

刍议幼儿园绘本游戏化活动的组织策略

刘 伟

(淄博市张店区尚勤幼儿园, 山东 淄博 255000)

摘要: 幼儿阶段是孩子语言发展,特别是口语发展的重要阶段。为了培养孩子语言表达能力,促使其语言表达能力发展,众多学前教育教师在育人过程中积极实践,认为绘本符合孩子语言发展需求,是切合其年龄特点的语言、学习材料。同时,游戏是幼儿基本活动,通过将绘本教学游戏化则可以进一步实现绘本这一教学方式的教育价值。本文就幼儿园绘本游戏化活动的组织进行探究,并对此提出相应看法,希望为幼儿教育改革提供参考。

关键词: 幼儿园;绘本游戏化;活动组织;研究

《幼儿园教育指导纲要(试行)》中提出,在全新时代背景下,活动是幼儿园基本活动,而经过不断实践不难发现,绘本教学活动游戏化充分体现了其教育价值,此种模式可以发展幼儿多元能力以及素养,利于教师实现新时期下的教学改革目标。因此立足全新教育时代,幼儿教师应积极顺应时代发展,结合幼儿行为习惯、认知能力发展等,借助绘本游戏化这一全新方式构建并完善教学体系,从而推动教学发展。但是在开展相关活动的过程中,教师应对教学内容、方式、活动组织形式等进行分析,寻找几者之间的契合点,以此来深化幼儿教育改革。

一、幼儿绘本游戏设计原则

结合教学改革需要,教师如何将游戏化的精神和理念融合到绘本中,确保绘本教学活动真正体现游戏化,成为其重点研究内容。笔者认为教师在绘本游戏设计过程中应秉持以下几个原则:首先,适宜性。一般情况下,教师在教学中应做到精准把握不同年龄段幼儿游戏特征以及认知能力,如笔者在结合班级幼儿特点设计教学活动的过程中,运用《一园青菜成了精》这一绘本开展了相应的游戏教学活动,大班孩子对多数蔬菜外形特征有了充分了解,随后笔者开展了采蔬菜的竞赛比赛,在这一过程中孩子们可以结合蔬菜外形特征进行猜测、描述,这样能够进一步深化他们对蔬菜的了解,提升其学习兴趣。

其次,多样性原则。在幼儿阶段的教育中,游戏形式是丰富多彩的,因此在设计游戏过程中,幼儿教师应积极分析绘本特性,设计出融合性、教育性的不同种类绘本游戏。例如,在绘本《我做哥哥了》《糊涂熊队划不快》等教学中,教师可结合实际情况设计体验式游戏教学活动;围绕《向0敬个礼》《奥古斯汀》相关内容的绘本教学中,教师则需侧重幼儿思维能力培养,强化其感知能力以及灵敏性培养我,结合绘本内容以及教学需求设计益智类的游戏;在《爷爷一定有办法》绘本教学中,围绕教学需要引入实践性、探索性教学活动,助力幼儿综合素质以及思维意识的发展,从而获取孩子们的喜爱,强化其学习兴趣。

二、绘本教学在幼儿教育阶段的应用价值

首先,可以帮助教师与孩子们建立良好关系。对幼儿教育来讲,幼儿与教师之间的关系在很大程度上影响着教育教学效果,是影响教学进度、质量的关键所在。在传统的幼儿教育中,主要是教师结合教学内容开展相应教学活动,且很多教师态度较为严肃,这会导致一些孩子产生畏惧感,这并不利于教师构建有效课堂。而在绘本教学形式的支持下,孩子们会主动加入学习过程,这在很大程度上增加了文化知识、技能知识的趣味性,同时教师的讲解过程也更为生动,课堂氛围十分活跃,孩子们的能力也得到发展。其次,进一步强化幼儿学习兴趣。一般情况下,绘本主要是以故事、图片的方式呈现知识,同时很多教师积极创新,在绘本教学中融入教学游戏,这些教学方式更具趣味性,这使得文化知识更为生动且带有较强的趣味性,这样可以进一步激发幼儿参与兴趣,利于教师开展针对性教学活动。最后,提高幼儿的分析能力,树立幼儿正确认知。幼儿教师利用绘本开展教学活动的过程中,可以引导幼儿通过分析图片的内容来获取文化知识信息,这样的教学方式在很大的程度上消除了文化知识教学的枯燥性。具体来讲,幼儿从绘本中获取文化知识信息的过程也是幼儿的分析能力得到提升的过程。

