

幼儿园角色区创设及材料投放的实践研究

——以XXX幼儿园角色区为例

李素云 陈芳

(夷陵区直属机关幼儿园黄金卡分园 湖北 宜昌 443100)

【摘要】角色区是幼儿通过扮演各种社会角色,运用想象,创造性地反映个人生活印象的游戏场所。角色游戏对儿童的发展来说具有独特的教育价值,它能满足幼儿的情感宣泄与补偿,让幼儿有更多机会认识生活常规和理解人际关系并发展想象力、创造力和叙事能力。本研究以XXX幼儿园15个班级创设的角色区为研究对象,主要研究该园角色区环境创设及材料投放情况,如角色区主题设置、材料投放的主要类型、材料主要来源等,进而发现该园角色区创设存在的问题并提出解决策略。

【关键词】角色区; 区域环境创设; 材料投放

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.601

《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。要珍视游戏和生活的独特价值。”新修订的《幼儿园工作规程》也强调:“将游戏作为对幼儿进行全面发展教育的重要形式,因地制宜创设游戏条件,提供丰富、适宜的游戏材料,保证充足的游戏时间。”游戏是幼儿园教育的基本活动形式,也是幼儿的天性和权力,更是他们最喜欢的活动。角色区是幼儿区域活动的一个场所,在这个场所进行的游戏,也称象征性游戏,它是一种幼儿自己创造性地反映现实生活的游戏。皮亚杰说,以自我为中心的表征性游戏(如角色游戏)在2-4岁开始大量出现,4岁左右逐渐达到高峰期。

当高科技玩具和电子产品越来越多地进入幼儿的世界,电子游戏逐渐替代了日常生活中的游戏,如何让幼儿回归原本的生活,成为了我们思考的问题。角色区作为幼儿园中与幼儿生活关系最密切的区角,因此也成为了本次研究的一个切入点。

一、角色区创设的基本情况

幼儿园角色区通常都有一定的主题,如娃娃家、商店、医院等等,所以角色游戏又称为主题角色游戏。常见的角色区是幼儿经常在生活中体验到的,包括小超市、餐厅、娃娃家、理发店、烧烤店、糖果店、银行、交通岗等等。

(一) 角色区的创设主题

小班角色游戏区的主题以家庭生活为主,主要是娃娃家;到了中班,角色游戏区就出现了以反映社会生活为主题的活动,该园中班角色区主要以食品类为主;到了大班,角色区的主题形式相对而言更为丰富多样。

(二) 材料投放情况

从材料提供者来说,在外购买、家长提供、教师提供的材料所占比例较大,幼儿提供的材料比重较小,说明幼儿参与性不够强。

从游戏投放类型和材料的材质来说,高结构性材料的质地一般多为塑料性,或者PV材质,也有布和木质类,多是在外面直接购买的。低结构材料主要的材质以布艺类,粘土类,纸质类为主,多是家长或教师经营代物,比如幼儿可以用超轻粘土、橡皮泥,硬纸板做成各种点过加工以后做成的材料,这些手工材料比较逼真,多用来作为心、饼干等物品,放在食品店作为游戏材料。废旧材料也有所提供,主要是纸质类的资料,如废旧奶粉罐、鞋盒、纸箱等,这也是和幼儿园的“生态环保”主题紧密相关。

二、角色区创设存在的问题

在角色区创设完成以后,该园组织教师开展了保教中心组学习活动,重点就角色区创设及材料投放进行观摩和探讨。经过大家一起到各个班级“找茬”,发现该园角色区材料投放存在以下问题。

1. 角色区主题不明确或形式过于单一。部分班级混淆了表演区和角色区的关系,角色区创设有点不伦不类。另外,部分班级的角色区形式过于单一,如中班主题主要以食品类为主,不够多样化。

2. 在材料的选取上,功能较单一。如在娃娃家中,幼儿操作的玩具主要是以购买的仿真电话,毛绒玩具,布娃娃等材料为主,而KFC使用的材料也是以购买的仿真食品或教师自制的成品为主,这些材料功能性比较单一,而且都只能在本主题角色区中使用,针对性强。

3. 注重材料表面的美观,忽略材料的功能和性质。教师在投放材料的时

候,能够关注到材料的美观,而忽略了材料本身的功效和作用,如游戏材料能发展幼儿哪些方面的能力,是否能够帮助幼儿进行社会性互动,是否能够帮助幼儿更好地推动游戏情节的发展等。另外,过于美观、仿真的材料,不仅会限制幼儿的想象,还会成为一种摆设。

