

快乐生活 乐享童年

——宁波求真学校幼儿园掠影

宁波求真学校幼儿园创办于2001年8月,是奉化区普惠性民办幼儿园,也是浙江省二级幼儿园,2017年9月,与浙师大杭师院结成“院地同盟”,为浙师大杭州幼儿师范学院基地园。

叶圣陶先生说:千教万教,教人求真!自办园以来,求真幼教人秉承:幼儿园的教育应该是让孩子们在幼儿园里快乐地生活,为幼儿将来能快乐生活打下基础的宗旨,遵循叶圣陶先生“生活即教育”的理念,努力为幼儿创建一个真生活、真体验、真性情的“真”乐园;培养“乐运动、乐劳动、乐探索、乐交往、乐创造”的快乐儿童。

乐运动



乐创造



乐交往



乐探索



乐劳动



第四实验幼儿园: STEAM理念下玩转“乐高小创客”

□ 通讯员 王洪波

第四实验幼儿园创建于2015年9月,又名岳林中心幼儿园,是一所隶属岳林街道的公办中心幼儿园。幼儿园依据浙江省一级幼儿园标准建设与配备,布局科学合理、环境优雅童趣、建筑绿化浑然一体,人文景观相映成趣,全园占地面积3177㎡,建筑面积达3836㎡,现有9个班级。教职工33名,均为大专及以上学历,其中宁波学科骨干1人,宁波市级、奉化区级教坛新秀6人,教师持证率100%。办园三年幼儿园先后获评“二级幼儿园(四星级园)”“浙师大杭州幼儿师范学院院地合作基地园”“宁波市五A级平安校园”“宁波环保学校”“宁波亲子阅读推广基地”“2016学年奉化市优秀幼儿园”“区校本研修优秀学校”“区校本研修网络平台先进学校”“区示范家长学校”“区食堂‘五常法’管理先进单位”“A级食堂”“区警务联络室示范单位”“区宣传工作先进学校”等荣誉称号。同时积极承担奉化区幼教第四协作组、岳林中心园辅导工作,充分发挥了区域示范引领作用。

该园坚持“滋养天性,启迪灵性”的办园宗旨,在STEAM将科学、技术、艺术、工程和数学相融合的综合教育理念引导下,借助“乐高小创客”这一活动媒介,开展“学习-设计-建构-反思-创造”等活动,助力幼儿开展基于兴趣的创作活动,鼓励和支持幼儿有想法的活动,保护和滋养幼儿的创新意识与思维,在推动幼儿创意发展的同时促进幼儿科学、技术、艺术、工程、数学等多元能力的融合共生。

自主探究,多元组合:萌生创客空间

为激发幼儿成为“乐高小创客”,该园积极创造能激发幼儿兴趣和好奇心的创客环境,吸引幼儿的主动探究与创作。

新奇激发探究的“欣赏区”:投放多元的乐高搭建作品,一类选择幼儿感兴趣的汽车等建构模型,造型多

样奇特,激发幼儿搭建兴趣;一类利用会发光、移动、发声等新奇有趣的乐高作品来激发幼儿好奇心,从而愿意尝试探索。

挑战激发兴趣的“任务区”:在任务区中除了任务单的挑战外,投放了问题挑战,例如:投放一辆乐高汽车,旁边呈现问题块,“怎么让小汽车动起来?”激发幼儿挑战的兴趣,从而不断探索,培养幼儿解决问题的能力。

多彩激发创想的“计划区”:为孩子投放了两种计划方式,一种可选择彩纸进行绘制计划书,一种增添了一大块可擦拭的乳胶墙面,孩子尽情地在上面计划,记录问题、发现和探索过程。

立于基础,三环变式:打造创客模式

根据STEAM教育核心,以项目制作为导向,实践螺旋式“乐高小创客”的基本活动模式:“计划一搭建一反思”,让幼儿基于自我兴趣与爱好创意搭建,在自主计划建构活动的同时又对学习经验进行回顾。在“计划一搭建一反思”的每一个创客环节中幼儿不断发现新问题,探究解决问题的策略,实施有关科学、数学、技术、工程等系列性探索活动,逐步将原本碎片化的经验整合起来,实现跨学科融合的steam活动实效。

【案例】

明确项目:

亮亮、六六、呱呱三人在室内大自主的时候来到了“乐高小创客”的工作坊,你们先看了任务单,开始了探讨。

六六:“任务单里的内容太简单了。”

亮亮:“不如我们一起搭个动物王国吧!”

