

互动中学习，对话中成长

——以小班主题背景《春天真美丽》下的游戏为例

常州市武进区机关幼儿园 张建花

（常州市教育学会会员证编号：5110804）

摘要：

随着各种主题活动的不断开展，区域游戏的种类和形式也越来越多地呈现出来，这些区域的产生，与主题相辅相成，促进了主题活动更好地开展，幼儿也通过区域游戏更好地认识了主题活动的内容。区域游戏对幼儿园主题活动的开展发挥着及其重要的作用，因此创设主题背景下的区域游戏，显得尤为关键，它是发挥教育功能的重要途径之一，为发展幼儿富有个性的学习提供了更大的支持。

关键词：

主题活动 区域游戏 相辅相成

正文：

幼儿园主题活动是幼儿围绕着一个主题，进行自主观察、探索周围现象和事物，教师适时适度地予以支持和引导的一种系列活动。但主题活动往往忽略了幼儿发展的个别差异，不能很好地照顾到每个幼儿的发展水平和不同特点。幼儿园区域游戏是一种幼儿自我学习、自我探索、自我完善的活动形式。随着各种主题活动的不断开展，区域游戏的种类和形式也越来越多地呈现出来，这些区域的产生，与主题相辅相成，促进了主题活动更好地开展，幼儿也通过区域游戏更好地认识了主题活动的内容。区域游戏对幼儿园主题活动的开展发挥着及其重要的作用，因此创设主题背景下的区域游戏，显得尤为关键，它是发挥教育功能的重要途径之一，为发展幼儿富有个性的学习提供了更大的支持。下面就以小班主题活动《春天真美丽》为背景，开展的区域游戏谈谈我的一点想法。

一、游戏目标定位，引领主题游戏顺利开展

教育目标是教育所需要达到的最终结果，目标的整合是教育整合的基础。在开展主题背景下的游戏活动中我们会提出认知、能力、情感方面的具体目标，重在提升主题游戏活动的教育价值。那么如何来达成目标呢？我觉得既要把握主题活动的价值，又要考虑主题背景下各类区域活动实施的关键点，通过有效的组织形式加以落实。因此，游戏的开展应注重主题活动中认知、能力和情感的目标实现。如小班主题活动《春天真美丽》游戏中，我们希望通过该主题游戏的开展，幼儿能积累以下核心经验：

1. 初步感受春天的美好，能关注自己身边的美丽春景，并产生积极的情绪体

互动中学习，对话中成长

——以小班主题背景《春天真美丽》下的游戏为例

常州市武进区机关幼儿园 张建花

（常州市教育学会会员证编号：5110804）

摘要：

随着各种主题活动的不断开展，区域游戏的种类和形式也越来越多地呈现出来，这些区域的产生，与主题相辅相成，促进了主题活动更好地开展，幼儿也通过区域游戏更好地认识了主题活动的内容。区域游戏对幼儿园主题活动的开展发挥着及其重要的作用，因此创设主题背景下的区域游戏，显得尤为关键，它是发挥教育功能的重要途径之一，为发展幼儿富有个性的学习提供了更大的支持。

关键词：

主题活动 区域游戏 相辅相成

正文：

幼儿园主题活动是幼儿围绕着一个主题，进行自主观察、探索周围现象和事物，教师适时适度地予以支持和引导的一种系列活动。但主题活动往往忽略了幼儿发展的个别差异，不能很好地照顾到每个幼儿的发展水平和不同特点。幼儿园区域游戏是一种幼儿自我学习、自我探索、自我完善的活动形式。随着各种主题活动的不断开展，区域游戏的种类和形式也越来越多地呈现出来，这些区域的产生，与主题相辅相成，促进了主题活动更好地开展，幼儿也通过区域游戏更好地认识了主题活动的内容。区域游戏对幼儿园主题活动的开展发挥着及其重要的作用，因此创设主题背景下的区域游戏，显得尤为关键，它是发挥教育功能的重要途径之一，为发展幼儿富有个性的学习提供了更大的支持。下面就以小班主题活动《春天真美丽》为背景，开展的区域游戏谈谈我的一点想法。

一、游戏目标定位，引领主题游戏顺利开展

教育目标是教育所需要达到的最终结果，目标的整合是教育整合的基础。在开展主题背景下的游戏活动中我们会提出认知、能力、情感方面的具体目标，重在提升主题游戏活动的教育价值。那么如何来达成目标呢？我觉得既要把握主题活动的价值，又要考虑主题背景下各类区域活动实施的关键点，通过有效的组织形式加以落实。因此，游戏的开展应注重主题活动中认知、能力和情感的目标实现。如小班主题活动《春天真美丽》游戏中，我们希望通过该主题游戏的开展，幼儿能积累以下核心经验：

