



基于“童话小镇”的 幼儿“深度玩耍式学习”探索

康海燕 象山县春晖幼儿园

课堂
探索

“深度玩耍式学习”是日本学前教育专家提出的,指幼儿在教师引导和支持下,在较长时段内,围绕富有挑战性问题,通过同伴合作探究,运用高级思维,迁移已有经验,全身心投入最终解决实际问题的游戏过程。该理念的提出,是针对当前实践中普遍存在“假游戏”“伪游戏”等现象,看似热闹但“徒有其表”,儿童是否能从中获得有益于其终身学习与发展的思维品质,值得怀疑。换言之,此游戏中,深度学习处于极大缺位的状态。

如何将深度学习通过游戏“落地”,探索切实有效的“深度玩耍式学习”的实践路径意义重大,这也是本研究关注的焦点和致力于回答的问题。

A 基于“童话小镇”的“深度玩耍式”学习理念与目标

童话小镇以“同伴·教师·主题·游戏”作为四大核心资源,结合深度学习理念,提倡在游戏中让幼儿有自由选择游戏内容、时间、角色,自主遵守或制定游戏的规则等,让其

在游戏中充分构建和发展主动性,发展幼儿良好的学习品质。对此我们制定了“基于童话小镇深度玩耍式”的发展目标(如下图)。由表及里,丰富“童话小镇”之游戏内涵。

协作能力	问题	以个人为主体解决问题,合作方法不足,需要老师有效干预才嫩给解决问题。
	目标	团体确定共同目标,共商解决问题的步骤和规则,完成各种任务。
有效沟通	问题	倾听习惯不足,交流过程中缺少思辨能力和信息整合能力。
	目标	倾听并整合其他人的反馈和观点,为同伴提供合适的反馈。
自我领域学会学习	问题	主动性不够,学习往往因为外在压力。
	目标	在玩耍式学习中形成自学能力。
好奇与创造	问题	学习兴趣持续性不强,缺少学习目标的架构。
	目标	在“玩耍”中主动向他人学习,获得成就感并实现目标。

B “童话小镇”深度学习的路径

深度玩耍式学习,本质是要儿童主动游戏,让儿童的思维看得见,同时能提供有效的教师支持。因此我们选择了玩、说、记、展作为深度玩耍式学习的路径。

通过“玩”,让孩子直接感知和亲身体验;通过“说”,让孩子学会精炼、精确、精致地表达;通过“记”让孩子学习运用符号表征,发展抽象思维;通过“展”,提高孩子的综合能力。

1. 玩小镇——以主动探究增强体验

当孩子有了主动探究的问题意识时,教师会支持他更好地玩和探究。区域活动中我们以任务为驱动,以项目化形式开展探究任务,幼儿个个有事做,时时专心做,有挑战,有收获。

2. 说故事——以儿童视角促进交流

探究之后,教师就会引导孩子流利地、清楚地进行表达,即“说”。

教师会把孩子的表达用手机拍摄视频,并生成二维码,不仅同伴可以观看,家长也可参与,帮助孩子说得更完整,更丰富,同样用二维码的方式分享给大家。

3. 记过程——以书写方式发展思维

我们利用前书写的方式支持孩子把问题、过程、结果等进行表征记录,并梳理成版块或画成折叠小书,以讲解员的身份给大家介绍。记录的过程不仅是让孩子学会反思总结,让口头语言转化为书面语言,更是在这个过程中引发新的二次探究的话题。

4. 展环节——以策展成果走向深度

策展环节就是童话小镇联动游戏,活动组会根据每个班级幼儿的探究任务及成果思考小镇的游戏场景和内容,让每一个幼儿在主题实施过程中进行多形式的展示和交流。

C 探索“童话小镇”深度学习的模式

基于深度玩耍式学习的内涵和特征,我们构建了幼儿“深度玩耍式学习”的四个玩耍模式。

团体式主题玩耍模式主要基于幼儿兴趣,师幼共同对主题进行审议,关键核心目标是帮助幼儿拓展经验,丰富知识;小组式项目玩耍模式和自选式场馆玩耍模式主要基于主题落实,关键核心目标是基于项目活动发展解决问题的能力,培养良好的学习品质;交融式小镇玩耍模式主要是对整个主题开展之后的汇报和评价,这个过程需要幼儿与父母、同伴、教师协商计划、同伴组团和展示成果,关键核心目标是提高幼儿沟通能力。

1. 团体式主题式玩耍

在主题开展过程中以问题解决为主要教学策略,主题审议—协商行动—创思学习—交互评价,每个环节都以问题为导向,充分体现了深度玩耍式学习过程中以幼儿兴趣为主导的关键性和有效性。

