

学生的语文语言能力是学科核心素养的基础,只有有了这个基础,才能更好地培养其他几个核心素养。新的课程标准提出了语文课堂教学活动观,代替了以往语文教学中以教师的讲授为主,学生只是被动地接受的现象。这种活动观既强调了学生在语文学习中的主体地位,又坚持了教师在设计活动和引领活动中的主导作用。<sup>[3]</sup>学生的语文语言能力包括了听、说、读、写和看的综合语言能力,这些能力的培养就要靠我们教师所设计的科学的活动来具体落实。具体来说,听说能力的培养就是要求我们设计一些听说活动,这里的听说活动最好和现在的信息技术融合在一起,阅读能力是语文语言能力中至关重要的一项,在语文教学中有“得阅读者得天下”的说法,所以我们在教学中要设计各种阅读活动,既有表层的阅读活动,也有中层的阅读活动,更有深层次的阅读活动。

### 3. 核心素养指向下的学习共同体体验教学情境创设

在语文教学的过程中教师通过引导学生解读文本,让学生体会文本的语言美。教授学习方法,让学生自主思考,锻炼学习思维,老师更多的是充当引导者的角色。比如,教师可以采用提问的方式让学生学会思考。在每节课开始以前,教师要把这些备课的要点熟悉,提前准备好可能出现了问题,注意这些问题的质量和高度,要循序渐进、有条不紊,使得学生可以有效思考。利用情景教学技术不受这些学科之间的限制,能够打破界限,实现资源的融会贯通,学生和教师在这种情景教学下可以良性互动。其实在这种特定的区域内,学生可以更好地专心听讲,排除外部条件的干扰,而且可以通过模拟情景提高自己的动手能力,课堂的学习氛围也变得更加灵动。在电脑中可以制作立体的多样化的案例,通过幻灯片展示,学生也就不难想象这个知识点,也可以大大节约上课时间。

### 4. 核心素养指向下的学习共同体相互合作学习模式

由于新的语文教学改革倡导语文教学的活化,那么学生就自然而然地成了语

文学习的主人,在这些活动过程中,学生们之间需要互动、对子合作、小组合作、组与组之间还有竞争性的PK,语文教学的过程就成了培养学生学习能力的最好平台。比如语文教师在示范了修辞手法的用法之后,就可以设计一个活动让对子之间讨论如何使用恰当的修辞手法进行表达,讨论后进行展示,教师对活动进行过程性评价,在此活动之后,还可以设计一个小组活动,在小组里进行合作讨论,本小组成员交叉修改作文片段,学生在这样既有合作又有竞争的语文教学过程中,可以很好地培养学生的学习能力,也能更快地将知识消化。

### 5. 结束语

我们在这里探讨语文素养,并不意味着这个话题的结束,其实这方面的教育还是非常漫长的。还有怎样精准对接学生的需求,改善传统的教学课程,也十分重要。在语文学科的素养教育体系建立后,还应不断完善考核机制,促进学生和教师素养的双重提升,也需要我们不再不断加思考。

### 参考文献

- [1]李学书.基于核心素养的课程整合设计研究——IB跨学科课程的经验与反思[J].当代教育科学,2020(05):13-19.
- [2]赵家早.问题引领、追求本质,让数学核心素养的培育落地——以“圆锥曲线的离心率问题”专题复习为例[J].中学教学月刊,2020(05):22-24.
- [3]陈建华.顺应时代要求深化课程改革——略谈中等职业学校思想政治课程标准研制成果[J].中国职业技术教育,2020(14):9-13.
- [4]汪磊,魏伟.基于学生核心素养培育的新冠肺炎疫情下教师角色探析——以《大学生心理健康》课程线上教学模式为例[J/OL].中国医学教育技术:1-5[2020-06-16].http://kns.cnki.net/kcms/detail/61.1317.64.20200507.1653.006.html.