1. 初步感受春天的美好，能关注自己身边的美丽春景，并产生积极的情绪体

验。

- 2. 初步感受大自然的神奇，亲近和喜爱大自然。
- 3. 学习观察事物的基本方法。积极地用自己喜欢的方式表达对事物的认识。

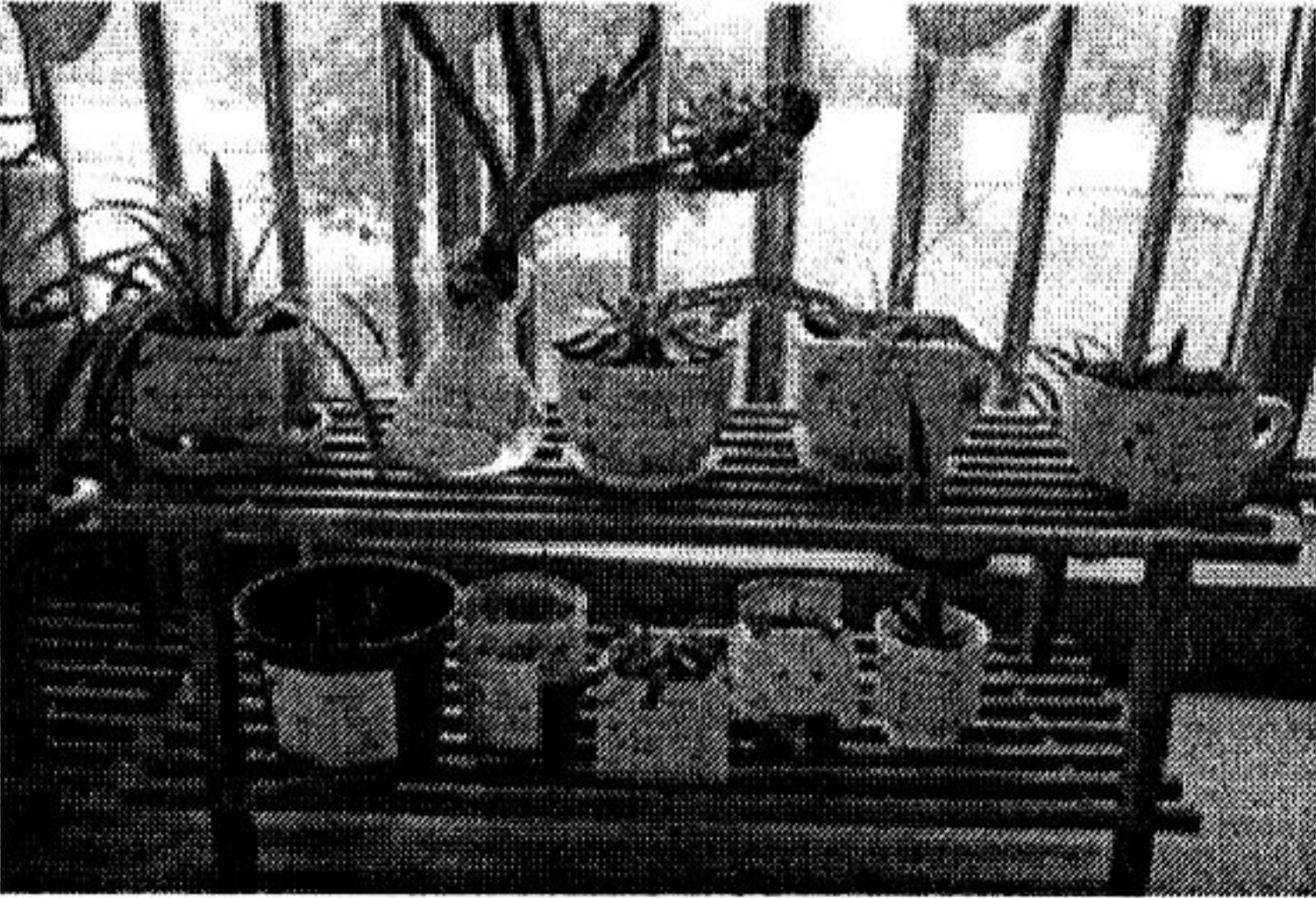
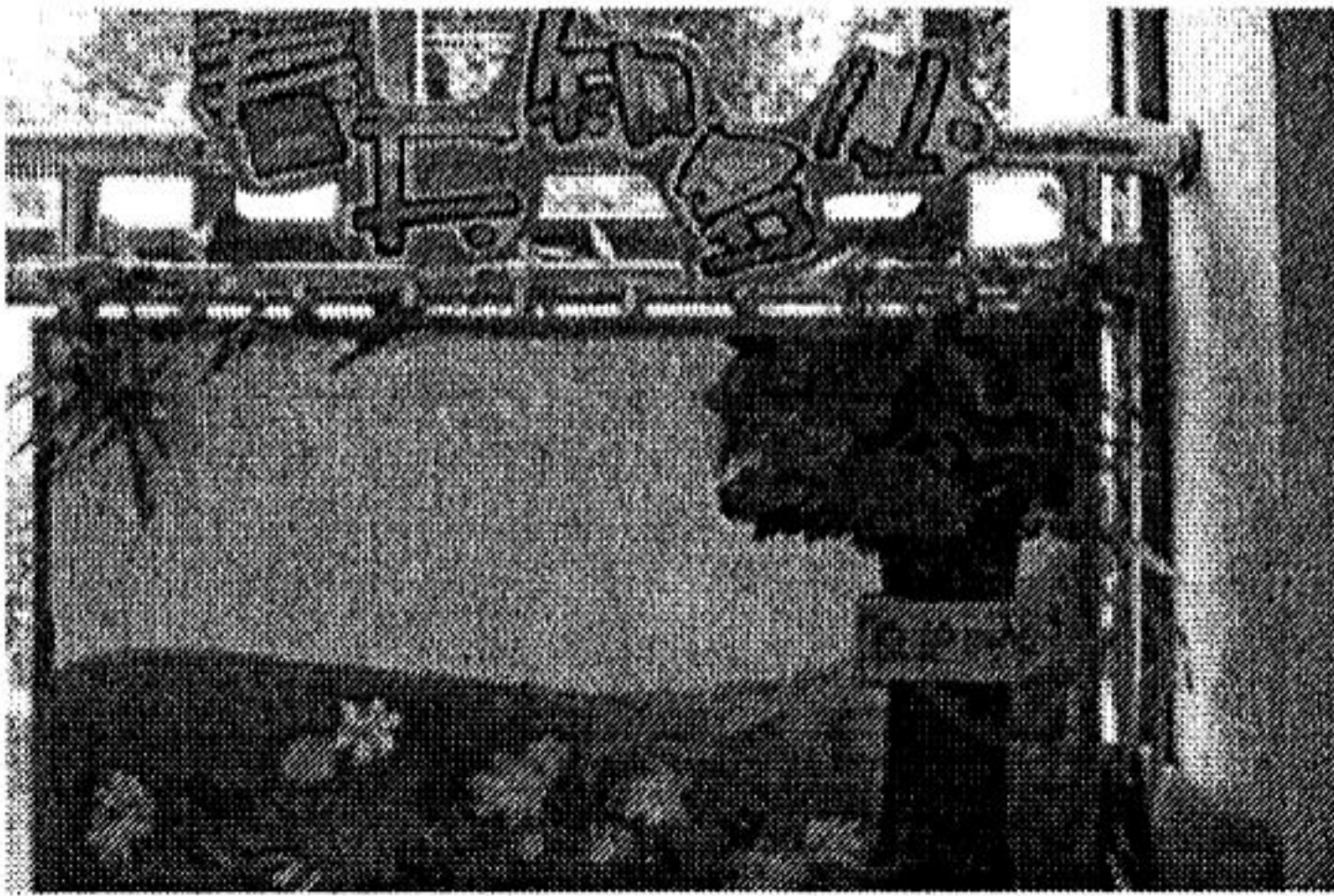
二、整合资源，促进主题环境与幼儿的积极互动

主题背景下的游戏的开展，依赖于开放、丰富的物质环境和平等、宽松、自主的心理环境，让幼儿能够自主选择、探索发现、自由建构，才可能实现幼儿多种能力的发展。因此，我们从拓展幼儿活动空间入手，把活动室、走廊以及户外都作为幼儿的游戏场地，并尽可能合理调配使用，保证幼儿的游戏时间，让幼儿园的每个角落都成为幼儿游戏的乐园。在创设主题性区域游戏环境，我们还需要注意以下几个原则：

1. 生活化

生活化是幼儿园环境创设的源泉，小班幼儿的发展特点和学习能力决定了区域环境创设必须是与幼儿的生活相关联的。

主题活动《春天真美丽》游戏中，针对小班幼儿的年龄特点，我们就设置了一些比较生活化的区域，比如：自然角、春天在哪里等。

自然角	春天在哪里
	
自然角是幼儿了解自然知识的一个窗口，是探索周围事物规律的有利场所，是让幼儿初步感受自然的地方。	区域中的场景都是幼儿平时经常能看到、摸到的，比较贴近幼儿的生活，让幼儿初步感受春天的美好。

2. 立体化

幼儿是在与环境的交互作用中来感知社会的，把主题活动以及区域游戏立体化、多角度地呈现在幼儿的面前，从而使幼儿获得较为全面、动态的体验式学习过程，其中班级环境以及走廊区域就是很好的体现。

班级环境	走廊环境
	

结合季节与主题，班级环境中增添了春天的气息，也添置了关于春天的区域材料，让幼儿自然地投入到情景中进行操作和发现。	主题区域游戏还延伸到走廊中，与班级区域成为一体，动静分离，让幼儿和周围环境充分互动，体现环境育人的理念。
--	--

