# 游戏课程

来源：网络 作者：清幽竹影 更新时间：2024-10-08

*第一篇：游戏课程机器人教室﹒小班第一学期游戏课程目标及内容一、游戏室核心教育价值在机器人教室中活动，主要是让幼儿通过对材料的主动感知、观察，了解材料特性及使用方法，从而进行动手操作。在这里不仅能够培养幼儿的好奇心，探知欲、自信心以及对数学...*

**第一篇：游戏课程**

机器人教室﹒小班第一学期游戏课程目标及内容

一、游戏室核心教育价值

在机器人教室中活动，主要是让幼儿通过对材料的主动感知、观察，了解材料特性及使用方法，从而进行动手操作。在这里不仅能够培养幼儿的好奇心，探知欲、自信心以及对数学的兴趣，得到了愉快的情绪体验，还有助于幼儿思维能力及良好思维品质的培养，可以帮助幼儿更加立体的认识不同图形，感受物体从二维到三维的变化，感受空间、大小的概念，加深幼儿对数字和顺序的理解，更重要的是掌握工具使用的方法，培养了安装、拆分材料的逻辑性思维，以及将物体分类、取放的良好习惯，对幼儿做事的条理性和未来的生活实践都有着重要作用。

二、分月目标及内容 九月

（一）目标：

1、乐于参与游戏活动，能和老师互动并一起游戏。

2、了解机器人教室的游戏规则，认识基本的玩具材料，并能分类收放。

3、学习使用工具的方法，能够安装、拆分螺丝钉，尝试简单拼搭。

（二）游戏内容： 游戏一：认识材料 游戏目标：

1、乐于与老师一起参与游戏，认识玩具材料，尝试简单拼摆。

2、感知玩具特性，并按材料外形特征分类。重点难点： 重点：认识新材料

难点：按材料外形特征进行分类 游戏准备：

1、物质准备：王冠型、帽子型、屋顶型

2、经验准备：初步认识，无经验准备。指导要点：

1、教师分别出示三种玩具材料，请幼儿观察材料的外形特征，并尝试表述出材料形象。

※教师根据玩具材料的名称，创设适合的情景，引导幼儿对材料名称进行猜想。如：将帽子型或王冠型顶在头顶，试问幼儿“你觉得它长得像什么？”，并提供适宜的墙饰支持，最后向幼儿说明材料的名称。

2、以“开小火车取玩具”为情景，请幼儿尝试取和教师一样的玩具。

请幼儿走上教师的“小火车”，听音乐跟着教师去玩具站选择一样的玩具。教师拿起一个顶在头顶，请幼儿做一样的动作。

※个别幼儿有可能选择与老师颜色一致的玩具，请幼儿比对一致再取。

3、鼓励幼儿用取得的玩具进行自主拼摆、搭建。

请幼儿回到座位，用取得的玩具材料，进行自主搭建。

4、尝试按照标记将手中的玩具分类回收。

听音乐停止游戏，请幼儿对应筐外标记将玩具材料回收。

※个别幼儿可能会有放错的情况，老师需要站到筐后，提示幼儿回收应放的位置。调整建议：

1、投放的材料需要考虑每种材料之间外形的相似与区别，便与幼儿进行对比记忆。

2、可以针对材料的颜色及数量进行其他领域的扩展。

游戏二：填洞洞 游戏目标：

1、学习安装和拆分螺丝钉和螺母的方法。

2、乐于与老师一起尝试动手操作。重点难点：学习安装螺丝钉和螺母的方法 游戏准备：

1、物质准备：帽子型、王冠型、螺丝钉、螺母

2、经验准备：认识材料名称 指导要点：

1、以“开小火车取玩具”为情景，请幼儿尝试取和教师一样的玩具。

请幼儿走上教师的“小火车”，听音乐跟着教师去玩具站选择一样的玩具。教师拿起一个顶在头顶，请幼儿做一样的动作。

※因为幼儿进入机器人教室的次数不同，所以经验也不同，老师可以先让他按自己想法选择，等去玩玩具之后，请幼儿帮忙检查或自己对比发现出材料的区别，以加深对材料的认知。

2、以“填洞洞”的游戏情景，尝试安装螺丝钉。

提示幼儿先拿螺母，“突起找洞洞，使劲往下压，咔嚓一声响，螺母装好了。”再用螺丝钉找螺母，“螺丝找突起，对准往下按，转转来拧紧，晃晃不掉落。”

※有的幼儿愿意用左手，所以不强调“里松外紧”的安装方法，请幼儿自己尝试怎样让螺丝钉不掉落。有的幼儿会辨别不好安装方向，会用螺丝钉找螺母的另一端，反复强调哪里是凸起，螺丝钉找突起。

3、练习安装螺丝钉。

请幼儿自主练习安装，将选取玩具上的每个洞都装上螺丝钉。

※如幼儿在安装过程中遇到安装方向的问题，老师需要及时提示并纠正。

4、尝试将螺丝钉和螺母拆分开，并按照标记分类回收材料。

请幼儿尝试拆分螺丝钉和螺母，并以“帮玩具回家”的形式，按照标记将玩具送回。调整建议:

1、在材料提供方面，可以提供丰富的玩具材料，包括认识的和不认识的，可以让幼儿有不断操作、熟悉材料的机会。

2、可以采用多媒体投影技术，演示螺丝钉安装的方法，也可尝试对比教学法，以加深幼儿对正确方法的印象。

游戏三：使用螺丝刀 游戏目标：

1、愿意尝试使用工具刀操作材料。

2、学习工具刀的正确使用方法，并尝试使用工具刀安装、拆分。重点难点：

重点：学习使用工具刀的正确使用方法。难点：尝试使用工具刀进行安装、拆分。游戏准备：

1、物质准备：螺丝刀、螺丝钉、螺母、帽子型、日字型、屋顶型

2、经验准备：认识材料及名称，有徒手安装经验 指导要点：

1、向幼儿介绍螺丝刀，并展示螺丝刀的使用方法。

提示幼儿螺丝刀的使用方法，“螺丝刀尾顶手心，五角星找螺丝钉，五指抓住转一转，拧紧放松我都行。”边说边做，请幼儿仔细观察。

2、请幼儿自主选择玩具材料，使用螺丝刀将螺丝钉和螺母安装好。

※个别幼儿会特别关注安装，而忽略螺丝刀的使用，需要老师及时提醒用正确的方法进行操作，并注意观察幼儿安装的效果。提示幼儿用一个拿一个，不要把玩具堆放在桌上。

3、鼓励幼儿尝试使用螺丝刀将螺丝钉拆分，并按标记回收。

※幼儿可能会有不同的方式进行拆分，如刀转材料不转或材料转刀不转，方法不做硬性规定，使用螺丝刀即可。螺丝钉是要在放松后动手把它拔出来，个别幼儿可能会一直转，不会再放松后自己拔下来，需要老师提示一下，并在分享环节着重强调，加深幼儿印象。调整建议：

1、在材料提供方面可以考虑投放桌子型或椅子型，为之后识别安装方向做准备。

2、可以使用投影仪展示安装方法。

3、注重分享环节的有效性。

游戏四：宝石王冠 游戏目标：

1、乐于自己动手制作玩具。

2、提升使用工具刀的能力，尝试模仿成品进行造型。重点难点：

重点：加强使用工具刀的练习。难点：模仿成品造型。游戏准备：

1、物质准备：螺丝钉、螺母、螺丝刀、王冠型

2、经验准备： 认识材料名称，知道工具刀的正确使用方法 指导要点：

1、设置主题情景，激发幼儿兴趣。

教师将螺母比作“宝石”，引导幼儿将王冠型安装宝石，制作成为“宝石王冠”，激发幼儿兴趣。

2、请幼儿模仿老师摆放方式进行摆放，并尝试区分材料“上下方向”。

教师可以以拟人化形式引导幼儿摆放玩具，如“请小朋友们让你们的帽子型宝宝和王冠型宝宝像老师的一样，让它们站在你们面前的小桌子上”。引导幼儿区分材料上下，如“离小桌子近的那面是下面，和老师指一指哪边是下面啊？拿起螺母，从下往上装进去。” ※小班幼儿对方向的区分不敏感，可能会对老师的提示语不理解，以致方向错误。

