践行游戏精神，让建构游戏更精彩

会员证号：

5110001

常州市金坛区实验幼儿园 王莉

《规程》和《纲要》都提到“幼儿园要以游戏为基本活动。”省课程游戏化建设的目标指出：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岁儿童学习与发展指南》，游戏精神就是指：自由、自主、创造、愉悦。

“建构游戏”是幼儿利用各种建筑材料，如积木、积塑、沙土、金属部件等，按自己的需要、兴趣和意愿在堆、叠、拆、搭的过程中不断的发现、实验、体会许多空间和数理概念，它是以表征思维为基础，通过想象，创造性地反映现实生活的一种游戏，将操作性、艺术性、创造性融于一体。通过建构游戏，不仅能丰富幼儿对于生活和世界的感知和主观体验，发展幼儿的建构技能、空间知觉和象征能力，还能使幼儿学会分享与合作，体验成功与挫折，从而实现幼儿个性的和谐全面发展。

### 但目前有的幼儿园的建构游戏的现状是：在游戏的过程中，幼儿的自主性体现不够，教师常常过分关注建构结果，忽视了幼儿自主性的发展，忽视了幼儿模仿和再现生活的需求；开展建构游戏时常常是教师设定游戏内容和准备大量的游戏材料，幼儿很少有自由支配游戏时间和空间、自主选择、确定游戏主题、自主开展游戏的机会，所以游戏常常不能深入，游戏兴趣不能持续，游戏内容很难丰富。课程游戏化的关键在教师，教师的教育理念、专业意识和能力直接影响幼儿园课程的品质，那么教师在组织幼儿建构游戏时应该怎样践行游戏精神，让建构游戏更精彩，更富有生命力呢，以下是我们的一些实践与思考。

1. **自由在哪里——相信幼儿，打破时空和规则主题的限制**
2. 弹性安排游戏时间

幼儿园的一日生活环节的时间安排犹如一个连环扣，一环套一环紧密相接。常常是幼儿刚刚对一件事感兴趣，或是刚刚进入投入状态，活动时间就到了，老师和孩子们像机器人一样严格遵循“程序”既定的时间开始和结束，幼儿哪有时间游戏？

因此，我们给予老师和幼儿一个弹性安排游戏时间的权利，老师可以将上下午两次的游戏时间调整为将上午的游戏时间适当延长为一个半小时，将集体教学活动调整到每日下午，调整后，老师频繁组织幼儿的时间相应减少，幼儿游戏的时间延长了，老师和幼儿都感觉到一种前所未有的自由和放松。

1. 取消空间场地限制

我们将平行班的空间打通让两个班的孩子共享游戏区，扩大孩子们喜欢的建筑区，我们还为孩子们准备了地垫、毯子，孩子们不仅可以在桌子上、建构区地垫上玩，还可以在活动室里灵活地找块空地铺上毯子玩。

1. 取消条框规则的限制

为了进一步让游戏区“活起来”，我们取消了游戏区的各种“条条框框”的规定。我们告诉孩子们，如果建构区的人已经很多了，你需要自己判断、协商是否可以加入那个游戏区，这对孩子来说也是一种学习。

1. 取消主题和内容的限制
2. 建构内容可以是有主题的。

确定建构游戏的主题即是玩什么，是孩子自己商量的，也可以有老师与幼儿一起讨论决定的。主题可以是与幼儿生活密不可分的，如“我爱我家”“我生活的社区” “美丽的幼儿园”“动物园”等；也可以建构本土化的主题，就如 “华罗庚公园”“金坛体育馆”等等。有了明确的主题幼儿和教师就有了一定的建构目的，和建构的蓝图。

（2）也可以是幼儿的自由建构。

有时教师还应当还幼儿游戏的自主权利，相信幼儿是有能力的，让幼儿自己确定游戏的主题、内容、玩伴，引发幼儿自主决定活动的方式、方法，与玩具材料发生互动，并以自己的方式将外部经验内化成自己的经验，真正成为游戏的主人。