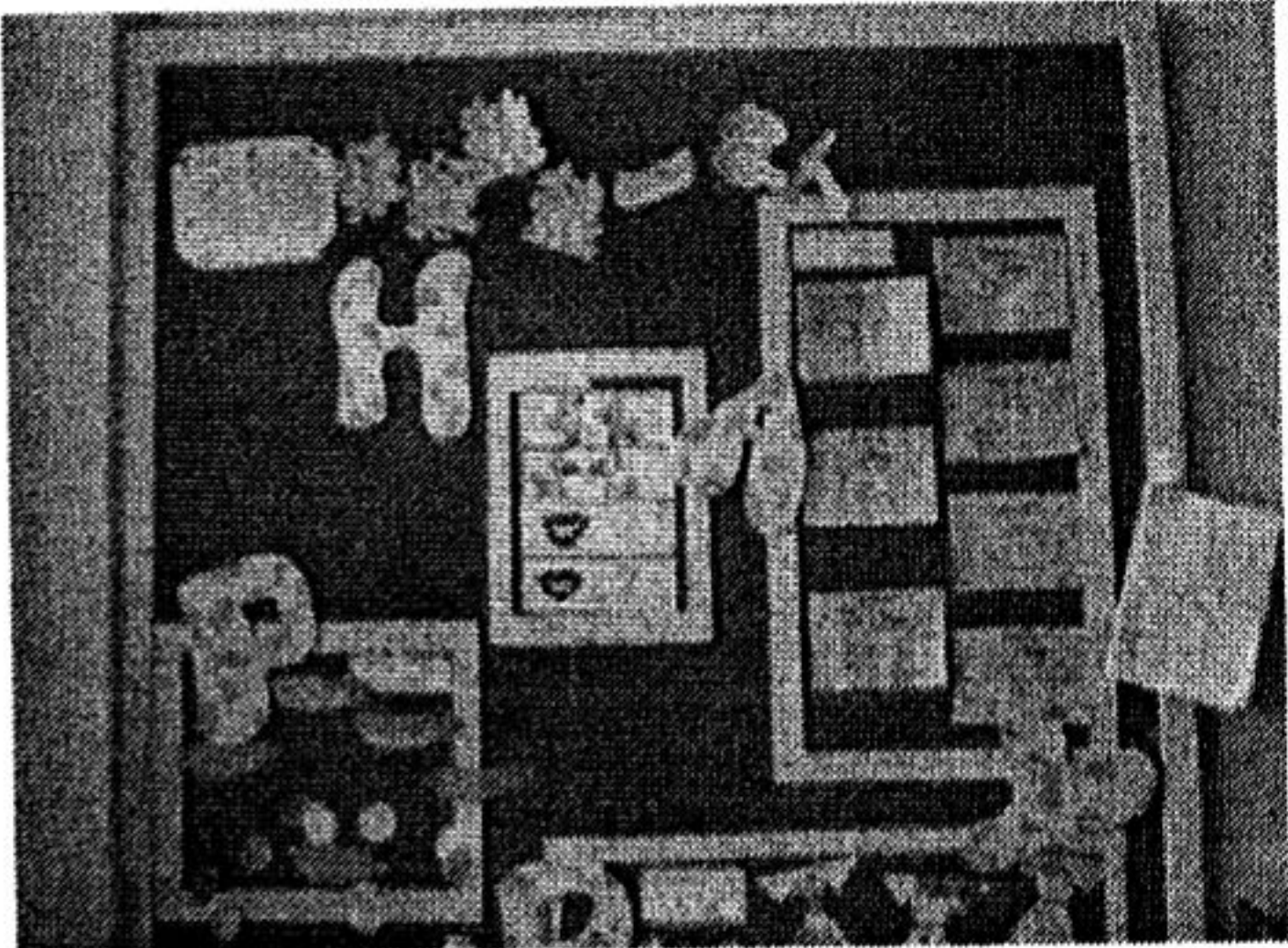
3. 情景化

“情景化”环境直观、深刻，具有吸引力，不但趣味性强，而且能让幼儿迅速进入境界，进入角色，积极参与表现，既给他们以可感性，加深记忆，同时又进一步提升幼儿兴趣，让他们在愉快情绪体验中获得发展。

角色区：娃娃春游	建构区：春天的小区
	
“娃娃家”是小班幼儿最喜欢的角色区域之一，我们可以引导幼儿迁移生活经验，体验角色游戏的快乐。	我们也可以将建构区域游戏与主题有机地相结合，比如开展“春天的小区”游戏。

4. 层次化

主题游戏过程中各个阶段有不同的教育主题和重点，周围环境中就要相应地体现出来。教师提供的材料千万不能“一刀切”，不但应考虑到不同水平幼儿的需要，还应考虑区域设置的教育目标，做到材料提供的层层递进。如益智区的“拼图”，就要考虑适合发展水平较差、一般、较好三类幼儿的不同需求。

主题墙	益智区：拼图
	
逐步丰富的主题墙无形中传达着关于春天的各种信息，同时也展示了幼儿的学习足迹与历程，幼儿在与墙面的互动中不断建构经验。	有目的地选择跟春天有关的拼图，而且针对能力不同的幼儿提供难度不一的拼图。