三、优化角色区创设的策略

针对以上存在的问题和各班实际,笔者提出以下解决方法,希望帮助教师进一步打开思路,明确角色区的创设理念和角色区材料投放的方法。

1. 注重材料投放的适宜性。因为游戏材料并不是越多越好,所以在游戏中进行材料投放时不仅要参考材料的特性,还要考虑投放的数量,而这些都需要建立在老师对不同年龄段幼儿特点的思考之上。一般认为,小班幼儿游戏主要以平行游戏为主,所以根据其年龄特点可以投放一些高结构性的材料,而且同类型的玩具可以多投放几个;相对于小班来说,中班幼儿在此阶段主要以开展想象游戏为主,所以根据此阶段年龄特征在角色游戏中其游戏材料的需要以低结构性的最为适宜,可以多投放一些半成品或其他可操作的材料。

2. 注重材料投放的目的性。角色区的教育目标是隐性地体现在材料里的。投放操作材料时应把握阶段培养目标,考虑幼儿的年龄特征和发展层次。

3. 注重材料投放的吻合性。根据教学游戏计划和最近主题投放相应的材料,或者是教学活动中的图片、示意图,帮助幼儿进一步巩固所学内容。

4. 注重材料投放的递进性。投放的材料要根据幼儿现有的游戏水平以及游戏内容的需要,随着目标的递进,由浅入深、由易到难、由简到繁地逐步投放。要满足每个孩子的个体差异,在选择投放的材料时,就要注意难度的不同,并符合不同年龄段幼儿的生活认知经验,增强游戏材料的内涵,循序渐进地投放生活化、操作化的材料,激发幼儿的游戏欲望,使游戏内容更加丰富,促进游戏情节的发展。

另外,要创设幼儿喜欢操作和喜欢扮演的角色区,还要注重角色区的颜色、风格要与班级的整体风格搭配。同时,要给每个区域设置主题墙,角色区也不例外,这样能一目了然地反映最近开展的主题,也能帮助幼儿更好地操作。

角色游戏是幼儿非常喜欢的一种游戏,角色区游戏材料的选择和投放是幼儿顺利进行角色游戏的物质保障。角色区创设需要老师花费更多的心思,投放更适宜、更有趣的材料,让幼儿爱上表演、爱上扮演,并真正让幼儿在角色游戏中获得经验、得到发展。

参考文献

- [1]冯雅晶.大班角色游戏区材料的投放与操作[J].文学教育,2016(05):179.
- [2]蔡叶霞.角色游戏环境创设中渗透环保教育探究[J].成才之路,2018(10).
- [3]蔡佳佳.幼儿园表演区游戏开展中存在的问题及解决对策——以某幼儿园大班表演区游戏《小熊请客》为例[J].陕西学前师范学院学报,2017(7):52-55.
- [4]金彩虹.幼儿园角色游戏活动开展现状及策略研究[D].信阳师范学院硕士学位论文,2018.
- [5]赖伟红.浅议幼儿园角色区开放性材料的投放设计[J].中国校外教育,2014(12):320.

立足区域游戏 领跑幼儿教育

毛筠

(四川省攀枝花市实验幼儿园 四川 攀枝花 617000)

【摘要】在幼儿教育中,区域游戏是幼儿感兴趣的一种实践类学习方式,教师可以将教学行为与区域游戏融合在一起,领跑幼儿教育活动。在区域游戏教学中,教师要基于幼儿的兴趣,在集体游戏中为幼儿设计趣味游戏主题;在设计目标时,教师需要立足于幼儿的能力;在游戏过程中,教师需要肯定幼儿的创意行为,满足幼儿的游戏需求;在指导时,教师需要践行指导融合游戏的策略,促进幼儿能力的发展。

【关键词】区域游戏; 幼儿; 兴趣; 教育

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.602

区域游戏在幼儿教育中有着重要的地位,但在实际的教育活动中,教师会遇到较多的问题,比如幼儿对游戏活动不感兴趣、并不愿遵守教师制定的部分规则等。这些问题即代表教师设计的教学活动有所缺陷,也代表教师需要在游戏活动中对幼儿进行更多的引导。教师在设计与开展区域活动时,需要立足于幼儿的兴趣、幼儿的实际游戏需求,以幼儿为教学活动的主体,从促进他们综合素质发展的角度对区域游戏教学活动进行优化。