如：中秋节我园有小朋友的妈妈来幼儿园用烤箱做月饼给孩子们留下了深刻印象，于是娴雅和可馨商量在建构区搭建一个“烤箱”。她们用三块纸砖围了一个缺口的长方形，接着在上面又加了一层，可馨拿来两块黄色的方形kt板,放在上面说是盖子。娴雅说：“再拿两块才能封起来当盖子。”可馨摇摇头说：“不要了，空着这样待会儿我们才能看得清烤的是什么，什么时候能烤熟的。”娴雅想了想，点点头表示同意。她们俩商量：“烤什么呢？”娴雅到建构区拿来了几个小圆柱体对可馨说：“像不像香肠？我们来烤香肠吧。”她又跟老师要了一个盘子，把小圆柱体放进去，然后把刚刚的半封闭烤箱用一块纸砖封了起来。在这个游戏中，幼儿因为有了前期观看家长用烤箱做月饼的生活经验，引发了自由自主的建构“烤箱”的游戏，在建构过程中还能用积木代替香肠，表现出较好的想象和创造力。

1. **自主在哪里——学会放手，让幼儿成为环境和材料的主人**

幼儿的主动学习多发生在自由自主的游戏中，除了让孩子有充足的游戏时间、游戏活动之外，材料的提供也是非常重要的。教师要以儿童为中心让幼儿参与创设建构区的环境和材料，促进幼儿与环境材料的有效互动，让幼儿成为建构区的主人。

1. 投放丰富适宜的低结构的材料，让幼儿与材料互动。

首先，要根据幼儿的兴趣点，有针对性地投放丰富的有层次性的材料。种类和数量应该是比较丰富、多样、充足，能够满足幼儿发展的需要和自由选择的需要。提供的材料应考虑到幼儿本身的能力不同，以满足不同发展水平幼儿的活动需要，使每个幼儿都能获得成功。教师还可以启发幼儿将建构材料按类别如按积木、积塑、标志、交通工具等，按大小、高矮排序摆或按形状分合方式摆。

其次，要符合幼儿的年龄特点进行投放。小班幼儿的小肌肉发展较弱，为了培养幼儿搭建的兴趣，满足成功感，为幼儿提供大中型积木，或者专门适合幼儿练习接、堆、插等技能的颜色鲜艳的建构材料为主。中大班时为了满足幼儿细致建构的需要，应为幼儿投放小型积木，增添一物多玩积木，加大建构难度。同时，提供一些更适合于建构立体建筑物的积塑，发展幼儿空间想象思维。

再次，老师还应该把一些低结构的材料投放进来，比如：大小不同的盒子、瓶子、罐子、树枝、树叶等组成一个建构游戏的“百宝箱”。这些材料能够吸引幼儿的注意、观察，可以使其产生想象力，激发其天马行空的创意。

2.材料可跨区域投放和选取，激发幼儿自主自发的游戏。

为了便于幼儿取放游戏材料，我们常常将游戏材料分门别类、分区域进行摆放。但是幼儿游戏时，却常常出现将一个区的材料拿到另一区游戏，将不同区域材料进行混玩的情况。慢慢观察，你会发现，有时他们的这种材料混玩也别有一番乐趣。例如：我们教室里的建构区和阅读区分别有一些泡沫垫，幼儿游戏时可以坐在垫子上玩。有一次区域活动时，几个孩子将这些垫子全都搬到了教室中间，每三张垫子拼成一个三角形，一个个三角形连起来形成了一个隧道，他们还从科学区拿来了墙刷对“隧道”进行了一番假模假样的粉刷，又从建构区拿来几个圆柱形的积木当作汽车从隧道这头滚到隧道那头。虽然幼儿不合常规地将各个区的材料混在了一起，但是我们却不可否认这个游戏的价值，它让我们看到了幼儿对三角形和隧道的空间建构水平，看到了幼儿扮演粉刷匠的角色体验，看到了幼儿对圆柱体滚动性的认知，更重要的是，这个幼儿自主自发的游戏让我们看到了幼儿的想象力和创造力。

因此，我认为不同区域的游戏材料完全可以根据幼儿的游戏需要进行混玩使用，我们只要强调一下班级公约，和幼儿约定好游戏结束再将取自各个区域的材料放回原处就可以了。

三、**创造在哪里——倾听需要，经验+兴趣=最有生命的创造力**

建构游戏是一种造型艺术活动。游戏材料通过孩子们的各种建构技能产生千变万化的造型，这些都是受孩子们的创造力和想象力所支配的。教师要通过不断丰富幼儿的感知经验，观察和尊重幼儿的需要和兴趣，激发幼儿的创造力。

