

# 聚焦区域中的游戏课程化

## ——以大班区域游戏“一棵枯树的故事”为例

黄佳依

(南通市通州区实验幼儿园)

**摘要:**教育游戏化被认为有能力提高学生在学习过程中的参与度,推动学习和技能获取,并为更可持续的行为创造变化。可持续行为对于幼儿们初始课程尤为重要。在此,我们以大班区域游戏“一棵枯树的故事”为例,使游戏课程化,增加孩子们的学习兴趣。

**关键词:**游戏课程化;引导;枯树

### 1 前言

专家认为,游戏课程化的本质是教育理念的革新,是科学儿童观和教育观的表达,是陈鹤琴先生“活教育”思想的延伸和发展。因此,幼儿园要想创新课程模式,就要灵活运用“活教育”思想,改变原有的儿童观和教育理念,一改传统的双核理论,将游戏和课程有效地结合起来,正如“安吉游戏”一般,五个关键词凝结着“真游戏、活游戏”的教育理念。

其次,进行课程目标和课程实施等要素的改革。幼儿园需一改传统的预设课程模式和班级集体教学模式,教学需建立在教师对幼儿“真游戏”的行为观察、记录和分析的基础之上的同时课程目标也应“保大改小”。教师要在不改变基本目标的前提之下适时调整具体的课程目标,以适应幼儿的兴趣和已有水平。

游戏课程化的基础便是幼儿游戏,因此,幼儿游戏的开展是课程化的基本前提,而要保证游戏的质量,真实自然的游戏场地必不可少。有很多的作坊和艺术工作室,以丰富真实的材料和环境培养幼儿的创造精神和审美品位,同时帮助教师理解幼儿,让教师通过对比观察幼儿的纵向发展程度,寻找幼儿活动中的成长与变化,并根据幼儿的自主活动生成教学方案。

### 2 游戏策划

现代社会更注重在游戏中引导幼儿进行探究式学习,促进游戏课程化的发展。因此,在幼儿教育中,应立足启迪智慧、培育幼儿的教学目标,给幼儿轻松、快乐的课堂体验。而幼儿园的美工课堂是为培养幼儿的动手能力与创造能力,加强幼儿对外界环境的感知,丰富幼儿的想象力。针对此,对游戏课程化教学在幼儿美工课堂的应用进行探索研究,以期加强幼儿的培育,促进幼儿的健康发展。

在游戏课程化的新型课程模式中,课程的发生点在于幼儿的游戏,最终又回到游戏中。幼儿在真实的游戏情境中不断地操作和实践,循环“尝试—错误—再尝试”的过程。在这个试误的过程中,幼儿的问题解决能力和创新思维能力生根发芽,逐渐成为思维跳跃的创造家。因此,以幼儿的游戏为基点发展幼儿课程遵循了幼儿自然发展的原则,也打破了“小大人”式的幼儿培养方式,幼儿在这种新型课程模式中不再被迫成为“小大人”

故事的起因是把学校门口的一棵枯树放进学校,让孩子们发动自己的想法,好好地装扮小树,以及陪小树玩游戏。首先可以让孩子们分组,然后分成两小组进行团队合作,然后每一个小组都来装饰小树,轮流装饰,另一部分小朋友给他们打分。让孩子们,充分发挥自己的想象力,把小树打扮成一个漂漂亮亮的小树,同时还练习他们的美工能力,发挥他们的想象力,锻炼他们的创造力,而且这种游戏可以很好的激发孩子们的好奇心,激发他们的乐趣,让孩子们开动脑筋。然后对他们进行胜利的一组分发奖励,奖励小红花或者徽章,同时,分数较低的那一组也可以进行奖励,获得参与奖奖励,小零食之类的。老师,还可以带领小朋友们,来一起装饰树木,比如说用手工纸剪一些爱心装饰,在小树上还可以做成纸片的小鸟,把她绑在树枝上,放上小鸟,会给小枯树增加灵动的气息,可以做一颗浪漫充满爱心的树。

枯萎的树枝,见证着季节的变迁。活动伊始,以树枝为媒介,

讲解四季更替,叶花果的轮回,带领孩子们对材料进行观察、整理,将大自然的馈赠用特别的方式请进了幼儿园。通过橡皮泥手工制作,用双手赋予它们第二次生命,只见红红的橡皮泥在小小的指缝里揉一揉,捏一捏,搓一搓,装饰到枯树枝上,丰硕的果实遍挂满枝头,好有“忽如一夜春风来,千树万树梨花开”之势,插入瓶中,稍做造型,斑驳的枯树摇身一变成了一件件艺术品。

通过此次活,提升了同学们对美的认知,激发了同学们心中对美的探索,也感受到了动手的快乐与满足,更萌发出对美好生活的向往和希冀。

### 3 游戏课程化的意义

游戏化是利用基于游戏的机制、美学和游戏思维来吸引人们、激励行动、促进学习和解决问题”,而齐切尔曼和坎宁安将游戏化定义为“游戏思维和游戏机制来吸引用户和解决问题的过程”。

此外,Huotari 和 Hamari 从服务营销的角度提供了一个定义:“增强游戏体验的服务,以支持用户的整体价值创造的过程”。然而,由德丁、哈立德、Nacke 和 Dixon 提供的最常用的定义是“在非游戏环境中使用游戏设计元素”。因此,游戏化是一个综合术语,专注于使用游戏元素而不是成熟的游戏来改善用户体验和非游戏环境中的参与度,包括教育。与在日常生活中一样,当学习被游戏化时,教学实践可以通过娱乐和奖励元素来丰富。尽管游戏化看起来相当新,但将游戏元素整合到教学中显然并不是什么新鲜事。自工业时代以来,教育体系就有很高的地位。

当游戏化环境时,会采用一刀切的方法,假设所有用户对游戏化元素都有相同的反应。有效游戏化的设计不是一个简单的直接过程。探索如何最好地实施类似游戏的规则系统和玩家体验是非常重要的,以便深入了解教育中游戏化的潜力探索在学习环境中实现游戏化的新方法,因此不局限于外部奖励是特别重要的。当游戏化被精心设计和正确利用时,它就有潜力提高学习能力。然而,使用许多游戏化机制并不能保证更好的学习性能。需要进行定性调查来揭示广泛的游戏元素如何适应不同的学习环境,因为这些研究可以阐明什么条件使游戏元素能够导致学习。因此,除了文献中的同行外,本定性研究旨在探讨学生在教师教育背景下对游戏化教学技术和材料开发课程中一系列游戏元素的整体认知,以有用和有效的游戏化学习环境,从而创造成功。

#### 3.1 游戏化和教育

许多研究人员认为,游戏化有潜力激励和激活有针对性的行为,同时建立对游戏化体验的忠诚度。此外,它有潜力使活动更有趣,激励人们执行任务,并保持他们在一种流动状态。游戏化已被视为教育环境中参与和动机问题的潜在解决方案。教育中的游戏化包含了广泛的教学和学习方法。教育游戏化利用类似游戏的规则系统、玩家体验和文化角色来塑造学习者的行为。

游戏化的目标是将更多的乐趣和参与整合到教育中,同时提供积极的反馈,这推动学生更感兴趣、更有动力和更刺激地学习。由于增加动机并不是一项容易的任务,因此要想有效地设计和应用游戏化体验,就需要付出巨大的努力。游戏化在学习中的有效应用很复杂,因为游戏化不仅意味着应用技术分发奖励。游戏化的效果在

很大程度上取决于实现和环境)。游戏化利用了广泛的游戏设计元素,而游戏化元素(机制、动态和情感)的适当对齐推动了游戏化的成功(罗布森、普朗格、基茨曼、麦卡锡和皮特,2016)。此外,这些游戏元素对于更好的游戏化体验非常重要,但尽管用户可以从游戏元素中获得乐趣,但将游戏元素整合到非游戏环境中可能并不总是会导致行为的变化。

### 3.2 在游戏化过程中使用的游戏元素

Werbach 和 Hunter (2012) 将游戏比作一盒装有不同积木的乐高积木,它们可以连接起来制作各种物体。类似地,游戏也包含了一些元素,可以为不同的体验创造不同的游戏环境。它们进一步描述了游戏元素的类别,如动态、力学和组件。动态是构成游戏整体特征的最抽象的元素,而机制是游戏中使用的具体元素,它指导玩家在一个有界的环境中执行特定的动作。因此,正是通过力学,才能将动力学应用于游戏环境中。另一方面,组件是游戏元素中最具体和最明显的形式。

最近,基于游戏的机制在生成有意义的学习体验方面的价值通过游戏化更加明显(Pesare、罗塞利、科里罗和罗萨诺,2016)。游戏机制和游戏元素的有效选择更有可能导致游戏化的成功,因为这些方面可以影响不同的心理需求。在教育设置中添加游戏元素可以带来一些好处。据报道,徽章积极地影响和促进了学生的参与(Denny, 2013; Ibanez 等人, 2014 年)。数字徽章往往会对学习的动机产生影响,因为它们提供了社区地位,并表明了成就水平(吉布森、奥斯塔舍夫斯基、弗林托夫、格兰特和奈特, 2015 年)。

游戏机制将课程变成了有趣的,激励学生学习和参与课程主题。Rapp (2015) 通过日记研究和焦点小组会议对游戏化进行了定性调查,揭示了在线游戏化服务中的游戏元素是如何保持和促进用户的参与度和参与性的。研究结果显示,他们缺乏四个主要主题:有意义的奖励、多样性、进展和参与。参与者对指定申请的参与度随着时间的推移而减少。在研究结束时,参与者的消极想法、感受和判断变得更加明显。这表明,这些应用并没有成功地维持一定程度的参与度,而游戏化功能创造了更多的表面参与。

