

理论研究

幼儿教育中教育游戏的应用研究

潘高飞

山西省太原市迎泽区三晋幼儿园 030002

DOI: 10.12238/jief.v6i5.7850

[摘要] 在教育游戏的研究领域里,关于青少年对教育游戏的运用已经得到广泛的关注,形成许多的理论并且进行了较多的实践,但关于幼儿教育中运用教育游戏的研究却还没有得到重视。目前幼儿园的教学中也比较缺乏针对教育游戏进行的实践。在国内特别是中小城市,幼儿教育形式主要还是以教师讲授和传统游戏为主,很少利用教育游戏这种教学工具。本文主要是以文献研究和案例研究的方法,结合幼儿园实际情况加以分析研究,希望能够为推动幼儿园的教学改革提供一点帮助和借鉴。

[关键词] 幼儿教育; 游戏教育; 教学模式

Research on the application of educational games in Preschool teaching

Pan Gaofei

Sanjin Kindergarten, Yingze District, Taiyuan City, Shanxi Province 030002

[Abstract] In the research field of educational games, the use of educational games by teenagers has been widely concerned, many theories have been formed and more practices have been carried out, but the research on the use of educational games in preschool teaching has not been paid attention to. At present, there is also a lack of practice for educational games in kindergarten teaching. In China, especially in small and medium-sized cities, the teaching form of early children is mainly taught by teachers and traditional games, and educational games are rarely used as teaching tools. This paper is mainly based on the method of literature research and case study, combined with the actual situation of kindergarten to analyze and study, hoping to provide some help and reference for promoting the teaching reform of kindergarten.

[Key words] Early childhood education; game education; teaching mode

1. 幼儿教育游戏的特点

在幼儿教育中使用的教育游戏与其他年龄段的教育游戏有很多的不同之处,表现在以下几个方面:

1.1 趣味性

趣味性是游戏设计者必须考虑的首要因素。如果游戏不好玩,幼儿就不能被吸引到游戏中,良好的教学效果也就无从谈起。例如:《小蓝线索(Blue's Clues)系列儿童软件之吹泡泡》,通过对比肥皂泡的大小帮助幼儿理解物体大小的属性。游戏中,画面上每次出现两个肥皂泡,卡通主角会不断吹出新泡泡,幼儿需要把吹出的这个泡泡与开始那两个进行对比,判断它们是一样大还是介于二者之间。由于“吹泡泡”本身就是幼儿喜爱的一种活动,所以幼儿对这款游戏非常喜欢。

1.2 目标性

运用幼儿教育游戏时应能提高幼儿某方面的能力,这是运

用教育游戏进行教学的最终目标。画面、内容、声音等的设计都应围绕这个目标而展开。例如:一个优秀的彩色绘图软件《小小毕加索》,它能提供直观丰富的绘图工具,使游戏和教学融于一体,极具声光变化的整体设计具备很强的娱乐效果,同时还提供方便的输入输出设计,可以让孩子们随意发挥创意的同时轻松打印出自己的作品欣赏,更加提高了孩子们的绘图兴趣;又如《动画数学(Animated Math)》,是一款帮助幼儿学习0-9数字和简单加减法运算的游戏软件,特别适合3-6岁幼儿使用。这个游戏的动画效果生动且贴近生活,能够促使幼儿产生对数字学习的兴趣,如果每一次答对了都会出现同答案数量相同的动画形象,既激发了幼儿的兴趣又加深了幼儿对学习内容的记忆。

1.3 自主性

皮亚杰主张让幼儿自由的探索、发现、尝试错误,从而学到生活的技巧与知识,利用适当的教育游戏可以实现这个目

的。因为幼儿在游戏操作中自己掌控学习过程,能够进行自由的探索和交流,不断地获得感受和体验。在这方面,一个美国软件《Wiggleworks》就做得很好。在玩这个游戏时,幼儿可以自由选择字、人物、图形,可以自己造句、编故事。游戏过程中孩子不知不觉熟悉了字与物的关系,开始认识并学习如何阅读,并且可以发挥自己的想像编故事,较好的体现了游戏的自主性。

