

幼儿数活动游戏化的有效性策略探究

周嫣麟

上海市闵行区景谷第二幼儿园

DOI:10.12238/eces.v3i3.4481

[摘要] 数学是一门既抽象又逻辑性较强的学科,是幼儿发展过程中必须要掌握的技能,但如果没有合适的教学方法,数概念的掌握对于学龄前儿童来说又是极其困难的。而游戏是幼儿最感兴趣的活动形式,陈鹤琴先生曾提出以“做”为中心,也就是“做中教,做中学,做中求进步”的教学运用,即“教学游戏化”。因此,如果能将游戏和数活动有机结合,可以激发幼儿对数活动的兴趣,提高教学有效性。

[关键词] 数活动; 游戏; 有效性; 评价

中图分类号: G898 **文献标识码:** A

Research on the Effectiveness Strategy of Children's Numerical Activities Gamification

Yanlin Zhou

Shanghai Minhang Jinggu No.2 Kindergarten

[Abstract] Mathematics is an abstract and logical subject. It is a skill that children must master in the process of development. However, without appropriate teaching methods, it is extremely difficult for preschool children to master the concept of number. The game is an activity form that children are most interested in. Mr. Chen Heqin once proposed to take "doing" as the center, that is, the teaching application of "teaching while doing, learning by doing and seeking progress while doing", that is, "teaching gamification". Therefore, if we can organically combine games and numerical activities, we can stimulate children's interest in numerical activities and improve the effectiveness of teaching.

[Key words] numerical activities; game; effectiveness; evaluation

游戏是幼儿最基本的活动方式,也是幼儿学习的基本方式。游戏的愉悦性、自主性决定了它是幼儿最为喜欢的活动。数学活动是一种生活环境的体现,具有显著的生活特征。同时,“数”对幼儿来说是一种高度抽象化的概念。幼儿园数学活动游戏化,能让幼儿轻松快乐地学习数学。但在教学实践中,如何将游戏与数学教育内容相结合,以游戏为支架,通过游戏活动帮助幼儿理解掌握相应的数经验,却是让很多教师困惑的地方。我认为,幼儿园数学活动的游戏化,就是将游戏融入幼儿数领域的教学,让幼儿在游戏的过程中不断积累与数学相关的知识经验,在与同伴互动合作的过程中营造出一个积极的学习氛围,并运用经验解决游戏中出现的问题,感受数学的趣味性及实用性。

1 创设游戏化的情境,激发幼儿主动探究的兴趣

《纲要》中指出:“幼儿园数学教育是数学教学的基础阶段,引导幼儿感知生活中数学的有用和有趣,感知数、量及数量关系,感知图形与空间关系。”因此教师应该在教学中合理地组织教学,创设适合幼儿学习的教学情境,激发幼儿主动参与活动,用游戏的方式激发幼儿的学习兴趣,充分调动幼儿的主动性,这样可以使原本枯燥、抽象的数活动变得更有吸引力,使幼儿在与教师、同伴、材料的互动过程中,解决教师创设的情境性问题,积累相应的数经验。

我根据中班幼儿的生活经验设计了《买盘子》这节数学活动课,在“邀请动物朋友们去野餐,需要买盘子”这个情境中,通过动物的体型大小,拿取相应数量

的大/小盘子,再根据野餐垫上的动物提示卡,对不同大小盘子的数量进行调整,从而帮助幼儿掌握按数取物、按物取数的数概念。活动从开始的导入,到最后的根据野餐垫上的提示卡,整个活动全部围绕“野餐买盘子”的情境展开。过程中既有幼儿的个人操作,又有小组合作,幼儿在这个蕴含数学知识经验的游戏情境中,充分调动已有经验,通过层层递进的环节,激发幼儿积极主动地探究相对抽象的数学概念。

孔子在《论语》中提到:“知之者不如好知者,好知者不如乐知者。”就是在学习方面,知道怎么学习的人,不如喜欢学习的人;喜欢学习的人,又不如在学习中寻找乐趣的人。对于原本就抽象、枯燥的数领域来说更是如此。因此,如果将数活动和游戏相结合,创设游戏化的