### 3.3 提升教师素养

教师的专业素养包括专业理念与师德、专业知识以及专业能力。因此,要提高教师的专业素养,首先就要培养教师的专业理念与师德,包括对职业的理解与认识、对幼儿的态度和行为等。教师既要准确认知自身职业特性,提高职业认同感,又要注意幼儿的个体差异,培养创造型的幼儿,拒绝高控型的教学方式。例如,程学琴为了将游戏的权利还给幼儿,要求本园的教师“管住你的手,闭上你的嘴,睁开你的眼,竖起你的耳,发现儿童”,不要“呕心沥血地误人子弟”。其次是教师的专业知识和专业能力的培养,包括观察幼儿游戏和开发课程等。为此,幼儿园可以邀请专家对教师进行培训,加强教师的专业理论学习。同时,教师可在实操中巩固和反思自己对核心知识的把握。幼儿园要做的是抛开统一的教材和课表,让教师通过观察、研究,建设、开发、生成自主的课程和综合活动。正如程学琴所说:“因为当教师成为儿童的研究者和终身学习者,他们才会在教育的实施、教育的改革中拥有更多的进步、更多的职业幸福感。”

## 4 总结

与在日常生活中一样,当学习被游戏化时,教学实践可以通过娱乐和奖励元素来丰富(Sharplesetal., 2013)。尽管游戏化看起来相当新,但将游戏元素整合到教学中显然并不是什么新鲜事。以大班区域游戏“一棵枯树的故事”为例,引导幼儿进行探究式学习,促进游戏课程化的发展。因此,在幼儿教育中,应立足启迪智慧、培育幼儿的教学目标,给幼儿轻松、快乐的课堂体验。而幼儿园的美工课堂是为培养幼儿的动手能力与创造能力,加强幼儿对外界环境的感知,丰富幼儿的想象力。

### 参考文献:

[1]强爱红.幼儿园游戏课程化的思考[J].山西教育(幼

教),2022(01):76-77.

[2]步社民.廓清游戏课程化之道,读懂儿童的生命状态[J].教育家,2021(50):32-33.

[3]林玉敏.游戏课程化教学在幼儿园美工课堂中的应用探讨[J].新课程,2021(52):144.

[4]汤瑜.幼儿园体育活动课程化游戏化的园本研究[J].教师,2021(33):74-75.

[5]陈雪珠.浅谈游戏课程化背景下幼儿园区域活动的优化策略[J].当代家庭教育,2021(33):73-74.

[6]万晓玲.幼儿园游戏课程化的意义、问题和路径探析[J].教育观察,2021,10(16):38-40.DOI:10.16070/j.cnki.cn45-1388/g4s.2021.16.013.

[7]陈进宝.依托《逃家小兔》,开展幼儿园课程化游戏[J].当代家庭教育,2021(10):63-64.

[8]以游戏课程化 促幼儿学习与发展[J].福建教育,2021(13):4-5.

[9]李丽玲.活的儿童、活的教师、活的课程——幼儿园游戏课程化的实践与思考[J].福建教育,2021(13):6-7+13.

[10]林哲莹.幼儿园游戏课程化落地的四点思考[J].福建教育,2021(13):8-9.

[11]赖秀娟,许燕君.游戏课程化的实践与思考——以小班游戏“火车呜呜跑起来”为例[J].福建教育,2021(13):10-11.

[12]武淑霞.幼儿园户外自然游戏场的课程化建构[J].山东教育,2021(12):28-29.

[13]谷理,王振宇:实现游戏课程化,把握学习生长点[J].教育家,2020(35):32-35.

[14]张丽娜.幼儿园游戏课程化实现途径分析[J].新课程,2020(39):204.

[15]司甜甜.幼儿园游戏课程化实施策略探析[J].新课程,2020(39):146.

[16]韩春红.从后现代课程观看游戏课程化[J].幼儿教育,2020(18):3-6+35.

[17]郭元祥,杨洋,张越.论游戏课程化的游戏观:游戏的课程本质、边界与层次[J].教育理论与实践,2020,40(04):60-64.

[18]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.DOI:10.16194/j.cnki.31-1059/g4.2020.01.016.

[19]黄小莲.“课程游戏化”还是“游戏课程化”——命题背后的价值取向[J].中国教育学报,2019(12):57-61

[20]马庭军.幼儿园课程游戏化教学策略研究[J].知识文库,2022(03):31-33.

[21]李莹娇.浅谈游戏化教学提升低年级语文课堂实效的策略研究[J].课外语文,2022(04):64-66.

[22]叶茂.游戏化教学在初中信息技术教学中的应用分析[J].新课程,2022(09):132-133.

[23]沈恺.小学音乐游戏化教学的类型与对策探析[J].读写算,2022(03):94-96.

[24]彭梓齐,曾恬,沈榆翔,杨江河,任雅洁.《电路分析》游戏化教学的设计与实践[J].科

风,2022(02):127-129.DOI:10.19392/j.cnki.1671-7341.202202042.

[25]马宗兵,谭春兰,周燕,麦贺明,董子宜.游戏化教学在小学信息技术课程中的设计及应用——以“食指、中指本领大”为例[J].中国信息技术教育,2022(01):59-61.

[26]孙衍.“幼儿园+教师+家长”:协同配合,优化幼儿园游戏化教学[J].福建基础教育研究,2021(12):139-140.

[27]刘慧丽.浅析小学体育教学中游戏化教学的改革与实践[J].天天爱科学(教学研究),2021(12):111-112