

以项目化学习活动推动自主性角色游戏深入开展——以“五彩汽车店”为例

王彬

(吉安市保育院 江西吉安 343000)

摘要:角色游戏是幼儿园教育中具有重要价值的活动形式之一,它可以激发幼儿的想象力和创造力,培养幼儿的社会性和自主性,从而促进幼儿的深度学习。教师尝试把项目化学习活动与角色游戏有效融合,以幼儿自主探索、自主学习推进深度学习的实施路径。本文以“五彩汽车店”为例,通过项目化学习的形式,以问题为驱动促进幼儿在自主性角色游戏中深入研究,探索有效的支持策略。

关键词:项目化学习活动;自主性;角色游戏;深入开展

一、捕捉幼儿兴趣,了解幼儿对该话题的前期经验,判断其变成项目式区域活动的可能性。

项目活动来源于幼儿真实的一日生活活动,与幼儿在活动中遇到的问题、幼儿的兴趣、好奇心等密切相关。项目主题的选择和生成要思考的是如何选择有价值的、适合幼儿研究的问题,能让幼儿进行实践探索。教师通过谈话帮助幼儿分享生活经验,拓宽角色游戏的来源,协助幼儿能够按照自己的意愿提出游戏主题。基于中班下学期的角色区幼儿想怎么玩?教师倾听了幼儿想法:有的想开警察局、开花店、开超市、水果店、服装店、汽车店……,经过讨论和投票“汽车店”获得票数最多。教师运用“五问法”明确了“汽车是师幼共有经验”、“活动来源于幼儿的需要,班上多数幼儿都很好奇,持有浓厚兴趣”、“符合中班孩子们的发展需求”、“时间足够充裕,可以持续探究”、“以家园合作形式进行实地调查,便于孩子反复观察”;判断出其变成项目式区域活动的可能性。

二、支持幼儿高兴趣投入,与幼儿共同收集相关资料,以问题的形式逐渐进入活动。

如何开一家汽车店,对于幼儿来说有一定的挑战性。此时,教师尊重幼儿想法运用驱动性问题,促使幼儿进行深度思考:如何筹备、怎么创设、如何选择角色、制作物品、如何运营;鼓励幼儿自主探索解决遇到的真实问题,满足幼儿多向探究的兴趣。

(一)利用社会资源,开展亲子实地调查

教师利用家长资源,通过实地参观,记录下各自的发现,借助调查表和图片进行分享:

小淞:汽车店有许多的汽车都停在买车的地方,买了车要去收银台付款,汽车4S店还有可以洗车、修车的地方……。

萌萌:汽车店有许多工作人员,洗车的、买车的、修车的……。

小灏:汽车4S店,里面有各种各样的车,有一个色卡,可以定制汽车的颜色。……

第一次实地调查唤醒了幼儿去玩具店的已有经验。在交流分享环节中,教师借助幼儿记录表上的表征、表述引导幼儿对汽车店的格局、角色、物品、事情等信息分类统计,拓展幼儿经验,支持其发展。幼儿自由地分成了买车区、收银区、休息区、加油区、洗车区、修车区六个创设小组,教师及时给予明确的任务目标:“汽车店的各个区域是什么样的?”幼儿进行了第二次实地调查,这一次幼儿的发现也更细致、具体且更有目的性:收银区组幼儿对商品的付款方式很感兴趣,展示区组的幼儿发现商品需要分类、有宣传画……。再次信息调查聚焦兴趣点问题,幼儿对汽车店的格局及认知水平得到了进一步的提升,并将经验迁移运用在创设汽车店的游戏。

(二)留白的环境,低结构材料的提供

接下来创设小组在汽车店各区域的创设上有了方向,用自己的方式获取游戏材料,负责汽车店各区域所需要物品材料的收集和制作。幼儿用废旧纸箱纸盒等低结构的材料制作收银区

的电脑、付款用的自助收款机、画出汽车分类标识……；通过讨论投票给汽车店取名：五彩汽车店。

三、完成游戏搭建并进行游戏形式的探索，在游戏中与幼儿共同调试，逐步修改并将游戏进行推广。

（一）营造宽松的氛围

师幼形成学习共同体，平等的关系，是幼儿产生自发学习的“马达”。在孩子们的期盼中“五彩汽车店”终于营业了，买车区却没有客人来，工作人员无所事事，游戏后教师播放了幼儿“买车区”的游戏视频，组织幼儿进行了一次分享。