一、基于幼儿兴趣所在,设计趣味游戏主题

设计游戏主题是区域游戏活动开展的第一步,也是影响区域游戏教育质量的重要因素。教师需要抓住幼儿的兴趣所在,设计幼儿感兴趣的游戏主题。这样的游戏主题才能更好地调动大部分幼儿的游戏实践积极性,使幼儿的动手、思考、交往等能力得到发展^[1]。

在现实中,由于好奇心等因素影响,大部分幼儿都对水有很大的兴趣,比如在小雨天,幼儿们时常会在教师不注意的情况下在雨中玩耍。基于此,教师便可以将水设置为教学活动的主题,然后设计与水相关的区域游戏项目。比如,教师可以设计“水”主题区域,在这个区域中,教师准备小脸盆、小水桶、雨衣、防水鞋套等基础的物品。然后结合预期的教育目的,开展不同的区域游戏。以“洗澡”这一自理行为的教育为例,教师可以为幼儿们设计“给娃娃洗澡”的区域游戏活动。

在游戏活动中,教师可以先为幼儿提供弄脏了的玩偶,然后给幼儿设立情景,即这些玩偶都是一些淘气的小朋友,它们弄脏了自己,如果不洗干净回家之后会被妈妈骂,请大家帮助玩偶洗澡。在该情景以及玩水的双重激励下,小朋友们会积极进行游戏实践,并且在教师有意无意的提示之后,了解洗澡的意义与正确流程。

二、设计差异游戏目标,适应幼儿个体发展

在区域游戏活动中,由于幼儿个体之间存在着能力、思维等方面的差异性,所以并不是所有的幼儿都能够完成教师设立的游戏目标^[2]。基于这样的情况,教师需要为幼儿们设计并确定差异性的游戏目标,以便适应幼儿个体的发展。

以“蘑菇的房子”区域游戏为例,在这个集体性的区域游戏活动中,教师为幼儿们设立的目标是搭建一座平衡并且不透光的房子,以便不喜欢光线的蘑菇居住。大多数幼儿都能够理解并在自主尝试之后完成这一目标,但是班级中有一位智力发育轻度落后的幼儿1以及一些对积木搭建不感兴趣的幼儿。对于这些孩子,教师便需要为他们设计差异性的游戏目标。比如,对幼儿1,教师便可以稍微更改游戏背景,即说明他要为一个白蘑菇搭建房子,这个白色蘑菇喜欢阳光,所以他只要搭建一个普通的房子便可。对于对积木不感兴趣的幼儿,教师便可以结合他们的兴趣,设计更多的规则。比如幼儿2更喜欢美术,那么教师便可以设计背景,即他要为一个同样喜爱美术的蘑菇搭房子,并给幼儿2一些贴纸,说是蘑菇给他的装饰材

料。如此,教师能够适应幼儿的个体进行游戏设计,促进幼儿的发展。

三、肯定幼儿创意行为,满足幼儿游戏需求

在区域游戏活动中,幼儿们的游戏需求不一样,有的孩子习惯于听从教师设立的所有规则,而有的孩子则会自主或者不自主地实施创意行为^[3]。在面对这些不同的情况时,教师需要在不违反基本原则的情况下,肯定并宣传幼儿的创意行为,满足他们的游戏需求,并以此培养幼儿思维的创造性。

以科学区的自由区域游戏为例,幼儿3、4、5对天平这一物品产生了探索与实践的兴趣,所以他们以天平和砝码为基础,进了自主游戏。但在用完砝码之后,他们开始尝试使用其他材料,比如积木区的积木、玩具区的小汽车等。在他们游戏的过程中,幼儿6因为找不到足够的积木进行游戏,发现了他们的“胡闹”,便向教师告了状。教师发现之后,需要先制止孩子们的争吵行为。然后分别对孩子们的不同行为进行肯定,比如肯定幼儿6发现并报告不合理现象的行为、肯定幼儿3、4、5的创意游戏行为。在对二者进行表扬之后,教师再对幼儿们进行引导。具体为:幼儿3、4、5可以使用其他区域的材料,但前提是没有幼儿要使用这些材料。因为大家都是平等的,不能几个人占据了所有的玩具和材料。如此,教师既能够肯定幼儿的创意思维,又可以幼儿渗透平等、分享等生存规则。