3、请幼儿模仿成品并使用工具刀进行安装。

提示幼儿将“宝石”安装在同一侧，注意观察幼儿使用螺丝钉的方法。

※个别幼儿在螺丝钉的安装方向上会有混淆，也会有使用螺丝刀时不自觉地大把抓的现象出现，老师要适当地介入提示。调整建议：

1、以简单造型和情境渲染，激发幼儿对操作的兴趣。

2、提示幼儿方法的时候，注意适时适度，多询问并考虑幼儿的想法与能力。

十月

（一）目标：

1、愿意自主动手操作，敢于尝试不同的造型。

2、能掌握使用工具的方法，并利用工具进行造型。

3、知道机器人教室的基本常规，学会听信号做事情。

（二）游戏内容： 游戏一：大象 游戏目标：

1、乐于和老师一起学习制作大象。

2、尝试使用工具将两个材料固定在一起。

3、学习听到音乐，将多余玩具收回到筐里。重点难点：

重点：使用工具制作。

难点：使用工具将两个材料固定。游戏准备：

1、物质准备：螺丝钉，螺母，螺丝刀，桌子型，屋顶型，眼睛，PPT

2、经验准备：会使用工具，认识材料 指导要点：

1、播放图片，引出主题。

请幼儿观察并说出大象有什么特点，引发幼儿兴趣。

2、出示玩具大象成品，示范制作方法。重点强调螺丝刀是怎样穿过桌子型找到螺丝钉并拧紧的，示范操作方法。※个别幼儿不能清楚安装的方法与方向，需要老师在制作过程中个别指导。