祎一：“收银员太无聊，买车区没有客人买车。”

教师：“为什么没有客人？”

小芸：“我们收完钱之后就没事做了。”

教师：“有什么好办法可以解决？”

小灏：“可以增加一个“推销员”的角色，我看过推销员卖汽车。”

祎一：“让推销员来收钱；加油、修车可以一个人做。”

根据讨论结果，幼儿决定调整游戏角色牌，取消收银员和加油员的角色，增加推销员。“推销员”新角色的加入让接下来“汽车店”有了新的游戏方向，但教师发现由于缺乏相关经验，对于“推销员”如何推销不了解，新角色的加入没有起到推动游戏发展的作用。随之，对“推销员”角色感兴趣的幼儿，围绕着“推销员是怎么接待客人？怎么向客人推销汽车？”的问题展开了第三次实地调查和现场分享演示，在游戏中开始有了幼儿运用热情的语言接待、运用广告画宣传、试驾的游戏场景。

（二）持续深入地探究

为了让幼儿深度学习，教师可以基于问题导向，在角色游戏过程中设置问题情境来激发幼儿的思考，持续深入探究。如，幼儿在汽车店角色体验游戏中的热情随着时间的推进逐渐退却，此时，需要一次项目化游戏的进阶。教师在倾听幼儿想法后，加入了“车管所”项目的延伸，把前一阶段活动中获得的经验进行迁移和运用，实现与生活和社会的联结，从而促进经验的灵活运用。大班上学期“五彩汽车店”游戏还在持续的深入，幼儿了解了更多的汽车品牌以及中国本土制造的汽车品牌，汽车店有了幼儿设计的汽车定制单，增加了汽车设计制造商的新角色，生成了“汽车上车牌”和“汽车私人定制”游戏。在持续性的探究过程中，幼儿充分发挥主动性和创造性，丰富游

戏经验，拓展游戏内容，提高解决问题的能力，加速游戏水平的发展。

（2）聚焦幼儿，反思项目活动的开展情况，分享交流复盘梳理归纳提炼新经验

分享与交流是每次游戏后进行经验梳理的重要方式，也是教师支持幼儿自己分析问题，解决问题的重要途径。在项目推进的后期，复盘幼儿参与游戏的感受和体会，回忆和重现当时的游戏场景，把自己在游戏中发现的、学到的通过叙述、记录的方式进行整理和复盘，梳理游戏中获得的核心新经验；同时，教师也在对自己的教育行为进行反思的同时，掌握幼儿的发展水平，学习特点。教师通过“在五彩汽车店游戏中，你最大的收获是什么，可以用怎样的方式呈现出来分享给大家？”等问题引导幼儿用图示、表征绘制师幼回顾图进行活动的回顾。师幼共同梳理“五彩汽车店”游戏中新经验的提升：幼儿学会了归纳和统计，会对物品进行分类，能选择运用适宜的材料加工创造进行游戏；了解汽车店工作人员的工作流程、知道车管所以及工作人员的工作内容，能运用已有经验根据游戏需求丰富游戏角色和玩法，将广告宣传、抽奖等经验迁移运用到汽车推销的游戏中；了解汽车的品牌和车型，知道不同的车型的作用以及在日常生活中的应用；知道汽车车牌号码组成的相关信息会按需定制汽车；能按照定制的信息，将美术、数学运用到设计制作有特点的汽车中。

开展基于项目化学习的角色游戏能让幼儿在学习兴趣、探索兴趣被激发的前提下，以问题为导向，让幼儿在角色游戏中寻找答案，自主性地发展拓展角色游戏的内容，在真实情景中学习知识、发展能力。继续将项目化学习活动运用到幼儿的游戏当中，我们将进行更多创新与尝试，通过实践、反思、调整、再实践来促进幼儿角色游戏中自主性的发展，并探索有效的支持策略。

参考文献：

[1]赖 婷.幼儿深度学习：引“计划”进角色游戏.幼儿教师参考, 2018(06): 07

[2]袁盾英,黎洁.倡导幼儿园游戏活动的的项目化探索.中国教育学刊, 2022(05):103

[3]余学琴. S T E A M 项目与大班表演游戏的有效融合——以绘本故事《彩虹色的花》推进为例.安徽教育科研探索, 2021(25): 84