

游戏化教学对幼儿学习兴趣培养的实践研究

徐家萍

东方红幼儿园

DOI:10.32629/eces.v7i4.18054

[摘要] 本研究聚焦游戏化教学在幼儿学习兴趣培养中的实践价值,结合幼儿认知发展规律与教育心理学理论,通过分析游戏化教学的核心特征、实施路径及实际教学案例,探究其对幼儿学习兴趣激发、持续与深化的作用机制。研究发现,适宜的游戏化教学能通过创设沉浸式情境、提供自主探索空间、构建积极互动关系,有效提升幼儿的学习主动性与参与度;同时也指出当前实践中存在的游戏设计浅层化、目标与游戏脱节等问题,并提出优化策略。研究为幼儿园教师开展游戏化教学、培养幼儿学习兴趣提供实践参考,助力幼儿核心素养的早期培育。

[关键词] 游戏化教学; 幼儿教育; 学习兴趣; 实践策略

中图分类号: G40 文献标识码: A

Practical Research on the Cultivation of Children's Learning Interest through Gamified Teaching

Jiaping Xu

Dongfanghong Kindergarten

[Abstract] This study focuses on the practical value of gamified teaching in cultivating children's learning interest. By integrating the laws of children's cognitive development and theories of educational psychology, and analyzing the core characteristics, implementation paths, and actual teaching cases of gamified teaching, it explores the mechanism of its effect on stimulating, sustaining, and deepening children's learning interest. Research has found that appropriate gamified teaching can effectively enhance children's learning initiative and participation by creating immersive situations, providing space for independent exploration, and building positive interactive relationships. At the same time, it also points out the problems existing in the current practice such as the shallowness of game design and the disconnection between the goal and the game, and proposes optimization strategies. This research provides practical references for kindergarten teachers to carry out gamified teaching and cultivate children's interest in learning, and helps to foster children's core literacy at an early stage.

[Key words] Gamified teaching Early childhood education Learning interest; Practical strategy

引言

幼儿阶段是学习兴趣萌芽与发展的关键期,这一时期的兴趣倾向不仅影响当下的学习状态,更会对后续的学习习惯与认知发展产生长远影响。然而,传统幼儿教育中存在的“填鸭式”知识灌输、活动形式单一等问题,容易导致幼儿产生学习抵触情绪,难以激发其内在的学习动力^[1]。游戏作为幼儿最自然、最喜爱的活动方式,与幼儿的身心发展需求高度契合。在游戏中,幼儿能通过自主探索、互动协作获得知识经验,同时体验快乐与成就感。由此,游戏化教学逐渐成为幼儿教育改革的重要方向。但游戏化教学如何在实践中科学设计、有效实施,真正培养幼儿学习兴趣,还需要进一步深入研究。本文立足于幼儿教育实践,结合相关理论,从游戏化教学的实施逻辑、实践路径及优化方向进行探

讨,为提升幼儿学习兴趣、促进幼儿全面发展提供可行思路^[2]。

1 游戏化教学培养幼儿学习兴趣的理论依据

1.1 皮亚杰认知发展理论: 游戏适合幼儿认知水平

皮亚杰把幼儿期(2-7岁)界定为“前运算阶段”,该阶段幼儿的认知特点是:以具体形象思维为主,对抽象的概念难以理解,注意力持续时间短,易被生动、有趣的东西所吸引。游戏化教学将抽象的知识目标转化为具体的游戏情境,如用“超市购物”游戏理解数字与数量关系、用“植物生长”角色扮演感知生命过程,就恰恰符合幼儿的认知发展水平。幼儿在游戏中不需要接受知识,而是通过亲身体验、动手操作来建构知识体系,这种“做中学”的方式能够有效地降低认知难度,使幼儿在轻松的气氛中产生探索欲望,从而激发学习兴趣^[3]。

