

课程游戏化背景下幼儿园班本课程建设的现状研究

胡 叠

泰国华侨崇圣大学汉语教学博士 泰国 曼谷 10540

【摘 要】 目前, 幼儿园课程普遍采用游戏化的形式进行教学。幼儿通过参与各种游戏来学习和成长, 将游戏元素融入幼儿园教学以实现游戏化教育目标, 即所谓课程游戏化。班本课程是践行这一理念的具体途径。然而, 在课程游戏化背景下推进班本课程建设, 普遍遭遇课程价值定位不明晰、课程设计欠缺特色、课程目标制定不精准、教师指导方法匮乏等困境。基于实践研究, 这些困境源于教师对课程游戏化本质认知不深、课程活动内容单一化、幼儿能力发展不均衡、教师介入时机把握不准。因此, 优化课程游戏化背景下的班本课程, 需着力于: 增强教师专业素质、构建丰富的游戏情境、重视幼儿的兴趣和实际需求、强化师生之间的互动交流。

【关键词】 幼儿园教育; 课程游戏化; 班本课程; 课程建设

1 引言

幼儿园教育基本上采用了课程的游戏方式。鉴于幼儿的独特需求和学习状况, 这种方式把游戏成分与课程内容相互融合, 借助趣味性的学习活动推动幼儿的全方位发展^①。在课程游戏化愈发普及的态势下, 幼儿园课程的改革朝着更为精确的方向迈进。幼儿园主动对课程做出调整, 其中一项便是引入了班本课程这一概念。这种全新的举措对课程设计模式予以了改变, 围绕班级这一核心来搭建课程架构, 达成了更契合实际状况的课程内容, 全力保障每个孩子在班级里都能获得均衡的成长。

2 课程游戏化背景下幼儿园班本课程建设中的问题

2.1 课程建设价值不清晰

课程游戏化理念着重突出了游戏在幼儿学习与成长进程中的关键意义, 有效助力了幼儿园班级课程的推广以及深度探究, 同时也有力推动了教师观念的转变以及对幼儿关注度的提高。不过, 鉴于教师对课程游戏化理念存在理解上的差异, C 园部分教师并未充分领会课程游戏化理念, 致使游戏与课程相互脱节, 甚至有教师完全欠缺课程游戏化的观念, 依旧依照传统课程方式构建班本课程, 其中游戏化元素并不显著。甚至有些教师压根儿就没有课程游戏化的想法, 依旧依据传统的课程方式来搭建班本课程, 其中的游戏化元素并不显著。

2.2 课程设计缺乏特色

C 园自建成伊始, 便致力于对园内全体教师开展课程游戏化理念的培育工作。在多次教研活动中明确指出, 各班的班本课程应与课程游戏化有机融合。教师围绕本班幼儿的游戏化班本课程展开课程研讨, 充分整合幼儿园内外部资源, 探寻幼儿感兴趣的、游戏项目, 预先规划游戏化班本课程, 以此激发幼儿自主学习的积极性以及解决问题的能力。然而在实际的操作过

程中, 研究者察觉到各个班级在班本课程的设计方面, 逐渐呈现出越来越明显的趋同态势, 无论是具体的步骤、运用的方法, 甚至是课程主题, 都愈发相似^②。

2.3 课程目标不准确

幼儿参与的班本课程活动呈现出盲目、无序的状态, 开展活动时欠缺相应的计划性与目的性。经针对 C 园 8 位教师展开的问卷调查显示, 有 6 位教师指出, 班本课程的目标难以与游戏化背景相融合, 对于如何通过游戏化方式实现幼儿的情感与能力目标感到困惑^③。另外, 有四位教师所设计的课程目标并非游戏化课程, 所设计的游戏难以实现既定的课程目标。

2.4 教师指导策略不足

在课程趋向游戏化的情形下, 幼儿园班本课程在组织与实施方面, 彰显出教师对幼儿的重视, 而这源于教师观念的转变。于课程游戏化进程里, 教师要运用科学合理的引导策略, 促使幼儿于游戏中充分彰显自身的主动性与创造力。可是, 在实际情况里, 不少教师在此方面常常暴露出欠缺之处, 既缺乏专业性, 也缺乏科学性, 普遍存在过多引导干涉的现象^④。