随着主题活动的开展，区域游戏环境逐步丰富起来，到处都是幼儿留下的痕迹，随着主题的进一步发展和幼儿的需要，教师在区域游戏中投放相应的操作材

料，将主题活动的内容融入整个区域环境中去。

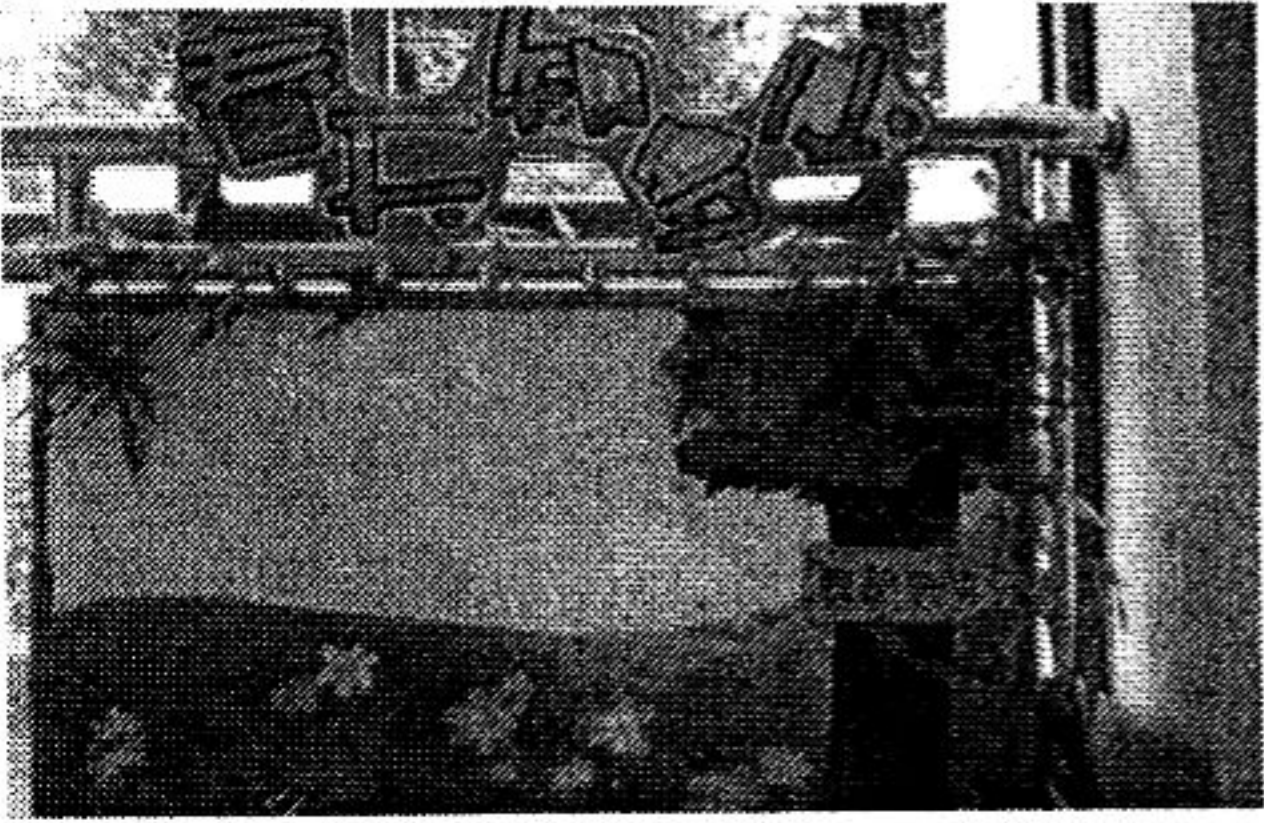
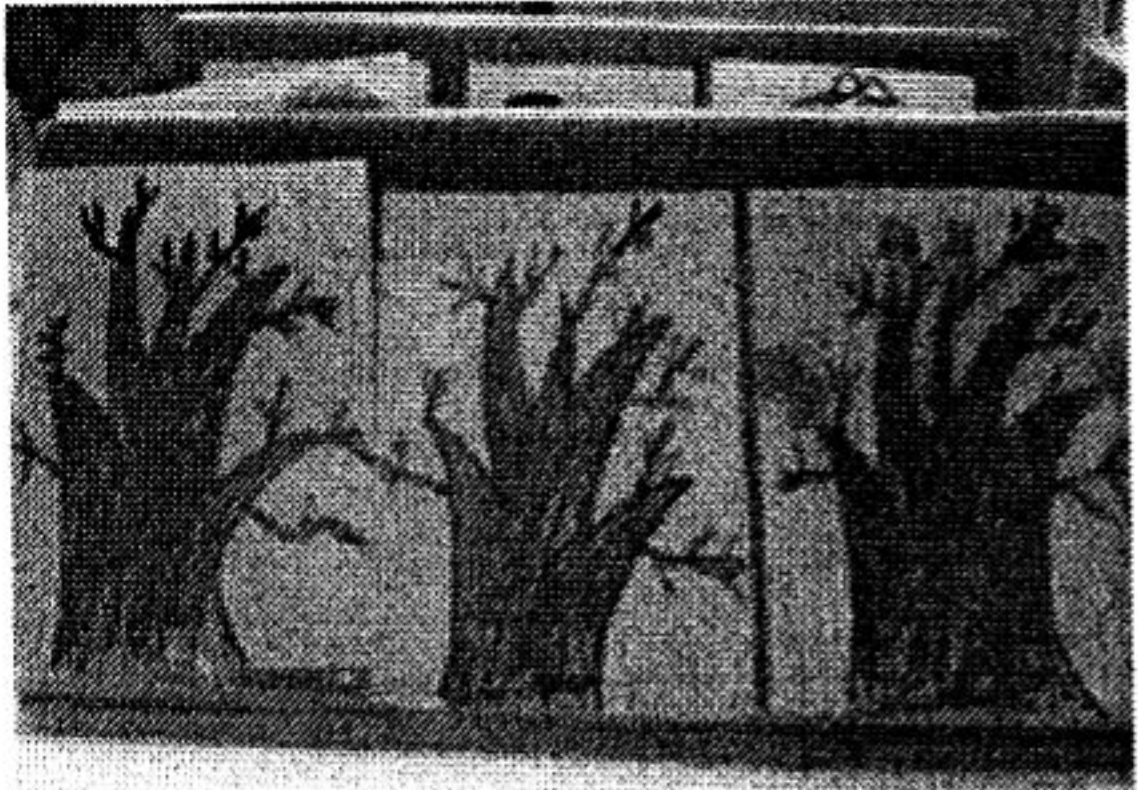
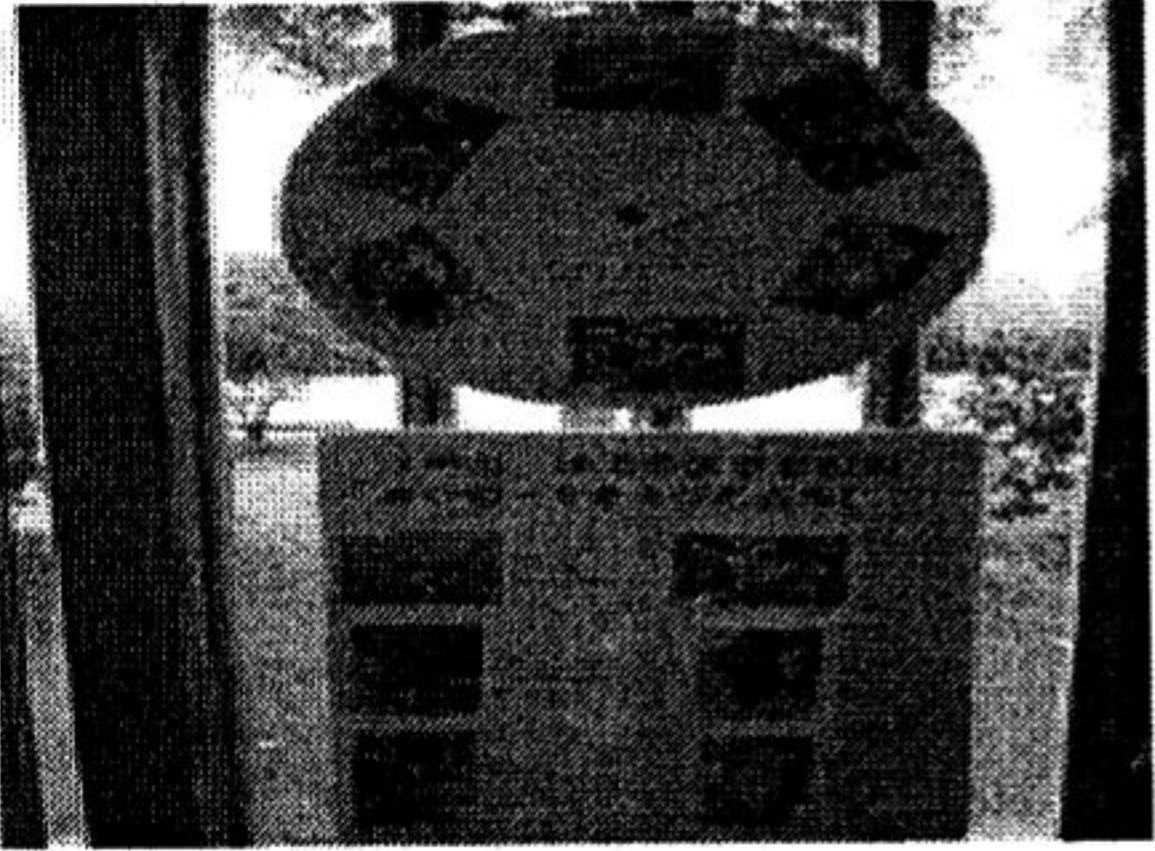
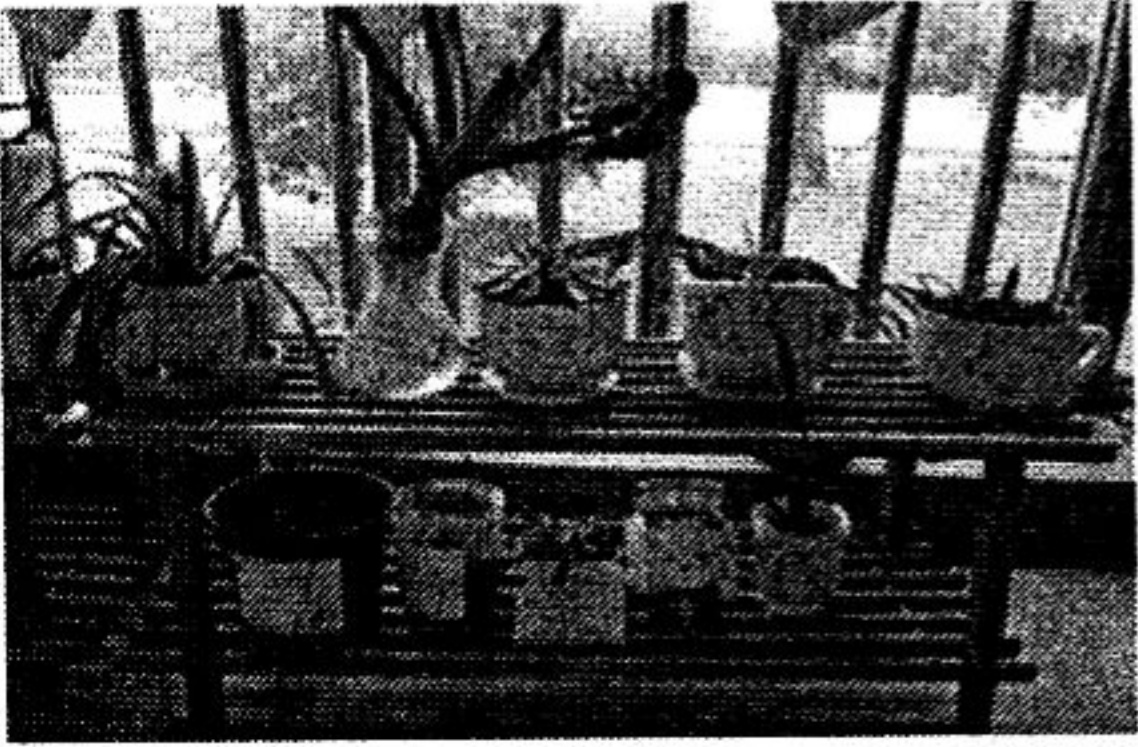
三、丰富多彩，游戏形式的多元化设计

