

自主游戏与项目活动深度融合的实践路径研究

靳璐

库尔勒市第七幼儿园

DOI:10.32629/eces.v8i2.20909

[摘要] 自主游戏与项目活动是幼儿园课程实施的两大核心形式,当前实践中二者普遍存在割裂脱节、各行其是的问题。本研究以建构主义学习理论、杜威经验连续性原则及维果茨基最近发展区理论为支撑,采用行动研究法开展实践探究。研究凝练出二者深度融合的核心逻辑,构建“观察识别—价值判断—交互推进—回顾延伸”闭环机制,形成以游戏观察生发项目、以项目探究深化游戏,配套循环活动模式、教师角色转型及环境时空重构的完整实践路径。实现自主游戏与项目活动从平行并行到共生赋能的转型,为幼儿园游戏课程一体化改革提供可落地的实践参考。

[关键词] 自主游戏; 项目活动; 深度融合; 实践路径; 双向赋能

中图分类号: G898 文献标识码: A

Research on the Practical Pathway for Deep Integration of Autonomous Play and Project-Based Activities

Lu Jin

Seventh Kindergarten of Korla City

[Abstract] Autonomous play and project-based activities are the two core components of kindergarten curriculum implementation. Currently, there is a widespread disconnect between them, with each operating independently. This study, grounded in constructivist learning theory, Dewey's principle of experiential continuity, and Vygotsky's zone of proximal development theory, employs action research methodology for practical exploration. The study identifies the core logic for their deep integration, establishing a closed-loop mechanism of "observation and identification—value judgment—interactive advancement—review and extension." This yields a comprehensive practical pathway that involves deriving projects from play observation, deepening play through project inquiry, complemented by cyclical activity models, teacher role transformation, and environmental and spatial restructuring. The approach facilitates the transition of autonomous play and project-based activities from parallel implementation to symbiotic empowerment, providing actionable references for the integrated reform of kindergarten play-based curricula.

[Key words] Autonomous play; Project-based activities; Deep integration; Practical pathways; Bidirectional empowerment

1 绪论

1.1 研究背景

我国学前教育改革不断深化,“以游戏为基本活动”成为幼儿园课程建设的根本遵循。《幼儿园教育指导纲要(试行)》明确要求尊重幼儿发展规律与学习特点,坚守游戏的核心地位。但一线实践中,自主游戏与项目活动呈现明显“两张皮”现象:自主游戏沦为单纯自由活动,教师多被动旁观;项目活动则预设性过强,教师主导过度。二者在目标设定、内容开展、组织形式上相互割裂,破坏了幼儿园课程的整体性与幼儿学习经验的连续性。项目活动以幼儿兴趣为原点、以持续探究为载体,是推动幼儿深度学习的有效路径。如何打破壁垒,实现自主游戏与项目活动有

机共生、双向生成、相互赋能,已成为当前幼儿园课程改革亟需破解的现实难题。

1.2 研究目的与意义

理论意义:丰富游戏课程化、课程游戏化的理论内涵,厘清自主游戏与项目活动深度融合的内在逻辑与价值关联,为幼儿园课程整合体系构建提供理论支撑。

实践意义:搭建可操作、可复制的二者融合实践路径与教师支持策略,帮助一线教师破除认知与实践困境,实现从被动执行课程到主动创生课程的专业转型,助力幼儿在自由探索与深度探究中实现全方位成长。

1.3 核心概念界定

自主游戏: 幼儿基于内在兴趣与需求, 在自由、自主、自发状态下自主选择游戏主题、材料、同伴及玩法, 无外部强制目标的沉浸式活动, 核心特质为自由性、过程性与内在动机驱动。

项目活动: 幼儿在教师适度支持下, 围绕真实问题与兴趣主题, 以小组合作的方式开展持续性深度探究活动, 具备问题驱动、过程深入、多元表征、成果生成的特征。

深度融合: 突破形式叠加与单向融入的浅层模式, 实现二者在教育理念、目标体系、活动内容、实施过程、资源环境等维度的有机统一, 达成“游戏中生发项目, 项目中深化游戏”的双向共生格局。

1.4 研究思路与方法

本研究以行动研究法为核心, 结合文献研究法、观察法与案例分析法开展研究。选取幼儿园中班作为实践载体, 开展一学期沉浸式行动研究, 遵循“计划—行动—观察—反思”循环迭代逻辑, 依托学习故事、游戏观察记录、项目轨迹图等工具, 系统梳理、优化自主游戏与项目活动的融合路径与实施策略。

2 文献综述与理论基础

2.1 国内外研究现状

自主游戏研究历经价值认可、游戏中学习探究、教师专业观察与支持策略研究三个阶段, 高宽课程“计划—工作—回顾”模式为游戏深度学习提供了成熟范式。项目活动以瑞吉欧方案教学为代表, 确立了儿童主动学习者的核心地位, 国内学界围绕项目活动本土化落地开展了大量实践探索。现有研究仍存在明显短板: 多聚焦“游戏生成项目”或“项目融入游戏”的单向路径, 缺乏对二者深度融合机制、完整实践体系的系统研究, 尤其对融合过程中教师角色转型、时空环境重构、双向赋能逻辑等关键要素的探究较为薄弱。

