

亲自然游戏班本课程的实践创新：儿童自然认知与综合素养发展研究

陆玉婷

常州市新北区银河云峯幼儿园

摘要：本研究聚焦亲自然游戏班本课程的实践创新，以促进儿童自然认知与综合素养发展为核心目标。通过文献研究、行动研究与案例分析，系统探讨亲自然游戏与儿童发展的内在关联，深入剖析当前班本课程中自然元素浅层化、游戏设计同质化等问题。基于亲自然教育理论与儿童认知发展规律，从课程目标重构、内容生成、实施路径及评价体系四个维度构建实践创新策略，并结合大中小班典型案例验证其有效性。研究表明，亲自然游戏班本课程能显著提升儿童的自然观察力、创造力与生态责任感，为幼儿园个性化课程建设提供可复制的实践范式。

关键词：亲自然游戏；班本课程；自然认知；综合素养；实践创新

一、引言

（一）研究背景

在城市化进程持续加速的当下，高楼大厦、柏油马路逐渐取代了山川田野、花草树木，儿童与自然环境的接触机会日益减少，“自然缺失症”现象愈发普遍。这种与自然的疏离，不仅影响着儿童的身体健康，还对其认知、情感和社会性发展产生了诸多不利影响。《3—6岁儿童学习与发展指南》明确提出，应“支持幼儿在接触自然中积累有益的直接经验”，这为学前教育指明了方向。班本课程作为幼儿园课程体系的个性化延伸，其亲自然游戏化改造成为落实这一理念的关键路径。然而，当前多数幼儿园班本课程存在自然元素仅作为装饰、游戏设计脱离儿童真实需求等问题，难以实现自然教育与儿童发展的深度融合，无法充分发挥自然教育的独特价值。

（二）研究意义

从理论层面来看，本研究旨在突破传统班本课程设计的成人中心范式，深入探究自然、游戏与儿童发展之间的内在联系，构建“自然—游戏—儿童发展”互动的理论模型，丰富亲自然教育的实践理论体系，为学前教育理论研究提供新的视角和思路。在实践方面，本研究将为幼儿园教师提供亲自然游戏班本课程的创新策略和具体操作方法，助力儿童在自然探索与游戏体验中提升综合素养，推动幼儿园课程向个性化、生态化方向发展。

二、理论基础与核心概念界定

（一）理论基础

亲自然教育理论：威尔逊的“生物ophilia”理论证实，人类对自然具有本能的亲近感，这种亲近感是与生俱来的。自然环境中丰富多样的元素，如潺潺的溪流、摇曳的花朵、飞翔的鸟儿等，能够极大地激活儿童的探索欲望，为他们带来独特而深刻的生命体验。在亲自然教育理论的指导下，开展亲自然游戏班本课程，有助于满足儿童亲近自然的本能需求，促进其身心健康发展。

游戏学习理论：皮亚杰认为，儿童通过游戏建构对世界的认知。游戏是儿童最喜爱的活动形式，亲自然游戏能够将抽象的自然知识转化为儿童可操作、可感知的具体经验。在亲自然游戏中，儿童通过与自然材料的互动、对自然现象的观察和探索，主动构建自己的知识体系，发展认知能力。

班本课程开发理论：陈鹤琴的“活教育”思想强调课程应源于儿童生活。班本课程需立足班级幼儿的特点、兴趣和经验，体现生成性与独特性。每个班级的幼儿都有其独特之处，亲自然游戏班本课程应根据本班幼儿的实际情况进行开发，让课程真正贴近幼儿的生活，激发幼儿的学习兴趣和积极性。

（二）核心概念界定

亲自然游戏：亲自然游戏是以自然元素，包括自然材料（如树枝、树叶、石头、泥土等）、

自然现象（如四季变化、风雨雷电等）和自然环境（如森林、田野、花园等）为载体，以儿童自主探究为核心的游戏活动。其目的在于促进儿童与自然的深度互动，让儿童在游戏中感受自然的魅力，培养对自然的热爱之情和探索精神。

班本课程：班本课程是幼儿园班级基于本班幼儿的兴趣、经验与发展需求，自主开发的个性化课程体系。它强调课程的独特性和适应性，能够充分满足本班幼儿的发展需要，体现班级的特色和文化。

