

浅谈游戏教学法在中职学前教育活动设计中的应用

吴金花

江西冶金职业技术学院

[摘要]早期在进行中职学前教育活动的时候,由于教师采用的方法不够合理,导致教学效果未能达到预期,出现了诸多问题。为此,教师就要在方法层面予以研究,通过采用游戏教学的方式,优化授课形式,促使学生们的参与度有所增加,提升个人水平。本篇文章主要描述了游戏教学的主要概念,探讨了中职学前教育活动设计存在的主要问题,分析了应用游戏教学的意义,并对于具体方法发表一些个人的观点和看法。

[关键词]游戏教学法; 中职教育; 学前教育; 活动设计; 实际应用

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.10.2496

引言

在幼儿园之中,教师自身的专业能力对幼儿的成长影响非常大。而中职院校的学前教育专业是培养幼儿教师的温床,其承担着非常重要的责任。因此,相关教师就要做好教学工作,在方法层面持续创新,以此促使学生们更好地投入到课堂之中。这其中,游戏教学便是一类非常有效的方式,教师应当做好研究。

一、游戏教学的主要概念

所谓游戏教学法,主要指的是将游戏活动和教学工作结合在一起,通过游戏的形式,完成教学工作,让学生们在愉快的氛围中完成知识学习,从而实现教学和学习的全局结合。游戏是由主体参与活动而获得快感的活动,而教学是由教师负责主导开展的计划类活动,其中包含教和学两类活动。游戏教学是教师参照大纲、教学目标和内容本身,将游戏当作一类方法,基于规则要求开展的游戏,以此激发学生们的主动性和创造性,帮助其游戏掌握相关内容,提升自身基础能力。未来,学生在走向工作时,就能运用自己学过的知识解决一些生活中出现的问题,进而为个人发展带来帮助^[1]。

二、中职学前教育学生活动设计存在的主要问题

(一) 教学目标存在偏差

当前很多中职学前教育专业学生在对活动进行设计的时候,实际制定的目标过意空泛和虚假,在实施的时候,很难提供有效的指导,也无法将其中的内容全部展现出来。同时,目标本身和活动又没有太多联系,很多时候根本不清楚该活动到底需要干些什么。此外,很多学生在活动方案里面还没有明确具体概念,包括学习行为、学习表现和方法应用等,进而导致活动效果无法达到预期。

(二) 活动形式单一化

当前很多学前教育专业学生实际设计的活动极为单一化,内容不够丰富,很难将学生的个人兴趣和潜在积极性激发出来。因此,教学的质量自然无法令人满意。像是在对音乐活动“跳皮筋”设计的时候,由于受到了场地条件的限制,使得活动基本上都是视频观看、歌曲学习以及表演练习为主。在第一次接触时,可能还会觉得比较有兴趣,但时间一长,就会感到无聊,进而使得活动的效果大幅度下降,达不到预期目标。

(三) 内容设计缺乏重点。

当前很多教学设计包含了特别多的内容,缺少侧重点。

诸如,有些学生基于歌曲《歌唱祖国》给大班幼儿进行活动设计。在活动中,不但要求幼儿们进行独唱、接唱、轮唱以及合唱,还让其深入学习,并尝试探索不同的方法,以此更好地进行理解,进而使得自身潜在的爱国思想得到培养。但是,幼儿的年龄较小,理解能力不强,强行灌输如此多的知识,其显然很难接受。最终导致每一个目标都无法实现,影响了教学的效果^[2]。

(四) 套用设计模板

从目前来看,很多学生过于重视网络和教材,喜欢对一些活动的模板强行进行套用,只能对其中的细节部分进行简单调整。抑或实际制定的目标过于依赖教材本身,而没有认识到幼儿的参与感和适应程度,无法从起角度进行优化,也没有了解幼儿的多元化需求。如此一来,虽然活动内容本身看似存在特点,但却并不适合幼儿,很难展现出应有的价值。

三、中职学期教育中应用游戏教学的意义

(一) 激发学生积极性

当前很多中职学前教育专业的学生缺乏基础,自制力不强,不愿参与到学习活动之中。时间一长,教师对于教学就会产生厌烦,学生们也会有所排斥。而在采用游戏化教学之后,就可以调整授课的方式,时刻将学生当作教学的主体人物,展现其主体地位,让其在快乐之中完成学习任务。如此不仅使得课堂氛围变得更为活跃,而且还能让学生们更为理性地看待游戏设计活动,激发潜在的个人兴趣,进而积极投入,促使教学质量达到更高水平。

(二) 理解基础知识

对于中职学前教育专业的学生来说,普遍年龄不高,还处于青春期阶段,自身思想仍然不够成熟,缺少相关知识基础,对于设计理念也理解不到位,社会阅历少,因此在设计的时候,经常会出现各种不同的问题,导致教学难度变得非常大。而教师在采用游戏化教学之后,就能优化教学环境,让学生在轻松的氛围中完成学习任务,积极参与,解放自我,以此促使活动更好地开展。另外,还能通过实践练习的方式,将基础知识全部放在游戏里面,以学生更容易理解的方式呈现,降低知识学习的难度,帮助学生游戏理解,强化个人感悟。

(三) 促进自身发展

教师在对活动展开涉及的时候, 理应将学生的思维水平和行为习惯考虑进来, 并以此最为重点, 以防灌输过多, 使得学习效果有所下降。通过将游戏作为载体, 对学生展开引导, 促使内容和教学活动联系在一起, 并利用点拨和评价的方式, 鼓励学生主动投入进来, 深入发掘和思考。在游戏活动之中, 学生们一方面能够体会到其中的快乐所在, 而且还能掌握大量知识, 积累丰富的经验, 提升自身思维水平, 激发潜在的设计欲望, 最终在快乐的心态中完成学习任务, 并激发了潜在的积极性。除此之外, 学生们在游玩游戏的过程中, 还能对未来的教学生活予以体验, 充分发挥自身的组织能力、表达能力和表演能力, 并不断强化, 进而促使自身的职业发展得到提升^[3]。