1.观察幼儿的兴趣，解读幼儿反映生活经验的创造。

首先，教师要通过参观、散步，引导幼儿观察来丰富他们的感性经验，在观察中，允许他们去摸、去体验，并按照循序渐进的原则引导幼儿关注从平面、单一的物体，如大门、围墙、汽车侧面造型等到复杂立体的物体的感受，使幼儿对感知的事物有初步的印象，再引导幼儿用不同的几何图形来表现物体各个不同部分。

其次，教师可以让家长和幼儿共同准备材料（积木、标志、辅材、图片、照片、录像），不断丰富幼儿经验，以满足幼儿搭建的需要。

再次，教师要在幼儿游戏时注意观察，通过倾听了解幼儿的需要和兴趣，与幼儿讨论他们的生活经验，使幼儿的游戏不断深入发展，进一步激发想象和创造。

嘟嘟用6块同样的长方形积木，侧立围成一个长方形的围墙，又调整了积木，让这个围墙四周变得很密封。然后他拿来一筐雪花片，从中挑出蓝色的和白色的，与同伴一起将这些雪花片按颜色分两边，铺在长方形的围墙里，老师问他：“你建的是什么？里面为什么要放蓝色和白色的雪花片？“嘟嘟边摆放边说：“这些雪花片表示水，这边是游泳池，这边是温泉。”原来蓝色的是游泳池，白色的是泡温泉的。看到他又在温泉里放了小鱼，在游戏池里建了一个小滑梯，老师又问他怎么想到拼搭这些东西的，他手指着搭建物规划起来：“我和爸爸上次去温泉，我们泡脚的时候旁边还有小鱼在游呢。夏天我去少年宫游泳，那里有滑滑梯玩的。”老师点头微笑，鼓励他将作品与想法与同伴分享。

其实，孩子们的作品就是把自己见过的、感兴趣的事物和自己的生活经验用不一样的方式表现出来，这就是创造！纯真、自然的创造是最珍贵的。

2.拓展材料的玩法，启发幼儿不断激发创造力。

教师的启发就如同为幼儿的想象和创造插上了翅膀，在孩子们的眼里，小凳子、小椅子、纸箱子、废报纸都可以无限变幻了，有时它们是过河的石头，有时它们是建筑用的木料，有时它们又是可以说话和攻击的怪兽。他们用两面墙或两张桌子夹出的狭窄空间，其实是一条神秘隧道，报纸卷就是隧道上的一块块碎石障碍，如果不小心震动了隧道上的碎石，钻过隧道的挑战就算失败了。孩子们的想象与创意实在是太多太有趣了，他们各显神通、各显本领，每个小朋友的能力综合在一起，加上共同的兴趣，一周、两周、一个月……这是最自然、最有生命力的创造！

1. 看得多学得多，孩子自然有创造。

在我园各班区域里，最受幼儿欢迎的是建构区，但幼儿开始进入建构区，大多是独立游戏，整个建构区都是一堆堆的小作品，后来老师与幼儿讨论想要搭建出各种各样的房子，重点是得先把底搭好，于是大家开始画图纸，有了各种形状的底座这个共同目标，小想法变成了大建筑，孩子们也不再各自为政了，几天之后，“稳定”、“高度”的目标被孩子们突破了，每次封顶时，大家都喜欢搞点小创意，尖顶、圆顶、天窗顶……老师发现幼儿用到了平式连接、围合、对称、盖顶、架空、穿过等技巧。老师又把外出参观的其他园的小朋友的搭建作品给幼儿参考、学习，孩子们进行着模仿搭建，也自然地掌握了交叉、转向等技能。接下来，辅材来了，各种筒、罐、盒子、纸板，建筑不再清一色。在一次次听、说、学、做后，大家掌握了很多搭建方法，渐渐地孩子有了自己的想法，有想法就是创造的基础和动力，于是我们一直期待的创造出现了。大家在老师的鼓励下，画出自己设计的建筑物，我们看到了奇妙的想法：庞大的建筑群、尖尖的城堡、神奇的发射基地…… 设计图里能看到曾经搭建的技巧也都有变化和创新，当每个独立的大作品完成后，孩子们自然想到把它们连接起来，构成了一个有规模、有联系的建筑群，接下来幼儿的作品以幼儿园为中心进行了合理的规划，周围的建筑包括了人民医院、大统华超市、邮局、愚池公园、华罗庚纪念馆、博物馆、体育馆等，每个作品都能看到孩子们的生活、认识，孩子们有意识地通过分工，合作完成了一件较复杂的庞大的工程。