3 课程游戏化背景下幼儿园班本课程建设中存在的问题分析

3.1 教师对课程游戏化本质的理解不足

在“自由、自主、创造、愉悦”这一游戏理念的引领下, 课程游戏化致力于全方位推进幼儿园课程的变革, 并有效落实《3-6 岁儿童学习与发展指南》, 达成其预定目标。于课程游戏化的情形下, 幼儿园班本课程的组织以及实施彰显出教师对幼儿的关注, 重点在于教师观念的转变。于课程游戏化进程里, 教师应当采用科学且行之有效的引导策略, 引领幼儿于游戏中充分彰显出自身的主动性与创造力。考虑到 C 园刚刚组建,

园内多数教师对课程游戏化的概念认识较为浅薄,园方领导采取了一系列行动来推动教师理念的更新⁰。为了使目标更为具体并有效落实,充分发挥引导作用,C园组建了课程游戏化建设教研组。该教研组会定期围绕课程游戏化方案设计、课程游戏化环境创设、课程游戏化教师能力提升、课程游戏化课程建设、课程游戏化资源建设等方面展开研究与探讨,对C园开展课程游戏化的优势以及存在的问题和不足展开了分析。对课程游戏化六大支架的内涵展开研究阐释,明晰目标要求,将各项要求具体分配到个人,共同展开学习研究,构建起常规工作机制,探寻契合该园课程游戏化推行的目标^[15]。在确定具体的实施目标之后,将培育教师树立游戏精神以及重新塑造教育观当作首要的任务。借助外出参观游戏现场展示、倾听专家讲座、邀请专业机构到园实地研讨等途径,使教师在实操过程中拓展视野、获取新信息、革新观念,明晰课程游戏化的本质。倡导教师提出疑问、表达想法、解决难题,以局部带动整体,深化教师对《3-6岁儿童学习与发展指南》以及课程游戏化的认识。

3.2 课程活动内容单一

在部分教师看来,班本课程地开展宛如一条标准化的生产线,从搭建课程的整体架构,到推进具体的实施环节,再到最后进行反思总结,以及撰写随笔与故事。在此过程中,教师并未针对幼儿在课程里展开有效且深入的观察,仅仅是依据任务要求进行机械运作。当然,这种情况有时也和当地上级主管部门频繁布置的文本式考察、检核任务脱不了干系⁰。教师不再思索怎样挖掘出有效的课程,而是为了完成任务而机械行事,出现了一些虚假的操作、想象与呈现⁰。

3.3 幼儿能力发展不均衡

教师所确定的课程目标,关键在于是否契合大多数幼儿的认知特性与学习规律。由于幼儿主要进行无意学习,是在操作、感受、交往以及体验过程中获取知识,从自身的学习过程出发去理解和接纳新经验,因此所设定的目标应当是幼儿借助适宜的方法能够达成的,并且是在合理的时间和精力投入下可以实现的⁰。

然而在现实状况里,班级中的幼儿数量较多,每个幼儿的认知水平以及能力发展并不均衡,教师所设定的活动目标难以满足全体幼儿的需求。

3.4 教师介入时机不对

《3-6岁儿童学习与发展指南》着重指出,幼儿的学习方式与成人存在差异,他们借助直接感知、实际操作以及亲身体验同物质展开互动,以此达成学习目标。这属于幼儿感知及学习的进程,教师应当提供充足的时间与空间,让幼儿充分地

与环境及物质展开互动。与此同时,依据对幼儿游戏行为特征观察,把握好介入指导的最佳时机,运用契合幼儿学习方式的指导手段。

教师会实施干预并引导儿童,原因多样,有时是儿童间产生了矛盾冲突,有时则是儿童碰到棘手状况,急需外界给予协助。有些人是因为老师发现幼儿没有能力。部分教师鉴于幼儿在游玩期间出现注意力分散以及缺乏明确目标指向的状况而对活动实施干预;少数教师因为安全和监管因素干预了活动。部分教师由于受邀请以游戏参与者身份融入幼儿的课堂活动过程进而对活动实施干预;另外有部分教师干预活动,是源于对幼儿行为缺少认知;教师未能在合适的时机参与到幼儿游戏中,这表明教师尚未察觉到幼儿对于成就感的需求。