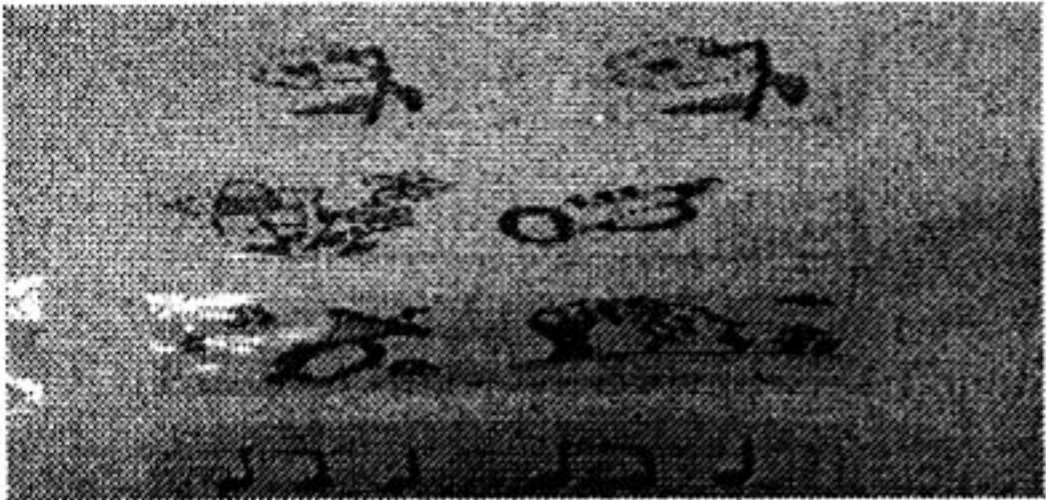
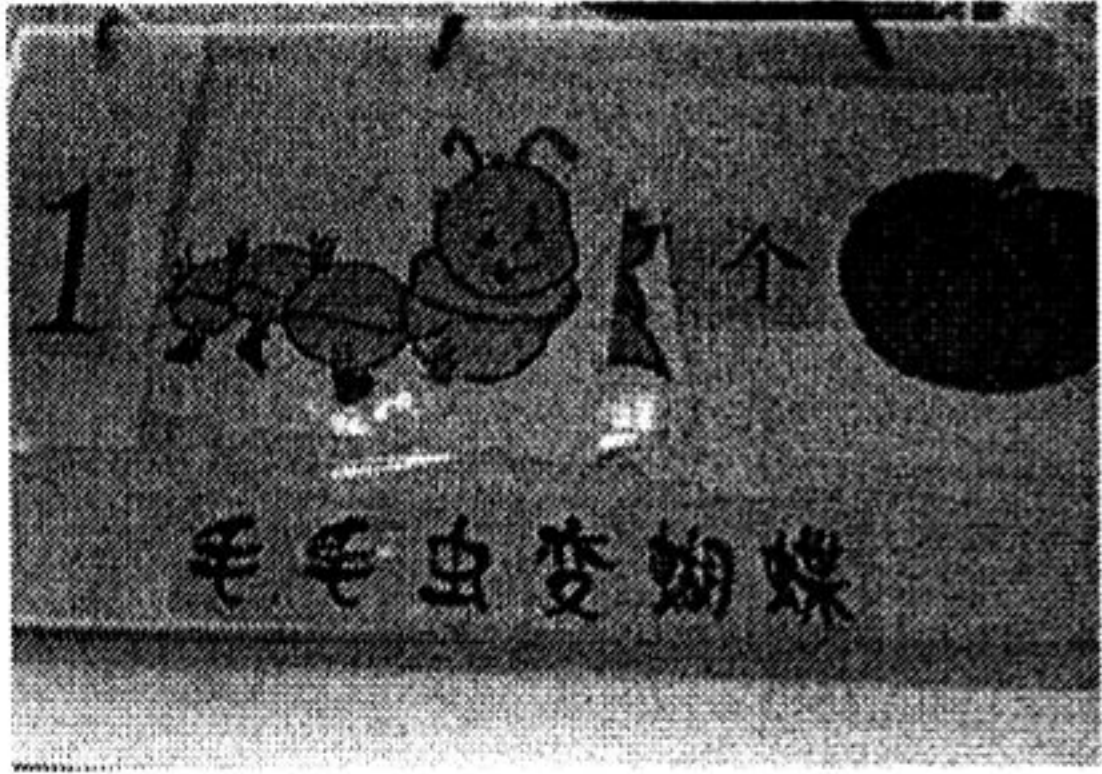
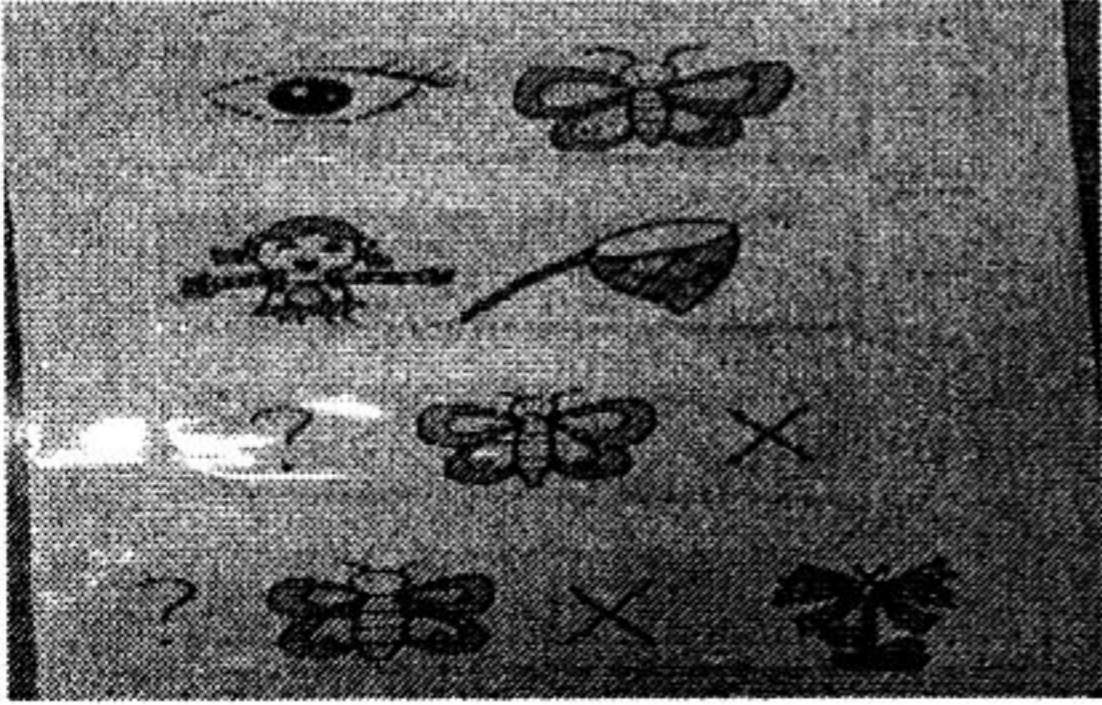
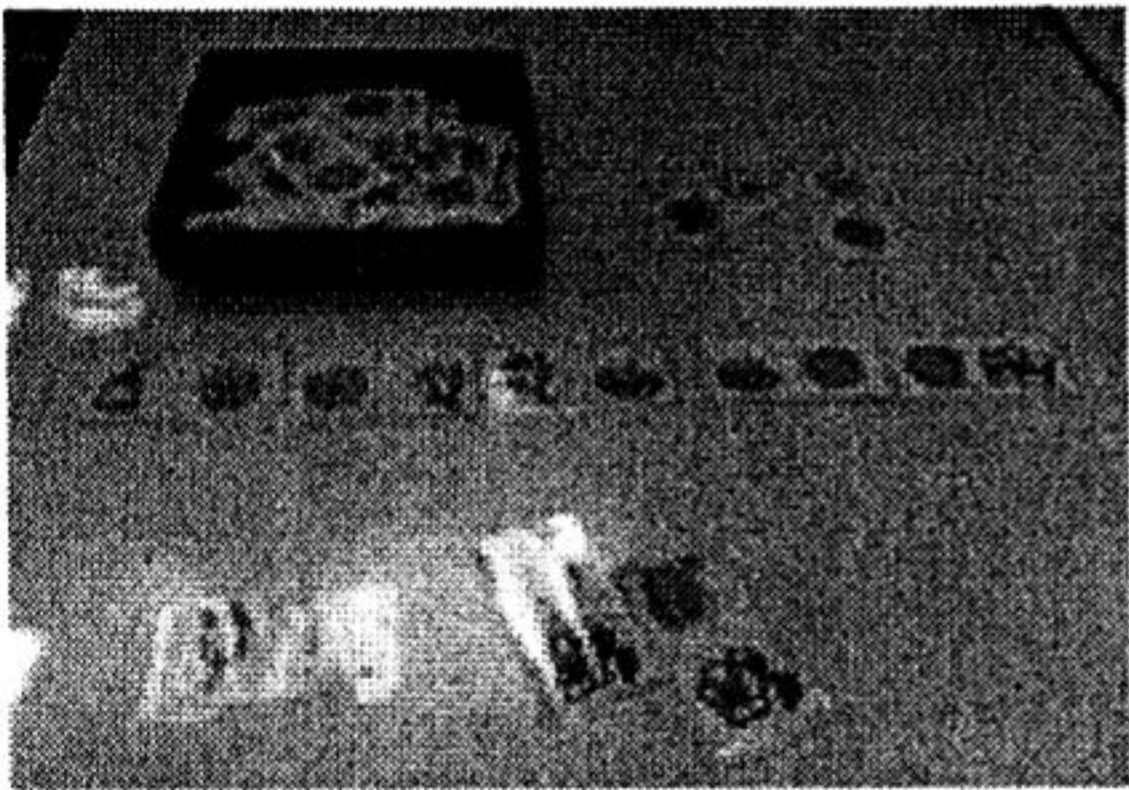
