

幼儿园大班语言活动中游戏化教学的现状与实践探究

赵淑平

深圳市宝安区新蕾幼儿园(集团)湾美幼儿园

DOI:10.12238/eces.v7i3.15970

[摘要] 本研究以幼儿园大班为研究对象,采用问卷调查、教师访谈和案例收集等方法,对大班语言活动中游戏化教学的实施现状进行了系统分析。结果表明,大班教师普遍认可并积极运用游戏化教学,大多数幼儿在活动中表现出浓厚兴趣和较高参与度,语言表达的主动性与合作性显著增强。同时,教师们在实践中总结形成了《语言活动游戏提纲》,为游戏化教学的开展提供了丰富案例与经验。然而,调查也发现当前实践中仍存在游戏设计缺乏新颖性、规则设置不够合理、活动组织难度较大以及对幼儿个体差异关注不足等问题。基于此,研究提出应坚持目标导向、注重形式创新、加强个体关注,并提升教师专业能力,以进一步发挥游戏化教学在大班语言活动中的优势与价值。本研究的结论不仅回应了政策文件中“以游戏为基本活动”的要求,也为幼儿园大班语言教育的改进与推广提供了实践参考和理论依据。

[关键词] 大班幼儿; 语言活动; 游戏化教学; 现状分析; 实践探究

中图分类号: G613.7 文献标识码: A

The current situation and practical exploration of gamified teaching in language activities for kindergarten senior classes

Shuping Zhao

Wanmei Kindergarten (Group) of Xinlei Kindergarten (Group), Bao'an District, Shenzhen City

[Abstract] This study takes kindergarten senior classes as the research object, and uses methods such as questionnaire surveys, teacher interviews, and case collection to systematically analyze the implementation status of gamified teaching in language activities in senior classes. The results indicate that teachers in large classes generally recognize and actively use gamified teaching. Most children show strong interest and high participation in activities, and their initiative and cooperation in language expression are significantly enhanced. At the same time, teachers have summarized and formed the "Outline of Language Activity Games" in practice, providing rich cases and experience for the development of gamified teaching. However, the survey also found that there are still problems in current practice, such as lack of novelty in game design, unreasonable rule settings, difficulty in organizing activities, and insufficient attention to individual differences among young children. Based on this, the study proposes to adhere to goal orientation, focus on form innovation, strengthen individual attention, and enhance teachers' professional abilities, in order to further leverage the advantages and value of gamified teaching in large class language activities. The conclusion of this study not only responds to the requirement of "games as the basic activity" in policy documents, but also provides practical reference and theoretical basis for the improvement and promotion of language education in kindergarten senior classes.

[Key words] preschool children in large classes; Language activities; Gamified teaching; Current situation analysis; Practical exploration

引言

在政策导向上,《幼儿园教育指导纲要(试行)》指出,幼儿园应“以游戏为基本活动”^[1],通过游戏促进幼儿在语言、认知、情感和社会性等方面协调发展;《3-6岁儿童学习与发展指南》也明确提出,教师要创设丰富的情境,为幼儿提供交流与表达的

机会,使他们在主动参与中发展语言能力^[2]。这些文件为幼儿园大班语言教育提供了方向指引,也凸显了游戏化教学的重要性。

从幼儿园的实际情况来看,当前大班语言活动已逐渐成为教师日常教育的重点内容。教师们普遍认识到,单纯依靠讲述和提问的方式往往难以持续吸引幼儿注意力,也难以充分调动他

们的表达积极性。相比之下,游戏化教学能够把学习内容融入生动有趣的活动之中,让幼儿在角色扮演、情境模拟和合作互动中自然习得语言知识,并在表达与交流中不断提高综合能力。本园在日常教学与教研中,也逐渐积累了一批游戏化教学的实践经验,教师们通过集体研讨和活动反思,形成了具有代表性的案例和提纲,为进一步系统化研究提供了基础。

然而,从整体情况来看,游戏化教学在大班语言活动中的应用还存在一定问题。一方面,部分教师在设计游戏时缺乏新意,规则设置不够合理,难以兼顾不同幼儿的发展水平;另一方面,活动组织与秩序把控也存在一定难度,影响了游戏化教学的实际效果。这些现象表明,在充分肯定已有探索成果的同时,仍有必要对现状进行深入分析和总结,进一步明确游戏化教学在大班语言活动中的优势、不足与改进路径。

因此,本研究以本园大班为研究对象,通过问卷调查、经验总结和案例分析,系统梳理了游戏化教学的现状与问题,并提出改进建议。研究不仅有助于提升大班幼儿的语言能力和活动参与度,也为幼儿园语言教育的改革与发展提供了实践参考。

