

# 促进幼儿深度学习的游戏样态创新与实践

李丹丹

(盐城经济技术开发区阳光幼儿园 江苏盐城 224000)

**摘要:**深度学习是一种自然的学习状态,是幼儿积极地、充满兴趣地参与到游戏活动的状态。深度学习是促进幼儿多元发展的有效方式,相比于浅层学习,深度学习更关注学习过程是如何具体开展和迭代推进,关注学习过程的联系与建构、理解创新深度学习的游戏样态需要结合幼儿的理解能力和认知水平,理解、尊重与欣赏幼儿游戏,在游戏中促进幼儿深度学习与全面发展。本文首先阐述了幼儿深度学习的概念与主要特点,然后指出其中存在的主要问题,在此基础上,制定了推动他们深度学习的游戏样态对策。

**关键词:**深度学习;游戏样态;教学策略

**【Abstract】** Deep learning is a natural learning state, which is a state of children's active and full of interest in game learning. Deep learning is an effective way to promote the diversified development, compared with shallow learning, deep learning pay more attention to the learning process is how to carry out and iteration, pay attention to the connection and construction of the learning process and understand the depth of innovation learning form requires a combination of children's game of understanding ability and cognitive level, understanding, respect and appreciate the children's game, Promote children's deep learning and comprehensive development in the game. This paper analyzes the connotation and lack of children's deep learning, and puts forward game-like countermeasures to promote children's deep learning.

**【Key words】** Deep learning; Game like state; Teaching strategy

游戏具有趣味性的特点,深受幼儿喜爱,它可以充分体现他们的天性,有助于推动他们全面发展,将其引入到幼儿园教学过程中,有助于提升他们的创造力与自主性<sup>[1]</sup>。教师需要充分领会到它对幼儿教育的作用,在这个前提下,把深度学习与幼儿游戏有机结合在一起,且系统地探讨两者结合的相关理论。鉴于此,作为一名幼儿教师,今后需要尽快更新自己的游戏教学理念,尝试着采用更加科学合理的教学模式,实践幼儿深度学习的游戏样态。

## 1 幼儿深度学习的内涵及特征

早在1970s美国相关学者就着手探讨深度学习这一课题,我国在2005年引入了这一概念。从2011年开始,我国学界与实务界人士着手探讨中小学生的深度学习问题<sup>[2]</sup>。2016年起,幼儿教师尝试着将该理论引入到游戏教学中<sup>[3]</sup>。具体来说,它是学生为了发展自己的高阶思维与解决实际问题,以整合的知识为内容,满怀兴趣与热情地、批判性地学习新知,在此基础上,把这些内容与自己已有知识结构相结合,同时还可以把自己掌握的理论迁移到新的情境中的一种学习。而对于幼儿来说,它并非以学习内容的“难”与“深”为目标,并非使其超出他们的认知范围<sup>[4]</sup>,它注重对他们进行引导,使他们通过直接感知、操作、体验来掌握相关知识,使他们养成自主探究的良好习惯。

## 2 幼儿深度学习的缺失

### 2.1 学习准备简单化,学习动机不足

学习准备即指学生在学前拥有的学习需求、心理倾向与知识基础等。从广义的层面进行分析,其中还涉及到教师在开展授课活动之前的准备。师生双方都做好准备工作,能够充分调动学生的积极性。信息化教学手段狭隘为以“呈现事实”为主,并没有充分运用到学习准备、过程与评价等方面。从学生的角度进行分析,因他们没有受到良好学习文化的熏陶,再就是他们的学习需求不清晰、不明确,使得他们缺乏足够的学习动机,因此没有激发出他们的主观能动性。

### 2.2 学习过程机械化,思维品质有待于提升

通过深入研究可以看出,长期以来,幼儿园教学主要采用单一化、机械化的模式,在培养幼儿思维品质过程中只是停留在低阶思维的层面,例如理解、识记等,而忽略了培养他们的高阶思维能力,例如知识迁移、反思能力等。正是由于这方面的原因,导致他们的学习只是局限在机械化记忆的层面上。比如,老师在提问过程中往往会发现他们对那些陈述性内容学得比较牢固,但是他们在应用程序性知识处理问题的能力却相对较低<sup>[5]</sup>。

### 2.3 学习结果单一化,应试取向严重

学习结果是对学习全程的体现,它有助于教师进一步优化教学设计,也有助于教师提升教学质量和效率。“幼儿园课程”有关知识在现阶段的“国考”中占有一定的比重,本课程在具体教学过程中一味地重视考试的认知要求,因此出现一定程度的应试倾向,而