3、请幼儿自主操作，教师巡回指导。

4、学习听音乐将玩具送回家。

5、分享成品，学习大象问答歌。调整建议：

1、可以请幼儿自选材料，进行自主尝试拼接，再由教师教授方法。

游戏二：好玩的椅子 游戏目标：

1、乐于与老师一起制作不同造型的椅子。

2、练习使用工具刀制作不同的椅子。

3、知道听音乐将玩具回收。重点难点：

重点：制作不同的椅子型。难点：自主尝试拧紧螺丝钉的方法。游戏准备：

1、物质准备：椅子涂卡，椅子型，桌子型，屋顶型，螺丝钉、螺母

2、经验准备：认识材料，有连接经验 指导要点：

1、请幼儿观察图片与成品玩具，猜想玩具的“照片”是哪个。

2、请幼儿观察各种模型，搭出自己想要的小椅子。※个别幼儿可能会混淆材料的方向，让幼儿自主尝试调整。

3、知道听音乐，将玩具送回家。

4、分享成品。

请幼儿分享自己的作品，说说自己做的椅子有什么特别之处。调整建议：

1、提供图片与成品会禁锢幼儿的想象力，应调整为提供图片，让幼儿自选材料进行搭建。

2、材料应提供更多种。游戏三：小青蛙 游戏目标：

1、愿意自己动手制作一只小青蛙。

2、尝试使用工具刀进行多次连接，制作作品。

3、能听音乐后将玩具送回。重点难点：

重点：使用工具刀进行材料连接。难点：进行多次连接，制作作品。游戏准备：

1、物质准备：螺丝钉、螺母、螺丝刀、帽子型、日字型、屋顶型、舌头、眼睛、PPT

2、经验准备：认识材料，有连接经验 指导要点：

1、出示PPT图片，请幼儿观察不同状态的青蛙。

2、展示范例青蛙玩具成品。

请幼儿观察并说出这是一只在做什么的小青蛙？你想搭一只怎样的小青蛙？它是长什么样子的？你想用什么材料做它的身体？

※个别幼儿注意力不集中，需要老师提醒，并及时提问你想做什么样子的小青蛙。

3、鼓励幼儿自主用工具刀制作自己的小青蛙。

教师不断循环指导，提示个别幼儿注意螺丝刀的使用方法，请做完的小朋友给自己的小青蛙起名字，增添幼儿对搭建的喜爱与兴趣。

4、听音乐将玩具送回家。

5、请幼儿分享自己的作品。调整建议：

1、可以根据幼儿制作的情况，适当填充内容，或其他领域知识。

游戏四：哈巴狗 游戏目标：

1、敢于大胆想象，并乐于自主动手操作。

2、能使用工具刀进行造型。

3、能听音乐将玩具送回家。重点难点： 重点：使用工具刀造型 难点：大胆想象并造型 游戏准备：

1、物质准备：所有工具材料，所有玩具材料，PPT

2、经验准备：认识材料，有连接经验 指导要点：

1、出示PPT图片，请幼儿观察不同状态的小狗。

2、展示范例哈巴狗玩具成品。

请幼儿观察并说出这是一只在做什么的小哈巴狗？你想搭一只怎样的哈巴狗？它是长什么样子的？你想用什么材料做它的身体？

※个别幼儿注意力不集中，需要老师提醒，并及时提问你想做什么样子的哈巴狗。

4、鼓励幼儿自主用工具刀制作自己的哈巴狗。

教师不断循环指导，提示个别幼儿注意螺丝刀的使用方法，请做完的小朋友给自己的哈巴狗起名字，增添幼儿对搭建的喜爱与兴趣。

4、听音乐将玩具送回家。

5、请幼儿分享自己的作品。调整建议：

1、可以根据幼儿制作的情况，适当填充内容，或其他领域知识。

十一月

（一）目标：

1、认识中班材料，并按材料外形特征分类回收。

2、学习中班螺丝钉和螺母的安装方法，并尝试简单造型。

3、乐于自组动手操作造型，大胆表现。

（二）游戏内容： 游戏一：我的新朋友 游戏目标：

1、对新的玩具材料感兴趣，乐于自主拼摆。

2、认识不同长短的长条，并进行分类摆放。重点难点： 重点：认识长条并分类摆放 难点：自主拼摆 游戏准备：

1、物质准备：三种长条，收纳筐

2、经验准备：有分类回收的经验 指导要点：

1、介绍材料名称，感知材料特征。

向幼儿介绍材料名称——长条，请幼儿说出不同长条的颜色，比较长短，与小班材料进行对比区分，加深幼儿印象。

2、请幼儿自选长条，尝试拼摆自己想搭的东西。教师拍照片，以便幼儿做分享展示。

3、听音乐，按照标记回首自己的材料。

4、请幼儿分享自己拼摆的物品。

游戏二：使用新工具 游戏目标：

1、乐于自己动手操作，大胆尝试。

2、认识工具材料，学习螺丝钉和螺母的安装方法。重点难点： 游戏准备：

1、物质准备：螺丝钉，螺母，长条，收纳筐

2、经验准备：认识材料 指导要点：

1、介绍螺丝钉和螺母，展示安装方法。

中班材料和小班材料螺丝钉和螺母的安装方法是不一样的，一定要重点强调，小班的应该如何安装。

2、请幼儿自己尝试安装。

教师巡视指导个别幼儿的安装方法。

3、听音乐，拆分螺丝钉，并分类回收。调整建议：

1、以儿歌形式展示安装方法，便于幼儿记忆。

游戏三：连接材料 游戏目标：

1、愿意将材料拼接成自己喜欢的物品。

2、学习将两个长条用工具连接起来。重点难点：连接长条 游戏准备：

1、物质准备：长条、螺丝钉、螺母

2、经验准备：认识材料，有安装经验 指导要点：

1、介绍连接方法。

请幼儿观察老师示范的连接方法，以“小汉堡”的情景比喻玩具安装顺序。

2、请幼儿自主操作。

提示幼儿可以根据自己的喜好，拼搭自己喜欢的东西，老师巡回指导，并拍摄幼儿成品照片。

3、分享幼儿成品照片。

请幼儿分享自己搭的是什么物品，并说出拼搭方法。

游戏四：可爱的图形 游戏目标：

1、乐于拼搭自己喜欢的图形。

2、练习连接长条，制作成品。重点难点： 重点：练习连接长条 难点：拼搭图形 游戏准备：

1、物质准备：长条，螺丝钉，螺母，图形卡片

2、经验准备：认识材料，有连接经验 指导要点：

1、展示图形卡片，请幼儿观察并说出图形的名称。

2、请幼儿模仿图形卡片，搭出自己喜欢的图形。老师巡回指导幼儿拼接方法。

3、听音乐，收回多余材料。

4、展示幼儿成品，分享经验。

※幼儿能力与经验不同，成品形态也会不同。教师要有目的的选择成品进行展示，比如可围绕主题图形、连接的坚固性等方面进行分享。调整建议：

1、在幼儿状态及连接能力有所提升时，可考虑分组拼搭，自选主题你进行游戏。

十二月

（一）目标：

1、乐于按照自己的喜好和想法，自主动手拼搭。

2、能够掌握使用工具的方法，并制作玩具。

3、知道听信号做事情，敢于表达自己的想法。

（二）游戏内容： 游戏一：图形变变变 游戏目标：

1、敢于大胆想象，愿意将图形装饰成自己喜欢的东西。

2、能够将长条用螺丝钉和螺母连接起来。重点难点： 重点：连接材料

难点：大胆想象并用材料表现 游戏准备：

1、物质准备：长条，螺丝钉，螺母，图形卡片

2、经验准备：认识材料，有拼接经验 指导要点：

1、展示连接的图形卡片，请幼儿观察是什么物品。

2、展示长条拼出的图形作品，并将其连接。

以“变魔术”为游戏情景，激发幼儿兴趣。

3、请幼儿自主拼搭成自己喜欢的物品。

教师巡视知道使用工具的方法。

4、请幼儿分享自己的作品。调整建议：

1、根据幼儿状态，适当调整主题，以激发幼儿对制作的兴趣及对成品的喜爱。

游戏二：冬天的树 游戏目标：

1、能根据自己的观察制作不同样子的冬天的树

2、愿意自己动手拼搭自己不一样的树 重点难点： 重点：连接材料

难点：观察树的不同形态并制作 游戏准备：

1、物质准备：长条，螺丝钉，螺母，PPT

2、经验准备：认识材料，有拼接经验 指导要点：

1、请幼儿观察PPT图片，描述冬天的树是什么样子的。※树干长长的，树枝短短的，都向上长。

2、请幼儿自己拼搭不一样的树。教师巡视，指导拼搭方法。

3、分享幼儿作品。

请幼儿自己说出树的样子和形态 调整建议：

1、调整分组，主题一桌，其他一桌。

游戏三：小雪花 游戏目标：

1、能根据自己的观察制作不同样子的雪花 2、2、愿意自己动手拼搭自己不一样的雪花 重点难点： 重点：连接材料

难点：观察雪花的不同形态并制作 游戏准备：

1、物质准备：长条，螺丝钉，螺母，ppt

2、经验准备：认识材料，有拼接经验 指导要点：

1、请幼儿观察PPT图片，描述雪花是什么样子的。

2、请幼儿自己拼搭不一样的雪花。

教师巡视，指导拼搭方法。

3、分享幼儿作品。

请幼儿自己说出雪花的样子、颜色和状态

游戏四：自主拼搭 游戏目标：

1、能根据自己喜好制作自己喜欢的玩具。

2、能听音乐结束活动，并分类回收材料。重点难点：根据自己的喜好制作玩具 游戏准备：

1、物质准备：长条，螺丝钉，螺母

2、经验准备：认识材料，有拼接经验 指导要点：

1、梳理幼儿已有经验，鼓励幼儿选择自己喜欢的玩具组进行制作。

2、请幼儿自主制作，教师巡视并进行个别指导。

3、听音乐，结束游戏活动，回收多余材料。

4、请幼儿自主描述制作的作品。

**第二篇：课程游戏化**

访虞永平教授：课程游戏化只为更贴近儿童心灵

把课程游戏化看成一个质量工程

记者：我们常说好课程就像是幼儿园的“健康心脏”，近年来，不少地区进行了幼儿园课程改革探索，比如江苏推行的课程游戏化建设项目，您是如何理解课程游戏化这一概念的？

虞永平：从整体上提升幼儿园课程建设和实施的水平，进而提升教育质量，是当前学前教育面临的最根本任务之一。

我一直把课程游戏化看成一个质量工程，其最核心的目的是让幼儿园课程更加贴近幼儿的实际发展水平，贴近幼儿的学习特点，贴近幼儿的生活及兴趣与需要。

那么，什么是课程游戏化？站在质量的高度去考虑，站在儿童获得完整经验的角度去考虑，站在儿童身心发展规律和学习特点的角度去考虑，应该对课程游戏化作出一个回答。通俗地说，课程游戏化就是让幼儿园课程更贴近生活，更生动一些，更有趣一点，活动形式更多样化一点。幼儿动用多种感官探究、交往和表现的机会更多一些，幼儿的自主性和创造性更充分一些。因此，课程游戏化项目的推进，最终目的是促进幼儿发展。

记者：《幼儿园教育指导纲要（试行）》提出，游戏是幼儿园的基本活动，课程游戏化是对纲要要求的一种具体实施方式吗？

虞永平：我认为，两者的精神是完全统一的。《幼儿园工作规程》中就已提出了“游戏是基本活动”的问题。所谓基本活动，意味着是重要的和不可缺少的。我认为基本活动内涵有三：一是幼儿园课程应游戏化，充满游戏精神，是自由的、自主的、创造的、愉悦的。这不是个别环节要做游戏，而是一日生活都要充满这种游戏精神。二是自由游戏时间要保证，不能被“教学”及其他教师直接指导的活动所替代。三是其他活动环节，尤其像集体教学活动环节，应尽可能采用游戏方式。

不是把所有活动都变为游戏

记者：过去，课程和游戏是分开提的，当它们组合在一起，会让人产生一些不同的想法，比如课程游戏化是不是意味着把课程都变成游戏？

虞永平：高质量的教育有赖于科学的实践，游戏化是幼儿园课程改革和发展实践的基本路径和指导思想之一，也是切入点之一。

课程实施的途径有很多，所谓课程游戏化，不是用游戏去替代其他实施途径，不是把幼儿园所有活动都变为游戏。课程游戏化是确保基本的游戏活动时间，同时又把游戏的理念、精神渗透到课程实施的各类活动中，其中包括一日生活、区域活动、集体教学活动等。也就是说，专门的游戏活动时间要确保，使幼儿每天有自选活动的机会，自由游戏时间有保证。

课程游戏化追求的是让幼儿园课程更加适合儿童，更生动、丰富、有趣。游戏为何适合儿童？因为儿童的内心是游戏的，儿童的心灵有游戏的种子。因此，幼儿园活动室中的环境、材料应是丰富多样的，课程应能够吸引孩子专注地投入活动，激发和提升他们的兴趣，满足他们的需要，从而让他们获得更多新的经验。

记者：在教育理念上，应该说很多幼儿园都是重视游戏的，但往往在教学活动中表现出高控制、过分干预，您觉得把游戏精神落到实处，应该注意什么？

虞永平：我认为，幼儿园要形成这样一种课程文化：一是鼓励游戏，幼儿游戏不是幼稚的，有很多让人惊奇和值得深思的地方，需要我们去欣赏；二是服务游戏，要努力为幼儿提供游戏环境、材料；三是学会观察游戏，看懂儿童游戏中的举手投足、情真意切和创新应变；四是合理指导游戏。游戏不是教学，不需要教师去“导演”和指挥，但面对幼儿的诉求和疑问，教师应该给予适当的回应。为何要提合理指导游戏？因为教师指导过头了，就成了“导演”，孩子游戏中的自由自主和创造就会失去，因此要合理指导游戏，应该融入课程文化，形成习惯。