由此可以看出，在幼儿游戏时，观察和倾听孩子，了解他们的需要和生活经验，才知道从哪里产生内需下的驱动力，而内驱力与时间、空间做保障下孕育而生的兴趣相结合，无限的创造才有生命力。

1. **愉悦在哪里——适时进退，有效支持，引导幼儿快乐游戏**

教师在适当的时机，运用适宜的方式适时进退对幼儿的游戏给予必要的支持和引导，能充分调动幼儿游戏的内驱力，让幼儿成为游戏中主动参与、快乐体验、自我建构的主体。

（一）适时进

### 直接指导与间接引导相结合，支持幼儿快乐游戏。

幼儿刚开始进行建构游戏时比较盲目，不知从何下手，教师可以以游戏者的身份进入游戏，与幼儿共同搭建。用自己的行动潜移默化地向幼儿传授一些基本的技能。利用孩子喜爱模仿的天性，教师不用刻意去教，幼儿便会通过模仿不由自主地学到这些基本的技能。同时教师不仅要学会观察幼儿，更要注意适时的启发引导幼儿，通过游戏性的语言和非语言引导他们提高搭建的技能。比如老师有时可以通过提出问题，激发幼儿的挑战或引发幼儿的思考和探索，让幼儿自己找出问题的原因并尝试解决。有时教师还可以通过点头、微笑、摇头、挥手等表情动作对幼儿的建构起到一定的提示和鼓励。

建构区里，开心和晨晨两人一起搭了一座没有下坡的双层立交桥。老师问他们：“你们这座桥能开小车吗？”两人异口同声：“能啊！”于是，开心便拿来了一辆小动物车，放在桥上推了起来，小车推到了桥的尽头，老师又问他们：“发现什么问题了吗？”晨晨说：“小车没路走了。”老师问：“那该怎么办呢？”孩子们开始了想办法，进行了几次尝试：第一次，接一段桥，小车又没有路走了。第二次，再接一段桥，小车在桥面上继续向前推又到了桥的尽头。第三次，开心说：“我们把桥拐个弯吧，拐个弯就有路了。” 开心搭好弯道后将小车沿着桥面拐了个弯继续向前推，又推到了桥的尽头，晨晨说：“这样还是不行。我们搭个斜坡吧。第四次，开心拿来了一根双倍块和一块单元块，将双倍块的一端架在了单元块上，另一端接到地面，在桥面和地面之间形成了一个斜坡。开心拿着小车往前推了一下，停了下来，然后将斜坡拆了下来。老师问他：“为什么将斜坡拆掉啊？”开心说：“这个斜坡太高了，小车过不去。”晨晨对开心说：“换个小一点的。”开心拿来了一块比单元块小一些的小方块放在双倍块下面的一端，又重新搭了一个斜坡。然后,开心将小车往前顺利推下了斜坡,到达了地面。

在这个案例中，教师发现幼儿搭建的双层立交桥没有斜坡下桥，通过提出问题“你们这座桥能开小车吗？”激起了幼儿的挑战心理，在幼儿尝试失败后又引导幼儿发现小车开不下去的问题并想办法解决，最终通过一次次的合作尝试、调整材料解决了这个问题，体验到探究和游戏的愉悦和成功感。

