳光当空照射下的地面出现了一个个或长或短的影子,幼

收稿日期:2024-03-21;修回日期:2024-04-11

基金项目:福建省教育科学“十四五”规划2022年度课题(FJKXQ22-049)

作者简介:林晖燕,女,福建泉州人,泉州市鲤城区第二幼儿园园长,高级教师,主要研究方向:幼儿园课程。

儿们对这些影子充满了好奇,自发玩起了“画影子”游戏。教师从这份“好奇”中看到了课程的生成点,鼓动幼儿在科学区增设光影室,开启一场奇幻光影之旅。幼儿们从“影子跟屁虫”的复制游戏——“影子变大变小、变长变短”游戏——“影子72变”游戏——“动物王国”手影游戏——“千手观音”光影游戏,他们乐此不疲地在游戏中探索,从中生发出丰富多元的课程。

(二)响应儿童“需求点”

在区域游戏中,儿童基于生活经验,总会产生一些奇思妙想,萌生发出一些新的游戏需求,这些不断萌生的新需求正是课程的生成源。教师应理解并积极响应儿童的游戏“需求”生成课程。例如:玩水区里的充气游泳池是幼儿们乐此不疲的戏水天地。有一个幼儿突发奇想,想在水池里玩捉泥鳅游戏,但是充气游泳池太高了,水又比较深,会有一定危险。教师积极响应这个幼儿的“需求点”,经过与幼儿们商量,鼓励他们建造一个矮一点的可以跨进去捉泥鳅的戏水池。教师和幼儿们一起设计图纸,测量场地,计算所需水泥砖数量,然后向园长递交采购单。施工材料到位后,幼儿们分工合作,边设计边建造,充分锻炼和提升了科学工程思维能力。

(三)追随儿童“经验点”

现代社会智能化信息技术已经广泛应用到各行各业之中。儿童对此也有着丰富的经验。教师应追随儿童的这些“经验点”生成课程。例如:一个幼儿在周末跟妈妈到茶餐厅吃饭,看到新型的送餐机器人不但能行走送餐,还会说话。她到幼儿园之后,及时与小伙伴们分享了这一信息,引发了一场关于“送餐机器人”的讨论。教师发现很多幼儿都有以上经验,就提议幼儿在科学区研发一个“送餐机器人”,在午餐时协助保育员送餐。幼儿们从组合拼装“机器人”开始,陆续开展了“在机器人身上安装送餐板”“安装能开关的抽屉式送餐板”“让送餐机器人自由行走”“让送餐机器人能说话会唱歌”一系列探究活动。

(四)点燃儿童“创造点”

在区域游戏中,儿童创造性的火花时常闪现,教师应珍视这些创造火花的教育价值,抛砖引玉点燃这些创造火花,从而生成课程。例如:大班表演区的孩子富有创意地在舞台上缠绕了一条灯

带,为舞台增加了别样的灯光舞美效果。教师敏锐捕捉到这一“创造点”,立即组织全班幼儿现场观摩并适时启发提问:“你们还见过哪些不一样的舞台灯光?”“还可以在舞台的哪些地方布灯?”幼儿们带着这两个问题开展了亲子调查,收集了许多舞台灯光方面的图文资料,并持续开展了射灯、聚光灯、地灯、顶灯、侧灯、星星形、爱心形、动物形、花形、满天星形、会跳动的灯、会旋转的灯等一系列舞美灯光研发探索活动。