1.4 交互性

能够与孩子产生良好互动的游戏才是一款好的幼儿教育游戏,好游戏应该能让孩子主动参与游戏而不是被动的接受,这样才能体现出教育游戏的价值,实现教育者的目的。例如一个罗马尼亚游戏《跳转学校》,讲的是在地下有一个干净整洁的老鼠洞,洞中住着一群热爱音乐的“艺术老鼠”,它们组建了一支有趣的乐队。游戏中,不管用鼠标点击哪个位置的老鼠,都会发出不同的音符;如果点击功能按钮,还会播放好听的歌曲;还可以录下自己即兴弹奏的曲子……这个游戏将人机互动发挥的淋漓尽致,充分体现了良好的互动性对游戏的重要性。用这种游戏方式进行教学,孩子们自然会对音乐产生浓厚兴趣。

1.5 操作简易性

相比其他年龄段使用的教育游戏,幼儿教育游戏在操作上的简易性不可忽视。幼儿使用的游戏的规则和操作方法都不能太复杂,否则会直接影响孩子的体验,即使内容再好,教学效果也会大打折扣。在这方面,国外的游戏设计者做得更好一些。一些优秀的英文游戏,即使使用者的英语水平并不高,甚至完全不懂英语,也不影响他们对这些软件的使用,语言不会成为孩子们使用它的障碍。

2. 教育游戏在幼儿教育中的应用优势

将教育游戏运用在小学和中学时最大的障碍是游戏内容不一定和课程内容一致,并且在游戏中培养的能力不一定有助于通过升学考试,不一定能得到学校教育主管部门的认可。而幼儿园设置的课程没有严格的考试制度,教学效果不需要与考试成绩挂钩,所以在幼儿教育中运用教育游戏存在很大的空间,因此我们说这是教育游戏适合在幼儿教育中运用的原因之一。

2.1 寓教于乐, 被动学习

幼儿教育涉及的知识内容简单、形象,本身就具有一定的游戏成分,非常适合用来制作成教育游戏,使教学和游戏达到较好的结合。反观中学、大学、成人教育,学生学习的知识抽象复杂,逻辑性强,转换成游戏后大部分都显得过于生硬,有的甚至仅仅是课本内容的复制。而且这些知识内容都是需要主观努力才能理解学习到的,而使用游戏是为了寓教于乐,恰恰是不需要主观努力的,所以说教育游戏特别适合在幼教中使用。

2.2 生动形象, 善于理解

教育游戏不仅丰富了孩子们的早期教育,而且还解决了传统教学模式中难以解决的一些问题。在现实生活中,老师和

家长会告诉孩子一些不应该做的事,如不要把手放在开水壶上以防烫到,不要触摸电源等。这些事带有危险性,不能让孩子亲身去实验,而利用游戏就可以完成对这些事件的模拟。例如在游戏中让摸电源的小卡通人物表现出痛苦的表情来警示孩子,以后他就不会再做这样的事情了。另外,利用游戏还可以还让孩子学会诸如乘车、垃圾分类等社会行为,并在日常生活中加以运用。

2.3 促进智力发展

相对利用书本、模型、图片等常规教具进行教学的普通教学方式,教育游戏具有无可取代的交互性,并且可以进行个性化教学;同时,在教学环节上,无论是信息呈现、信息反馈、激起反应、控制反应、评价诊断,教育游戏都具有明显的优势。游戏中包括动画、文字、图象、声音、色彩等信息,这是再好的书本也无法替代的综合传递的信息功能。因此它既适合幼儿园单科课程的教学,又有利于幼儿园对教学课程的整合。游戏画面带来的视觉冲击,游戏主人公的解说和背景音乐的听觉冲击,多种信息共同产生刺激促进幼儿智力发展,对在遇到遇到的问题进行分析思考,尝试用各种方法解决问题,使幼儿以主导者的身份真正控制自己的学习过程,这是传统的教学方式所不能实现的。

