

支架幼儿在项目式区域活动中进行深度学习

王丽娟

(深圳市第九幼儿园 广东 深圳 518000)

【摘要】为提高幼儿教育的教育质量与学习效率,项目活动应用在幼儿教育阶段所产生的教育改革中,幼儿的学习由传统的老师主导转变为幼儿主导进行深度学习的新模式。区域活动是幼儿项目活动中十分重要构成部分,在幼儿身心发展的过程中起着至关重要的作用。本文主要阐述了项目式区域活动中深度学习的引发的思考,总结了幼儿园区域活动存在的问题,并针对以上问题,提出了相应的解决策略。

【关键词】区域活动;深度学习:幼儿:教育策略

Support children to conduct deep learning in project-style regional activities

Lijuan Wang

(Shenzhen No. 9 Kindergarten, Shenzhen, Guangdong, 518000)

[Abstract] In order to improve the education quality and learning efficiency of early childhood education, project activities are applied in the education reform generated at the stage of early childhood education. Children's learning has changed from the traditional teacher-led to a new model of deep learning led by children. Regional activities are a very important part of children's program activities and play a vital role in the process of children's physical and mental development. This paper mainly describes the thinking triggered by deep learning in project-based regional activities, summarizes the problems existing in kindergarten regional activities, and puts forward corresponding solutions to the above problems.

[Key words] Regional activities; Deep Learning: Early Childhood: Educational strategies

深度学习的概念的出现时间可以追溯到1956年,当时布鲁姆在《教育目标分类学》中就提出了“学习层次有深浅之分”这一理念。深度学习主要指的是学习者能够在充分理解学习内容的基础上,批判性的学习到新的理论与新的思想,并且把新的理论与思想与自己本身具有的认知进行融合,把原本已经获得的知识转移到到新的情境当中,来作为对问题进行决策与解决的学习方式。深度学习有助于幼儿养成持续专注力;充分探索学习机理;提升分析问题与解决问题的能力。

而区域活动是幼儿教育中常用的一种形式,区域活动的作用在于,利用各类教学资源为幼儿创造不一样的活动空间,引导幼儿进行自主选择、合作交往以及探索发现的活动,在不增加幼儿学习压力的情况下培养幼儿的学习能力、探索能力和交往能力,从而达到促进幼儿全面发展的效果。

1 区域活动中深度学习的引发的思考

1.1 浅层区域活动中的深度学习

在浅层区域活动当中进行的深度学习,指的是建立起原本已经具有的知识和全新的发现相互之间的联系,再由联系逐渐扩展到经验,并且最终得到新知识,也就是让幼儿可以在其原本具有的经验之上,逐渐获得并且丰富新的经验,展现出来了深度学习所具有的批判和理解、迁移和运用等方面的特点。而在浅层的区域活动当

中,虽然区域的主题、内容、材料、玩法基本由教师设定,但是由于自主性的体现,幼儿在游戏之中可以自主交流、自主合作、自主思考,获得新经验。

1.2 中层区域活动中的深度学习

幼儿在中层区域活动空间中实现空间、材料的互通,区域间没有明显的界限和封闭的规则,这为幼儿探索更多材料的沉浮提供可能。将区域形成开放状态能为幼儿的学习提供更多可能,通过不断感知和巩固材料之间的关系,在理解与批判不断反复的过程中逐渐建立更为完整而丰富的知识。

1.3 深层区域活动中的深度学习

区域活动的深度模式是一种最能体现自主性的游戏方式。每次活动结束后,教师通过观察,采取提问的方式来启发幼儿在后续当中的深度游戏与深度学习。过程中要注意创设饱含问题的游戏情境,提供能够持续进入游戏的时间和空间,适当引入主题,尊重并跟随幼儿的兴趣。这样的追随不是放任,而是要分析幼儿感兴趣的事物中所蕴含的学习机会,把握好其中可能遇到的困难和幼儿需要解决的程度,顺势制造问题,使幼儿游戏复杂化,激发更深度的学习。

2 教师在区域活动深度学习当中的角色

2.1 区域活动的积极参与者

教师应该是区域活动的积极参与者。区域教育活

动的深度学习和传统的教育方式主要的不同就在于，区域教育深度学习十分注重幼儿的主体性，要让幼儿可以自觉的去进行学习。传统的教学方式则是注重教师是相关知识技能的传授人员，幼儿在其教育活动当中没有自主性，是被教育人员和被灌输的对象。幼儿园开展区域教育深度学习的过程当中，教师就一定要相信：幼儿能够主动的去学习技能和构造出自己的知识体系。幼儿能够从和同伴的交流中；从对经验的逻辑思维当中收获一定的知识。教师的作用主要是提供可以帮助幼儿获得相关知识技能的环境，并且通过对幼儿进行观察，并帮助幼儿进行思考。