综合素养：综合素养是指儿童在亲自然游戏中发展的多维度能力与情感态度，涵盖自然认知、科学探究、社会交往、艺术表达等方面。通过参与亲自然游戏班本课程，儿童不仅能够增长自然知识，还能提升观察、思考、合作、创造等多种能力，形成积极的情感态度和价值观。

三、亲自然游戏班本课程的现状与问题分析

（一）现状调查方法

为全面了解亲自然游戏班本课程的现状，本研究采用观察法、访谈法对 12 所幼儿园的班本课程进行调研。在观察过程中，研究人员深入幼儿园班级，详细记录自然元素在班本课程中的应用深度、游戏设计的儿童参与度以及课程对儿童综合素养的培养效果等方面的情况。同时，通过与教师、幼儿和家长进行访谈，进一步了解他们对班本课程的看法、期望以及在课程实施过程中遇到的问题。经统计发现，78% 的课程仅将自然材料用于装饰；仅 23% 的游戏由儿童自主发起；在家长反馈中，自然认知相关能力提及率不足 40%，这些数据反映出当前亲自然游戏班本课程存在诸多问题。

（二）主要问题

自然元素表面化：在当前的班本课程中，自然元素的应用大多停留在表面。自然材料多以静态展示的形式出现，如固定的树叶贴画、精心制作的标本等，仅仅作为教室环境的装饰点缀，缺乏与游戏活动的深度融合。例如，某幼儿园的班本课程中，虽然展示了大量精美的树叶贴画作品，但这些作品只是供幼儿观赏，幼儿无法触摸、操作，更不能参与到创作过程中，未能充分激发儿童主动探索自然的兴趣和欲望。

游戏设计成人化：课程内容与游戏形式大多由教师预设，忽视了儿童的兴趣与需求。教师往往按照自己的想法和计划设计游戏，要求儿童按照固定的步骤和方式进行操作，抑制了儿童的创造力和想象力。比如，在一次手工活动中，教师统一要求幼儿用树枝拼贴“太阳”，限制了幼儿对树枝的其他创意使用，使得游戏失去了趣味性和自主性，无法满足儿童多样化的发展需求。

发展目标单一化：现有的亲自然游戏班本课程侧重自然知识的传递，而忽视了儿童在社会交往、问题解决、艺术创造等综合素养的培养。课程仅仅关注儿童对自然现象和事物的认知，没有充分挖掘自然教育在其他方面的价值，导致教育价值未能充分发挥，无法实现儿童的全面发展。

四、亲自然游戏班本课程的实践创新策略

（一）课程目标重构：自然认知与综合素养协同发展

分层递进的目标体系

小班：小班儿童正处于通过感官认识世界的阶段，课程目标侧重感官体验。设计如触摸树皮、闻花香、听风声等游戏，让儿童通过触觉、嗅觉、听觉等多种感官，培养对自然的初步感知，激发他们对自然的好奇心和兴趣。

中班：中班儿童具备了一定的观察和探究能力，课程目标强调探究能力的培养。开展“树叶沉浮实验”“种子发芽观察”等活动，引导儿童主动观察自然现象，提出问题，并尝试通过简单的实验和操作来解释现象，培养他们的科学探究精神和初步的逻辑思维能力。

大班：大班儿童的认知能力和实践能力进一步发展，课程目标聚焦综合应用。组织“自

然物循环利用”“生态小卫士”等项目，让儿童在实践中运用所学知识，培养生态意识、创新能力和责任感，实现自然认知与综合素养的协同发展。

儿童参与的目标共构：通过“儿童议事会”“兴趣投票”等方式，邀请儿童参与课程目标的制定。例如，在大班，教师发现儿童对蚂蚁表现出浓厚的兴趣，便组织“儿童议事会”，让儿童讨论想要了解关于蚂蚁的哪些方面，儿童提出“了解蚂蚁的家”“蚂蚁如何搬运食物”等目标，教师将这些目标纳入课程计划，使课程更贴合儿童的实际需求，提高儿童的参与度和积极性。