4 课程游戏化背景下幼儿园班本课程完善的对策

在课程趋向游戏化的大环境里,针对幼儿园班本课程的完善策略,能够从多个不同的维度去着手。在幼儿教育中,家庭合作至关重要。为推动班级课程的优化进程,家长的踊跃投入与助力不可或缺。幼儿园应当积极与家长展开交流协作,带动他们投身于课程的规划与执行之中,携手推动幼儿全方位的成长。此外,评估和反思是改进本课程的重要一步。幼儿园需要针对课程开展进程展开持续性的评估及反思工作,归纳经验与不足,及时察觉问题并加以改进,持续对班级专属课程进行优化与完善。

注重课程的生态和谐,班本课程的健全是个漫长历程,需留意课程的生态和谐,维持课程内部各要素间的相互协调与动态均衡,推动幼儿的全方位发展。教育科学研究是推动课程改革的重要力量。幼儿园应当踊跃投身科研工作,借助科研的力量助力班本课程的变革与创新,提升课程品质。幼儿园应当强化课程管理,提升园长以及教师在课程规划、执行与评估方面的能力,从而为优化班本课程给予坚实助力。

4.1 提高教师的专业素养

教师专业素养在班本课程质量的影响因素中占据关键地位⁰。幼儿园应当强化对教师的培训与引导,提升教师在课程规划、执行以及评估方面的能力。与此同时,倡导教师持续学习与钻研,增强自身的专业素养。课程设计、实施以及评价的成效,在很大程度上取决于教师所具备的专业素养。那些具备良好专业素养的教师,能够更深入地洞悉幼儿身心发展的特性,熟练掌握幼儿教育准则与规律,进而更高效地规划与开展班本课程,提升课程品质。

教师的专业知识直接影响幼儿的发展。教师在教育理念、活动方式以及课堂管理能力等方面所具备的专业素养状况,会

对其能否为幼儿打造适宜的教育环境、提供相应资源,并推动幼儿实现全面发展产生决定性作用。

4.2 创设丰富的游戏环境

教师能够借助创新课程形式,把课程内容用游戏化的手段展现出来,比如模拟扮演、故事场景、科学实践等,以此提升幼儿的参与程度与学习成效。多样化的游戏场景能够给予幼儿更多深度探索与创造的契机,唤起幼儿的好奇心理和求知渴望,使幼儿在游戏过程中主动开展学习与探索活动,培育幼儿的创新能力和想象能力⁰。

游戏在幼儿身心发展中起着重要作用。多种类且充裕的游戏环境能助力幼儿获得多样契机,推动他们在身体活动、人际交往以及情感体验等方面实现成长,进而推动幼儿身心的健康以及全方位的发展^[5]。充裕的游戏环境能够给予幼儿更多用以探索与创新的契机,唤起幼儿的好奇心理与求知渴望,使得幼儿于游戏过程中主动学习、自在探索,培育幼儿的创新能力与想象能力。多样化的游戏环境对幼儿的认知提升有着显著作用,这种多样化能够推动幼儿的认知进步,增强他们思考及解决问题的能力。

4.3 关注幼儿的兴趣和需求

在设计班本课程之际,应当围绕幼儿的兴趣爱好与实际需求展开,将幼儿视为核心主体,充分关注个体之间的差别,让课程能够更好地契合幼儿的日常生活体验以及认知程度。当面对自身感兴趣的事物时,幼儿往往会展现出更高的学习热情与参与程度。若留意幼儿的喜好与需求,能让课程内容更贴合幼儿的生活实际与经验积累,引发幼儿的好奇心理与探索欲望,促使幼儿更踊跃地投入到课程之中。

每一个幼儿均具备自身独特的喜好与需求,重视幼儿的喜好与需求有助于更深入地知悉幼儿的个性特征与发展潜能,进而为幼儿给予更具个性化的教育服务,推动幼儿实现个性化成长⁰。重视幼儿的兴趣及需求,能够让课程内容更契合幼儿的实际需求与发展规律,增强课程的针对性与实效性,提升课程的品质与成效。

