**江苏省课程游戏化项目实施六个支架**

**江苏省课程游戏化项目建设目标：**以游戏精神为切入点，全面实施幼儿园课程改革，贯彻落实《3-6儿童学习与发展指南》。

**游戏精神：**自由、自主、创造、愉悦

在游戏中重新认识儿童：从“儿童是一个无知无能等待教育的容器”转变为“儿童是一个积极主动有能力的学习者”。

**用游戏精神重塑教育观：**从“教师是真理的掌握者，要把真理教给孩子”转变为“教师是童年的守护者，要向儿童学习，陪伴和支持儿童成长”。

**从游戏切入改造幼儿园课程：**从“依赖教材、注重集体教学、强调规范统一”转变为“关注幼儿、关注生活、关注游戏、关注经验，追随发展需要规划和生成保育教育活动”。

其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路。——鲁迅

课程游戏化建设项目有明确的目标，但尚无确切的路径，让我们共同学习、共同研究、共同探索，找到适合自己的、前往目标的道路。

根据省课程游戏化群两个多月的讨论情况，我们整理构建了幼儿园课程改革的第一步支架：改造我们的儿童观和教育观。供大家参考，建议大家实践。

建议各级教育管理部门和幼儿园管理者尽量减少教师们与课程建设无关的事务性工作，可做可不做的事情就不要做，让她们有更多精力用于陪伴和观察儿童。

**幼儿园课程改革的第一步支架：**改造我们的儿童观和教育观

如果幼儿园实施了下列工作，教师们最多应该在2个月之后，对儿童发展和教师作用的认识有根本性转变，应该能够从内心认同“儿童在前、教师在后”。如果不知道具体怎么引导没有关系，那是我们第二步支架要做的。

**支架1：**观察1名儿童，每天观察3次，每次3分钟，自己用随笔（最好是白描）方式记录，同事们之间以即兴谈话或沙龙方式高频度讨论自己观察到的儿童行为（也可以正式讨论），坚持做1-2个月。要求：发现儿童令你惊喜的时刻（wow时刻），发现儿童的兴趣点和能力，而不是去发现问题，也不需要提供帮助，学习做一个忠实的记录者和积极的赞美者。提示：户外游戏更容易观察。教研人员和园长也要随教师一起观察儿童，并且还要观察教师。

**支架2：**学习《3-6岁儿童学习与发展指南》，结合自己的观察经历与教育经验，对于每一条目标都举出3个案例。要求：不要死记硬背指南内容，不提倡要求老师书写案例，以口头交流或者QQ群交流分享为主要形式。对于每一条目标如果能够举出6个案例的，属于熟练掌握指南。

**支架3：**改变活动室内小学化的课桌椅摆布方式。要求：合理灵活地规划活动室空间，恰当布置课桌椅，以方便儿童游戏为基本原则，允许儿童跨区域游戏。

**支架4：**尝试一餐两点由儿童自主完成，老师只是自助餐的服务生之一。要求：打破“安全”的束缚，用“怎么让孩子更具有自主安全意识”去代替“孩子不安全怎么办”，用课程的思路去解决生活问题：尽量减少教师干预，支持儿童制定自己需要的规则，让儿童尝试自我服务、自我管理。

**支架5：**每所幼儿园收集园所附近一定范围之内的各类自然资源、社会资源和人力资源（机构、基地、材料、有专长的人员等），形成本幼儿园的教育资源地图。要求：江苏省幼儿园信息管理系统中的教育资源地图管理功能将于6月20日之后发布，请幼儿园登录系统制作地图（有建议可以直接在群里反馈，以便工程师修改），每所幼儿园都可以见到其他幼儿园的教育资源地图，实现资源共享。

**支架6：**尝试实行弹性一日活动时间安排表，除了餐点和午休时间，其他时间允许老师根据活动需要，灵活调配。市县两级教育管理部门不统一规定幼儿园一日作息时间表，全园是否统一幼儿一日活动时间安排表，由幼儿园自行决定。教师安排时间的原则是：建立稳定、有规律的一日生活流程，满足幼儿自主活动的需要。场地（户外场地、专用活动室等）由老师们根据活动需要，采用预约、协商的办法解决，不提倡幼儿园统一排表。（如果幼儿园一下子做不到自主安排时间，可以先尝试：每天由教师主导发起的集体教学活动不超过1次；加大户外游戏和体育活动时间，不少于2小时，每个班级的户外游戏材料和活动不少于5种；区域游戏时间不少于1.5小时，每个班级有6个左右的游戏区域，允许儿童自己创造玩法。）