2.2 理论基础

建构主义学习理论: 知识并非被动灌输, 而是幼儿在与环境、同伴的互动中主动建构生成。自主游戏与项目活动均坚守幼儿主体性, 为二者融合奠定认识论根基。

维果茨基最近发展区理论: 幼儿在游戏表现往往超越现有发展水平, 教师需发挥支架作用, 在游戏自由探索与项目深度探究中精准介入、适度支持, 助推幼儿潜能发展。

3 自主游戏与项目活动融合的现实审视

3.1 现状调查与问题分析

通过对园内10个班级实地观察及教师深度访谈, 梳理出当前二者融合存在四大突出问题: 一是认知偏差: 部分教师固化认知, 将项目活动等同于集体教学, 与自主游戏割裂看待; 或片面弱化项目引导价值, 将其等同于自由玩耍, 缺乏专业支持。二是时间割裂: 一日活动采用线性时间划分, 游戏时间与项目探究时间相互独立, 幼儿无法实现经验自然衔接与迁移。三是空间分化: 活动区域功能固化, 游戏区与项目探究区边界清晰、材料互不流通, 限制幼儿跨区域探索与经验深化。四是角色困惑: 教师角色定位两极化, 自主游戏中过度放任、消极旁观, 项目活动中过度主导、指令过多, 难以把握融合情境下的介入时机与支持尺度。

3.2 融合的可行性与价值分析

自主游戏与项目活动在逻辑高度契合, 均以幼儿为主体、以过程性学习为核心、以生成性发展为目标, 具备天然融合基础。同时二者功能互补: 自主游戏为项目活动提供兴趣源头、探究动机与问题契机; 项目活动为自主游戏赋予认知深度、意义延伸与经验升华。深度融合既能保留自主游戏的自由天性与探索精神, 又能融入项目活动的探究思维与深度学习特质, 实现自由与秩序、玩乐与探究的平衡, 助力幼儿学习品质、探究能力与社会性协同发展。

4 自主游戏与项目活动深度融合的实践路径

4.1 起点: 以游戏观察为项目生发的触发器

深度融合坚持生成优先于预设, 核心是依托专业游戏观察, 捕捉幼儿兴趣热点、重复行为、探究冲突, 精准识别项目生发契机。教师采用“扫描—聚焦—追踪”三步观察法, 整体巡视班级游戏状态, 聚焦小组或个体专注行为、争议问题, 持续追踪行为发展轨迹。如中班建构区幼儿反复搭建城堡频繁倒塌, 教师捕捉到结构平衡与搭建逻辑的探究内核, 通过集体分享引发集体探讨, 自然生发出“如何搭得更稳”的项目主题。

4.2 推进: 以项目探究为游戏深化的脚手架

项目生成后, 以项目探究为核心框架, 为自主游戏提质深化搭建专业支架。将项目核心问题转化为游戏挑战任务, 以任务驱动幼儿在游戏中试错探索; 整合项目实地参访、资料查阅、经验分享等资源, 丰富游戏情节、角色与材料供给; 全程坚守游戏精神, 尊重幼儿重复探索、自由想象、自主表征的权利, 不固化探究与游戏形式。如“超市”项目中, 幼儿通过实地调研掌握超市布局、运营规则后, 自发拓展角色游戏内容, 从简单买卖逐步延伸出收银结算、促销活动、纠纷处理等情节, 项目经验在游戏中落地内化, 游戏层次随项目探究持续升级。

4.3 交织: 构建“计划—游戏/探究—回顾—延伸”循环模式

借鉴高宽课程理念, 结合项目探究逻辑, 建立适配园所实际的循环实施模式。计划环节幼儿自主梳理游戏设想与探究任务, 教师适度提问细化思路; 游戏/探究采用大板块连续时段, 打破活动形式界限, 游戏可生成探究问题, 探究可转化为游戏表征, 教师以观察记录为主、隐性支持为辅; 回顾环节通过作品展示、过程讲述、问题研讨, 梳理个体经验、凝聚集体共识; 延伸环节吸纳回顾中的新想法、新疑问, 纳入后续活动计划, 形成经验发展闭环。

4.4 支持: 融合视域下的教师角色与策略

融合背景下教师需灵活切换多重专业角色: 做敏锐观察者, 运用学习故事聚焦幼儿优势与潜能, 捕捉融合关键瞬间; 做专业鹰架者, 摒弃直接说教, 通过提问启发、材料供给、经验链接等隐性方式提供支架支持; 做系统档案记录者, 依托项目轨迹图、幼儿作品、影像资料等, 留存融合过程, 既用于发展评估, 也为幼儿经验回顾、教师实践反思提供依据。

4.5 保障: 融合视域下的环境与时间创设

空间上打破区域固化边界,设置可变开放空间,材料摒弃功能标签,按材质属性归类摆放,支持幼儿跨区域自由取用,打通游戏与探究的物质壁垒;材料上优选低结构、高开放度材料,兼顾建构游戏、角色游戏与项目模型制作、探究实验多元需求;时间上整合碎片化时段,设置大板块连续活动时间,保障幼儿充足时间深度探索、自由切换游戏与探究活动形态。