2.2 区域活动的组织者

区域活动中深度学习的开展时间、范围、方式等都是需要教师们进行统一的规划。教师要作为是区域活动的组织者，需要一天当中的区域活动深度学习的时间和具体开放的区域进行合理的规划和安排。教师们要能在相对的时段里给幼儿自行选择和决定的机会，让他们自己安排活动，而非完全受教师控制。观察中常发现，有的幼儿园中虽然在进行区域活动，可是幼儿的活动却没有体现出深度学习的特点，完全在教师的控制和操纵之下，幼儿没有自由活动的机会和可能，要按照教师的要求操作。教师可以根据教学需要和现实条件对活动区域的开放进行合理安排，还需要设置部分基本规则，但一定要保证幼儿有自主选择区域的机会。

2.3 区域活动的评价者和反思者

区域活动中深度学习开展的质量、存在的问题、改进的方向，所有的问题都要通过教师的评价和反思来进行解决。教师的评价主要是以区域活动中进行深度学习过后的谈话方式进行的，教师空出一定的时间同幼儿对本次深度学习进行总结和反思。教师们可以指引幼儿回忆刚刚所进行的深度学习活动，使幼儿是以各类方式可以再现相应的活动经验。教师也可依照幼儿的自我描述来对幼儿本次区域活动深度学习所获得的关键性经验进行总结，并筛选典型的事件，与幼儿现实问题进行结合来诱导幼儿进行深层次的思考，促进幼儿学习和体会怎样能更好地使用物品，怎样可以更有效地解决问题。反思主要是根据教师对当日区域活动的情况所做的记录来进行的。教师要记录在这过程当中幼儿的表现，依照这部分的记录在和事先所预定的目标进行对比，来评价区域活动的质量，评价幼儿的发展情况。教师在做幼儿观察记录时，可以按幼儿的发展特点分成具体的指标，并去评价幼儿在本次区域活动的表现。

3 幼儿园区域游戏深层学习存在的问题

3.1 区域环境方面

3.1.1 活动面积不足

区域游戏深度学习的实现与班级的教师大小有很大的关系，有些幼儿园班级的空间很小，但是幼儿的人数又过多，这就会导致教室室内的活动区域没有办法实现，甚至有的部分教室根本没有空间可以供区域游戏的开展使用，在这样的情况下让教师们在开展区域游戏深度学习是有现实条件限制的。

3.1.2 规划不合理

由于每个班级的面积和空间布局是不同的。这就需要老师根据教室的特点，合理的对区域游戏深度学习的空间进行布置。部分的老师对教室内的空间利用没有进行合理且科学的规划，例如区域间的动静分配不科学；部分的区域需要光线充足但是因为某种原因会被安放在角落当中，部分的区域间要有联系但是却被分在了活动室的两端等。

3.1.3 区域种类不相宜

幼儿园小、中、大班的幼儿年龄都是不同的，但是因为空间的限制，幼儿园就是设置完全一样的区域，且每个区域的布局也大致相同，这很明显是同幼儿的年龄发展特点和心理特点是不适宜的，同样也不符合幼儿的兴趣发展需要，这就会让区域游戏深度学习的成效大打折扣。

3.1.4 材料投入盲目和种类单一

教师们所准备的材料投放盲目且种类过于单一，其相关的区域材料缺少目的性、针对性、全面性。材料对区域游戏深度学习的顺利开展起到了决定性的作用。但还有很多的老师没有意识到材料的重要性，在寻到材料时十分的盲目，其材料缺少应有的针对性，材料类型十分单一。如果想要满足幼儿可以在区域环境当中实现真正意义上的深度学习，老师们首先就要为提供充足的材料，种类多的材料，让幼儿有所选择的余地，支持幼儿自主的发展。

3.2 区域游戏方面

3.2.1 区域游戏形式化、表面化

现在的区域游戏竟然成为了部分幼儿园招生的特色，成了“锦上添花”的应景活动。这样的观念是不对的，每个幼儿园都应该备有区域游戏，且目前有很多的幼儿老师平时只专注于教课，完成相应的教学目标，在幼儿一天的生活当中并没有安排相应的区域游戏，但是突遇检查，就会安排相应的区域游戏，无法体现出深度学习的真正价值。

3.2.2 活动设置缺乏艺术性

教师在区域游戏深度学习方面的指导缺少相应的艺术性，深度学习中的老师指导应该是通过材料进行

相应的指导，就算老师介入了幼儿活动，也不该过于干预。部分老师对区域游戏指导的特殊性认识不够，基本会把指导变成小组教学，这样就会让区域游戏失去本质目的。

3.2.3 区域游戏中不善于观察和研究

在区域游戏深度学习当中，老师应该通过观察幼儿的需要、兴趣，对幼儿对材料的使用情况进行了解，了解幼儿间交往所存在的问题，便于对事后的指导和环境调整进行完善。

3.2.4 活动过程中教师干预过多或不管

因为教师对区域游戏深度学习的性质缺少认识，部分的老师认为如果自己负责就应该对幼儿的区域游戏进行指导，进而过多的对其进行指导，出现干扰过多的现状，就会让开展区域游戏的质量下降。同样也是对对区域游戏的性质缺少认识，让教师认为不应该对幼儿的区域游戏进行过多的干预，进而出现放任不管的现象发生。