### 2.倾听幼儿的需要及时投放新材料，引发新的探索活动。

建构游戏“朋友船”开展一段时间后，我发现这些孩子们不再搭朋友船进行表演了，有的孩子总喜欢把玩具枪拿到船上玩，我问他们为什么，有孩子说他们想玩在海上开船打仗打坏人的游戏。于是我船舱投放了几样东西：小旗、彩圈、长短不一的纸筒，再不动声色地退到一边。浩浩首先发现了这些材料，当他无意间透过纸筒看到对面时，兴奋地大叫：“老师，我看到你啦！”由浩浩点着了这根导火索以后，快乐的故事接踵而至：有的小朋友用彩圈当舵，自诩为“船长”；小的纸筒变成了望远镜，长的纸筒成为了“大炮”，对付“海盗”全靠它；孩子们寻来了小旗，打起了自编的旗语；船员们越来越多了，这份快乐，是偶然也是必然。

教师适时提供的具有多样性探索与表现的材料，让幼儿按照自己的想法任意操作、组合、改变，使游戏出现新的转机，产生新的内涵，引发新的探索活动，最终获得成功感和愉悦感。

### 及时退

### 1.学会等待，让幼儿在独立解决问题后体验成功感

### 后退是为了在合适的距离、正确的视角看清孩子，看到孩子的能力和自信，并见证和坚信孩子会学习、有能力、敢行动。伴随着一次次的打破，老师们意识到要退到孩子的后面，产生了观察孩子发起怎样游戏的意识，但是，面对孩子们一次又一次的尝试、一遍又一遍的失败，有的老师还是禁不住想冲上去大声说：“孩子，让我来帮你，让我告诉你。”

### 一天，我和大班的老师一起观察孩子们在户外玩碳化积木，夏夏在用长方体积木搭建一座房子，房子很快就围拢并架高了起来，他找了几块半圆形的积木放在中间，然后把一块长积木横放在上面，再在上面加三角形的积木，结果下面的半圆形积木倒了……这们的过程重复了几次，我们的话都到了嘴边，想说“半圆形积木上面放不住重的积木，但都忍着没说。有几次，我用手臂拦着要上前帮忙的老师，一起等待事件的发展。不一会儿夏夏改变了主意，他把几块半圆形积木拿掉换成了几块一样大的小长方体竖放在房子中间，然后将长积木横放在上面，再在长板上加三角形的积木，这次成功了，房子没倒，我赶紧问他：“你为什么要将半圆形的积木换成小长方体的？”他说：“因为半圆形上面圆圆的，长板子放上去会滑的，换成长方体的上面是平的就不会滑了。”

### 原来事情这么简单，我们老师的担心是多余的，等待是可以看到儿童自己的力量和能力的，当孩子遇到问题时，不要着急，不要直接告诉孩子该怎样做，而是要把探究的空间和解决问题的时间和机会留给孩子，相信孩子有学习的能力、探究的能力、独立解决问题的能力。幼儿成功的体验有时更多地就是源于对具体问题的解决。

### 2.顺应幼儿，让幼儿融入角色游戏继续快乐游戏

在以往的建构游戏中，有的幼儿常常是完成了自己的建构作品后进行交流便结束游戏。现在我们发现，有的幼儿在建构作品后玩起了角色游戏、表演游戏等，发现这个现象后，老师不应加以干预，而是要顺应幼儿的需要，陪伴孩子让幼儿自然地按自己的想法融入角色游戏继续快乐游戏。

如幼儿在建构“马路”后，自发地玩起开汽车、停车场、收费、加油等游戏。老师顺应幼儿，告诉孩子们“只要是合理的、安全的都可以用”，然后就后退进行观察，看看孩子们需要什么材料就提供支持，老师发现原本只是空间搭造和布局的主题建构活动，当幼儿搭建的汽车、停车场、加油站的出现后，让游戏的形式变得不一样了，孩子们不再只是搭建者，而是萌发了一些角色扮演的意识，以物代物、以人代人，发挥自己的想象，积木的建构物成了幼儿角色游戏的组成部分，幼儿自发开始进行角色游戏，通过角色扮演丰富游戏情节，从而产生新的游戏情境。

### 在幼儿的建构游戏中，教师相信孩子，放手给孩子自由创造、合作建构、探索挑战等一系列学习提供充足时间、空间，观察幼儿的兴趣，倾听幼儿需要，适时进退，有效支持，一定会让幼儿的游戏更快乐，更有创造力、生命力，孩子也会回报给我们一个个精彩时刻！