**虞永平：幼儿园课程游戏化的主要内容和基本思路**

**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，重新建立一套游戏化课程的做法是不可取的。幼儿园所做的课程都是有价值的，其中包含了成功、失败，包含了创新和教训，不能轻言放弃。课程游戏化要尊重幼儿园课程传统。珍视幼儿园课程建设的经验，幼儿园经常推翻自己的做法是不恰当的，但幼儿园必须反思课程存在的问题与不足，幼儿园所建设和采用的课程应与《指南》进行对照。找出差距和缺陷，我们需特别关注幼儿园课程是否体现自由、自主、创造、愉悦的游戏精神？幼儿园课程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学习？有没有让幼儿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，其方向是《指南》和《纲要》。让幼儿园课程更加完善尤其是更加体现游戏精神，是我们应努力的方向。推进课程游戏化项目的目的，是提升幼儿园课程建设水平和提高教师专业能力。轻易扔掉自己现实成果的幼儿园不会有大的进步。成为经典的幼儿园课程都是能够坚守自己的核心的东西，但不可固步自封，要找到差距及自身的问题。要把《指南》中的核心理念与当前实际进行对照，找到自身的不足。

因此，找差距、找不足、找缺陷是我们面临的重要问题。这也意味此项目的推进要从对自身的诊断开始。游戏化不是改改教案就可以，不是增加一些游戏活动时间，不是在教案里加几个游戏环节。游戏化是微信号491870101一个系统工程。从理念开始，到诊断目前的课程建设水平，然后完善活动，挖掘资源，组织多种形式的活动，确立评价的立场。大家的课程理念已在更新，但只是改变理念是不够的，要从内容、资源、活动形式等多方面整体考虑，并努力融入科学理念。只有这样才能真正推进幼儿园课程游戏化，从本园实际出发真正实现课程游戏化。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”；在所有活动中硬加游戏环节；进行专门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，也会带来对教育和儿童的危害。

**课程游戏化的基本思路**

首先是领会游戏内涵和精神。在落实《指南》的过程中思考课程游戏化。因此，课程游戏化项目推进应以《指南》作为总体背景，理解生活、游戏、活动、经验之间的关系。幼儿园课程要聚焦儿童积极性、主动性、创造性。只有儿童的积极性、主动性、创造性得到调动，儿童才能成为学习的主人，成为学习的主体。儿童是主体就必须是积极的、主动的和创造的。

课程要聚焦儿童的多感官参与，多样性的活动。关注幼儿园现实的条件和资源。课程资源具有区域化特点，要充分挖掘幼儿园周围的课程资源。浙江省安吉县做得很好，它的最大特点是在科学理念的指导下微信号491870101，地方资源得到充分利用。没有充分利用当地资源，孩子在教室拿着本子完成书本上的任务是不可能游戏化的。游戏化要求我们关注周围鲜活的、丰富多彩的课程资源，在活动组织形式上要不断鼓励创新，注重活动形式的多样化。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。

课程游戏化的关键在教师，焦点在幼儿，幼儿行为折射教师的思想和作为。要从实际出发，从蓝本（幼儿园现有的课程方案）出发，从生活出发，从改造出发，走向创新和发展。课程游戏化的最后结果是过程和习惯，是幼儿不断丰富和发展的新经验，不只是文本。教师的专业化是确保课程游戏化顺利推进的关键。课程游戏化的关键在教师，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”，幼儿教微信号491870101师就必须专业化。课程游戏化是一个课程建设的过程，在这个过程中，教师的专业能力将起关键的作用。因此，课程游戏化项目的实施过程，也应该是教师专业能力不断提升的过程。教师专业能力缺失一直是困扰幼儿园课程建设的重大问题。

日本幼教专家高杉自子提出了推进幼儿园教育的三个论点：一是使幼儿能够情绪安定，充分发挥出积极性、主动性、创造性；二是实施以幼儿自发游戏为中心的综合性指导；三是根据幼儿个性发展的差异进行相应的指导。高杉自子认为“这也是今后幼儿园教师专业化发展的重要指标”。高杉自子的这个观点告诉我们，教师专业化最终是通过有效促进幼儿发展体现出来的，促进幼儿发展是教师专业化的根本目的。然而，教师的专业化也是非常艰巨的过程，这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、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，游戏化是一个系统工程。