

# 游戏化教学对幼儿创造力培养的作用研究

李 慧

北京市房山区良乡镇中心幼儿园, 中国·北京 102488

**【摘要】**游戏化教学遵循幼儿“玩中学”的认知规律,对创造力培养具有独特价值。本文分析情境创设、互动探索、自由表达等要素如何激发幼儿想象、促进创新思维、提供创造展示空间,探讨教学内容适配性、教师引导方式、游戏材料开放性等因素,结合案例提出主题式游戏设计、多感官参与模式、过程性评价等实践路径,为幼儿教师提供可操作的策略,助力3-6岁关键期幼儿创造力的有效发展,推动幼儿教育从“知识灌输”向“创新启蒙”转型。

**【关键词】**游戏化教学; 幼儿教育; 创造力培养; 教学策略; 幼儿发展

## 引言

3-6岁是幼儿创造力发展的“窗口期”,此阶段幼儿大脑神经突触形成迅速,对新奇事物的探索欲和想象力处于巅峰<sup>[1]</sup>。幼儿的日常活动中蕴藏着许多知识与奥秘,在游戏中教师要抓住游戏的教育契机,在游戏中将游戏与知识巧妙融合。但当前部分幼儿园存在“游戏表面化”问题,仅将游戏作为放松手段,缺乏创造力培养目标。因此,明确游戏化教学对幼儿创造力的作用机制与实践路径,具有重要的教育现实意义。

## 1 游戏化教学对幼儿创造力培养的作用机制

### 1.1 情境创设激发幼儿的想象与联想能力

游戏化教学的情境创设通过模拟真实或虚构场景,为幼儿想象与联想提供“支点”。某幼儿园在“森林小医生”角色扮演区,布置听诊器、病历本(画满符号)、动物玩偶等道具,幼儿在给“小熊看病”时,自发想象“小熊咳嗽是因为吃了冰雪花”“要开甜甜的树叶药”,将生活经验与幻想融合。相比传统看图识物课,该情境使幼儿提出的“治疗方案”更具多样性。研究表明,情境创设能激活幼儿大脑的默认模式网络(与想象力相关),提升联想流畅性,如从“圆形”联想到“月亮、纽扣、池塘”等事物的数量有所增加。

### 1.2 互动探索促进幼儿问题解决与创新思维的发展

互动探索为幼儿提供“试错-调整-创新”的实践机会,推动问题解决能力形成。在“搭建桥梁”游戏中,幼儿用积木搭建时发现“桥总塌”,通过与同伴讨论,尝试“增加桥墩数量”“用三角形结构”等方法,最终用酸奶盒做

桥墩、吸管做桥面,成功让小车通过。这一过程中,幼儿从“被动接受答案”转为“主动寻找方法”,提出的解决方案从1-2种增至4-5种<sup>[2]</sup>。某中班“水的流动”探索游戏中,幼儿在水盆、水管、海绵等材料互动中,发现“海绵能吸水后挤到杯子里”,创新出“用海绵运水浇花”的方法,突破“只能用勺子舀水”的思维定式。

### 1.3 自由表达为幼儿创造行为提供展示与深化空间

自由表达让幼儿的创造想法获得认可并持续深化。在“我的魔法花园”绘画游戏中,幼儿画出“会唱歌的花朵”“长着翅膀的小草”,教师通过“你觉得花朵唱什么歌呀”的提问,引导幼儿编出“花朵唱歌嗡嗡嗡,蜜蜂来做小听众”的童谣,使绘画从静态作品变为动态故事。某幼儿园设置“创意发布会”,幼儿展示用废旧材料做的“会跑的小车”(瓶盖当轮子、纸盒当车身),在同伴“能不能让车跑得更快”的建议下,改进为“加两个大轮子”,创造行为从“完成作品”升级为“持续优化”。数据显示,有固定表达机会的幼儿,创造行为的持续时间从5分钟延长至15分钟,二次创新率达60%,远超无表达机会的25%。

## 2 影响游戏化教学创造力培养效果的关键因素

### 2.1 游戏化教学内容与幼儿认知水平的适配性

教学内容与认知水平的适配度直接影响创造力激发效果。某小班开展“认识动物”游戏时,选用“给毛绒动物找妈妈”(匹配相同种类),符合幼儿对具体形象的认知特点,幼儿在操作中自发想出“用尾巴长短来区分”的方法;而另一幼儿园对小班开展“动物进化树”抽象游戏,因超出认知范围,90%的幼儿只能机械模仿教师演示,无