1 问卷调查结果与分析

为全面了解本园教师在语言活动中实施游戏化教学的现状及经验,研究团队向全园教师发放了《教师语言活动游戏化教学实施情况与经验调查问卷》,并对回收结果进行了整理与分析。调查主要涵盖教师基本情况、对游戏化教学的认知与态度、使用频率与应用场景、效果评价、实施困境及改进建议等方面。整体结果显示,本园教师普遍认可并使用游戏化教学,但在具体实施环节中仍存在一定问题,值得进一步研究与改进。

1.1 教师基本情况

调查结果显示,参与教师既有从业1-3年的新手教师,也有8年以上经验的资深教师,整体结构兼顾年轻与成熟,具有一定代表性。从所教班级来看,覆盖小、中、大各年龄段,其中以大班和中班教师为主。这一特征与语言教育规律相符,因为4-6岁幼儿正处于语言发展的关键阶段,教师在该时期的教學经验和反馈,能够较为真实地反映游戏化教学的实际应用情况。

1.2 教师对游戏化教学的认知与态度

从认知与态度来看,大多数教师对游戏化教学理念表现出高度认同,认为其符合幼儿身心发展规律。相当一部分教师表示“非常了解并认同”,另一部分教师虽了解不多,但愿意尝试。值得注意的是,没有教师选择“不理解、不认同”,这说明本园在教师理念层面已具备良好的接受基础,为后续深入开展游戏化教学提供了保障。

1.3 游戏化教学的使用频率与应用场景

在使用频率方面,大多数教师表示“经常使用”,其余教师则“偶尔使用”,几乎无人选择“很少”或“从未使用”。这说明游戏化教学已逐渐融入大班语言活动,成为教师常用的教学策略之一。在应用场景方面,教师多在活动导入和主要内容学习环节融入游戏,部分教师也会在总结与复习阶段加入游戏化元素,以增强幼儿的记忆与兴趣。

1.4 游戏化教学的成效与优势

教师普遍认为,游戏化教学能够显著提高幼儿的学习兴趣和活动参与度。幼儿在角色扮演、情境模拟和合作互动中更愿意主动表达,语言运用的流畅度和逻辑性有所提升,同时合作意识、倾听习惯和思维能力也得到了潜移默化的发展。本园教师在访谈中还提到,大班幼儿尤其对竞赛性和挑战性较强的游戏表现出更高的热情,说明游戏化教学与大班幼儿的年龄特点高度契合。

1.5 游戏化教学存在的问题

尽管教师普遍肯定游戏化教学的价值,但在实际实施中仍面临一些问题。部分教师认为现有游戏设计缺乏新颖性,形式较为单一,容易导致幼儿兴趣下降;一些游戏与大班幼儿的认知水平不够匹配,参与效果不理想;规则设置不够合理,过于复杂会让幼儿难以理解,过于简单则难以达到预期的教育效果。此外,在大班集体活动中,教师普遍感到组织与秩序把控难度较大,幼儿情绪一旦过于活跃,往往会影响活动的顺利开展。

1.6 改进方向与教师期望

教师们普遍希望游戏化教学能够更加注重目标导向,避免出现“为玩而玩”的情况;在设计形式上应不断创新,尝试融入音乐、美术、信息技术等多样化元素,以增强趣味性和吸引力;在活动实施过程中需要关注幼儿个体差异,通过合理分组和层次化设计,使不同发展水平的幼儿都能有所收获。同时,教师们希望园内能进一步加强经验交流与案例分享,建立游戏化教学资源库,推动经验的积累与推广。

2 游戏化教学实践案例

在本园大班的语言活动研究与实践中,教师们坚持以“游戏为基本活动”,不断探索将游戏化策略融入语言教育的有效途径。经过集体备课、园本教研与实践反馈,逐步形成了以“听一说一读一讲一赏”为主线的活动路径,并整理成《语言活动游戏提纲》。这一提纲既是教师长期实践的总结,也是大班幼儿语言活动实施中的重要操作指南。通过多样化的游戏化教学尝试,幼儿的语言兴趣、表达能力和合作意识都得到了显著提升。

首先,在情境模拟类活动中,教师注重将幼儿的日常生活经验转化为学习情境。例如在“情境购物”活动《章鱼先生买雨伞》中,教师通过创设“雨具小店”的角色扮演任务,让幼儿在购物交流中自然使用目标词汇和句型。在互动过程中,教师通过追问和支架语言引导幼儿逐步完成“命名—比较—情境复述”的表达递进。幼儿在“顾客—店员—章鱼先生”的角色转换中,既体验到交流的乐趣,又在不断表达中提高了逻辑性和完整性。正如杨美芳(2021)^[3]的研究所指出,游戏化情境的引入能够有效优化大班幼儿的语言教学策略,使幼儿在生动有趣的任务中实现语言能力的发展。

其次,在任务竞赛类活动中,教师常常采用“词语快递员”“快速接龙”等游戏,引导幼儿在规定时间内记忆、传递和复现词语。在此过程中,教师设置了分层任务,既照顾到语言能力较弱的幼儿,也为表达能力较强的幼儿提供了展示的舞台。幼儿在