并没有注意到本课程的情感要求与幼儿园教育场域中的能力要求，最终导致学习结果单一化、且存在着严重的应试取向。

### 3 促进幼儿深度学习的游戏样态教学对策

#### 3.1 细心观察并鼓励幼儿参与游戏教学活动

幼儿教师需要创设与幼儿性格特点相符合的游戏活动，并细心观察幼儿在游戏活动中的行为举止，同时还要在适当的时机来为幼儿提供游戏材料<sup>[6]</sup>。例如：在“未来家园建设”这种建构类游戏中，应当着重提升他们的思维、创造以及实际操作能力方面。在游戏环节中，幼儿教师可以在卡片、视频和图片上来展现幼儿所创造的各种未来理想家园，在实际活动中还要为幼儿准备积木、树叶与花草等材料，来完成住宅、商铺等各类房屋的建设以及周围环境的绿化。在完成这一环节以后，接着为他们准备许多基本材料，在此基础上，引导他们按照自己内心的想法来创造理想家园。当幼儿在实际动手操作中，可能会面临许多一些难题。例如，在搭建桥梁（跨度相对较大）过程中，他们不能用积木来作为支撑，针对这种情况，老师应当加强对他们的引导，鼓励他们仔细观察并认真进行思考，分析应采用哪些材料来支撑桥梁较大的跨度，随后教师可以在材料区提供一些硬卡纸，这时候幼儿就会明白如何合理应用硬卡纸来提高桥梁的跨度。

#### 3.2 利用多媒体信息技术辅助幼儿探究游戏

教师在教学过程中可尝试着通过多媒体来开展探究游戏，指导幼儿进行深度学习<sup>[7]</sup>。在此过程中，幼儿教师还可以加入一些游戏主题元素，利用多媒体技术所呈现的图片和视频来激发幼儿学习兴趣，让他们模仿计算机展示的内容，在此基础上，按照个人的想法进行创造。紧接着，老师还可在活动中设置许多问题让他们进行实践，使他们更为高效地开展自主探究。比如，教师可尝试着组织他们参加“奇妙手影”游戏，通过手型以及光源来呈现不同类型的动物。比如，鱼、小鹿以及鹰等不用的动物。通过将该活动引入教学当中能够在很大程度上提升他们的手部动作的灵活性，并且还能够提升他们的创新能力和思维能力，幼儿在此过程中可以养成良好的科学思维，这对于幼儿探究光影知识具有十分重要的意义。

#### 3.3 采取多样化措施来提升幼儿综合素养

在创新并实践幼儿深度学习游戏样态中，旨在游戏提升他们的综合素养。为获得良好的成效，教师必须认真研究游戏内容，采取多种方法对他们进行引导，使其积极主动地投入到活动之中，且可以自由地与其它同学进行沟通，进而进行深度学习<sup>[8]</sup>。比如，教师在组织游戏“欢欢喜喜去购物”过程中，应当尝试着把其中的情节和他们的日常生活相结合，更好地培养他们分析和解决问题的能力，

在此基础上，有效提升他们的思维能力。在此过程中，教师可以利用多媒体展示的方式来呈现游戏模式，呈现出顾客去购物、与业务员沟通、支付等各个相关场景，接着老师还可把他们划分成多个小组，以组为单位参与活动，把自己周围的积木和绘本等材料来做购物商品，并添加一些纸币，让幼儿能够在游戏活动中模拟购物场景，进而更好地参与到游戏当中。

#### 3.4 总结游戏活动结果与评价

在幼儿游戏活动结束之后，教会可以让各个组选出一名成员作为代表阐述各自的心得体会，在此基础上，教师总结他们的发言，以此来提高深度学习的效率。比如：在建构理想家园活动中，可以让幼儿总结如何才能够让家园建设充满绿色；在奇妙手影游戏活动之后，总结手距离光源远近导致手影大小变换的原因；在欢喜购物游戏活动结束之后，让幼儿能够明白在购物过程中不应该喧哗和追逐打闹，要学会礼貌交往。另外，教师还要对整个游戏教学活动展开评价，对于一些表现优异的幼儿小组和个体，要给予相应的表扬和奖励，对于一些表现平常的小组和幼儿来进行引导，以此来加强幼儿参与游戏活动的自信心，最终能够积极主动地参与到游戏活动当中。

#### 参考文献：

- [1]杨恩慧.生态学视野下幼儿园户外游戏环境的意义、特征与优化[J].学前教育研究,2021(04):11-18.DOI:10.13861/j.cnki.secc.2021.04.002.
- [2]高宇.情境认知理论视角下幼儿积木游戏中的深度学习[J].重庆第二师范学院学报,2020,33(05):80-84+89.
- [3]黄小莲.和而不同:课程游戏化与游戏课程化辨析[J].上海教育科研,2020(01):65-68.
- [4]卢伟,游云龙.幼儿深度学习的理论与实践——基于大班幼儿积木游戏[J].教育与教学研究,2019,33(09):45-56.
- [5]蔡迎旗,王翌.促进幼儿深度学习的教师支持策略研究——以角色游戏为例[J].河北师范大学学报(教育科学版),2022,24(03):115-122.
- [6]霍力岩,龙正渝,高宏钰,杜宝杰.幼儿教育传承中华优秀传统文化的基本成效、现实挑战与对策建议[J].中国教育学报,2022(05):74-79.
- [7]沈莹莹.区域活动中幼儿深度学习的促进策略探析[J].文化创新比较研究,2021,5(25):86-89.
- [8]陈文英.在户外自主游戏中促进幼儿深度学习的实践研究[J].中国现代教育装备,2021(12):66-69.DOI: