

幼儿园游戏性区角活动的问题与对策

◆张艳华

(简阳市简城镇第一幼儿园 641400)

我们根据开展区角活动的几个步骤和流程来讨论开展中存在的问题。区角活动开展之前我们得先进行区角规划设置,也就是我们打算开设哪些内容,这些游戏都分别布置在什么地方;然后是投放材料,当内容确定后,我们开始思考孩子们在游戏时需要些什么材料呢;一切物质准备齐全后,最为重要的便是幼儿游戏过程中的组织管理,组织管理是教师观察幼儿游戏、引导幼儿游戏、推动幼儿游戏的过程。

问题一:缺乏对区角内容的发展性规划,随意性强

策略:协作规划、有的放矢 期初,各班级应有对本班区角活动的学期规划、月规划,让班级两位教师对全期区角心中有数,从容准备(收集材料),轻松开展。如本期我班准备玩什么?是娃娃家还是小医院?材料前期投放什么,后期投放什么来推进等。还可以结合主题教育内容,预测孩子们在主题中的发展和需要,并作为游戏区角的内容设置。

问题二:区角内容设置没有充分分析该年龄段幼儿生活经验,盲目跟风,导致区角成为摆设,幼儿不感兴趣,不喜欢玩,不会玩。

策略:紧抓经验和兴趣 区角设置时,最应思考的是,这个年龄段孩子该有的素养是什么(指学习素养、生活素养)。他们具备了哪些生活经验,最关心、最感兴趣的事情是什么。已有的生活经验和兴趣点就是区角设置的灵魂。如小班幼儿更喜欢娃娃家的装扮游戏和吃吃喝喝的游戏,所以,小班可开设娃娃家、小餐厅、糖果屋等,而中大班幼儿的兴趣和生活范围跟广泛一些,这是我们则可选择小医院、理发店、超市、小银行等角色游戏。

不同年龄段,同一内容游戏区角设置时应注意层次性设置。例如:娃娃医院。在小班的“娃娃医院”游戏中,依据小班幼儿的年龄特点及生活经验,孩子们对医院最为感兴趣的是打针、吃药,医生阿姨的听诊器,所以我们在设置小班娃娃医院游戏时只设置小医生的角色,开展医生给布娃娃治病的游戏,他们大多钟情于对医疗器械的摆弄。到了中、大班,我们对娃娃医院的角色区域划分更加的细致和贴近真实生活,逐步规范挂号处、门诊处、住院部、药房的空间布局和划分,细致分化了医生、护士、药师的不同角色。教师关注扮演医生的幼儿履行职责的情况,关注医生与病人的交流。

问题三:区角空间规划设置散乱,干扰幼儿交往活动,秩序混乱。如:汽车商店、汽车试驾区、小医院、小厨房游戏。(中三班上期图片)

策略:同区并构 动静分隔 区角空间规划设置时,原则上我们将同一角色活动空间规划在相邻位置。如:小班娃娃屋、娃娃厨房、娃娃洗浴室(小一班图片)。将幼儿需要大动作、大空间活动的游戏与相对专注、安静的交往游戏分割。如:建构区和娃娃家、小医院的分隔;汽车商店、汽车试驾区和娃娃家的分隔。

问题四:对区角设置把握不灵活,有一劳永逸的思想。孩子对某区角无兴趣,该区角对孩子发展已无任何价值仍咬牙支撑。

策略:细观察 善调整 需要教师细致观察区角中孩子的行为,如孩子已经索然无味,行为属于百无聊赖甚至捣乱,应调整区角材料,如调整材料已无法推进,应考虑更换该区角。

问题五:对区角环境材料的投放缺乏美饰、忽略情境的吸引力,从视觉上对孩子形不成任何刺激,让孩子不想玩。如:中班理发店(中二班图片)。

策略:巧用色彩 善用图案 像装饰自己的家一样,设置区角环境。材料尽可能美饰,使用同一色调、美丽的图案等进行背景装饰,可教师动手,可放入美工区幼儿装饰,创设一个比较逼真的游戏情境,让孩子们能真正愉快的进入“小人国”游戏。

问题六:材料投放堆放杂乱,不成序列,比例不协调,材料之间无任何联系,一古脑儿堆放在一起,俨然成了杂物堆,缺乏生活素养的引导。如建构区,种类过多过杂。小吃店,材料不齐全,数量过多。(中三班建构区、中二班面条、锅图片)等。

策略:明确种类 分类整理 如:建构区材料,首先明确建构区材料的种类如建构材料积木,废旧物品材料,如易拉罐、薯片桶、牛奶桶、纸盒等。首先我们将收集的废旧材料整理后,选择适宜的材料投放到区角中,材料选择注意比例、数量、序列,材料的数量不宜过多、种类不宜繁杂,材料投放进去后,要分类摆放。从材料的形状区分、材料的用途区分等,要像模像样,煞有介事。(中一班建构材料图片、中一班小吃店图片)

合理摆放 材料整理后还需要合理的摆放位置,摆放时要便于幼儿取放、不干扰幼儿操作。如:建构区(中三班),教师将材料靠边摆放,空出入口,幼儿取放方便易于操作。如:小班小厨房,整齐的操作台,成套的操作玩具,人手一套,种类、数量适中适宜小班幼儿专注操作。

问题七:材料投放缺乏年龄特点,材料蕴含的教育价值不够,导致幼儿不想玩,随意摆放和随意使用材料的现象。(如,小二班、中五班小厨房食物)

策略:明确幼儿游戏特征 小班幼儿在游戏中喜欢模仿、好操作,他们需要足够的形象性玩具(如:小班小厨房玩具);中班幼儿在游戏中开始产生替代行为,这时游戏材料应减少形象玩具增加素材材料(如:中二班自制饺子、橡皮泥自制糖果);大班幼儿在游戏中能按照自己的意愿构思和创造,采用替代、制作、建构等方式开展游戏,因此,我们提供的材料应满足幼儿想象、创造的需要(如:大三班自选车牌)。

在探索游戏的路上,我们才刚刚起步。但我们坚信只要直面困难、勇敢前进,我们就会不断有所收获。我们期待着更深入地“走进”孩子们的游戏。