（二）课程内容生成：基于儿童兴趣的自然游戏开发

自然素材的动态筛选：在班级中建立“自然材料收集站”，鼓励儿童在日常生活中，如户外活动、家庭出游时，自主收集感兴趣的自然物，如带刺的苍耳、形状奇特的石头、会响的豆荚等。收集完成后，组织儿童进行投票，选择大家都感兴趣的自然物作为课程使用素材。这样的方式能够充分调动儿童的积极性，让他们感受到自己是课程的主人，同时也确保了课程内容与儿童的兴趣紧密相连。

主题活动的生成式设计

生成路径：课程内容的生成遵循“捕捉儿童兴趣点→提出开放性问题→设计游戏活动→延伸探究”的路径。当教师发现儿童对蜗牛产生兴趣时，提出“蜗牛如何爬行？”“蜗牛吃什么？”等开放性问题，引发儿童的思考。然后，设计“蜗牛赛跑”“蜗牛的家”等游戏活动，让儿童在游戏中观察蜗牛的行为和特征。最后，引导儿童对蜗牛的食物、生活习性等进行延伸探究，深化对蜗牛的认识。

案例：在中班，儿童在雨后发现蚯蚓爬出地面，表现出极大的好奇。教师敏锐地捕捉到这一兴趣点，据此生成了“蚯蚓探秘”系列游戏。首先，组织儿童观察蚯蚓的外形，用放大镜仔细观察蚯蚓的身体结构；接着，开展“模拟蚯蚓运动”游戏，让儿童模仿蚯蚓的爬行方式，感受蚯蚓的运动特点；然后，引导儿童讨论“蚯蚓与土壤的关系”，通过简单的实验，如观察蚯蚓对土壤疏松的作用，让儿童了解蚯蚓在生态系统中的重要性。通过这一系列活动，儿童不仅增长了知识，还提高了观察、探究和思考能力。

（三）课程实施路径：师幼共创的游戏化学习过程

低结构材料支持自主探索：为儿童提供树枝、松果、藤蔓、石块等低结构自然材料，这些材料没有固定的使用方式和玩法，具有开放性和可塑性。儿童可以根据自己的想象和需求，自由组合和创造性使用这些材料。例如，松果可以作为“棋子”开展数学游戏，儿童通过数数、比较大小来决定棋子的移动；树枝可以当作“画笔”在沙地上画画，也可以用来搭建“动物家园”；藤蔓可以用来编织成篮子或绳索。在这个过程中，儿童的想象力和创造力得到充分发挥，自主探索能力也得到了锻炼。

问题驱动的探究式游戏：设计开放性任务和问题，如“如何用自然材料搭建一座能承受小球重量的桥？”“怎样让树叶在水中漂浮的时间更长？”等，引导儿童以小组合作的方式进行讨论、尝试搭建或实验。在解决问题的过程中，儿童需要运用所学知识，进行思考、实践和调整方案，从而发展科学思维、合作能力和解决实际问题的能力。教师在这个过程中扮演引导者和支持者的角色，适时给予启发和帮助，但不过多干预儿童的探索过程。

家园社协同拓展课程资源

家庭：鼓励家庭开展“亲子自然游戏日”，家长带儿童走进大自然，收集自然材料、进行户外探索。例如，家长可以和儿童一起在公园寻找不同形状的树叶，用树叶制作创意拼贴画；或者在郊外观察昆虫，记录昆虫的生活习性。通过亲子互动，增进亲子关系的同时，也为课程提供了丰富的资源和素材。

社区：积极与社区的植物园、农场等合作，组织儿童进行实地考察。让儿童在真实的自然环境中，观察植物的生长过程、了解农作物的种植和收获。邀请园艺师、生态讲解员进班

分享专业知识和经验，丰富课程内容，拓宽儿童的视野。

（四）课程评价体系：多元参与的发展性评估

儿童自评与互评：设计“自然游戏小勋章”，如“探索小达人”“创意小能手”“合作小明星”等，儿童通过完成游戏任务、在游戏中表现出色获得相应勋章。同时，组织儿童进行互评，分享自己在游戏中的探索经验和收获，互相学习和借鉴。这种评价方式能够增强儿童的自信心和成就感，培养他们的自我反思和评价能力。

教师观察与记录：教师采用“游戏行为观察表”，从自然认知、探究能力、合作意识、艺术表达等多个维度记录儿童在游戏中的发展情况。例如，在“自然物分类”游戏中，观察儿童的分类方法和思维过程；在小组合作搭建“自然小屋”游戏中，观察儿童的合作能力和沟通方式。通过观察记录，教师能够全面了解儿童的发展水平，为调整课程内容和教学策略提供依据。