2. 小组式项目式玩耍

小组式项目玩耍模式主要在班级区角进行,教师从现有经验范围

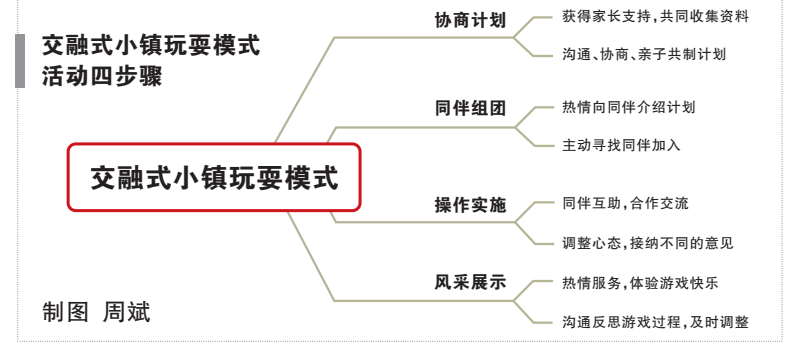
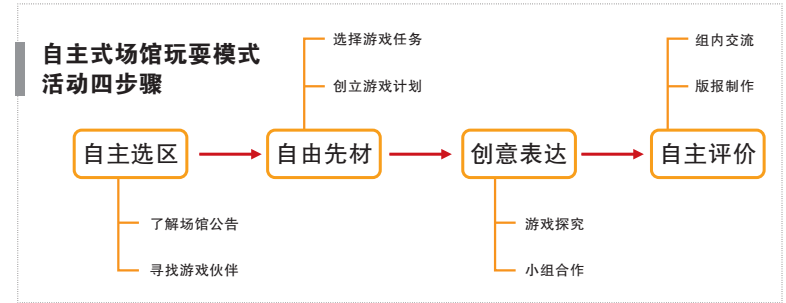
内选择有希望有可能提出一些新问题的事物,通过合作、交流、查阅等解决问题。这个过程锻炼了幼儿高级思维、问题解决能力和批判性思维。

3. 自选式场馆式玩耍

自选式场馆玩耍模式在公共区进行,满足幼儿自由、自主、自立的需求。场馆内容主要来源于班级深度玩耍式学习过程中体现出来的优秀项目。场馆游戏玩耍开始前幼儿可以自由选择游戏场馆和游戏同伴,和同伴商量挑战的游戏任务。游戏当天与小伙伴一起在相应的馆里进行游戏,并记录和展示游戏过程。

4. 交融式小镇玩耍

交融式小镇玩耍模式以童话小镇的方式呈现,一月一主题,以主题引领游戏场构建、角色扮演等,以春晖币、游戏等带动游戏联动,开展混龄游戏活动。小镇前期游戏场的创建主要由亲子合作完成,这个过程中幼儿通过和家长沟通确定主题内容、收集材料,通过同伴沟通确定方案、分配任务,通过老师沟通打造游戏场,锻炼幼儿的人际互动能力。



D 保障“童话小镇”深度学习发生的评价

幼儿评价是课程实施的一部分,通过观察、记录幼儿日常的行为表现,发现其学习与发展的特点并给予相应的支持,同时不断提高教师观察、分析幼儿和改进教育行为的专业能力,通过幼儿表现性行为的记录总结分析不断促进“深度玩耍式学习”有效发展。

1. 幼儿游戏故事评价

幼儿是幼儿园游戏的主体,其兴趣、努力与表现直接影响活动效果,其体验与感受、见解与评价直接反映活动质量。幼儿游戏故事评价,是让幼儿把自己的游戏过程用表征的方式记录下来,我们为其提供交流经验、展示作品的机会,让其体验到游戏的成功与快乐,培养其创造性,提升其参与意识与责任感。

2. 学习品质发展观察评估

本研究将学习品质分为四个分领域,并进一步在各分领域下设若干二级指标。其中,学习态度包括好奇心和兴趣及主动性与参与性;学习意志包括记忆力、坚持性、探索和应对挑战、专注力和抗干扰能力以及自我调控能力五个指标;学习方法包含合作能力、计划性、适应能力和问题解决能力;学习取向包含反思与评判能力以及想象力与创造力两个指标。通过量表对幼儿进行评估。

幼儿深度玩耍式学习的发生是教师真正融入幼儿的游戏,聆听对话,观察行为,参与互动,合作探究,思考课程的走向,让游戏真正成为幼儿学习发展的有效途径,还成长于孩子,还创造于孩子,还收获于孩子。