四、中职学期教育中应用游戏教学的方法

(一) 依靠游戏活动激发设计欲望

通过创设游戏化情境, 可以在视觉、听觉以及嗅觉层面对学生带来刺激, 让其更好地了解游戏内容, 明确其中的背景, 提升活动的趣味性价值, 让学生将注意力集中在课堂之中, 体会游戏的价值和趣味性。这其中, 最为有效的便是体验式教学。

例如, 教师可以在互联网中搜索相关图片、音频以及视频资料, 以此专门打造特有的游戏情境, 引导学生融入其中之中, 深入体会和感知, 获取自身的感受。由于带来的刺激极为直观, 学生们自然能够有效体会到其中的乐趣所在。之后, 学生们再以此为基础, 对自身掌握的知识内容予以有效利用, 发挥出作用和价值, 逐步完成活动设计, 展现出自己的特点。显然, 相比于早期让学生单纯想象的方式, 这种模式更具直观性和有效性, 对学生能力的提高有着非常大的帮助。

(二) 依靠游戏任务提升设计水平

在游戏任务里面, 通常会包括学习活动的基本目标和具体内容。因此, 教师可以挑选一些经典的游戏任务, 让学生节能型体会和感知, 之后再以此为基础, 对其完成二次创作, 从而使其更好地体会设计理念和设计方案, 同时也能感受到设计者的思路和想法, 进一步实现思维交融。由于不同学生的出发点和自身基础有所区别, 在面对相同范例时, 实际产生的想法有所不同。大家通过沟通之后, 自身基础就会有所加深。

例如, 为了设计音乐游戏活动, 教师就可以挑一些经典的活动作为案例, 让学生们扮演小朋友, 自主体会和感知。通过实践操作, 大家就会明白这些游戏的设计灵感是什么, 理解了其中的价值和意义。之后, 教师预留出一定的时间, 让大家对自己的感受进行探讨, 彼此分享意见和观点, 聊一聊个人想法。通过深入交流, 大家就能发现这些活动设计的优秀之处, 并了解相关注意事项。未来, 学生们就能更好地投入到设计工作中, 设计出具有自身特点的全新游戏活动^[4]。

(三) 依靠游戏体会完成总结归纳

在中职学前教育专业之中, 游戏教学更多是一种辅助类形式, 主要目的便是通过游戏实践, 帮助学生激发个人灵感, 强化自身的设计动机。为此, 教师就要尝试多种不同的方式, 像是对游戏体会进行记录、小组交流以及分析观摩的方式, 将自己的想法展现出来, 以此实现梳理和总结。

例如, 教师可以将班级学生分为多个小组, 在完成游戏实践之后, 大家先将自己的个人感受记录下来, 之后在小组中进行交换, 并各种分享看法和感受。通过共同总结, 大家对游戏活动的认知就会得到强化, 变得更为全面, 并逐步将所思所学转变为自身的专业素养。

(四) 依靠生活游戏挖掘设计素材

多数游戏活动全部都来自于实际生活, 因此在设计新游戏的时候, 同样可以将生活化元素融入进来, 以此让其变得更为有趣和生动, 并展现出特有的气息, 并让学生们体会到活动设计和自身生活之间存在的联系。为了保证设计效果, 教师可以鼓励学生们在业余时间深入观察周围的生活, 从中提取相关素材, 经过调整之后演变为游戏。由于部分学生缺乏思路, 想象力不够丰富, 此时教师就要做好引导工作, 适当予以点拨。

例如, 教师可以专门举办一个游戏主题班会, 大家可以根据这一主题, 提出自己的想法和思路。像是“做饭”、“洗衣服”以及“购物”等, 这些都是生活中常见的元素, 学生们就可以以此为中心, 深入思考。若学生没有想法, 教师就可以提供一些简单的思路。诸如“购物”进而情境模拟游戏联系在一起, 让大家通过模仿场景的角色, 完成游戏。而“做饭”就可以合理利用玩具, 依靠小组的方式, 共同进行烹饪。如此, 学生们的思路就会被完全打开, 逐步认识到游戏和生活之间的联系, 未来在设计游戏时, 自然会融入更多元素, 提升设计的效果^[5]。

五、结束语

综上所述, 当前很多中职学前教育专业的学生在进行活动设计的时候, 渗透的思路和理念较为单一, 使得教学效果无法达到预期。为此, 教师就要采用游戏教学的方式, 帮助学生们拓展思路范围, 逐步体会到学习的乐趣所在, 提升个人水平, 进而为自身的实际发展奠定良好基础。

参考文献

- [1] 祁倩子. 游戏教学法在中职学前教育活动设计中的应用[J]. 职业, 2021(6): 2.
- [2] 于国亮. 浅析体育游戏教学方法在学前教育中的应用[J]. 体育世界: 学术版, 2016(4): 2.
- [3] 黄碧茜. 游戏教学法在中职学前教育专业音乐教学中的应用[J]. 都市家教: 下半月, 2017(10): 1.
- [4] 李华. 浅谈学前教育中的游戏与教学分析[J]. 文渊(中学版), 2019, 000(2019年4期): 291.
- [5] 汪思佳. 浅析游戏教学法在中职学前教育中的应用[J]. 教育教学论坛, 2015(28): 2.