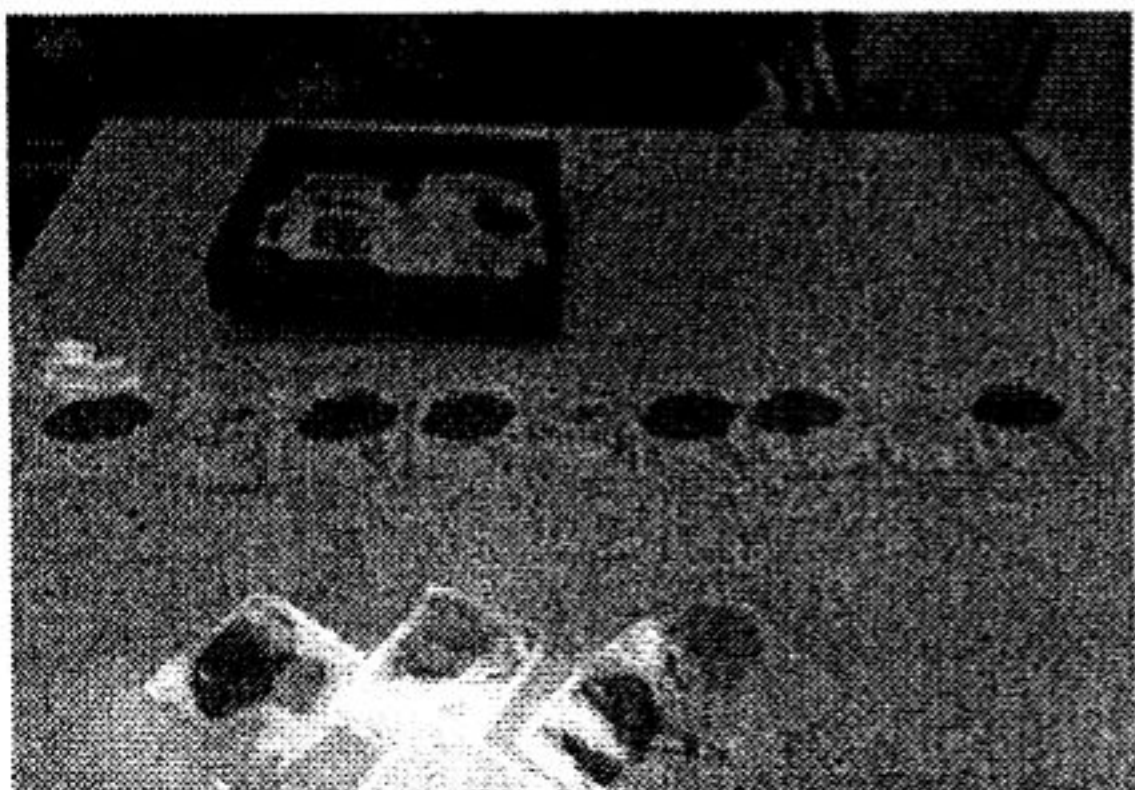
区域活动的内容正突破过去的静止特点，逐步转向互动的、可操作性的环境，让幼儿在和环境的相互作用中得到发展。在游戏的类型上，我们根据主题目标以及幼儿的年龄特征和发展水平，将游戏分为三类：学习型区域、游戏型区域、生成性区域。