二、立足儿童问题,探寻游戏课程生长之径

(一)以儿童的游戏问题为径

在区域游戏中,幼儿会不断发现问题和解决问题。每一个出现的新问题都成为幼儿下一个活动的生长点,形成一条环环相扣的问题链,驱动着“课程之树”的衍繁生长。例如:在大班游戏“酷炫花车变奏曲”表演区,幼儿们为了满足“花车表演”节目需要,用纸皮制作了一辆花车。但是,在具体使用花车的过程中,他们陆续遇到了几个问题:纸皮做的花车会变形、用绳子绑定的轮胎车轮无法滚动、花车拐弯时线轴轮子脱落、缠绕在花车上的灯带亮不起来等。教师及时捕捉这一系列问题的潜在教育契机,引导幼儿们围绕一个个问题的尝试求解:如何让花车不变形?——如何让花车“动”起来?——如何让花车会转弯?——如何让花车“亮”起来?——如何让花车“炫”起来?他们最终逐一成功解决了问题:用水管搭建长方体框架支撑在车厢内壁,解决了花车变形的问题;用线轴轮子替换轮胎车轮,让花车顺利向前行驶;用万向轮锁定在花车上替换线轴轮子,解决花车拐弯时轮子脱落问题;根据正负极标记正确安装电池,成功让花车亮起来。由此,游戏的“课程之苗”在幼儿们不断发现问题、探索尝试、解决问题的过程之中得以生根发芽和茁壮生长。

(二)以儿童的生活问题为径

儿童生活中遇到一些偶发问题,往往蕴含着丰富的教育内容,是区域游戏课程持续生长的有效路径。例如:每次放小长假,幼儿们的棉被都需要带回家洗晒。然而,幼儿们拖着棉被袋下楼梯时容易摔跤。教师及时组织幼儿围绕这一问题的解决展开讨论,引发幼儿们思考一系列问题:“如何打包被子,把大大的被子变小?”“如何将“变

小”的被子固定好?”“怎样搬运被子更安全?”“怎样搬运被子更省力?”幼儿们针对一个个问题进行求解探索:先是尝试各种方法把大大的被子变小,有的用边对边、角对角的方法,把被子折叠成豆腐块;有的用卷的方法,将被子卷成一个卷心菜。但是,当他们把变小后的被子放进宽大的塑料袋中时,被子又会散开。于是,幼儿们进一步探索如何将“变小”的被子固定好,他们先后尝试了扭扭棒、扎带、透明胶、绳子、橡皮筋等方法,经过反复比较,最终发现用橡皮筋上下捆扎的方法最为便捷。接着,围绕如何把打包好的被子安全搬运到大门口问题,幼儿们先是尝试了各种“徒手”搬运被子的方法:把棉被袋扛在肩膀上,挂在脖子上,像背书包那样背在身上……这些办法虽然解决了被棉被袋羁绊摔跤的问题,可是搬运起来仍然很费力。于是,他们又进行了一系列省时省力搬运被子的探索尝试:有的幼儿们迁移运用了滑梯经验,在楼梯上铺上木板,让棉被袋像滑滑梯那样滚下去;有的幼儿找来伞布,绑在栏杆上,把棉被袋放在伞布上从二楼滑落下来;有的幼儿从骑行区搬来小推车、自行车,组建了被子运输队,轻松而快捷地把棉被袋陆续运到园门口。

(三)以儿童的探究问题为径

在区域游戏中,儿童也会萌生出一些其他探究问题,教师应善于识别这些问题中的教育价值,将之串联成驱动游戏课程生长的问题链,导引幼儿持续深入地自主探究。例如:在开展大班科学区游戏“我们的净水管道路建成了”过程中,幼儿们发现种植水培植物的水缸底沉淀了许多沙土,里面的水又黄又脏,就萌生了“怎样让污水变干净?”科学探究问题。教师及时回应并支持幼儿开展了一系列的探究:先是尝试运用漏斗、沙漏、沥水篮等材料制作过滤器,观察比较哪种过滤器过滤污水的效果好?当几次净水实验均以失败告终时,幼儿们又萌生出“如何制作有净水效果的过滤器?”的新问题。他们通过查找资料、请家长助力等途径找到了自制净水器的可靠方法,成功制作出净水器。当他们用自制的小净水器净化户外大水桶的污水速度太慢时,又萌生出“怎样建造一个大净水管道路工程?”的新探究,于是他们从设计净水管道路工程线路图到连接净水管道路再到净水引渠冲洗厕所持续探究,最终也获