我希望幼儿园的学习最终能有趣、有效一点。有趣的学习，就要求我们尊重儿童的身心发展规律和学习特点，去研究儿童，努力使幼儿园的活动游戏化、趣味化。有效的学习，意味着孩子获得新经验，这就要让幼儿面临问题和挑战。有些幼儿园区域活动数量惊人，但是幼儿玩一会儿就走了，其根源在于教师，教师需要深入反思自己做得是否到位、是否越位，是否适合幼儿的需要，是否贴近幼儿的心灵。

不是重新设计一套游戏化课程

记者：很多幼儿园在多年的发展过程中，已经形成了一套课程体系，如果想尝试课程游戏化建设，是不是意味着要推倒重来？

虞永平：课程游戏化不是重新设计一套游戏化课程，将过去的课程全盘抛弃，从头开始，平地起步，是不可取的。课程游戏化要尊重幼儿园课程传统、珍视课程建设经验。但是，幼儿园必须反思课程存在的问题与不足，特别需要关注的是课程是否体现了自由、自主、创造、愉悦的游戏精神，有没有让幼儿真正成为学习的主人，有没有给幼儿创造丰富多样的游戏环境，有没有让幼儿在生活和游戏中动用多种感官进行学习，有没有让幼儿不断获得新经验。

因此，课程游戏化是对现有课程的提升、改造和完善。我们可以发现，那些被大家称道的幼儿园，往往都是能够坚守自己认同的核心东西的，是真正遵循幼儿身心发展规律和学习特点的。游戏化不是改改教案，不是增加一些游戏活动时间，也不是在教案里加几个游戏环节就可以。游戏化是一个系统工程，从明晰理念开始，到诊断目前的课程建设水平和问题，再到完善活动、挖掘资源、组织多种形式的活动、确立评价的立场，这些必须整体考虑。

尤其需要注意的是，游戏化要避免一些误解，如强化各类游戏的预定性目的，强化教师的直接指导，在计划中增加所谓的“游戏课”，专门进行游戏设计和组织比赛，细化并检查游戏计划，等等。这些都是对游戏化的误解，也会对教育和儿童发展带来危害。

教师的专业化是课程推进的关键

记者：对现有课程进行诊断和提升，应该依据什么来进行？课程游戏化具体实施过程中，有没有现成的路径可参照？

虞永平：课程游戏化建设的基本思路，首先是领会游戏内涵和精神，应以《3—6岁儿童学习与发展指南》作为总体背景，理解生活、游戏、活动、经验在幼儿园课程和幼儿发展中的作用。

具体实施过程中，应包括几个方面的内容：改造课程游戏化方案，基于幼儿园现行课程方案，通过观察、记录、反思、研训等方式，开展课程方案的游戏化、生活化、适宜性改造；创建课程游戏化环境，适时、动态地对幼儿的活动环境进行改造、调整，从室内环境到室外环境，从显性环境到隐性环境，营造课程游戏化的物化情境；构建游戏化活动区域，创建数量适当、种类多样、材料丰富并与幼儿发展相适宜的可选择的游戏区域，区域活动中，教师注重观察、适当介入、有效指导，为幼儿主动发展提供条件保障；建设课程游戏化资源，统筹游戏活动中的各类实物资源、社会专家资源和信息资源等，形成内容科学、管理有序、应用有效的幼儿园课程资源库；提高课程游戏化能力，提升课程活动的规划设计能力、组织实施能力、观察分析能力、诊断改善能力等，在实践中逐步提升教师队伍的专业化水平。

记者：课程游戏化最终要靠教师来实施，这对教师提出了更高的要求，您认为怎么解决课程发展需求与教师能力不足的矛盾？

虞永平：课程游戏化是一个课程建设的过程，在这个过程中，教师的专业化是确保课程游戏化顺利推进的关键。教师的教育理念、专业意识、专业能力直接影响幼儿园课程的品质，幼儿园课程要远离“小学化”，幼儿园教师必须专业化。

然而，教师的专业化是非常艰巨、长期的过程，要求教师不断反思自我、改变自我、挑战自我。卡罗尔·格斯特维奇在《发展适宜性实践——早期教育课程与发展》一书中指出，“对幼儿园教师来说，转变是艰难的。放弃原有的行为方式、学习新的知识技能、变化中出现的焦虑、个人时间的耗费、承受新的压力、处理新的关系等一系列由转变带来的问题，都会影响转变是否能真正实现。为了避免幼儿承受教育和个人失败的风险，教师的改变是不可避免的。教师拒绝改变就是教师让幼儿接受风险，就是教师甘于低质量教育”。因此，应营造一种在《指南》指引下，教师勇于改变、乐于改变、善于改变的氛围，通过各级各类培训和现场指导、项目引领，逐步提升教师的专业化水平。

记者：怎样评价一所幼儿园的课程游戏化建设是有实效的？

虞永平：幼儿园课程要聚焦儿童的积极性、主动性、创造性。只有儿童的积极性、主动性、创造性得以调动，儿童才能成为学习的主人，成为学习的主体。

要努力让幼儿的思想看得见，让幼儿的学习看得见，让幼儿的经验看得见，让幼儿的愿望看得见。要真正以经验论水平，以过程论质量，以适宜性论效果，以生活性论专业。切实注重幼儿的经验、生活、活动过程及对幼儿的适宜性。课程游戏化的关键在教师，焦点在幼儿，幼儿行为总能折射教师的思想和作为。课程游戏化的核心追求是幼儿积极投入活动过程并充分探索、交往与表现，是幼儿不断丰富和发展新经验，而不是要教师写成什么文本。

**第三篇：LP课程游戏**

钉子的游戏，将人员人成多组，每组分发十六根钉子，在这其中，只能有一根钉子可以做支撑点，要支撑起其他的十五根钉子，还要可以拿着随意行走。让我们明白什么是恩威并施，团队中最重要的那个人的角色转换，做为一个领导人，最重要的是如何领导下属，并切让其发挥最大的能力，给于认定的同时，也要让其明白自己的职责在哪里。

同心杆，将人员分成多组，一根塑胶管，每个人的食指放平，将管子放在食指上，一起上下，手指不可以离开管子，也不可以将手指挑起来掌控管子，最后快到地面时，将小手指着地，喊一二三，一起抽出手指。这个游戏让我们明白，如何做到，做好自己才是对团队最大的贡献，做到眼、心、意合一，目标统一，步伐一致，最后才可以更好的完成任务。不能有太多声音，领导只有一个，如果每个人都在说话，都在指挥，最后只会越来越乱。

一心一体一方向，找好自己的一对一，一个带眼罩，一个喊口令，进门后听口令拿起地上的水壶，走向舞台，并将水壶里的水倒到放在盘子里的杯子里，两人不可以有接触，不可以碰到凳子、盘子、杯子，水一次性倒到杯子里为成功；反之则失败；成为十组为胜利，不够十组则接受代价；

风中劲草：将学员分为六组，中间站一位，其他站在周围围成圈，站成马步，双手以往推的型式打开，中间的同学双手交叉，顶住下巴，喊出自己的誓约，问死党们准备好了没？死党回复：准备好了；中间的死党说：那我开始倒了。闭上眼睛倒下去，由周围的死党托起不能倒在地上，同时推向其他死党，时间为30秒。成功后再次喊出自己的誓约。锻炼死党之是的信任度，突破死党不信任的心态，挑战自己的心理承受能力。

**第四篇：幼儿园游戏课程（范文模版）**

幼儿园游戏课程

一、幼儿园游戏课程建设的重要性

随着社会的不断发展，教育界逐渐认识到游戏对幼儿发展的重要意义，游戏教育本身的价值也逐渐显现出来。幼儿教育中的重心是主体性教育，主体性是人今后发展的中心内容，其包括主体活动的能力、创造的态度、动机等，主体性的培养需要将活动作为中介，培养幼儿主体性，需要满足幼儿主体的身心发展的需要，并且表现肯定幼儿的创造性活动，这对幼儿素质的培养起到极为关键的作用。因此，在幼儿园中设置一定的游戏课程能够发挥游戏独有的提升幼儿主体性的功能。