## 幼儿在园游戏活动参与状况及与学习品质发展

王冬

(齐齐哈尔市教育教学研究院 学前部 黑龙江 齐齐哈尔 161005)

**【摘要】**幼儿参与室内游戏活动程度高于户外游戏活动;幼儿参与室内外游戏活动具有显著的年龄差异,但不具有性别差异;通过创设各种游戏机会来促进幼儿在园游戏参与状况,进而提升幼儿的学习品质。在室内游戏区可以通过用小柜子搭建一个孩子喜欢的私密空间进行各种游戏,这样不仅让幼儿知道变废为宝的道理,更能保证幼儿有效的游戏参与度,也能促进幼儿专注性、创造性、主动性学习品质的发展。

**【关键词】**游戏参与;室内游戏;户外游戏;学习品质

游戏活动是儿童运用一定的知识和语言,借助各种物品,通过身体运动和心智活动,反映并探索周围世界的活动,包括室内区域活动和户外游戏活动。幼儿参与游戏的时长、频率及行为习惯反映了其活动参与的状态,体现了幼儿的积极性和主动性。在游戏中,幼儿可以自主决定游戏内容,可以自由地选择玩伴,通过多样性的操作及与伙伴互动获得快乐和满足感,探索周围物质世界及其关系,丰富经验和技能,对幼儿的终身发展具有长远的教育价值。儿童的游戏活动参与是预测学习品质的重要因素。

### 一、幼儿在园游戏活动参与总体状况分析

从数据显示来看,幼儿参与室内区域游戏活动的程度显著高于户外游戏活动。造成这种差异的原因可能是,幼儿园给予幼儿室内外游戏时间本来就不等量的,安排的室内游戏时间是远远多于户外游戏时间的。另一方面,从活动内容上来看,户外游戏活动多以集体活动为主,如:“平衡木”“三人两足”“老鹰抓小鸡”等,多是培养幼儿合作能力和四肢协调能力。相对来说,幼儿在参与室内游戏活动时,个体参与的活动内容较为丰富,如:“做手工”“搭积木”“娃娃家”等,这也使得幼儿在参与室内游戏活动时投入程度好于集体活动投入程度。

另外,中、大班幼儿在参与室内区域游戏活动上差异显著。大班幼儿室内区域游戏活动参与状况好于中班幼儿,造成这种差异的原因可能是,大班幼儿身心发展程度高于中班幼儿,逻辑思维能力、专注力的发展程度也高于中班幼儿。而在户外游戏的参与状况上中班幼儿好于大班幼儿,造成这种差异的原因可能是大班幼儿参与户外游戏活动时间相对中班幼儿参与户外游戏活动时间少。男女幼儿在参与室内外游戏活动上不存在差异。原因可能在于当前幼儿园的游戏活动多以集体活动为主,男女幼儿均参与各项游戏活动,而且幼儿及幼儿教师对于不同性别幼儿参与活动的频次以及种类并没有做实际区分,因此游戏活动参与的性别差异不明显。

### 二、幼儿在园游戏活动参与与学习品质发展的关系

幼儿在进行区域游戏活动的同时,伴随着对知识的好奇与探索;而随着游戏的深入,整个过程幼儿的专注性和反思性也在不断的提高,说明幼儿对游戏活动的参与程度直接影响了学习品质的发展,而提高幼儿区域游戏活动的参与频次和质量,有益于幼儿学习品质的培养和发展。

1. 幼儿参与室内区域游戏活动的程度显著高于户外游戏活动,室内游戏参与程度,按均值由高到低依次是室内建构区、室内阅读区、室内表演区、室内益智区、室内美工区。室外游戏参与程度,按均值由高到低依次是户外大型游戏区、户外自由活动、户外文化娱乐活动、户外民间游戏。