3.2.5 活动后的交流分享简单化

有部分的老师在区域游戏的深度学习结束之后，只会简单的对此进行总结，没有给幼儿进行交流分析，或者过于简单化。比如谁谁表现的很好，我们要向他学习，出现了什么问题，我们下次要避免，这样简单的处理方式会让幼儿对区域游戏出现厌烦心理。

4 区域游戏深层学习的指导策略

4.1 通过材料指导

区域游戏当中的教师最主要的就是进行相应的隐性指导，需要通过材料来对幼儿的有序发展进行引导，通过材料的调整来指引幼儿的发展方向。比如：在“超市”的游戏当中，老师可以和幼儿一同搜集材料，例如食物包装盒、玩具、学习用具。生活用品等，让幼儿通过对货架上的物品进行清点等活动，可以让幼儿进行相应的分类、数数教学活动。老师还可通过对货架上物品的摆放，增加相应的价格条等诱导幼儿进行购物活动。这样一来，就可以锻炼幼儿的社交能力，还可以将数学和游戏进行有机的结合，增强幼儿对数学知识的认识。

教师可以让幼儿们间共同合作，可以让能力强的幼儿指导能力比较弱的幼儿，实现以强带弱，比如：由于建构的游戏对动作技能的要求是十分高的，所以部分的幼儿就会并不是十分的擅长，老师就可以让幼儿们搭伴玩游戏，每个团队当中可以一个或者两个搭建水平高的幼儿，这样该群体的搭建技能就会得到很大程度上的提高。

4.2 通过参与活动指导

在区域游戏当中，让教师参与活动是有效的指导

策略，让老师们作为玩伴对幼儿的操作活动进行指导。这样方式十分的自然，不会为幼儿造成压力，还可以感受到幼儿的真实想法，让指导具有针对性。教师可以采用平行介入指导的方式。让老师和幼儿一样，一同去玩区域里的材料，各玩各的。教师也可以边玩边自言自语。由于这个阶段的孩子的模仿能力很强，老师的玩法旧会成为孩子所模仿的对象，进而可以指导幼儿的操作方式。通常来说，美工区、阅读区等是适合老师采用平行介入的方式。

4.3 通过引导问题讨论指导

区域活动前，教师可以围绕多样的问题来让幼儿展开相应的思考。幼儿在区域活动的过程当中就会出现各种前期无法预计的问题，那么这时老师就可以组织小组内的成员进行讨论，寻找相应的解决方式。每次的探讨是时都应有主题。避免每次问题都过于繁杂，在活动前老师还应该注意那些有选择困难的幼儿，询问他们的意愿，同时，发现部分幼儿在某个方面十分的突出，可以适当的增强幼儿的成就感，鼓励做这类区域活动的管理员，增强幼儿之间的凝聚力。幼儿在区域活动的过程当中会出现各种前期无法预计的问题，有的问题甚至还会让活动终止，如果因为幼儿之间由于对材料的争强为导致目标没法实现，而让活动失败，那么这时老师就可以组织小组内的成员进行讨论，寻找相应的解决方式。活动结束过后，老师们就可以让幼儿们进行集体分享交流的活动，让幼儿可以展示活动的成果，获得伙伴们的经验进而提高全班经验水平。老师可以让幼儿先保持作品的现状，让幼儿去不同的区域进行参观，对其他小朋友的作品进行评价，还可以鼓励他们进行交流。老师也可以将幼儿的作品记录下来，通过大屏幕的方式和全班一起分享、欣赏。此过程当中鼓励幼儿表达自我的想法，并学习同伴的经验，提高个人能力。

参考文献：

- [1] 朱淑益. 加强师幼互动，支持幼儿深度学习——指导大班幼儿数学区域活动的实践反思 [J]. 教育观察, 2019, 8 (34): 50-51.
- [2] 陆晓云. 幼儿在区域活动中深度学习的途径 [J]. 课程教育研究, 2019 (43): 22-23.
- [3] 史楠, 陈权. 深度学习视阈下区域活动的内涵、特征与策略 [J]. 潍坊工程职业学院学报, 2019, 32 (05): 43-47.
- [4] 李桂妹. 区域活动中幼儿深度学习的支持策略 [J]. 幼儿教育研究, 2019 (05): 11-13+7.
- [5] 赵艳. 自主性区域活动中幼儿深度学习的引发与思考 [J]. 基础教育研究, 2018 (13): 84-85+88.