另外，幼儿园是为了特定的教育目的给幼儿创造的生活环境，在这样的环境中，幼儿能够按照其心理特点开展多种活动，促进其心理与生理的和谐发展。幼儿在每一阶段其身心发展往往呈现出不同的特点，这就需要设定不同的课程。不同年龄段的幼儿而对游戏始终都喜欢，在游戏的过程中，儿童能更好的表现自我。所以，将游戏统领幼儿园的日常生活，能够确保幼儿在享受幸福时光的同时，自身素养也能得到不断提升。

二、幼儿园游戏课程建构思路

1.创建适宜幼儿游戏的环境

幼儿教师需要对不同年龄段幼儿的游戏环境进行设计，选取能够启发幼儿和环境之间发生相互作用的方法，来实现教育目标。首先，满足幼儿多样化的需求，减少幼儿的游戏等待时间。传统的幼儿游戏是采取集体组织的方式，这不重视不同孩子的个性化需要，因为受到游戏材料的限制，幼儿往往需要等待一段时间。为了能够让幼儿根据其兴趣来开展活动，教师可以设定自由开放的游戏活动区，让幼儿从自身兴趣出发，在游戏当中去发现新知。其次，为广大幼儿提供游戏空间。幼儿游戏活动区应该设置富有创造性的活动，并且还要突出艺术性与科学性，幼儿活动的大致范围确定，但对幼儿的活动类型不加限制。鼓励幼儿根据自己的兴趣去选择游戏的材料与玩伴，自己去开发游戏内容欧冠，而教师则主要是以玩伴的身份参与到幼儿游戏的过程中，对幼儿的创造性以给予关注。在幼儿的活动的时间方面不需要进行严格规定，一般情况来讲，幼儿所在的班次不同，其游戏的时间也不一样。需要特别指出的是室内游戏不能代替户外游戏。最后，游戏能提升幼儿的探究能力。教师可以通过幼儿的游戏来了解其活动的基本特点、兴趣。游戏活动区所开展的活动和幼儿教学是紧密联系在一起的，教师在活动区内所投放的材料，能够启发幼儿的探究行为。在幼儿游戏的过程中，教师要善于观察幼儿的特点，尤其是幼儿的认知出现冲突的时候，教师要能快速给予答案，提升幼儿的探究水平。

2.游戏课程要做到将日常教学游戏化

将游戏当成是基本活动是幼儿能够实现主动学习并利于其未来发展的关键。游戏课程的设定要能真正体现教学的参与和发展，在教学与幼儿当前的发展水平、学习之间形成最佳发展区，这要求幼儿教师在日常生活的每一个环节中，需要去观察幼儿的学习兴趣，捕捉教育的信息，进而形成教育活动，来真正帮助幼儿能够形成相关的经验。在这样的活动中，也是教师与学生共同构建游戏课程的过程。建构主义的理论认为，对世界的理解是由每一个本身来决定的，这实际上是将自己本身的竟来作为基点来建构现实。幼儿教师的教学经验以及其对信念的不同，对外部世界的理解方面也存在差别，这就需要教师要敢于打破原先设定的教学计划来更好适应幼儿学习的需要，来引导幼儿更加主动的建构经验，提升教学活动的质量。将日常教学游戏化，是充分利用了幼儿主动学习的基本特点，解决某些特定问题作为基本方向，将材料的自由操作作为基础，在幼儿教师的指导下开展的活动。可以这样认为，虽然这并不能定义为是游戏，但是其具有幼儿主导活动的基本特点，幼儿在活动中处于主导性地位，能够让幼儿获得主体性的游戏体验，所以，将游戏和教学有机结合在一起，是当前幼儿园实现游戏课程建构的关键。

3.游戏课程建设还要实现幼儿的自我体验

幼儿游戏的过程也是对问题的思考，是幼儿多种感官的积极调动，能发现与解决经验性问题的基本途径。所以，游戏课程的价值取向是，赋予幼儿更多的思考与探索开放式问题的权利，让孩子在游戏活动中能够从原先的经验再到新的经验，不断进行调整与重组，真正体现出自我体验。

总之，游戏在幼儿园教学中占有重要地位，游戏课程的建构真正体现了这一点。在实际的幼儿园游戏建构的过程中，还需要采取创建适宜幼儿游戏的环境、游戏课程要做到将日常教学游戏化、游戏课程建设还要实现幼儿的自我体验等措施，提升幼儿游戏教学水平，推动幼儿身心健康的发展。

**第五篇：课程游戏化培训**

虞永平：

课程游戏化不是要建立一种全新的课程模式，而是要全面推动江苏省幼儿园课程质量提高的工程

1、幼儿园课程建设工作向前推进。以往我们相当多的幼儿园习惯于用现成的课程方案，课程建设工作没有纳入幼儿园工作日程，幼儿园课程游戏化意味着我们不能拿一个买来的本子教到底，而是要进行适合园本化的改造。

2、同时是一个质量提升工程。课程游戏化与指南不冲突，就是落实指南的一项工作。

3、是一个综合进程，比较复杂，不是改改教案就完了。综合性表现在是课程建设工程，强调适宜性，每个幼儿园都要进行课程改造和完善，涉及到课程理念，课程目标，课程实施和评价等根本问题。大家都在重新设立目标，课程目标需要根据现实现实状况，分解指南目标，寻找相应的内容，确定课程内容，实现游戏化。课程观念形成是一个过程，我们的课程实践也是一个优化过程，观念形成和实践是同时进行的。

幼儿园对环境和资源的依赖程度高，直接决定幼儿园课程建设的成效。要在这上面下功夫，这不是一次性完成的，是需要持续进行的。让环境更适合孩子，都能转化为孩子的经验，促进孩子的发展。

也是教师专业发展的过程，现在，制约我们的可能不是资源，而是教师专业化水平。如果没有伴随课程游戏化进行的教师专业培训，那么就很难完成。不仅仅是做课程方案，更是教师专业化水平提高，教师自身发展。

是一个教育质量不断提升的过程，衡量指标是孩子的发展。课程方案的改造，资源环境建设，师资队伍建设全方位努力，促进幼儿发展。

六个支架包括了这些内容，不是改方案，而是涉及到方方面面的目标。对于前一阶段的分析，我们发现了一些困难和问题，确定了未来项目工作的重点：

帮扶幼儿园，要从实际出发，确定自己在实施中有哪些重要问题要强调和解决，方案不是固定不变的，是因园治宜的。目标

1、学会观察儿童，不仅是教育的起点，也是对教师的基本规定。这项工作复杂，不是一次两次培训就能掌握的。观察是为了理解孩子，解读孩子，并且根据孩子的表现做出正确的教育决策。教师感觉不能把握的原因是：教师往往不能把孩子的典型行为和指南联结，对指南的把握和分解不足，指南里的一条目标，有时能分解出好几条典型行为特征，要观察更要深度学习指南，把握目标和行为特征。

要有观察的意识，掌握观察的方法。观察是教师每日的重要工作。教师和孩子要有效互动，不是时时刻刻都要互动，观察也是一种隐形互动。教师往往没有找到互动的合理理由。

根据观察，科学解读与理解儿童行为，科学评价儿童的发展，创造适宜的驾驭环境和条件。经过观察，是可以理解孩子行为的，知道他们的兴趣取向，需要。是我们做出教育判断的前提。

我们的反思是基于实践的，在观察的基础上提升反思意识。要求：

观察幼儿活动过程，用便捷的方式对儿童日常行为做简单记录，并尝试解读、努力了解儿童的一般性学习特点与过程。不用那么多文字，可以用表格和符号等简洁的方法。可以用照片结合文字进行记录和分析。仅有素材是不够的，素材需要被整理。