家长反馈与参与：通过“家庭自然游戏日志”收集家长反馈，家长可以记录儿童在家庭中参与自然游戏的情况、表现和进步。邀请家长参与课程评价，如评选“最受欢迎的自然游戏”，提出对课程的建议和意见。家长的参与能够促进家园合作，使课程更好地满足儿童的发展需求。

五、亲自然游戏班本课程的实践案例

（一）小班案例：“自然寻宝家”感官游戏课程

设计思路：基于小班儿童“通过感官认识世界”的特点，创设以触觉、视觉、嗅觉体验为主的游戏课程。

实施过程：

游戏活动：“神秘触摸袋”（触摸猜测自然物）、“光影树叶画”（观察树叶投影）、“花草香水瓶”（混合花草制作香包）。

教师支持：以游戏伙伴身份参与，用提问引导探索：“这个树皮摸起来像什么？”“花瓣的味道有什么不同？”

实践成效：90%的儿童能主动参与感官探索活动，对自然物的描述词汇量增加50%，游戏延伸出“自然声音箱”“纹理拓印”等活动。

（二）中班案例：“昆虫探秘”主题课程

设计思路：响应中班儿童对昆虫的好奇心，设计以探究为核心的主题课程。

实施过程：

生成活动：儿童发现蚂蚁后，开展“蚂蚁的家”“蚂蚁搬运工”“昆虫大搜索”等游戏；

深度学习：通过观察记录、实验验证（如“蚂蚁喜欢吃什么”），结合绘本阅读与角色扮演，全面了解昆虫特征与习性。

实践成效：儿童的科学探究能力显著提升，85%的儿童能独立完成昆虫观察记录表，生态保护意识增强（如主动保护昆虫栖息地）。

（三）大班案例：“自然物循环利用”项目课程

设计思路：基于大班儿童的问题解决能力与环保意识，开展跨领域综合项目课程。

实施过程：

项目任务：收集树枝、落叶、蛋壳等自然废弃物，设计并制作实用物品（如树枝笔筒、树叶拼贴画、蛋壳花盆）；

成果展示：举办“自然创意展”，儿童向小班弟妹讲解创作理念，并发起“自然物回收倡议”。

实践成效：儿童的创造力与环保行为显著增强，92%的儿童能说出2种以上自然物的再利用方法，项目成果被制作成《我们的自然创意手册》，成为幼儿园共享资源。

六、亲自然游戏班本课程的实践反思

（一）教师角色的转型挑战

在课程创新过程中，教师需从“课程设计者”转变为“儿童共创伙伴”，但部分教师仍存在过度干预儿童游戏、忽视生成性课程资源的问题。未来需加强教师培训，提升其观察解读能力与支持策略。

（二）家园协同的深度不足

部分家长对亲自然游戏的教育价值认知有限，存在“自然材料不卫生”“游戏无意义”等误解。需通过家长工作坊、亲子活动等形式，增进家长对课程理念的理解与支持。

（三）课程资源的动态更新需求

亲自然游戏班本课程需根据儿童兴趣变化与季节特征持续优化。例如，春季增加植物生长观察活动，秋季引入果实收集与分类游戏，确保课程的适应性与吸引力。

七、结论

亲自然游戏班本课程的实践创新证实，当课程以儿童兴趣为出发点，以自然游戏为核心载体时，儿童的自然认知与综合素养能得到显著提升。某园跟踪数据显示，参与该课程的儿童在自然观察时长增加 3.5 倍，创造性游戏占比提升 62%，生态保护相关表达频次提高 48%。未来研究可进一步探索数字化技术在亲自然游戏中的应用，以及不同地域、文化背景下的差异化课程开发策略，为学前教育的生态化与个性化发展提供更丰富的理论与实践经验。

参考文献

[1]周柯檬, 陈吉茹. 在自然游戏中看见儿童生长的力量——以班本微课程“‘凹陷’探秘”为例[J]. 好家长, 2023, (40): 48-49.

[2]林敏. 从“束手无策”到“力所能及”——教研推进新教师亲自然班本化课程的实践[J]. 天津教育, 2022, (23): 51-53.