1.2 维果茨基“最近发展区”理论: 游戏促进幼儿能力发展

维果茨基提出的“最近发展区”理论认为, 幼儿的发展存在着“现有水平”和“最近发展区”之间的矛盾。潜在水平之间的差距, 而适宜的教育活动应落在“最近发展区”内, 通过引导帮助幼儿实现能力进阶。游戏化教学正是通过设计具有层次性的游戏任务, 为幼儿搭建“脚手架”: 例如在语言领域的“故事续编”游戏中, 教师先提供简单的故事开头与角色, 鼓励幼儿根据已有经验续编情节, 再逐步增加难度, 引导幼儿加入对话、情感表达等元素。这种循序渐进的游戏设计, 既能让幼儿在完成任务时获得成就感, 又能激发其挑战更高难度任务的欲望, 而成就感的积累正是学习兴趣持续深化的重要动力。

1.3 积极心理学: 游戏唤醒幼儿内在动机

积极心理学强调对个体积极情绪、内在动机的关注, 认为内在动机是推动个体持续学习的核心力量。幼儿的学习动机多为“附属动机”或“外部动机”, 如为获得教师表扬、家长奖励而学习, 而游戏化教学能将这种外部动机转化为内在动机——游戏本身具有“趣味性”“自主性”“挑战性”三大核心特征, 能让幼儿在参与过程中体验到快乐、掌控感与归属感。例如在“积木搭建”游戏中, 幼儿可自主选择搭建主题、尝试不同搭建方法, 当作品完成时获得的自我满足感, 会让其主动想要探索更多搭建技巧, 这种由内在需求驱动的探索行为, 正是学习兴趣的本质体现。

2 游戏化教学培养幼儿学习兴趣的实践路径

2.1 创设“情境化”游戏环境, 激发兴趣萌芽

幼儿的学习兴趣往往源于对环境的感知, 适宜的游戏环境能让幼儿快速进入学习状态, 产生探索欲望。在实践中, 教师需结合教学目标, 创设具有“代入感”的情境化游戏环境, 让环境成为“隐性教师”。幼儿进入教室后, 会自然被丰富的色彩环境吸引, 此时教师引导幼儿玩“找颜色朋友”游戏、“颜色变变变”游戏, 幼儿会主动参与其中, 在与环境的互动中萌发对颜色认知的兴趣。情境化游戏环境的创设需避免“形式化”——环境应服务于教学目标, 而非单纯追求视觉效果。例如在数学领域“分类”教学中, 如果把教室布置成“动物园”, 又没有分类的相关材料, 是不能使幼儿对“分类”产生兴趣的; 如果在“动物园”的情境中, 设定“给动物分家”的任务, 并给幼儿提供可操作的卡片与分类工具, 那么幼儿的兴趣就会更加集中到“分类”这一主要目标上来, 真正做到“环境引起兴趣, 兴趣导向学习”。

2.2 设计“探究式”游戏任务, 加深兴趣发展

幼儿的学习兴趣具有“易转移”的特点, 游戏任务如无深度和挑战性, 幼儿的兴趣会很快地消失。因此, 教师要设计“探究式”游戏任务, 引导幼儿在解决问题过程中不断探索, 把兴趣由“表层好奇”转化为“深层次探究”。以健康领域“保护牙齿”教学为例, 教师可设计“牙齿小卫士”系列游戏任务: 第一阶段任务: “认识牙齿”, 通过观察牙齿模型、阅读绘本, 了解牙齿的种类与功能; 第二阶段任务: “发现问题”, 用放大镜观察同伴的牙齿, 找出“牙齿变黑”“有小洞”等问题, 并讨论原因; 第三

阶段任务: “解决问题”, 分组设计“护牙方案”, 如制作护牙海报、编写护牙儿歌, 并在班级内分享, 在这一系列任务中, 幼儿并不被动地接受“护牙知识”。而是在“观察—发现—解决”的探究过程中主动思考“为什么要保护牙齿”“如何保护牙齿”。当幼儿通过自己的努力找到问题答案、完成任务时, 就会产生强烈的成就感, 这种成就感会使幼儿对“牙齿保护”相关知识产生持续的兴趣, 甚至课后主动向家长讲述如何护牙, 实现学习兴趣的深化与迁移。