参考文献:

- [1]虞永平.再谈幼儿园课程的生活化和游戏化[J].幼儿教育,2022(19):4-9.
- [2]冯晓霞.生成课程与预成课程[J].早期教育(上半月),2001(15):2-4.
- [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]吴峰林,袁乐寒,方娜,等.基于自主游戏的班本课程:内涵、价值与生成路径[J].学前教育研究,2025(10):35-44.
- [5]王振宇.论游戏课程化[J].幼儿教育(教育科学),2018(04):3-8.
- [6]虞永平.幼儿园课程游戏化项目的基本要求[J].早期教育(教育教学),2018(04):4-7.

4.4 加强师生互动

在课程开展期间,教师应当主动和幼儿展开互动,留意幼儿的需求以及所给出的反馈,适时对课程的内容与形式做出调整,以此提升课程的适配性与实际成效。于师生互动进程里,教师能够借助和幼儿的沟通,知悉幼儿的喜好与需求,进而规划出更契合幼儿需求的课程内容,调动幼儿的学习兴致与积极性⁰。

幼儿能够借助与教师的积极互动,以更高的热情投入到课程之中,提升参与的程度⁰。借助与幼儿展开沟通,教师能够引领幼儿展开探究与实践活动,给予幼儿在参与进程中收获成长与发展契机的机会。于教师和幼儿的互动进程里,教师能够借助引领幼儿察觉问题、思索问题以及解决问题,培育幼儿的自主能力与创新能力。与此同时,教师还能够借助激励与赞扬,来调动幼儿的创新能力与想象能力。

5 结语

在针对课程游戏化背景下幼儿园班本课程建设现状展开的研究里,相关人员深入剖析了现阶段面临的问题与挑战,同时给出了一系列应对方案与措施。从课程构建的模糊性,到教师对游戏化内核理解的不足,再到幼儿能力发展的不平衡等状况,人们察觉到诸多具备改进与提升空间的地方。

为打造更优质的幼儿园班本课程,一些具体对策被提出,像提升教师专业素养、营造丰富游戏环境、留意幼儿兴趣与需求,还有强化师生互动。这些举措不但有助于教师更深入地领悟与践行课程游戏化理念,还能推动幼儿在课程游戏化课程里实现全方位发展。

经研究发现,于幼儿园本班课程的构建而言,将课程与游戏元素相结合十分关键且必要。唯有基于对幼儿兴趣与需求的关切,把游戏化因素融入其中,才能够切实达成推动幼儿全方位发展的目的。期望相关研究能够为幼儿园班本课程建设给予一些有价值的启发与借鉴,推动幼儿教育领域的发展与进步。

- [7]陈东梅,牟映雪.幼儿园班本课程的内涵价值与建构[J].早期教育(教育科研),2017(06):36-38.
- [8]王小英,刘思源.幼儿深度学习的基本特质与逻辑架构[J].学前教育研究,2020(01):3-10.
- [9]傅晗.基于生活的幼儿园班本课程实施[J].教育进展,2026,16(02):1182-1185.
- [10]陈明.生成·整合·提炼:课程班本化实施中的儿童经验建构[J].中国教师,2024(08):96-98.
- [11]石宗云.幼儿园班本课程创生与实施策略研究[J].文化科学,2025(11):56-59.
- [12]赖丽君.基于儿童视角的班本课程实践探索[J].广东教育(综合版),2025(09):78-80.
- [13]刘晓晨.幼儿园班本课程游戏化对幼儿社会性发展的影响研究[J].现代教育科学,2024(28):112-115.
- [14]沈梅丽.课程游戏化背景下幼儿园班本课程的建构与实施[J].文理导航,2021(06):4-6.
- [15]姚林林.幼儿园课程建设现存问题之研究[D].华南师范大学硕士学位论文,2007.

作者简介:胡叠(1990—),女,汉族,湖北荆州,博士在读,泰国华侨崇圣大学,无职称,国际中文教育、学前教育、华文文学等。