得了成功。

三、适时支架助力,探寻区域游戏课程发展之策

(一)搭建问题支架,进行智慧点拨

高质量的支持与回应是游戏能否促进发展的关键。启发式问题支架能够架起儿童自主的“学”与教师有意的“教”之间的桥梁^[4]。教师基于对儿童游戏的充分观察和研判,根据不同指导时机,在幼儿的认知障碍点、认知冲突点、认知进阶点、创造拓展点有针对性地设置问题,可以为儿童搭建深度学习的支架,引领儿童探究方向,拓宽儿童思维的广度和深度,促进儿童的思维进阶^[5]。

1. 在幼儿认知冲突点巧设启思性问题

在区域游戏中,幼儿往往由于经验的差异而出现认知冲突,教师应瞄准认知冲突点提出启思性的问题,引导幼儿化解认知冲突。例如:在科学区的“拼图闯关赛”游戏中,几个幼儿在比赛谁拼出的图案最大时出现认知冲突:有的幼儿受到图形不同排列方式的干扰,坚持占地最长的图案面积最大。教师适时提出启思性问题:“图案最长面积就一定最大吗?”“这几个图案都是用一样大的正方形卡片拼成的,有什么办法能更准确地计算、比较各个图案的大小?”精准的质疑能有效引导幼儿转换思维的角度,于是,他们运用计算正方形卡片数量的方法来比较大小,发现数量越多图案越大,最终成功化解了认知冲突。

2. 在幼儿认知障碍点巧设点拨式问题

由于幼儿经验的有限,在游戏中经常会出现一些认知上的障碍。教师应善于把握这些认知障碍点的价值生长,巧设点拨式问题,引导幼儿通过思辨找出问题所在,并努力尝试直到问题解决。例如:在大班探索性游戏“奇幻泡泡馆”游戏中,当“幼儿吹不出泡泡”时,教师及时提出点拨式问题:“为什么吹不出泡泡呢?”启发幼儿调动已有生活经验,作出多种猜想;当幼儿更换了多种泡泡器仍然吹不出泡泡时,教师进一步点拨:“这么多泡泡器都吹不出泡泡,会不会是泡泡水的问题?”促使幼儿调整思路,对泡泡水的调制比例进行探究,最后成功吹出泡泡。

3. 在幼儿认知进阶点巧设挑战式问题

当幼儿游戏停留于浅层学习时,教师应多方

向、多角度分析其中的认知进阶点,并向幼儿提出挑战式问题,为幼儿搭建向上探索阶梯。例如:在大班建构区,几个幼儿在玩搭建“发射轨道”的游戏,他们用平铺、摆放圆圈的方法在地面上拼摆出一个环绕型的“平面卫星发射轨道”,其建构技能仅停留在铺、排等浅层水平。教师及时对此提出挑战式问题:“你们能让卫星在这轨道越转越高,最后冲上天空吗?”这一问题会启发幼儿们联想到动画片里螺旋上升式的卫星发射轨道。“那么,怎样拼搭螺旋上升式的卫星发射轨道?”教师进一步向幼儿们提出挑战性问题。于是,他们迁移搭建螺旋形楼梯经验,找来沙水区的管道拼接支架,由低到高绕圈排列好,再拼出一个个圆形轨道放置到支架上,搭建成了一个螺旋式上升的卫星发射轨道。