持续捕捉并记录个体儿童在特定情境中的行为，解读并发现儿童自身某领域发展水平与特点，尝试对儿童的问题作出适当的回应。

教研活动要来自于实施，可以来自与记忆或观察记录，而不是空谈。教研活动要为改进教学服务。

其实讨论观察记录，在教研活动中一起学习抓住基本事实，进行练习。通过观察了解孩子的兴趣和需要，不断改进我们的内容方法和策略。

2、审议和改造课程方案，提升课程的适宜性

改造现行课程方案是课程建设的重要内容，改造使之园本化。园本化不是为了标新立异，而是为了更适合本园孩子的需要。要发现原有课程方案里的不足，教师要有基本的反思能力和对照能力，将幼儿当前表现和现行课程方案进行对照。

基于幼儿学习和发展需要，对现行课程方案进行审议，并作出适宜性调整。如果能找到不对称，就能有效地进行调整。课程要建立在本园孩子的现实生活之上。

关注游戏和生活队幼儿发展的价值，从幼儿的生活和游戏中，融进多样化的材料，让幼儿获得多方面的经验。

提升教师的课程设计、实施和评价能力。确立适宜目标。课程是动态的，现有的固定文本一定存在某种程度上的不适宜。审议和优化幼儿一日生活，减少幼儿的等待时间，给予幼儿更多自发活动机会，注重动静交替，形成集体活动、区域活动和日常生活等各类活动科学组合的一日后活动流程，避免无序化、随意化和单一化。例如各个幼儿园都在保证绿地面积，但是绿地变成了绿篱，孩子进不去，仅仅有观赏价值，是为成人服务而不是为孩子。环境中要有获得经验的机会，它不是操场，而是孩子日常活动的场地。很多幼儿园在减少水泥地，让孩子更有兴趣在户外活动，内容更多样，时间更充分。

审议和优化室内外环境。教师要因地制宜。资源要分层，教室内的资源不分层，一次性投放，并不能供给幼儿丰富的经验。

注意课程内的丰富性和重复性。有些地方活动很多，但是目标重复。亲近大自然是目标，但是大自然在哪里，大自然包括哪些？要把目标落实到内容。

资源不仅用于储备，要落实到运用，如何用何时用，如何搭配。例如一个农村幼儿园，当地利用山上的树枝，孩子玩的蛮好。当孩子举着树枝跑来跑去目的在哪里？除了安全隐患之外，孩子不拿树枝也可以跑，负重不用拿树枝，所以缺乏辅助资源，就很难提升和扩展经验。提供了绳子，孩子就能用树枝搭很大的房子。要有工具性材料、粘合性材料，这样孩子才能再基本材料之上展开丰富的活动。辅助材料的提供，是活动发生了根本性改变，要充分考虑资源的有效性。

审议和优化活动的指导策略。注重活动的积极性、主动性、投入性、创造性。投入是一种我们期待的重要状态。如何让孩子投入，很重要的是老师的策略。要在这方面下功夫。

3、关注生活的教育价值 关注生活是重要的教育理念。关注幼儿的生活是我们教育的出发点，从书目的知识转向孩子的生活，从成人期待转向儿童需要，从简单接受转向在行动中学习。生活及多样化的活动，才是儿童不断成长的基础和前提。要充分理解纲要、指南中的生活意识，理解幼儿生活和幼儿园课程的关系。能在生活中发现幼儿学习和发展的契机，实现生活的教育价值。确立一日生活皆课程的理念。通过观察发现契机，利用契机生成课程，实现教育目的。生活才有了教育的价值。一日生活中的很多很多都属于教育的价值实现。寻找和促进幼儿全面发展的契机。使生活活动不仅满足幼儿的生理需要求，而且能够促进幼儿的整体发展。

对幼儿在园生活的环境进行分析，以幼儿发展和实现课程目标的高度审视、完善幼儿园的环境建设，为幼儿提供安全、稳定、有序的一日生活环境。深度研究幼儿园生活环境，不是随意创设，是变动的。孩子的生活环境与幼儿当前的需要和行动有关。

从幼儿的发展需要和具体活动的需求出发，加强对家庭生活资源的利用，在引导家长理解课程资源的价值的基础上，鼓励价值积极配合和支持幼儿园课程资源收集和利用的活动。鼓励家长利用日常生活中的各种教育契机，让孩子获得动手体验的机会。让孩子能投入到生活中去。

在张雪门、陈鹤琴的论著中发现中国道路和中国自信。

4、注重活动的多样性

幼儿园课程的实施是一个有目的，有计划的，生动活泼，形式多样的过程。幼儿的学习与发展是在多样化的活动中实现的，要根据需要灵活采用集体、小组、个别的方式进行。

正确认识幼儿的学习方式和特点。不同的活动形式对孩子有不同的发展价值，要根据需要采用灵活的方式，不要鼓励进行。重点是打破集体教学为主的活动形式，落实以游戏为基本活动的理念，确保幼儿有充分的游戏时间。合理开展各类有喜欢的。将各种活动有机结合起来。从幼儿的兴趣出发，创建多样化的活动区域，支持幼儿建构、探索、阅读等活动。要鼓励幼儿自发的有喜欢的。注重以幼儿自己的经验发生的游戏，游戏的场景、情节、角色、材料的使用、规则等由幼儿自己决定。观察幼儿在自发游戏中获得的经验。不要用单一领域经验来观察幼儿的游戏。

5、和家庭建立双向互惠的关系

家长的认识需要转变，要引导家长认识指南、理解指南。

明确家庭是幼儿园重要的合作伙伴。尊重平等合作为基本原则。了解当代父母的真实需求，主动发起对话，谋求家园教育理念和目标的一致性。

运用多少渠道分享幼儿在园及在家的发展状况，实现信息互通和措施同质。创设多种机会让父母参与到幼儿园课程的计划和实施中。有的幼儿园开发家长志愿者工作，加强家园沟通，要研究如何加强家长志愿者的作用。网络平台不仅仅要向家长发指令，更重要的是思想的沟通，形成共同策略，要围绕指南的基本精神，通过网络平台让老师和孩子共同理解指南。让家长知道社会上的信息鱼龙混杂，有些信息明显是愚弄家长、损害孩子的发展。教师要树立指南的地位，让家长和老师一起学指南。指南是家园合作的基础。前提是教师对指南要深度理解。指南颁布四周年了，我们要继续深入学习。

请家长参与课程审议工作，提供资源，理解课程目标。这些任务不是额外的任务，是教育厅原有任务的深化和具体化。是落实指南、实现教育厅课程改革目标的具体行动。

王海英

儿童本位的区域环境设计与教师支持策略

我的主要研究方向是宏观研究，是政策、投入等研究。但是为了达成课程游戏化的目标，我们也在做七个方面的政策支持研究。同时关注同伴小团体和学习过程。

课程游戏化如何支持儿童本位思想的实现，树立儿童主体地位。环境创设不是一个最终目标，而是更新改变师生关系，更新课程文化。核心词是自由自主创造愉悦。儿童本位的环境到底呈现什么样的状态，会出现什么障碍。

幼儿园区域环境的反儿童表现

在反儿童的成人中心的大环境下，如何认识区域环境的儿童本位立场。用儿童本位的眼镜如何透视幼儿园环境：1环境创意来源于儿童的生活吗？

2、环境设计邀请幼儿的参与吗？

3、环境布置支持幼儿的需要吗？

4、环境评价追踪幼儿的反应吗？

作为环境的主人，不仅要享用环境，更要参与创意设计和实施。我们要把创意表征出来，进行布置，满足幼儿的需要。以成人为本位表征出来的环境并不一定适合儿童的需要。教师对环境什么时候做加法做减法，很多时候并没有去聆听儿童主张。