3. 幼儿教育中运用教育游戏的模式及其选择

3.1 合作学习模式

合作学习模式是指在教学中,由多个幼儿针对同一学习内容彼此互动和合作,以达到对教学内容比较深刻理解和掌握的过程。一些非常成功的和有影响的研究已经证明,计算机教学能够支持幼儿以小组的形式主动投入学习和反思。教育游戏支持有目的的学习建构,为幼儿提供开展合作学习活动的机会。在这个过程中,多个幼儿共同完成某个游戏中的任务,他们发挥各自的认知特点进行分工合作,互相帮助、互相争论、互相提示、互相学习。通过共同总结,得到丰富的知识经验。在这种学习模式中,每个幼儿都需要与其他人讨论,交流彼此的观点并且共享集体的智慧。一些研究表明,幼儿在使用电脑时并不喜欢完全由自己一个人操作,而是希望有一两个同伴和他一起玩。有了问题他们也往往愿意小伙伴们之间互相讨论帮助解决而不是首先询问老师。孩子们在一起玩游戏时会制订规则轮流上机操作,而且会热烈地讨论,这样在不知不觉中就学会了合作,发展了口头表达能力。因此教师应积极为幼儿创造小组合作学习的条件,应当允许孩子们在使用教育游戏时互相交流与示范。在使用这种模式时,教师应先讲解游戏的基本操作方法和需要注意的问题,然后让幼儿分组进行操作教育游戏。幼儿在操作过程中进行讨论交流,从而使绝大多数孩子得到参与学习的机会。在上课过程中,教师应关注幼儿的操作过程,提供及时帮助,对幼儿进行有针对性的辅导,对操作中较有代表性的问题和见解可以在全班讨论交流。这种教学模式使幼儿在轻松的环境中获取新知识,能够促进幼儿的合作意识和社会交往能力;教师也能够及时收集到幼儿的学习反馈信息,及时调整教学方案,使之更符合幼儿实际

水平和能力。另外,教师应注意上机前对幼儿进行合理分组,制定上机规则,从而有效控制课堂秩序。

3.2 教学示范模式

这种教学模式主要适用于学习知识和技能初期,特别是幼儿知识储备较少,需要学习一些基础知识、基本技能的时候。在示范教学中,有经验的教师不是呆板地反复讲述例证,而是灵活选择适当时机使用教育游戏。通过对游戏的操作,激发幼儿创造性学习的热情和兴趣。在示范教学中应注意配合其它教学方法,使幼儿在模仿学习中尽可能应用分析、比较、抽象、概括、推理和探索新情景等多种思维方式,以克服示范教学法的保守性。使用这种教学模式时,教学仍以教师为中心,面向全体幼儿讲授教学内容。教育游戏的作用表现在根据教师教学的需要提供形象、声音、语言文字等资料,同时幼儿能够利用游戏获得相应的体验。这时,学习的过程仍然在教师的控制下进行,与传统授课的不同之处在于不光是教师讲解、演示,幼儿也要在教学过程中操作游戏,获得感知和体验,同时适时穿插教师对幼儿的讲解辅导以完成教学。这种讲解、演示、练习、辅助穿插进行的课堂结构更能体现以教师为主导、幼儿为主体的教学原则。虽然这种教学不能做到一人一机完全实现个性化教学,但仍可以发挥游戏的互动功能。教学中可以请幼儿操纵键盘或鼠标进行教学游戏,然后讲述游戏过程。人机互动是游戏的一个突出特点,充分利用这一优势,可以激发幼儿的学习热情,使教学活动更有实效。在这种教学模式下,通常,教师应利用游戏为幼儿设置一些与教学知识点有关的问题,也就是一种游戏形式的“关卡”,让幼儿在活动中能够发现问题,动脑筋想办法,进行主动的探究,最后解决问题。同时在游戏环境下,计算机与每位幼儿间形成“循环反馈交互”,即幼儿给出一个答案,计算机做出判断并给予反馈,如果答案不正确则要求幼儿重新进行操作,计算机再给予反馈。这是利用教育游戏教学所特有的有效的互动形式,也是其他教学形式所无法比拟的。这种学习方式取代了以往我们对幼儿答题的判断形式,使幼儿充满了新奇感。幼儿在学习过程中可以尝试错误,进行自我修正;可以对自己感兴趣的内容反复练习;可以根据自己对知识的掌握情况选择游戏内容。他们在活泼有趣的情境中完成了教学目标,同时自主学习的能力也不自觉的提高了。