1. 学习型区域

学习型区域是教师根据教育目标以及幼儿发展水平，有目的地创造活动环境，投放材料，让幼儿按照自己地意愿与能力，以操作摆弄的方式为主，进行个别化自主学习的活动。我们在设置时，努力做到以下两点：游戏内容要丰富有趣、便于操作；游戏内容要循序渐进，由易到难。我们根据主题的开展和幼儿的不同水平，制定不同的游戏目标，提供不同层次材料，促进每个幼儿的发展。

学习性区域的玩法设计以及指导预设

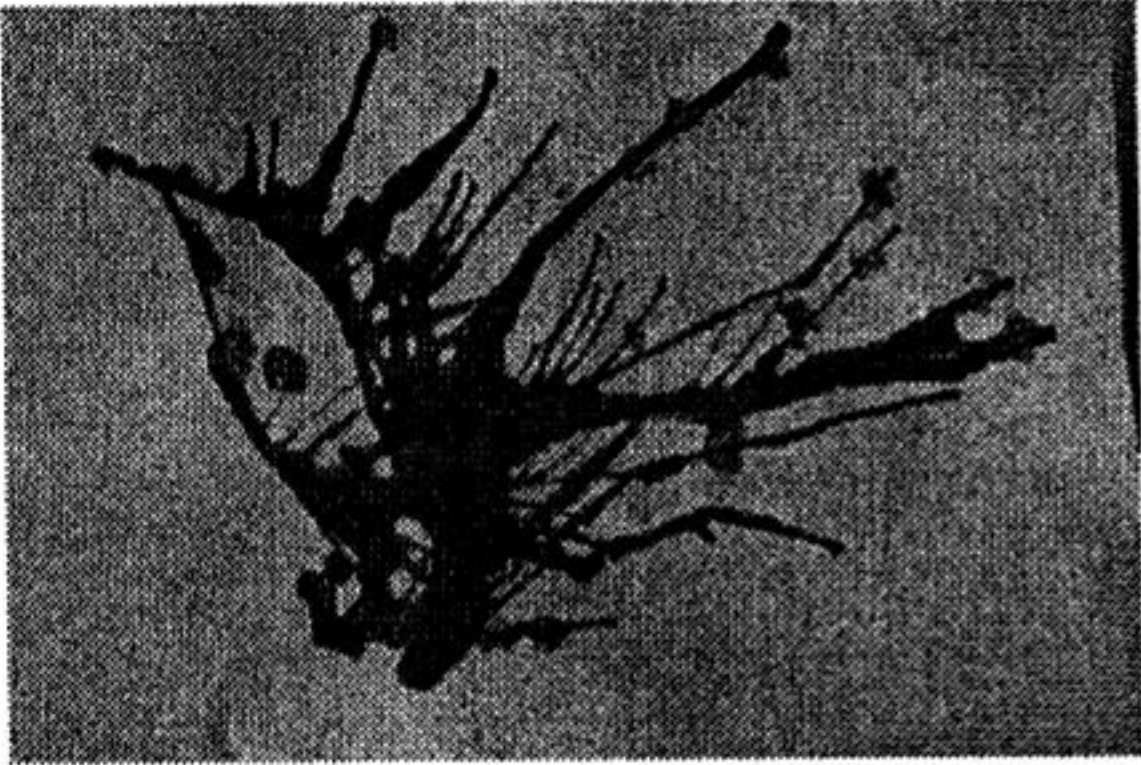
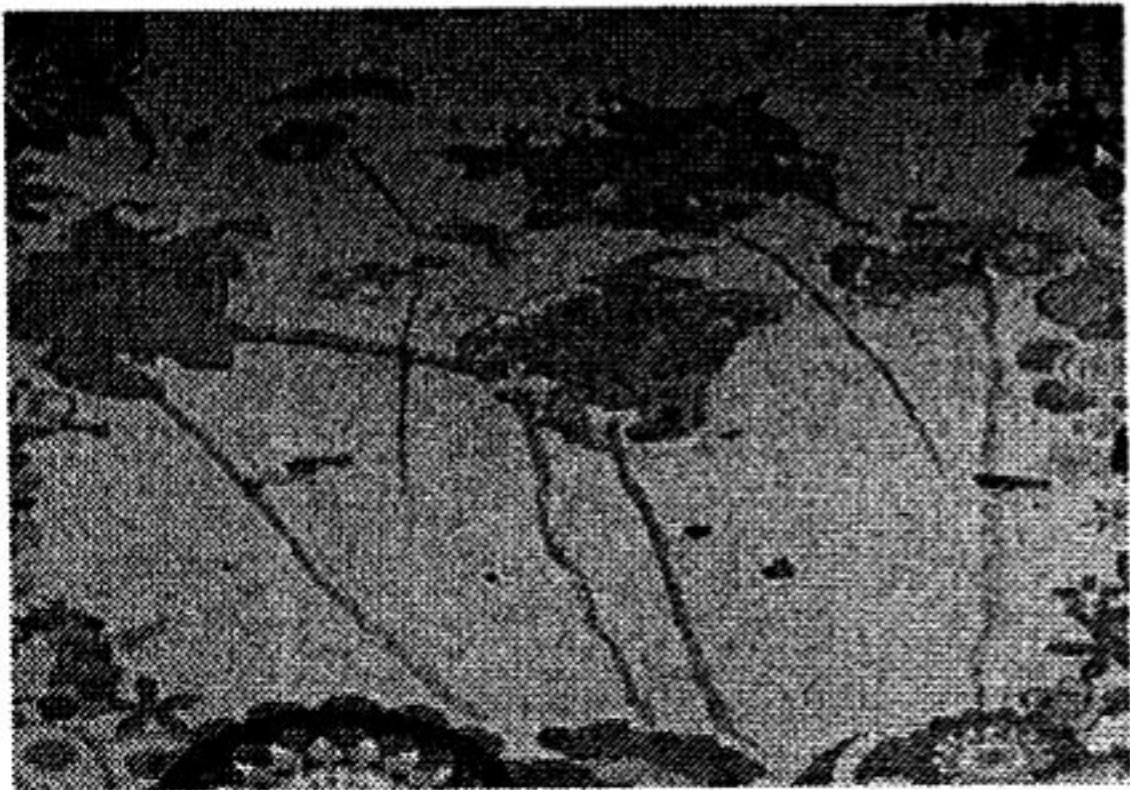
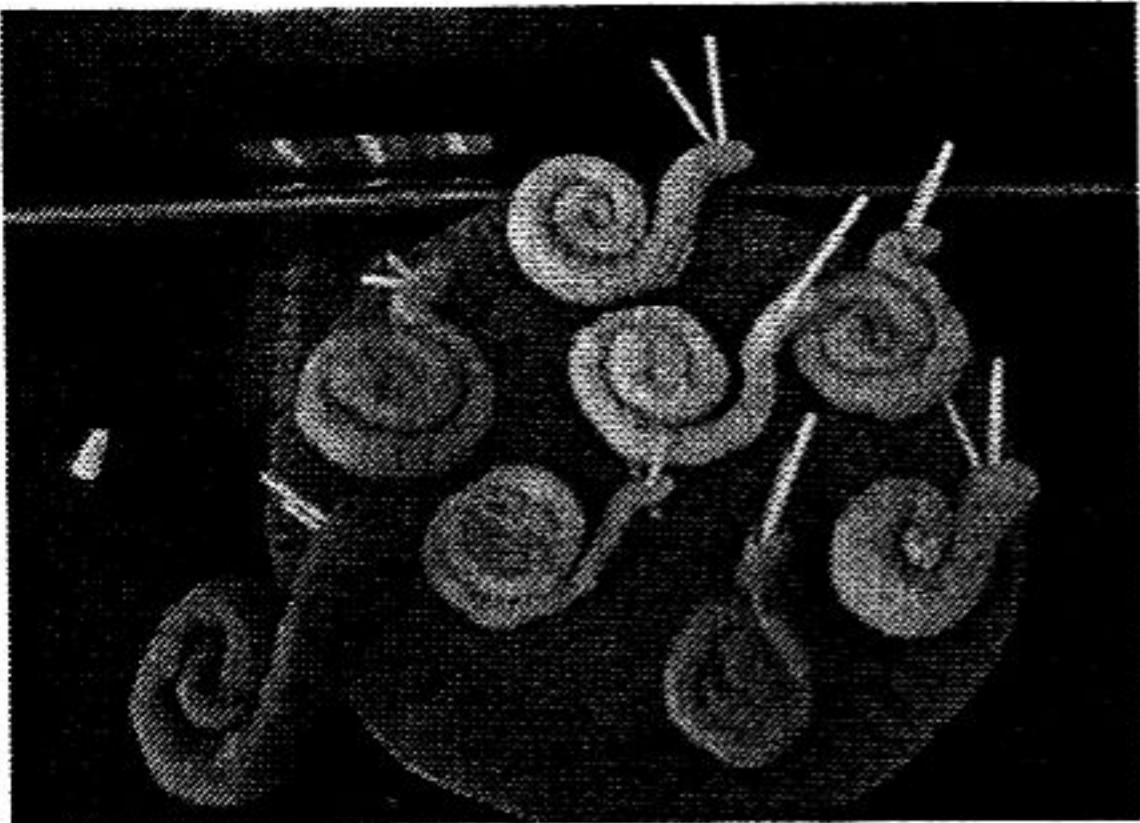
材料名称	目标	准备	游戏玩法	观察重点
春天在哪里（前期） 	初步感受春天的美好。	春天背景图； 动、植物图若干。	将动、植物贴到恰当的位置，并说说春天的美景。	是否会将动植物贴相应的位置； 是否会运用恰当的语言进行表述。
春天的变化（中期） 	知道春天的变化。	青蛙、桃花、燕子的变化图。	将图片按照顺序进行排列。	是否能按照顺序列。
春天的花（后期） 	初步了解春天有哪些花卉。	大转盘	1) 指针对着哪种花朵就要说出花卉名称。 2) 请家长或者老师介绍花卉的习性。	是否能说出花卉的名称。
自然角（后期） 	知道自己种植植物的名称。	幼儿和家长种植植物带到幼	1) 知道自己种植植物的名称。 2) 愿意参与照料植物的过程。	是否能向别人介绍自己的植物； 是否愿意参与照料植物的过程。