竞赛氛围中不仅提高了反应速度和词汇量的掌握率,还在不断尝试造句和小组合作中实现了语言运用的灵活性。相关实证研究也证明,游戏化教学能够显著提升幼儿在词汇积累、句子结构和语言流畅度等方面的表现。这表明,任务竞赛类的游戏活动为大班幼儿语言表达能力的全面发展提供了可靠支持。

此外,在合作探究类活动中,教师设计了“故事拼图大作战”“图片串联讲故事”等多种形式,鼓励幼儿在团队合作中完成讲述任务。例如,幼儿需要将零散的图片拼接成完整的故事,再分工组织语言进行集体讲述。这样的活动不仅锻炼了幼儿的想象力和逻辑思维,还促使他们在交流中学习倾听和补充他人观点。贺州学院附属博雅幼儿园(实践研究)也指出,大班语言教学中的合作性游戏能够增强幼儿的参与意识与创造能力,为教师开展多样化活动提供了实践启示。这一研究与本园实践结果高度一致,表明合作探究类游戏在促进幼儿综合表达能力和团队合作意识方面具有显著作用。

综上所述,本园大班语言活动中的游戏化教学实践表明:无论是情境模拟、任务竞赛,还是合作探究,都能在不同程度上促进幼儿语言能力的提升。游戏化教学不仅让幼儿在轻松愉快的氛围中主动学习语言,还帮助他们在逻辑表达、词汇积累与合作交流方面获得综合发展。结合已有研究成果可以看出,游戏化教学的优势既有理论支持,也有实践验证,其在大班幼儿语言教育中的应用具有广阔的推广价值。

3 结论与建议

通过对本园大班语言活动中游戏化教学的调查与实践研究可以得出,游戏化的融入不仅增强了幼儿对语言学习的兴趣,更在促进语言表达、逻辑思维和合作意识等方面展现出显著优势。在丰富多样的游戏中,幼儿的主体性得到了充分发挥,他们能够在情境模拟中进行真实交流,在任务竞赛中体验挑战与成就,在合作探究中实现共同创造。与传统的语言教学方式相比,游戏化教学使大班幼儿在轻松愉快的氛围中自然而然地掌握语言知识,并在不断互动中提升了表达的流畅性和完整性。同时,教师在实践中逐渐形成了较为系统的教学路径,能够有意识地通过情境创设和语言支架帮助幼儿表达,实现“玩中学、学中用”的良性循环。可以说,游戏化教学为幼儿园大班语言教育提供了一条切实可行的创新之路。

然而,研究也显示出在实践过程中仍存在一些值得关注的问题。一方面,部分活动在目标设计上还不够明确,容易出现热闹有余而指向不足的情况,导致语言发展目标被削弱;另一方面,部分教师在游戏创意和活动持续性方面缺乏新颖的突破,使幼儿在活动后期的兴趣逐渐下降;此外,面对大班幼儿语言发展水平存在的个体差异,教师在分层支持和个性化引导上的经验仍显不足,这在一定程度上限制了游戏化教学的覆盖面与成效。上述问题表明,游戏化教学虽然已经取得初步成果,但要实现更深层次的发展仍需进一步优化。

因此,未来的实践中需要从多个方面加以改进。教师在设计活动时应始终以语言发展目标为核心,把握游戏与教育的平衡,避免流于形式化的娱乐。同时,活动形式应不断创新,可以尝试绘本讲述与角色扮演结合、音乐与故事想象融合、信息技术与互动任务整合等方式,使幼儿在多样化的体验中保持持久的兴趣和积极性。在组织活动时,教师应更加重视个体差异,设计层次分明的任务,让不同水平的幼儿都能在最近发展区内获得成长,从而实现真正意义上的“因材施教”。此外,园本教研和教师培训仍是保障游戏化教学质量的关键,应通过定期的研讨、观摩与反思,不断积累和推广成功经验。已有的《语言活动游戏提纲》也应进一步完善和系统化,形成可供园内外共享的案例库与资源平台,推动经验沉淀和广泛应用。

综上所述,大班语言活动中的游戏化教学既符合幼儿身心发展的规律,也为提升幼儿语言能力提供了切实可行的途径。它不仅帮助幼儿在互动与合作中掌握语言知识,还在潜移默化中培养了他们的思维品质与社会性。通过持续的探索与改进,游戏化教学有望在幼儿园大班语言教育中发挥更为突出的作用,成为促进幼儿全面发展的重要支撑点。

参考文献

- [1]教育部.幼儿园教育指导纲要(试行)[Z].2001-07-15.
- [2]教育部.3-6岁儿童学习与发展指南[Z].2012-10-15.
- [3]杨美芳.如何优化幼儿园大班游戏化教学策略[J].国家通用语言文字教学与研究,2021,(1):112-116.

作者简介:

赵淑平(1994--),女,汉族,广东云浮人,本科,幼儿园二级教师,从事幼儿园教育研究。