5 深度融合实践的案例研究

5.1 案例背景

以本园中班30名幼儿为研究对象,配设两名专任教师与一名保育教师,以“城堡搭建”为主题,开展一学期自主游戏与项目活动融合实践追踪研究。

5.2 案例过程:从游戏生发项目、项目反哺游戏

第一阶段为游戏契机捕捉。建构区多名幼儿持续多日搭建城堡,频繁出现倒塌问题,但幼儿始终坚持反复尝试,展现强烈探究意愿与坚持品质,教师识别出蕴含结构稳定性探究价值的项目萌芽。

第二阶段为项目生发推进。借助班级回顾分享环节,引导幼儿围绕“城堡为何倒塌、怎样搭建更稳固”开展猜想讨论,正式启动项目活动。幼儿分组从底面积对比、搭建结构尝试、绘本资料搜集等维度开展自主探究,教师全程提供材料、资源与经验链接支持。

第三阶段为游戏深化表征。项目探究积累的结构认知、搭建经验,推动建构游戏提质升级。幼儿从单个城堡搭建进阶到合作建构城堡社区,增设桥梁、城墙、护城河等场景,衍生国王、骑士等角色情节,游戏成为项目经验验证、实践与创意表达的载体。

第四阶段为经验回顾延伸。幼儿以绘画、建构、故事讲述等多元方式复盘探究历程,将底部加宽、结构对称等搭建经验内化于心,并长期应用于后续各类建构游戏中,实现经验可持续发展。

5.3 案例分析

本案例完整呈现二者双向赋能的融合逻辑:自主游戏的自发行触发项目生成,项目探究为游戏提供认知支撑与经验框架,游戏又成为项目经验内化、实践创新的场域;融合过程中,幼儿不仅掌握结构搭建的认知知识,更在坚持性、合作协商、问题解决等核心学习品质上获得长效发展。

6 融合实践的效果与反思

6.1 幼儿发展效果

经过一学期实践,幼儿成长成效显著:学习品质全面提升,活动专注时长增加,自主探索、直面挑战的主动性与坚持性明显增强;问题解决能力稳步发展,逐步摆脱依赖教师求助,学会自主尝试、同伴协商、合作攻关;社会交往深度深化,从平行游戏走向协同合作,能够自主协商角色、分工配合、理性化解游戏矛盾。

6.2 教师专业成长

教师教育理念与角色认知实现重塑,从活动管理者、知识传

授者转型为幼儿观察者、学习支持者、课程创生者;游戏观察、行为解读、契机识别能力大幅提升,能够精准把握融合情境中介入尺度,灵活运用多元支持策略,课程开发与实践反思的专业素养持续进阶。

6.3 反思与改进

实践中仍存在待完善之处:部分教师专业把控能力不足,在融合活动中易出现过度介入或放任不管的两极化问题;融合效果评价体系尚未健全,缺乏系统化、可量化的评估工具与标准;家园协同力度不足,部分家长对游戏的教育价值认知片面,制约融合实践长效推进。

7 研究结论与展望

7.1 主要结论

第一,自主游戏与项目活动深度融合的核心本质是课程与游戏双向赋能,并非形式叠加,而是教育理念、实施过程、发展目标的深度贯通与互生共促。

第二,深度融合的核心运行机制为观察识别—价值判断—交互推进—回顾延伸闭环循环,教师角色动态适配、精准支持是融合落地的关键。

第三,时间、空间、材料、教师四位一体的课程生态重构,是二者深度融合落地生根的基础保障,打破传统分割式管理模式,方能构建一体化课程实施体系。

7.2 研究局限

本研究周期有限,难以追踪融合模式对幼儿发展的长期影响;研究样本仅局限于单一班级、一所幼儿园,研究结论普适性有待拓宽;同时尚未开发成熟的评价工具,融合效果多以定性观察为主,缺乏量化数据支撑。

7.3 后续研究展望

后续可拓展不同办园体制、不同规模幼儿园的对比研究,探索差异化融合实施模式;构建融合视域下教师分层培养与专业发展支持体系;研发标准化评价工具与指标体系,推动自主游戏与项目活动深度融合实践走向科学化、系统化、常态化。

[参考文献]

- [1]教育部.幼儿园教育指导纲要(试行)[S].2001.
- [2]华爱华.幼儿游戏理论[M].上海教育出版社,2015.
- [3]虞永平.幼儿园课程游戏化的实践路径[J].学前教育研究,2018(5):310.
- [4]李季湄,冯晓霞.《3-6岁儿童学习与发展指南》解读[M].人民教育出版社,2013.
- [5]卡洛琳·爱德华兹等.儿童的一百种语言[M].南京师范大学出版社,2014.
- [6]高宽课程研究组.高宽课程的理论与实践[M].教育科学出版社,2017.

作者简介:

靳璐(1979—),女,汉族,重庆人,中共党员,本科,副教授,党支部书记,研究方向是幼儿园园本课程建设,环境创设,自主游戏,现就职于库尔勒市第七幼儿园。