		儿 园		
迎春花（前期） 	能借助其他形式完整表演儿歌。	图谱	可以单独或者合作看着图谱进行游戏。	是否能看着图谱进行游戏。
毛毛虫（中期） 	了解故事内容，并能使用恰当的量词。	《毛毛虫》故事发展顺序图。	根据三个要素图片的底板连贯说说，并使用恰当的量词。	是否能按照图片连贯讲述，并使用恰当的词。
编儿歌（后期） 	尝试用创编儿歌。	图谱	根据固定的句式进行创编游戏。	是否能根据固定的式进行创编游戏。
郁金香（前期） 	尝试按颜色、数量标记插花。	郁金香；插花盒。	1) 选择标记卡插在花盒上。 2) 按照选择的标记插入相应的郁金香。	是否按标记插花。
拼图（前期） 	尝试将拼图完整拼出。	春 天 景 色 的 拼 图。	将 拼 图 完 整 拼 出，并说一说。	能否仔细观察、对完后进行拼图。
花儿接龙（中期） 	会按首尾相接的方法接龙。	花 卉 图 片	根据图案找到与之相同的图片，排在后面，以此类推。	是否能按首尾相接方法接龙。
花儿排队（后期） 	能按 ABB、ABC 为单位进行重复排列。	花 卉 图 片	观察摆放的花卉顺序，按照规律重复排列。	是否按照规律重复列。

2. 游戏型区域

游戏型区域是指有操作的乐趣，有探索和挖掘的乐趣，有研究和反复练习的乐趣的区域。我们根据主题活动内容设置了以下几个游戏型区域内容。

游戏性区域的玩法设计以及指导预设

材料名称	目标	准备	游戏玩法	观察重点
点吹桃花（前期） 	尝试用吹画、手指点画的方式表现桃花。	水粉；白纸	1) 颜料滴在白纸上，并用嘴吹画。 2) 用手指蘸颜料点画。	是否能按步骤操作。
美丽的花仙子（中期） 	学习用拓印的方法表现花朵。	水粉；棉签、报纸	1) 将报纸揉成团，拓印花朵。 2) 用棉签蘸水粉画直线，表现花茎。	拓印的花朵是否有穴、遮挡，不排队，否能用直线表现花茎。
春天的小动物（后期） 	根据步骤图制作春天的小动物。	泥工；步骤图	根据步骤图捏出动物。	是否会看步骤图，并步骤操作。
采蘑菇（前期） 	在游戏中练习双脚向前跳的技能。	蘑菇玩具	1) 模仿小兔、青蛙、袋鼠等动物。 2) 在游戏中练习双脚往前跳。	是否会双脚向前跳。
放风筝（后期） 	体验放风筝的乐趣，感受春天的美好。	风筝	1) 教师放风筝，幼儿跟随后面一起跑。 2) 幼儿分组进行放风筝游戏。	是否感受到放风筝乐趣。
春天（歌曲）	自主选择角色进行表演。	道具	选择角色，并进行简单的装扮后表演。	是否会自主选择角色并表演。

				
春天的小区 	能用各种材料建构、装扮小区。	积木；各种花卉。	利用各种材料合理建构、装扮小区。	是否能合理建构小区运用空间。
娃娃春游 	体验角色游戏的快乐。	娃娃家区域	自主选择同伴，设置情景。	能否合理设置游戏情境，并能与他人合作。

3. 生成性区域

鉴于区域活动的灵活可变性, 幼儿常会依据自己的意愿、兴趣、能力等进行活动, 他们时常会远离教师预设的轨道进行活动, 会在活动中生成出更多的内容, 其中不乏教育价值很高的, 而教师将之整理挖掘, 就会产生生成性区域。在《春天真美丽》主题下, 我们发现幼儿对于春游特别感兴趣, 因此生成性区域自然形成。

生成性区域的玩法设计以及指导预设

材料名称	目标	准备	游戏玩法	观察重点
春游交通工具	知道简单的交通工具。	交通工具图片	自由选择春游交通工具。	是否能说出最喜的出游方式。
春游物品	知道春游可以带的物品。	图片	说说春游可以带哪些物品。	带的物品是否合理并说出理由。
春游的文明礼仪	知道春游过程中简单的文明礼仪。	图书	可以由幼儿做导游，说说要注意哪些文明礼仪。	是否了解游玩过程中的文明礼仪。

主题背景下的区域游戏为幼儿的可持续发展提供了更为广阔的空间和时间, 幼儿的不同个性与能力在游戏中得以充分体现, 同时, 我们又能感觉到幼儿是快乐的, 因为他们的兴趣、潜力、自主性在游戏中得到了充分的宣泄和表达。

四、反思与不足中共成长

综上, 经过为期四周的主题背景下游戏的探索, 我们有收获也有不足。首先在 游戏中教师的介入不是非常科学和恰当。教师不管用何种方式介入游戏, 目的应是对幼儿游戏为作具体的指导。我们可以利于语言指导, 比如有效的提问、关

键的提示、鼓励和赞扬等方式来介入，也可以用身体语言，比如动作、表情、眼神等对幼儿游戏行为作出反馈。

其次，我们在户外找春天游戏中可能比较随意，教师并没有有效发挥引导的作用，比如我们可以在活动前提出一些关键的问题来帮助幼儿确立找春天的方向，在活动中设计一些简单的记录表帮助幼儿进行梳理和总结。

教师在实施主题背景下的区域游戏的过程中，要善于发现幼儿喜欢的、感兴趣的事物和偶发事件中所隐含的教育价值，真正发挥游戏在幼儿园教育教学活动中的教育作用，探索主题活动与游戏的内在联系，找到游戏与主题活动的最佳结合点，达到游戏与幼儿园课程的整合，以促进每位幼儿在原有水平上的提高。