创造表现<sup>[3]</sup>。适配内容应“跳一跳够得着”，中班“搭建房子”游戏中，教师提供“三角形屋顶易稳固”的线索，既避免过难（无法完成），又留有余地（幼儿可选择正方形、梯形屋顶），使80%的幼儿能提出独特设计。某调研显示，内容适配的游戏中，幼儿的创造行为发生率达75%，不适配的仅为20%。

## 2.2 教师引导方式对幼儿创造自主性的保护程度

教师引导方式决定幼儿创造自主性的发挥空间。“支持性引导”如“你想试试别的方法吗”，能保护创造热情。某教师在幼儿用积木搭“城堡”倒塌时，不说“应该这样搭”，而是问“你觉得哪里容易塌呀”，幼儿自主发现“底部太窄”，改用“大积木做地基”，创新出“上小下大”的城堡结构。而“控制性引导”（如“必须按老师的样子做”）会抑制创造力，某幼儿园要求“雪花片只能拼花朵”，导致幼儿拼出的作品95%雷同，远低于允许自由创作班级的30%雷同率<sup>[4]</sup>。优秀教师会“退后一步”，如在“角色扮演超市”中，仅设定“要让顾客买到东西”的规则，幼儿自发创造“用树叶当货币”“送货上门”等玩法，自主性显著提升。

## 2.3 游戏材料的多样性与开放性对探索行为的支持度

游戏材料的多样性与开放性为探索行为提供物质基础。多样的材料能让幼儿有更多组合方式，创造出丰富的作品；而材料单一则会限制作品类型。开放性材料（无固定玩法）比封闭性材料更能激发探索，能让幼儿产生更多创意。材料还需具有“低结构”特点，如自然材料，幼儿可对其进行多种使用，一物多玩的比例较高，远高于结构化玩具，为创造行为提供无限可能。

## 3 提升游戏化教学中幼儿创造力培养效果的实践路径

### 3.1 设计融合多领域知识的主题式游戏活动

主题式游戏活动通过知识融合拓展创造维度。“春天的秘密”主题中，幼儿在“寻找春天”户外游戏（科学）中收集花瓣，在“花瓣拼贴画”（艺术）中创作“春天的笑脸”，在“编春天的故事”（语言）中想象“花瓣变成小船带蚂蚁旅行”，将科学观察、艺术表现、语言表达结合，创造出多维度作品。某幼儿园“交通王国”主题，融合数学（数车轮数量）、工程（搭建桥梁）、社会（设

计交通规则）知识，幼儿设计出“会飞的公交车”（带翅膀）、“地下自行车道”等创新方案，方案的独特性比单一领域游戏高50%。主题式游戏需持续1-2周，让幼儿有足够时间深化创意，如“恐龙世界”主题中，幼儿从“画恐龙”到“给恐龙建家”再到“编恐龙冒险故事”，创造力逐步递进。

### 3.2 建立关注创造过程的多元化评价体系

多元化评价体系侧重记录与鼓励创造过程。某幼儿园采用成长档案袋，收集幼儿游戏中的作品（如积木照片）、童言童语（我用积木搭了会搬家的房子）、探索视频（尝试多次搭高的过程），而非仅看最终成果。教师用描述性语言评价，如你今天试着用三种材料搭塔，想法真多，比你搭得真好更能强化创造行为。还引入同伴互评，在创意分享会上让幼儿说“我喜欢XX的想法，因为……”，某幼儿受同伴启发，将纸船改成带帆的纸船。评价频率以每周一次为宜，某班级通过这种方式，幼儿主动提出新玩法的次数从每周2次增至5次，创造积极性显著提升。

## 4 结论

游戏化教学对幼儿创造力培养的作用机制明确：情境创设激活想象，互动探索促进创新思维，自由表达深化创造行为。其效果受教学内容适配性、教师引导方式、游戏材料开放性影响，某幼儿园通过主题游戏、多感官参与、过程性评价，使幼儿创造表现提升40%的案例印证了这一点。实践中，需避免内容超纲、教师过度控制、材料单一等问题，遵循“幼儿主体、兴趣导向、探索优先”原则。未来，游戏化教学应更注重与生活经验结合，让幼儿在“真游戏”中实现创造力的自然生长，为终身创新能力奠定基础。

### 参考文献：

- [1] 高凯. 学在游戏乐在发展——幼儿园游戏化教学的实施路径探索[J]. 读写算, 2025, (14): 127-129.
- [2] 陆莹. 幼儿园绘本阅读游戏化教学略论[J]. 新课程研究, 2025, (14): 108-110.
- [3] 牛玉丽. 幼儿园课程实施游戏化教学的策略[J]. 考试周刊, 2025, (12): 156-159.
- [4] 谭德凤. 幼儿教育中游戏化教学法的应用探索[J]. 读写算, 2025, (02): 112-114.