教学情境,可以帮助幼儿在轻松愉快的学习氛围中,主动探究学习的兴趣,更好地激发幼儿的探索欲,调动幼儿参与活动的积极性。

2 准确把握教学目标,发挥游戏价值

任何一个教学活动,都应该围绕教学目标展开。数学教学活动中目标的制定,在教师教学过程中起着导向作用,教师在设计活动游戏时,应做到以目标为依据,游戏是为了目标服务。在一节数活动中,如果幼儿只是在游戏中获得快感,却没有达到教师预设的数活动的目标,那么毫无疑问这节课是失败的。《3-6岁幼儿学习与发展指南》中指出:“幼儿的学习是以直接经验为基础,在游戏和日常生活中进行的”。数学作为一门既抽象,又逻辑性很强的学科,对教师如何有效开展游戏化的活动提出更高的要求,在透彻分析教材、准确把握数学核心经验的基础上,如果能围绕数学核心经验创设适合幼儿学习的游戏,通过师生及生生间的有效互动,必然能提高幼儿对数的认知能力,丰富幼儿的数经验。因此,准确的把握每次数活动的目标,是数活动有效开展的基础。

如大班数活动《猜猜你是几》这节课的核心经验就是数字之间的规律,整个活动设计也是以游戏为支架,围绕寻找数字之间的规律展开。我在幼儿熟练掌握排除法的基础上,通过游戏引导幼儿发现每一组数字间的秘密(连续相差1/相差2/相差3),鼓励幼儿按照规律寻找缺失的数字,帮助幼儿在已有数概

念的基础上进一步提升。

准确把握游戏的目的,通过游戏的方式,将数学活动渗透在游戏中,把枯燥乏味的数学知识与游戏情境相结合,将幼儿被动学习转化为在游戏中的主动探索,使幼儿在“玩”中学,“乐”中练,从而提高幼儿理解掌握数概念的有效性。

3 依托CLASS评价工具,在反思中提升游戏价值

数活动中的游戏,其根本目的是为了帮助幼儿掌握数概念,因此该游戏是否有效,教师是否发挥了游戏的支架作用,这是需要我们利用第三方工具去客观、合理地评价的。就目前的国内外研究来看,在国际上得到普遍认可、已成为师幼互动主流评价工具的当属美国学者Pianata等人研发的CLASS班级评估计分系统。借助Class评价工具作为教师专业发展的支持,可以帮助教师更全面客观地进行教学评价,根据分值帮助教师了解自己在哪方面较为欠缺,在之后的教学活动中有针对性地改进及提升。

《猜猜你是几》的一课三研中,教师三次通过观看视频后依据Class各项指标的评价标准对自己进行打分,从三次反思上来看,教师从最初的对于评价的思维局限性,不知如何反思,到之后的用画图记录自己观摩时的想法,以及最后提出用记录板的形式帮助幼儿记录问题,梳理有价值的提问,教师反思时思考的维度及深度较第一次有了明显提升。从评分上来看,每一次的分值也是递增趋势。可见,在这个过程中,教师在Class评价工具的支持下,教师能够迅速了解

自己在师幼互动中的特色和需改进的空间,发现自身在数概念教学活动中存在的优势和不足结合指标中不同分值对应的要求,有针对性地将教学目标与游戏相结合,尽可能地发挥游戏的支架作用,从而提高数活动的有效性,优化教学能力。

4 小结

根据适合幼儿最近发展区的数活动目标,选择幼儿已有生活经验的游戏,并将两者进行有机的结合,是有效组织教学活动的前提。在活动后进行客观全面的反思,可以帮助教师在提问、互动、小结等更方面进行梳理,从而提升教学有效性。幼儿园数活动游戏化对培养幼儿的数学概念,增强幼儿数学意识有一定的促进作用。教师在运用游戏对幼儿实施数学教育时,应深刻挖掘数学教材目标结合幼儿的发展特点,引导幼儿的积极参与,鼓励幼儿积极思考并探究问题,进而帮助幼儿理解数学概念。另外,教师也要学会结合生活,从生活中深挖幼儿数学概念,并开展多样性的数学游戏来不断丰富幼儿的数学内容,培养幼儿探究数领域的兴趣与能力。

[参考文献]

- [1]朱倩倩.大班数学集体教学活动中问题与对策的个案研究[D].鞍山师范学院,2017.
- [2]韩佳伶,李莉.幼儿园差异教学实施现状的调查研究[J].幼儿教育,2012(36): 11-15.
- [3]张世萍.幼儿园探究教学实施现状研究[D].重庆师范大学,2012.