三、幼儿园绘本游戏化活动的方法

(一) 导入绘本游戏,培养幼儿多元素养

结合幼儿认知、综合学情等引入绘本游戏化教学活动,能够让孩子们在尝试、实践中提升自身思维能力、探索意识的发展。此外,结合幼儿认知构建良好教学环境、打造游戏化教学环境,能够进一步改善传统教学中幼儿难以主动教学的情况,利于教师开展有效科学教学活动,提升整体教育效果。同时,教师为了确保科学教学活动与幼儿认知相符,则可以提出相应问题,这样不仅能够拉近教学与课堂之间的距离,同时也能够发展孩子们的感知能力,使其意识到知识与实际存在密切联系,进而推动幼儿教育发展,深化教学改革。为此,在新时期下的幼儿科学教学中,教师应重视绘本游戏的导入,以此来强化其综合能力以及素养。

不仅如此,幼儿教师要善于发现绘本中隐含的游戏化元素,也可以绘本故事为背景,开展一系列孩子们能够主动参与的游戏活动,这样能够培养的他们的感知能力、阅读兴趣等。幼儿思维具体形象也在一定程度上决定着幼儿乐于用感官感知事物,因此在教学中教师可借助猜一猜的游戏活动方式,积极与孩子们进行互动,例如,很多孩子发现《蚂蚁和西瓜》这一绘本封面中的西瓜上有很多蚂蚁,于是笔者提出相关问题:孩子们,大家想象一下,为什么西瓜上会有很多蚂蚁呢?你可以说一个故事情节吗?小蚂蚁要怎样才能搬动大西瓜呢?在问题驱动下,孩子们积极与同桌进行讨论。随后,为了进一步培养孩子们的感知能力以及思维能力,笔者为孩子们提供了头套、小皮球,让孩子们模仿搬运大西瓜,体会合作的乐趣,随后笔者结合“合作”这一主题,开展深入教学活动。这样,教师在教学中运用绘本游戏导入教学,可以在很大程度上激发孩子们的学习兴趣,使其能够主动加入学习过程,帮助其树立正确认知,以此来提升整体教学效果。

(二) 创设绘本故事情境, 打造轻松游戏化氛围

借助幼儿园教育教学活动,可以使幼儿的集中性以及稳定性不断发展,不过其依旧容易受外界因素影响,发生注意力涣散的情况。从这一角度进行分析,教师在绘本游戏化过程中,需要积极构建良好学习环境,将多样化的游戏活动贯穿在绘本阅读过程,让孩子们在轻松的情绪氛围中主动投入绘本阅读。为了实现这一教学目标,笔者认为教师需立足实际,充分分析教学内容、绘本阅读中隐藏的游戏化元素,之后结合幼儿的兴趣点、生活经验等构建良好游戏化教学课堂,从而提升整体教学效果。