四、教学渗透区域游戏,促进幼儿能力发展

区域游戏虽然提倡让幼儿自主游戏,但是教师也不能完全对幼儿进行放任。教师可以参与到幼儿的游戏活动中,将教学内容渗透在自己的参与游戏行为上,以此对幼儿进行交往能力、思维创新能力、动手实践能力的教育。如此,教师可以在区域游戏中针对性地培养幼儿的相应能力。

以幼儿7的“绘画游戏”为例,该幼儿喜爱绘画、大海,所以在游戏中他完整

理了一些绘画道具、与大海有关的绘本,然后在进行绘画游戏。但在实际的游戏过程中,该幼儿并没有表现出明确的目的。只见他一会儿使用画笔进行模仿绘画,一会儿又进行手工,打算做点什么。对此,教师便需要对其进行合理引导。教师询问:你最喜欢大海的什么场景呢?幼儿回答:我最喜欢海滩,大家在海滩上玩,海水之后又有许多贝壳。教师:老师也喜欢海滩呢!我们可以一起做海滩吗?就是用画画和手工。在教师的启发引导下,幼儿7很快明确了自己的游戏目标:使用沙子、画笔等材料,做一个立体的海滩。而在幼儿实践的过程中,他会遇到一些问题,比如贝壳怎么手工做呢?沙子是黏上去还是画上去更好呢?教师可以适当对幼儿进行引导,解决他的问题。

结束语

区域游戏是以幼儿为中心、主体的教学活动,幼儿能够在区域游戏活动中得到动手能力、交往能力等多种能力的发展。教师在设计与开展区域活动时,需要充分激发幼儿的探索热情、行动活力、创造激情,使幼儿们能够享受区域游戏活动。在放任幼儿进行自主游戏时,教师还需要进行适当的指引,以隐性的引导对幼儿进行个体差异性的教育,增强区域游戏活动的实际教育引导价值。

参考文献

- [1]张菊芳.运用信息化手段助力幼儿园区域游戏观察[J].小学科学(教师版),2020(10):18.
- [2]张玉洁.寓教于乐,提升幼儿教育——基于游戏教学的幼儿教育新思考[J].贵州教育,2020(14):23-25.
- [3]郭艺含.区域游戏中幼儿创造力激发的策略探究[J].教育观察,2020,9(24):63-64.

儿科护理教学中信息化教学模式应用的效果评价

李晓梅

(锡林郭勒职业学院 内蒙古 锡林郭勒 026000)

[摘要]目的 对儿科护理教学中信息化教学模式的应用效果进行观察和评价。方法 于本校护理专业就读的学生中筛选95人纳入本次研究,随机抛硬币法将其分为两组。对照组应用常规教学模式,观察组应用信息化教学模式,对比两组教学模式的应用效果。结果 两组常见护理操作评分无明显差异($P>0.05$),观察专业实务、时间能力及应急思维能力分值均高于对照组($P<0.05$),学生对教学方法满意度低于观察组($P<0.05$)。结论 儿科护理教学中应用信息化教学模式,可有效激发学生的学习积极性,显著提升教学活动质量,强化学生的实践及应急思维能力,为实际工作积累丰富经验,值得广泛推广及应用。

[关键词]儿科护理教学;信息化教学模式;应用效果

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.603

儿科护理教学属于实践性和技术性较强的学科,采取传统模式开展教学,课堂中教师进行讲解和示范,学生被动学习知识同时进行模仿和练习,此种教学模式对于提升学生学习兴趣,强化学生思考和操作能力等方面效果不理想,无法体现出教学的细节和重点,课堂中未能为学生创造良好的实践机会^[1]。现阶段,随着信息技术的广泛应用,有效提升了工作、生活和学习效率。

1 资料和方法

1.1 一般资料

于本校护理专业就读的学生中筛选95人纳入本次研究,选取时间为2019年1月—2020年1月,随机抛硬币法将其分为两组。对照组中47名患者,其中男性9名、女性38名,年龄18—24岁,平均值为(19.20±1.32)岁。观察组中48名患者,其中男性10名、女性38名,年龄19—23岁,平均年龄为(18.86±1.25)岁。对比两组学生一般资料,无显著差异($P>0.05$),符合对照研究要求。