2.3 构建“互动式”游戏关系, 强化兴趣延续

幼儿的学习兴趣, 除受游戏内容的影响外, 与游戏中的人际关系也有着密切的关系——积极的师幼互动、幼幼互动能使幼儿在在游戏中感到尊重与支持, 从而更愿意参与学习活动。游戏化教学要求教师变“主导者”为“参与者”“引导者”, 与幼儿建立平等的游戏关系; 鼓励幼儿之间展开协作式互动, 使兴趣在互动中得以传递与强化。例如在语言领域“故事表演”游戏中, 教师可先扮演“角色伙伴”参与游戏——幼儿扮演“小兔子”, 教师扮演“兔妈妈”, 与幼儿对话互动。在一次“三只小猪”的故事表演中, 有幼儿提出“小猪可以用电话求助”, 其他幼儿纷纷响应, 大家共同讨论“电话里要说什么”“谁来接电话”, 甚至自己制作“电话”道具。在这一过程中, 幼儿间的互动, 不但丰富了游戏内容, 而且使每个幼儿都感受到自己的想法得到了重视, 这种积极的互动体验会使幼儿更愿意参与后续的故事表演游戏, 甚至会主动提出“下次表演新的故事”, 实现学习兴趣的延续。

3 游戏化教学培养幼儿学习兴趣的实践问题与优化策略

3.1 现存实践问题

3.1.1 游戏设计“浅层化”, 难以激起深度兴趣

部分教师对“游戏化教学”的理解存在偏差, 将“游戏化”等同于“玩游戏”, 仅注重游戏的“趣味性”, 忽视教学目标与游戏内容的融合。再如数学“10以内加减运算”教学中, 教师设计了“掷骰子算数”游戏, 让幼儿掷出2个骰子, 计算点数之和, 但只是“机械计算”而已, 并未使幼儿明白加减法的实际意义, 例如“3+2表示3个苹果加2个苹果”等。这种浅层化的游戏设计, 能使幼儿进行短暂的游戏, 但是不能让幼儿深刻领悟, 不能使幼儿对数学学习产生深度兴趣, 游戏结束之后幼儿依然会对抽象的加减法感到困惑。

3.1.2 教师引导“过度化”, 压抑幼儿自主兴趣。

在游戏化教学中, 部分教师出于“儿童做不了”“教学的目标得不到完成”的担心, 过分干预幼儿的游戏过程, 剥夺幼儿的自主探索权。又如在“积木搭”游戏中, 教师为了让幼儿搭出“标准的房子”, 直接示范搭建步骤, 并且要求幼儿“跟着老师做”, 如果幼儿搭的“房子”不同于教师的示范, 则要“重新搭”。这样一种“指令式”的导引, 使游戏成为“被动模仿”, 幼儿无法自主想法, 体验不到游戏的乐趣, 久而久之会失去搭建游戏的兴趣, 甚至会产生“害怕犯错”的心理, 影响后续学习的主动性。

3.1.3 评价方式“单一化”, 忽视兴趣发展过程

对当前幼儿游戏化教学的评价多聚焦于“结果”如“幼儿是否完成游戏任务”“是否掌握知识”而忽视对幼儿“兴趣发展过程”的评价如幼儿在游戏中是否主动参与、是否提出问题、是否尝试解决问题等。再如在“科学小实验”游戏中, 教师只看到幼儿是否能完成“水的浮力”实验, 却没看到部分幼儿在实验失败后主动调整材料, 如将橡皮泥捏成船形代替块状, 反复尝试的过程。这种评价方式单一化, 不能充分反映游戏化教学对幼儿学习兴趣的培养效果, 也很难使教师及时发现教学中的问题, 影响后期教学优化。