2. 室内游戏参与程度大班好于中班。在室内美工区、室内建构区和室内益智区大班幼儿参与程度显著好于中班幼儿。室外游戏参与程度中班好于大班。仅户外大型器械组合游戏上大班幼儿要显著高于中班幼儿外,其他的户外游戏参与上均是中班幼儿好于大班幼儿。不论是室内活动区游戏活动还是户外游戏活动,幼儿在园游戏活动参与的性别差异并不显著。

3. 相对于户外游戏的参与,幼儿室内游戏活动的参与与学习品质的关系更为密

切。但仅室内阅读活动、表演活动和建构活动参与进入了回归模型,其中阅读活动对学习品质有极高的预测作用。

### 三、给予适宜的游戏支持,鼓励幼儿积极投入游戏活动

幼儿在园游戏参与可以专心的阅读、有趣的表演、随心所欲的搭建,这样便能更好的保证其游戏参与程度。还可以进行废物利用改造,教师可以和小朋友们一起收集一些“废物”,如:空的水瓶、废布、用过的绳子、废纸盒等。在手工课上,教师可以根据收集到的废物鼓励幼儿做成一个可以和大家一起分享“宝贝”,如:空的水瓶和绳子可以做成一个电话、废布可以做成沙包、纸盒可以做成收纳盒等。在幼儿完成制作之后,教师可以邀请小朋友讲一讲自己制作的原因和制作成的“宝贝”的玩法,然后大家一起分享、玩耍。

#### 1. 鼓励幼儿大胆想象,在游戏中促进幼儿创造性品质发展

教师应鼓励幼儿在游戏中的大胆想象。例如画画活动,以往画画的时候老师经常会给小朋友们指定要绘画的物品,现在可以试着转变,在画画的时候只是给小朋友们发一些画纸,让小朋友们根据自己的想法进行绘画和涂颜色,画好之后可以让小朋友们依次给大家说一说自己的画,这样不仅有利于促进幼儿想象力和创造力的发展,还有助于促进幼儿的语言表达能力。其次可以运用故事表演游戏,教师先把故事讲给小朋友们听,然后教师和小朋友们一起把故事改编成表演游戏进行表演,这样不仅有助于小朋友们更好的了解故事内容,还能在改编和创设表演环境的过程中提升幼儿的动手能力和创造力。

#### 2. 鼓励幼儿一物多玩,在游戏中促进幼儿好奇心、主动性和专注性的发展

在活动区,教师应多投放一些低结构材料,因为低结构材料既无具体形象特征,又无固定玩法,所以可以鼓励幼儿大胆设想,进行一物多玩。如投放的彩带,除了可以用来装饰,还可以提问幼儿:“你的彩带还可以怎样玩?”引导幼儿边想象边玩。并通过同伴间的合作,充分发挥他们的想像力与创造性,还能让幼儿在开发新玩法与合作游戏中,学会合作、谦让、交流,培养幼儿社会性发展。同时,这样的游戏既提高了幼儿的游戏兴趣,又能让幼儿集中注意力去思考,有利于幼儿专注性、创造性、好奇心等学习品质的提升。

#### 3. 鼓励幼儿动脑思考,在游戏中促进幼儿反思性的发展

当幼儿在游戏中的遇到困难向教师求助时,教师不要直接告知幼儿解决问题的方法,而是鼓励幼儿自己想怎样去解决。如果幼儿经过努力后还是不能解决问题,教师可以通过提示、建议等语言启发幼儿,如“这些纸剪成一条一条的话,看上去可以当什么用”“你可以试着把这块积木放在这块积木下面,看看会怎么样”,以此鼓励幼儿自主发现答案“这些纸条可以当面条”“大积木放在小积木的下面就不晃动了”。这种指导方式不仅减少了幼儿因失败而造成的内疚感和挫败感,还会让幼儿产生“自己是有能力的问题解决者”的信念,并从内心真正感知到教师对自己的支持与帮助。最重要的是,幼儿会在这个过程中逐渐养成独立思考的习惯。游戏结束后,教师还可以通过游戏的讲评过程,引导幼儿总结经验,从而不断实现幼儿反思性品质的发展。