六六:“不要,这个动物太多了,没办法完成的。”

呱呱:“我喜欢恐龙,我知道很多恐龙,我们搭恐龙吧!”

亮亮:“那就恐龙王国,怎么样!”

经过简单的交流,他们确定了本次搭建的项目主题——恐龙王国。

收集资料:

老师说:“你们知道恐龙王国里面有什么吗?”他们说出很多的恐龙,还从班里拿来了各种恐龙的图片,亮亮:“可是恐龙王国除了恐龙一定还有别的东西。”他们开始寻求老师的帮助,“精灵书屋有很多关于恐龙王国的书籍,你们可以先去看看。”这一次他们找到的资料更加丰富,迫不及待地开始搭建。

图纸设计:

他们将收集来的书和图片平铺开,六六开始了图纸的绘画,亮亮在一旁说:“恐龙要分食草和食肉的,要画得分开一点。”呱呱根据需求在寻找相应的乐高积木。

任务搭建:

“你们要想好搭在哪里,不然可能会太小或放不下。”他们按老师的建议确定了搭建的地点,用绳子量了量场地的大小,选了数量最多的八孔乐高来制作围墙,比比,大概确定了需要18块八孔乐高才可以围成恐龙王国的围墙。

活动时间到了,他们搭的恐龙王国的架构也已经完成。

分析:“乐高小创客”活动中一个完整的项目完成是需要好几天甚至一个星期的,急于求成的作品一定缺少完整的思考,虽然他们呈现的作品还很简单,但在过程中,他们自主地交流商量,提出问题并想办法进行解决,在图纸设计的过程中他们调动了艺术和工程的经验,而在搭建过程中以测量的数学经验完成了围墙的搭建,虽然活动简单,但过程中的探索让幼儿获得了几大内容的综合学习。

在一次乐高创客的主题推进活动后,会让幼儿进行自主探究。自主探究中,会继续提出本质问题,让幼儿分组进行探究解决,在探究过程中需要调用幼儿工程技术能力并引入声能、光能、动能等多元科学来解决问题。

例如,在“汽车”主题内容下,在项目之后孩子们搭建了各式各样的乐高汽车模型,并根据汽车是会动的一个

现实条件,这一现实条件就需要幼儿了解科学动能,不断探索各种方式让自己的汽车动起来,有的直接借助乐高材料中现有的轮胎,有的借用木板和圆柱的组合,有的为汽车装上马达,而装马达是个技术活,并不是简单的将马达黏上就可以,汽车的重量、马达的位置、马达和汽车的贴合程度都决定了最终汽车的运行情况。一个主题经过3到4次活动,才会继续生成新的主题。

互评互思 焦点反馈:缔造三级评价

回顾阐述——自我评价,感受成功喜悦

幼儿根据作品和实施过程先进行自评,自评说清为什么做这个,怎么做的,遇到了什么问题,觉得做得怎么样等问题进行回顾评价。这样的评价方式可以让幼儿更好的梳理当天玩了什么,玩的过程中遇到了什么问题,是如何解决这个问题的等等。

点赞游戏——同伴评价,关注经验分享

孩子之间的同伴评价是最能彰显作品受欢迎度的,在同伴评价中,幼儿先要对自我作品进行一个全方位的阐述,最大程度的表现自己作品的优势,就像一个作品展览的方式来进行呈现。我们需要引导的是让幼儿尽量公正客观地进行评价,并为自己喜欢的作品“点赞”,贴上一颗五角星,一个主题结束后,将幼儿作品的投票数进行统计,当然统计的主人依旧是幼儿,幼儿自行设计表格,绘制名单,统计最后点赞数量,决出本季“明星”作品。

学习故事——教师评价,推进深度学习

幼儿是游戏的主体,在环境的刺激、教师的引导下进行乐高游戏活动。乐高建构活动不仅能增强幼儿的图形、数量、空间概念,发展幼儿的动手能力,更能促使幼儿在协商、谦让、交换的游戏中学会多方面能力的提高,开拓创新,实现幼儿个性的全面和谐发展。教师(成人)评价重在推进幼儿对相关领域知识的深度理解、科学性解释及其迁移运用的能力,同时培育幼儿良好的劳动意识、技术运用、人文积淀、审美情趣等素养。



创想计划



主题创客



任务搭建



乐高汽车模型