3.2 优化策略

3.2.1 聚焦“目标—游戏”融合, 设计深度游戏活动

教师在设计游戏化教学活动时, 需先明确教学目标, 再围绕目标设计游戏内容, 确保游戏为教学目标服务。例如在语言领域“词汇积累”教学中, 目标是“让幼儿掌握‘柔软’‘坚硬’等形容词, 并能正确运用”, 教师可设计“触觉寻宝”游戏: 在箱子中放入毛绒玩具、积木、海绵、石头等物品, 让幼儿蒙眼触摸, 并用词语描述感受, 再引导幼儿在生活中寻找“柔软”、“坚硬”的物品, 并用“我找到的XX是柔软的”句式表达。这种游戏设计既有趣味性, 又能让幼儿在体验中理解词汇含义、学会运用, 实现“兴趣”与“目标”的统一。

3.2.2 践行“以幼为本”理念, 给予幼儿自主探索空间

教师需尊重幼儿的主体性, 在游戏化教学中适当“放手”, 给予幼儿自主选择、自主探索的空间。例如在“美工创作”游戏中, 教师可提供多种材料, 并提出开放性主题, 让幼儿自主选择材料、设计创作内容, 教师仅在幼儿需要帮助时提供支持。即使幼儿的作品与“春天的花园”主题看似不符, 教师也应先肯定其想法, 再引导幼儿思考“小虫子在春天的花园里会做什么呢?”, 保护幼儿的自主兴趣与创造力。

3.2.3 构建“过程性”评价体系, 关注兴趣发展细节

教师需建立“过程性”评价体系, 将评价重点放在幼儿的游戏参与过程中, 通过观察、记录、对话等方式, 捕捉幼儿兴趣发

展的细节。例如设计“游戏兴趣观察记录表”, 从“主动参与度”、“探索行为”、“情绪状态”三个维度进行记录。在“积木搭建”游戏中, 若发现某幼儿从“被动参与”变为“主动提议搭建主题”, 且在搭建过程中反复调整结构, 说明其学习兴趣在提升; 若发现某幼儿逐渐脱离游戏、注意力分散, 教师可通过对话了解原因, 并及时调整游戏设计。这种过程性评价能帮助教师精准把握幼儿兴趣发展动态, 为后续教学优化提供依据。

4 结论

游戏化教学是契合幼儿身心发展需要的教学方式, 它对幼儿学习兴趣的培育具有不可替代的价值——它适配幼儿认知水平、促进能力提高、唤醒内在动机, 为幼儿学习兴趣的萌芽、发展与延续提供有效途径。教师在实践中需要在理论的指导下, 通过创设情境化游戏环境, 设计探究式游戏任务, 构建互动式游戏关系, 让幼儿在游戏中获得学习的快乐; 正视目前游戏设计浅层化、教师引导过度化、评价方式单一化等问题, 通过优化游戏设计、尊重幼儿主体性、构建过程性评价体系, 提高游戏化教学的实效性。幼儿学习兴趣的培养是一个长期、动态的过程, 游戏化教学并不是“万能钥匙”, 但它给幼儿教育带来了一种“以兴趣为导向”的新思路。今后, 幼儿教师还必须结合自己的教学实践, 不断探索游戏化教学的新形式, 让游戏真正成为幼儿学习的“伙伴”, 让幼儿在兴趣的驱动下主动探索, 快乐成长, 从而为幼儿终身学习打下良好的基础。

[参考文献]

[1]宋鸽. 如何利用游戏活动提高幼儿语言表达能力[J]. 吉林省教育学院学报, 2025, 41(06): 85-89.

[2]颜萍. 基于STEM教育理念开展幼儿园小班游戏教学实践探索[J]. 甘肃教育研究, 2024, (11): 90-92.

[3]曹志超. 户外自主游戏中幼儿深度学习的价值与支持策略[J]. 教育观察, 2024, 13(18): 76-79.

作者简介:

徐家萍(1990--), 女, 汉族, 湖北省孝感市人, 本科, 一级, 工作领域: 教学副园长。