A谁的环境？教师-模板-儿童，教师一手创意出来的环境，认为符合孩子需要的环境，区域标记：谁的创意，谁的审美？谁的设计？谁的需要？用孩子的第一反应来观看环境。老师的第一反应是文字，孩子的第一反应是图片的色彩造型细节。进行环境评价时，关注孩子的图像眼睛，而不是文字。图像呈现的过程中，是不是唤起孩子的积极参与的经验。为什么不能邀请孩子参与区域环境的设计和建设？教师和孩子一起进行环境的创设，反应儿童审美，儿童创意，例如这个森林墙壁的创设，隐藏了很多孩子的想象和创造。孩子在这里看到、想象了很多，有很多孩子自己的故事。孩子在创作过程中实现“我们”感，实现对环境的认同。

从儿童生活中来，由儿童参与。这样的环境让孩子有更加深刻的认同感、依恋感，产生自我效能感。孩子不是现成环境的享用者。在我们的探索过程中，如何理解儿童本位的环境？幼儿喜欢的，满足幼儿各种需要的，符合身心发展特点的„„这些过于笼统，需要细化。

分享两个案例：

常州宝龙幼儿园的实践

从师控型幼儿园到区域化自主空间 不是从教师站在教室中心，可以对教室内的每个孩子一览无余的空间，而是变成围合半围合的空间。这样的环境是便于教师管理的，而不是孩子喜欢的。现实中，孩子需要被老师看不见的空间。

转变为儿童和教师共享的空间，马蹄形空间变成了区域化自主空间，用围挡和隔断，形成了围合感和封闭感，教师的目光不可到达的自主空间，给孩子自主感。紧凑规整空间秩序感强，复杂空间看起来比较随性，但是区域之间的互通、角色互换，空间变化带来儿童在空间中行为方式的变化。形成了不规则和变化。更好的联动和推动。孩子们交往的距离感缩小。

孩子喜欢自主化，能够自己决定的，方便游戏的空间。镇江扬中八幼 我们的小菜地

菜地的设计、田埂铺设方式都是孩子自己设计的。跨田埂变成了游戏。邀请大班进行田埂设计。参观小菜地，勘察现场，清理菜地土壤，捡走砖头瓦块，集中以备后期利用。分成六组进行讨论创意。孩子设计的十块地和成人方式不一样，但是要考虑到铺设难度，就会进行修改。在实施铺设中，要考虑材料的使用，遇到无法铺平的状况，就要解决，例如用踩踩的方法，但是不能解决。可以询问家长，在成人提供的支架中选择办法，进行平整土地。然后讨论种什么。在讨论中运用调查分类统计工具。季节是否种植想要种的东西，园丁给予建议，种植适宜的植物。选种，认识颗粒饱满的适合种植的种子。发现大蒜的状况，教师可以给予及时回应，更可以给予滞后的反应，鼓励孩子自己搜集发现答案，老师也可以有时间去查询资料。翻土、播种，先讨论，后种植，设置可以比较的机会，不是给予答案，而是激发质疑。

后期的打算，用植物生长的全过程进行教育。生长生命工具养护责任等等，都成为幼儿发展的有益经验。

这样的活动让我们深入思考如何具体化支持孩子获得直接经验的方式。可操作可探索可互动可交往，尊重儿童权利，满足儿童多元需要，承载儿童经验，记录儿童发展。让儿童的学习和发展让孩子自己看得见。

尊重儿童的基本权利，满足儿童的多元需要，呈现儿童的发现、主张、观点；承载儿童的情绪、情感，使用儿童的符号，语言表征方式。

呈现了一个系谱状态，不断探索不断到达的过程。始终在路上，始终自我超越的过程。

B 儿童本位的幼儿园环境设计的策略

1、基本原则 儿童权利原则

教师的义务不应绑架和削减儿童的权利感，在我们扮演教师角色的时候，要有强烈的留白意识。

生存权——存在感 发展权——掌控感

让一个孩子走进班级的时候感到这是他的班级，是悦纳接受他的，支持他的愉悦情感的环境。有属于自己的东西的环境有存在感，但是比较初级，还要有那种缺我不可的存在感，觉得自己是班级重要的一员。要捍卫每一个孩子的存在感。不要有所选择性的呈现孩子的作品。当你选择了某些孩子的作品呈现时，成就了一些孩子的时候，就否定和放弃了另一些孩子。要有对所有孩子的存在感的尊重，可以用小组呈现，作品小书，档案袋等方法，满足所有孩子的基本权利。

班级环境要满足孩子对空间、时间、材料、同伴的选择权利，支持孩子实实在在的参与，体现在自己的观点，表达自己的审美诉求，反应自己的思维水平。儿童作品有没有孩子的签名，表现了孩子的掌控感和存在感。儿童不是教师世界的装饰品。不要让孩子的作品来装点教师自己的创意。不能达到平视的师幼关系。

例如幼儿制作的幼儿园地图，反应了儿童眼中的幼儿园空间。从社会学研究视角看（案例，一个青年学者和一个出租车司机选择的路径，宽敞大路和狭窄小路的不同，上层中产阶级和出租车司机眼中的地图是不同的），教师和孩子眼中的幼儿园地图是不同的。澳大利亚专家所讲的“方法论中的儿童中心主义”，儿童不仅是我们的研究对象，也是我们的研究方法。儿童应该变成我们研究的思路。（研究：评估西部适宜儿童友好社区，研究者进入到社区，请孩子玩耍相机，然后带孩子去社区逛、拍，你对社区中哪些是你喜欢的，哪些是你讨厌的。将之汇总。儿童成为研究主体，这就是作为方法的儿童）。我们借助儿童的眼睛进行研究。

满足需要原则 生理需要的满足

第一阶段的六个支架，弹性作息、自主进餐、空间自主等，都是满足儿童生理需要

陶行知提出的六大解放：儿童的眼睛、耳朵、鼻子、手、脚、大脑。从儿童出发，就是要用儿童的眼耳鼻手脚脑去看待环境。

孩子看到了什么？图形还是文字？明快还是灰暗？自己还是他人？文字多图形小，位置高，不支持探索互动交往的环境，需要调整。儿童不是通过间接经验学习的，是通过直接经验和与成人互动中形成的间接经验来学习的。环境不是一步完成的，而是师幼合作中逐步形成的，具有故事性（叙事性）。

耳朵的立场，表扬的声音和乐音。耳朵具有无奈性，无法关闭，必须接受来自四面八方的声音，幼儿园环境是不是有一个适宜的声音场呢？表扬和接纳的声音成为孩子生活的环境。

超过幼儿身体的悬挂物、灰暗的色调、单向的欣赏的展示性的环境是否可以减少。基于我们内心的儿童观，儿童本位的环境建设不是一蹴而就的，但是这些事可以马上看到的，可以立即执行。

课程游戏化采取了自主进餐、弹性作息、空间自主、生活自理是表面的初步的行动，后续还要在制度自为，工具自创，策略自省上下功夫，支持孩子发明自己的符码，支持孩子走的更远。支持孩子可持续发展，学习品质的提高。

心理需要的满足 认知的需要 情感的需要 审美的需要 社会性的需要

经验均衡原则

强化孩子经验的活动。孩子发展以经验的生长为衡量标准。支持儿童全面发展而不是片面的，考虑经验的均衡。各个区域的关键经验意识。关于区域的pck知识如果不足，就很难支架幼儿的发展。教师的逻辑混乱，也会带来孩子逻辑的不清晰，要实现各个维度上均衡的发展。

逐步积累原则

环境是循序渐进的，每日有所变化的。空间、环境、材料、规则、设置都不变，就会让孩子的发展停滞不前。要对不同区域环境关键经验的定位；更要关注变化，有学期、月度的大的规划。不同区域环境关键经验的阶段性递进，防止儿童环境经验的水平重复，实现儿童环境经验的螺旋递进。计划不能过细，是粗线条的，有大框架大方向大目标，基于现在状态和大目标的距离，进行审慎的改变。