1.2 教学方法

为确保研究结果准确性,本次两组学生均有本专业学历及经验相近的教师开展教学活动。

对照组应用传统教学模式:教师在课堂中详细讲解学内容,利用多媒体展示重要知识点及研究案例,由教师进行详细分析,并提出问题同时给予学生指导。

观察组在对照组基础上实施信息化教学模式:(1)教师需要对教学内容和相关治疗进行合理归总,同时能够分类上传到校内公众网站中,教学之前让学生主动下载及学习;课前教师根据教学重点设置预习内容,要求学生分析教师设置的任务和问题,到相关网站查询并归总相关内容和病例资料等,规定时间内完成并开展小组讨论,将最终的结论和答案结论制成电子版发送给教师^[2];(2)课后教师提前设置好考核题目,要求学生独立完成,由各组长汇总容易出错问题提交给教师,教师课堂中讲解^[3];(3)在课堂中利用多媒体将知识形象化,降低知识难度,还可以制作微课课件,汇总知识要点,梳理知识脉络,便于学生理解和掌握实施;课堂中利用图例或是对比引导学生形成良好的思维模式,从而有效解决问题;要求学生再次对问题进行补充和完善。

1.3 指标观察

考试测评学生知识掌握程度:括理论知识(实践能力50分+专业实务50分)、实际操作能力(常见护理操作70分+应急思维能力30分),分数越高表明学习效果越好。

利用问卷评价学生对两种教学模式的评价。问卷共100分,评价标准为:满意(80—100分)、基本满意(60—80分)、不满意(<60分),满意率+基本满意率=学生教学满意度。

1.4 统计学分析

研究数据输入专业软件(SPSS21.0)中进行统计学分析,计数资料用n(%)表示 χ^2 检验,计量资料用($\bar{x}\pm s$)表示t检验,差异具有统计学意义依据为P值小于0.05。

2 结果

2.1 比较两组学生综合考核成绩

两组常见护理操作评分无明显差异($P>0.05$),对照组专业实务、时间能力及应急思维能力分值均低于观察组($P<0.05$),见表1。

2.2 比较两组学生教学模式满意程度

对照组学生对教学模式满意度低于观察组($P<0.05$)。见表2。

表2 比较两组学生对教学方法满意程度 [n(%)]

组别	例数	满意	基本满意	不满意	教学方法满意度
观察组	48	27	20	1	47(97.92)
对照组	47	17	23	7	40(85.11)
χ^2					5.053
P					0.025

3 讨论

儿科护理教学中通常会以教师为中心,学生被动地学习和接受知识,不利于学生更好的掌握知识内容,也不利于强化学生的实际操作能力和应急思维能力,因此教学总体效果欠佳。信息化教学模式则将学生作为教学活动主体,教师进行合理指导,能够充分利用互联网和信息技术,要求学生完成课前预习、自主学习、搜集资料及小组讨论,更为扎实的掌握知识内容;根据教师指导完成教师布置的任务或是病例解析,可强化学生的实际操作能力;课堂中利用多媒体将知识形象化,降低学习难度,提升学习兴趣,上传课件归总知识重点及知识脉络,便于课后学生巩固学习,有助于提升教学有效性。

本次研究结果表明,两组学生常见护理操作评分无明显差异($P>0.05$),对照组专业实务、时间能力及应急思维能力分值均低于观察组;观察组对教学活动满意度优于对照组($P<0.05$),表明信息化教学模式在儿科护理教学中应用价值显著。

由上可知,儿科护理教学中利用信息化教学模式,可提升学生学习积极性及教学效率及重量,值得推广及应用。

参考文献

- [1]张菊仙.信息化在儿科护理教学中应用效果初探[J].心理医生,2018,24(27):349-350.
- [2]莫敏玲,孙佳,方露燕,等.基于院校合作的儿科护理教学改革效果评价[J].卫生职业教育,2018,36(1):81-82.
- [3]江晓丽,秦云,刘晶.全面二胎形势下儿科护理学信息化教学实践研究[J].中国卫生产业,2019,16(17):123-124.

表1 比较两组学生综合考核成绩 [$\bar{x}\pm s$],分]

组别	例数	理论知识		实践操作	
		专业实务	实践能力	常见护理操作	应急思维能力
观察组	48	43.21±3.27	42.56±2.75	63.31±3.15	22.43±3.62
对照组	47	38.56±3.71	38.06±2.21	63.43±3.09	19.07±3.83
t		6.484	8.780	0.187	4.395
P		0.000	0.000	0.852	0.000