3.3 个别辅导模式

这种模式是根据教学的需要,由幼儿单人单机操作,充分利用教育游戏交互性强,双向传递信息的特点,教师进行个别化指导,体现“因材施教”的教学原则,能够较好地解决了幼儿的差异性。《幼儿园教育指导纲要》明确指出:幼儿教育应关注个别幼儿差异,促进每个幼儿富有个性的发展。在这种教学模式中,幼儿的学习在计算机上完成,单人单机使学习不再是集体性的,而是由个体独立完成。与其他教学形式相比,这种形式可以面向不同层次的幼儿。每位幼儿可以按照自身的学习能力、知识经验进行新知识的学习,避免了传

统教学中教师统一讲解、统一要求的“一刀切”现象。在有限的活动时间内,给不同层次的幼儿充分学习的条件与机会,使其能力得到充分的发展,充分体现了“因材施教”的原则。同时这种个别辅导教学模式也使教师有时间更详尽的观察幼儿,从而对幼儿的指导更有针对性。由于不受固定模式约束,这种教学模式能使幼儿在独立操作的同时产生大量疑问,从而产生对知识的渴求,进而引导幼儿寻找新方法,解决新问题,提高幼儿解决问题的能力;同时,思维也由单一性转向多向性,有助于幼儿克服思维定势,培养幼儿的创造性思维。

4. 总结

在幼儿园开展教育实验的过程中,笔者通过观察课堂教学和听取幼儿教师的反馈意见,总结出在教学中应特别注意的几个问题,在实际教学中我们发现,大部分幼儿教师使用教育游戏的目的是实现预定的教学目标。教师往往希望幼儿的表现符合教学目标的要求,而这样做的结果往往减轻甚至忽略了教育游戏的娱乐性,幼儿难以体会到游戏的真正乐趣。因此笔者认为在应用教育游戏的过程中,应该兼具教育性与娱乐性,真正做到寓教于乐。只有这样,我们才能使教育游戏在幼儿教育中发挥更大的作用。关于教育游戏在幼儿教育中的应用,近年来已经逐渐开始引起国内学者的研究和重视。本文也主要是以文献研究和案例研究的方法,结合幼儿园实际情况和本人的观点加以分析研究,希望能够为推动幼儿园的教学改革提供一点帮助和借鉴。我相信,在幼儿教育中运用教育游戏的教学活动,会得到越来越多的认可和重视,也会有更多的学者和幼儿教育工作者投入到这个问题的研究中来。

【参考文献】

- [1]余巧妹.幼儿园推行“安吉游戏”的个案研究[D].贵州民族大学, 2023.
- [2]李媛媛.职业启蒙导向的幼儿游戏活动设计与研究[D].天津职业技术师范大学, 2023.
- [3]滕春燕.有意义游戏的幼儿教育构想[D].南京师范大学, 2021.
- [4]苏量.教育游戏在幼儿科学领域教学中的应用研究[D].西北师范大学, 2020.
- [5]黄好彬.幼儿园劳动教育游戏化研究[D].南宁师范大学, 2020.
- [6]于晓丽.基于游戏的幼儿园社会领域教育研究[D].山东师范大学, 2019.
- [7]张杰宇.基于皮亚杰认知理论的幼儿教育游戏应用交互设计研究[D].天津大学, 2018.
- [8]胡芳强.幼儿园传统民间游戏开展的现状与策略研究[D].山东师范大学, 2017.
- [9]丁炜.移动终端幼儿色彩游戏设计研究[D].武汉纺织大学, 2017.
- [10]乔黎博.融合AR的幼儿绘画教育游戏设计与实现[D].贵州大学, 2017.