适度留白原则

当前环境大多比较满，比较实，缺乏弹性和空间。

防范环境超载、警惕信息刺激过量，没有给后续发展留下发展变化空间，要有在预成基础上的适度生成，要有课程和区域的留白意识。这种刻意的留白可以扩展创造探索性机会，增加延展性思考的机会。可以透气，可以自作主张。

当我们为孩子留白时，孩子会创意使用延展丰满空间。康德讲一个物化的空间当人在场时，就充满了意义。环境的留白更多生成对儿童和教师的意义，对个体延展性的意义。让孩子感觉到我是环境的主人，我可以对他进行创意改造甚至消灭它建设自己的规则体系。

主题墙是一个不断在路上的过程，我们只看到目标，没有关注同往目标路上的风景。需要经常停下来看风景。我们一路向前就有可能忽略孩子抛给我们的球，只顾赶路，忘记更多有价值的东西。

过程轨迹原则

我们的环境不应该是静态的，而是应该是不断完善的过程，是在路上的，所以轨迹很重要。我们的老师不仅需要会讲故事，还需要能讲一个绘声绘色的有动态感的故事，孩子的表达创意符号的诞生等等，是我们讲故事的主要内容。从成人的过程轨迹走向孩子的过程轨迹。不应呈现教师是如何一路走来，而不是呈现孩子的发展变化过程。让儿童的学习看得见，意味着珍视儿童学习发展的过程。要看到时间节点，认知节点对于儿童发展的意义。我们如果只看结果，就看不到那些重要的时间节点。维果斯基说，我们的老师何时可以清醒地意识到需要给予支架呢？当孩子频繁地出现自言自语时，就是孩子需要帮助的时候，教师可以及时提供支架。但不是给予完整的办法和答案。

呈现儿童活动的动态过程，记录儿童经验的前后变化，反思儿童学习策略的有效性。

案例：一朵花的四季变化

请家长和孩子在幼儿园里寻找发现一个自然物，每个月跟踪观察记录它的变化。孩子绘图，家长帮助记录。形成了一朵花的四季变化，粗线条的记录了变化，强调生长的过程。

案例：幼儿园植物的四季变化 以周为单位，对幼儿园植物进行记录。孩子对于微观的细节的变化更加敏感。密集的记录方式呈现不同的观察经验。

案例：班级公约

幼儿自己讨论，自己设计符号，自己表征。一开始孩子表现出的公约大多是否定性的，但是教师认为制度的核心不是为了约束，而是为了解放，老师开始引导孩子有更多的对同伴的表扬和鼓励。突出表扬和突出挑刺告状的班级氛围是不同的。“说到做到”的设计，从他律都自律，过程性的关注，符号语言的表达对儿童更有价值。

如何增加儿童在主题墙创设中的参与度

版式设计、内容选择、细节排版、留白等如何体现过程轨迹原则

主题墙的设计逻辑，不是教师的教学逻辑，而是儿童的发展逻辑，一步步解决问题，生长新经验，获得可持续的学习品质的发展。

纽扣主题墙，有很强的教学逻辑感，问题意识，过程意识，展演意识，高潮意识都很好。有几个优势：

儿童的问题是起点，作品展览是结束 儿童意识——戏剧意识 由易到难循序渐进

调查开始——分类——使用——创意 从认知——行动、探索——创造表现 儿童的认知心理节奏

层次分明、逻辑清晰、作品丰富 但也有问题： 纯粹的教学逻辑 完全的知识体系

板块设计中的切割意识

选择性作品呈现——儿童权利意识淡薄 儿童参与度低——不够信任儿童

教师还习惯于给儿童工具，而不是支持孩子设计创造工具

可以先从给工具的时候的解释开始，把教学策略转化成孩子的学习策略。纪录使儿童学习创造性使用符号，并努力使这种符号为他人所理解。纪录结合了不同的语言（图画的、视觉的、标记的），教师应给予支持和引导。

2、幼儿园区域设计策略 以建构区为例

儿童与建构区的关系

了解各种建构材料的性质，力学、空间、审美、数学、社会 各年龄段积木区关键经验

不同的主材料、辅材料、环境信息、主题、挑战，例如高级榜样，待完成结构，同伴作品。有主题的建构区和无主题的是不一样的，有不同的刺激，激发不同的经验。可以尝试在无主题区域里进行有主题探索。

案例：砖头区

孩子初次探索，主要是垒高，造型也是在垒高基础上的造型。当一个孩子把砖头放的很高，掉下来摔碎。老师开始引导幼儿讨论。为什么会倒，如何让它不倒？幼儿还是假设和验证，在分享交流后得出一个有效的办法。用不同方向交替排列搭建，这样更稳固。回到活动室后，应支持孩子在场景中记录自己的活动历程，这样更加有意义。

案例：创造性课程

幼儿进入到可以围合的游戏水平，围合了三个方框，放置三只动物。教师引导，有没有动物的家是别的样子呢？还可以怎样搭建呢？动物园里还有什么？游客在哪里？怎么来的，坐车，车子停在哪里？孩子的搭建作品发生了变化。

教师需切记的是，在和幼儿讨论或描述其作品时，应避免判断性语言：好棒啊，你搭的是什么？是火车吧？而应该给予精细指导，具体说出哪里好。

建构区常见问题： 缺乏角色扮演道具

缺少绘画出幼儿建构出的作品的工具 缺少经典建筑作为模型榜样 缺少儿童作品作为建构支架 缺少儿童图探索的足迹

可以在区域里假设摄像机，捕捉儿童游戏情境，以备细致分析。

3、幼儿园区域环境教师支持策略（解释符号支持，其他从略）时间支持 空间支持 材料支持 策略支持 符号支持

每个孩子的发展有着不同的发展速度，如何了解每个孩子的身心发展水平呢？如何支持全面均衡发展。符号支持起到重要作用，往往被忽视。

案例：1+1=2 孩子是如何学习1+1=2呢？是从实物感知，动作操作开始，比如一个苹果和一个苹果合起来是两个苹果

小班幼儿园主要处于感知运动，中班进入前运算思维和具体形象思维阶段，大班后期慢慢形成抽象逻辑思维萌芽。关注儿童的不同层级的符号表征。

a从实物思维、动作思维到表征水平。

b从苹果实物到苹果图片，抽象程度变高。

c从图片到绘画，绘画是选择核心特征进行表征，进一步提高抽象程度。D用点的抽象符号，表征苹果 E用数字表征

这是一个不断抽象化的过程，从具象到抽象，幼儿的抽象水平不断提升。儿童的绘画记录，是一个将实物经验不断符号化，抽象化的过程。通过孩子的图画记录，并将记录展示在环境中，才能更好的承载幼儿的经验，回应幼儿的经验状态。

经验支持 情感支持 品质支持

4、幼儿园区域环境设计常见误区 环境信息严重超载 环境单元相互独立 环境经验挑战不足

从经师到人师的角色定位转变 教师自身的角色感、义务感、责任感被放大，有可能会忽略和回避儿童的权利感。过度放大教师，就有可能轻视儿童。教师和儿童是一对相辅相成的概念。教师角色更新，催化性角色提升，教导性角色降低。区域活动特征是自由行自主性

指导的间接性、个性化，儿童是脚，教育是鞋。

年龄适宜性的同时关注个体适宜性，回应特定个体的诉求和变化 可以探索和改变的方向 悬挂物高度

展示性、欣赏性降低——探索、操作 文字图形的比例关系——图像符号 主题墙的创设——儿童发展本位

区域环境的创设——儿童的符号，记录、表征、过程轨迹

儿童本位的微谈话、微活动、微主题开始做起 儿童的经验是起吊 如何追随儿童的问题

如何改变教师本位的思考方式 环境或故事的核心

儿童感：存在感+掌控感 儿童性：认知心理节奏

教育回归到教育的原点，儿童是教育的起点和终点。回到儿童立场，关注儿童诉求，是我们教育的首要关注点。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找