例如,笔者围绕《月亮的味道》这一绘本开展了游戏化教学活动。这一绘本的主要内容是小动物们协同合作,通过叠天梯的方式品尝到了月亮的味道,在这一故事中,很多小动物对月亮味道大胆想象,在小动物们引领下,孩子们的味觉似乎也灵敏起来。在现实生活中,味道符合幼儿认知,同时也是他们感知领域的重要内容,对此笔者在带领孩子们大致了解绘本故事之后,创设了实践性、味道和食物相关的游戏情境,笔者为孩子们提供了饼皮、豆沙馅等食材,让孩子们自由发挥想象力以及创造力,制作自己喜爱的“月亮”,随后让孩子们互相品尝并介绍自己心中月亮的味道。在这一过程中,孩子们在趣味内容的吸引下主动参与到绘本情节中,通过切实尝试活动了情感、能力体验,整体教学效果极佳。再如,《月亮熊》讲述了小熊、长耳兔、乌鸦竭尽全力营救月亮的故事,故事内容幽默诙谐、情节简单流畅。在教学中,笔者引导孩子们了解绘本内容,之后让孩子们一同结合故事情节发展绘制故事图,通过这一方式来培养孩子们的动手能力,让孩子们理解故事发展过程。在此之后,笔者选择了一段与故事情节情绪相贴合的音乐,从而打造故事情绪氛围,让孩子们结合自身理解,用肢体语言表现角色状态的变化,从而实现绘本内容互动、

材料互动,进一步提升教学效果。

(三) 角色扮演, 趣味感知

一般情况下,绘本故事具备深刻内涵,幼儿教师引导幼儿们掌握故事情节之后,则需要带领他们深刻掌握内涵,进一步体会绘本角色心理以及状态的变化去,这样可以培养孩子们的感知能力,树立其正确认知。为了实现这一教学目标,教师在绘本游戏化教学中可引入角色扮演,通过让孩子们扮演绘本故事中不同的角色,利于教师实现新时期下的教学目标。不过一些教师发现很多幼儿在角色表演过程中,其扮演意识不强,且游戏目的性较差,基于此在组织表演游戏的过程中,教师需要分析不同年龄段幼儿年龄特征以及生活经验,充分将游戏与表演结合,同时教师也要鼓励孩子们积极想象,在表演中大胆表现自己,从而产生良好的游戏体验。例如,笔者在讲解完《女巫扫帚排排坐》之后,结合其主要内容开展了游戏化教学活动,主要内容是小动物们帮助女巫一同战胜了恶龙,其内容轻松有趣且角色众多,可以确保多名孩子加入游戏中。结合绘本故事内容,笔者和孩子们分析不同故事角色的性格、人物特征,随后为了确保游戏公平性笔者以抽签的方式明确每一孩子的故事角色,之后为他们布置了故事情境、给孩子们提供了道具,而笔者在这一过程中主要起引导作用,结合故事发展情节提出相应问题:魔法扫帚生了什么事情?小动物们是怎样帮助女巫的呢?进而给孩子们充分的表演以及发挥时间,他们也逐渐懂得了互帮互助、善良友爱的内涵。借助这样的方式,孩子们对故事情节、内涵有了深入了解,绘本游戏也充分体现其引导价值。

四、结语

综上所述,绘本游戏极具引导价值,利于教师构建良好教学课堂,培养孩子们阅读能力、思考能力以及想象能力等。因此,在全新教育时代,幼儿教师应积极顺应时代发展,在教学中积极引入绘本故事,从而打造良好学习环境,让孩子们在实践中思考,在思考中成长,从而进一步实现新时期下的教学目标。

参考文献:

- [1] 陈洁. 高高山顶立 深深海底行——通过绘本游戏培养幼儿分享合作的实践研究[J]. 科学大众(科学教育), 2019(12): 88.
- [2] 席居哲, 周文颖, 左志宏. 融合游戏与绘本 发展情绪社会性——游戏式绘本指导阅读促进幼儿情绪社会性发展的实证研究[J]. 首都师范大学学报(社会科学版), 2018(04): 167-174.
- [3] 张婷. 绘本阅读与幼儿表演游戏有效融合的思考——《幼儿绘本剧创编与表演的实践研究》[J]. 北方音乐, 2016, 36(23): 184.
- [4] 邓晓凌, 向劲松. 对幼儿交通安全教育绘本及游戏书设计的建议[J]. 道路交通管理, 2018(12): 42.