4. 在幼儿创造拓展点巧设发散式问题

当幼儿在活动中出现了有价值的创新点时,教师应引导幼儿同伴互启互学,并进一步提出发散式的问题:“还可以怎样?还有什么?还能怎样?”等,促使幼儿打开创造性思维的闸门,对游戏进行多角度、多层次的创意拓展。例如:在美工区,一个幼儿用纸皮、漏斗、布球等材料组合制作出一个富有创意的足球联赛“金球奖”奖杯。教师适时组织欣赏交流活动并提出发散性的问题:“还可以用哪些材料制作奖杯?足球联赛还有哪些奖项?不同奖项的奖杯还可以有哪些造型?”促使幼儿积极发散思维,持续进行想象创造:可以用雨靴、纸筒创意组合制作“金靴奖”奖杯;用手套、薯片桶加工涂绘制作“最佳守门员”奖杯等。

(二)搭建人力资源支架,进行适时助力

在区域游戏中,如何帮助幼儿答疑解惑?幼儿生活周边有专业知识和能力的成人正是解决这一问题的丰富人力资源。例如:来自于各行各业的家长、园内的保安、周边工地里的建筑工人、附近菜市场的农民奶奶、家里或邻居家的哥哥姐姐等。这些人力资源对幼儿来说恰似一本百科全书,能及时回应幼儿游戏中的学习需要,为探索困境中的幼儿指明解决问题的方向,帮助幼儿获得成功的体验,有效推动幼儿的游戏持续深入发展。典型案例如下。

1. 保安叔叔适时支招

在建造戏水池过程中,幼儿们遇到了所搅拌水泥难以成形问题。于是,教师建议幼儿们请有

建筑经验的保安叔叔来支招:“和水泥不能只是水泥中加水,还需要加入一些沙子。”“和水泥要按照比例,一桶水泥要配上三桶沙子,而且水泥要与沙子充分地搅拌。”“搅拌水泥速度不能太慢,水泥干了就搅不动,水倒进去后要快快地搅拌。”保安叔叔的专业支招帮助孩子们消除了认知障碍,经过不断调整,水泥浆终于成形。

2. 小学生姐姐视频揭秘

在科学区“自制净水器”游戏中,幼儿们用漏斗、沙漏、沥水篮等材料制作净水器都遭遇了失败。一个幼儿请小学生姐姐来揭秘。通过分享姐姐拍摄的“自制净水器”的实验视频,幼儿们发现:“原来制作净水器不但需要纱布,还需要小石头、沙子、活性炭、棉花四种材料。”“这四种材料要按照顺序一层一层叠放,每一层材料中间都要铺一层纱布。”小学生姐姐的实验视频为幼儿们成功自制净水器提供了明确的思路方法。

3. 家长爸爸专业解惑

在探索性游戏“一张化妆台的N+1次升级”中,幼儿们自主迁移电子百拼经验设计线路并在自制化妆台上加装一个灯泡,试图让两个灯泡能够同时亮起来。但是,几经尝试,都以失败告终。班上一个幼儿的爸爸是中学物理老师,他受邀来到班级,绘制了1张并联线路图,并与幼儿们设计的串联线路图进行比对。幼儿们经过仔细观察,发现了两种线路图的不同之处:“物理老师的并联线路图在同一电线中间分成了两条线路,分别连接着两个灯泡。”幼儿们对照并联线路图调整线路,成功让两个灯泡同时亮了起来。

[参考文献]

- [1] 侯莉敏,罗兰兰.从“立场彰显”向“科学发展”迈进:我国幼儿园课程实践的十年变迁[J].学前教育研究,2022(1):1-9.
- [2] 辛佳慧.基于儿童本位理念下幼儿园游戏课程化的实践研究[D].西宁:青海师范大学,2023.
- [3] 赵洪风.在科学活动中培养幼儿的探究能力[J].天津市教科院学报,2017(3):95-96.
- [4] 陈敏.小组合作学习中的教师支架行为类型——基于幼儿园集体教学活动的质性分析[J].陕西学前师范学院学报,2019,35(10):73-78.
- [5] 纪红丽.建构游戏中促进大班幼儿深度学习的行动研究[D].南昌:江西科技师范大学,2022.

[责任编辑 熊伟]