

益智游戏培养幼儿学习品质的实践研究

刘杰

秦皇岛北戴河新区邱营小学

[摘要]学习品质是孩子们必须具备的素养之一，在幼儿阶段，孩子们因为年纪较小，其心智并不成熟，对于教师所讲解的内容也是一知半解，无法全部汲取与吸收。对于这一情况，幼儿教师应该科学调整教学措施，引进益智游戏，让孩子们在益智游戏的参与进程中提高个人能力，实现学习品质的进步。游戏是孩子们最乐于接受的方式之一，游戏对于孩子们也具有天然的吸引力，教师应该利用好这一特点，为幼儿构建起科学高效的的游戏方式，提高孩子们在游戏进程中的参与热情，让幼儿在游戏进程中获益。

[关键词]益智游戏；学习品质；措施

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2021.12.445

引言

益智游戏与其他类型的游戏有所不同，其是将提高幼儿的学习能力、学习素养为目标的，在益智游戏的进程中，教师应该善于观察，明确孩子们在参与游戏时的表现、心理状态，并以此为基础调整游戏的进行方式，这样一来才可以提高幼儿的参与热情。同时，益智游戏中所应用的道具也是十分重要的，教师应该科学投放游戏道具，让幼儿在玩耍的进程也可以学习到相应的知识，深化学习品质，为未来的成长之路奠定基础。本文也对于益智游戏培育幼儿学习品质的措施进行了研究，希望可以为相应人员提供建议。

一、研究背景

现阶段，幼儿教育的重要性不断提高，益智游戏在幼儿教育中也具有十分重要的作用，为了实现益智游戏的作用最大化发挥，笔者通过研究三周岁到六周岁这一年龄段幼儿，分析了益智游戏在幼儿群体中的作用，并说明借助益智游戏提高幼儿学习品质的措施。

二、益智游戏的作用

游戏作为孩子们在幼儿园中所进行的自主活动的重要形式，对于孩子们在成长进程中的身体与心理发展有着关键意义与积极作用。而益智游戏作为一种优异的游戏进行方式，对于孩子们的交流、锻炼、学习等各个方面都具备十分高效的推动意义。因此，将益智游戏引进幼儿园之中的区域活动内，可以实现幼儿更好成长。

三、益智游戏培育幼儿学习品质的措施

（一）构建环境氛围

在进行益智游戏的进程中，教师首先应该为孩子们创设相应的区角环境，这一区角应该设计在安静的环境范围中，不能有噪音干扰与影响，益智区的根本目标就是为了让孩子们可以处于一个清净的区域中进行思考与研究，从而实现幼儿智力上的提高。对于这一区域而言，教师可以将花绳、迷宫、灯谜、五子棋等小游戏道具放置在益智区内，让孩子们组队研究，或者自主玩耍都可以，这些益智小游戏都是十分容易上手的，幼儿教师则应该在区域中为孩子们展示这些小游戏的规则以及玩法，让幼儿可以更加快速地掌握游戏内容，并投入进益智区的小游戏之中。

教学案例一：笔者将七巧板作为实例，这一游戏教师可以分为三个层次来进行，第一层，教师只需要在背景板上画

出图案，并让孩子们找出与图案相一致的七巧板就可以完成任务。第一关结束后，来到第二关，第二关则是为孩子们提供一副七巧板，让孩子们根据教师所提供的图案来拼图。第三关则是让孩子们自主发挥，自主拼接，可以拼接图案，也可以将七巧板依据不同的组合方式拼成一体。通过这样一种益智小游戏的进行，有效在幼儿的心中种下了几何的种子，让幼儿形成初步的空间想象能力与思维能力，并且在拼接七巧板的进程中，孩子们的逻辑思维与排列能力也会得到提高^[1]。

（二）优化益智游戏中道具投放方式

益智游戏作为提高幼儿学习能力与学习素养的有效举措，教师在带领幼儿进行益智游戏的进程中，应该改变过去的教学方式，不让自己留下太多的预设痕迹，否则将会使得孩子们形成一种定性思维，这不利于幼儿学习品质的提高。教师应该激发孩子们在游戏参与进程中的想象能力与思维发散能力，突破先入为主的的游戏理念，释放幼儿天性，让孩子们开动脑筋。

教学案例二：笔者带领孩子们进行“别让小猴掉下去”这一游戏，道具很简单，就是火柴棒和“小猴”，幼儿们需要做的就是使用火柴棒拦住小猴，避免小猴掉下去。因为火柴棍不是平直的，因此孩子们使用火柴棍具有一定难度，在游戏中，笔者发现一名幼儿使用了四根火柴摆成井形，并交错摆放逐渐垒高。旁边的孩子看到这一做法，也改变了自己的摆放形式，其将火柴平铺成一排，之后横竖交错垒高。

在这一游戏中，幼儿通过自主研究，分析出垒火柴棍的有效方式，其他幼儿在借鉴了有效经验以后，也发觉了火柴棍平稳放置的窍门，从而调整自己的摆放方式，经由此可以得见，伙伴们之间的示范力量对于幼儿具有启迪作用，这一方式比之教师直接带领幼儿进行游戏会更加高效，更加乐于让孩子们接受。在此种游戏环境下，幼儿的学习思维与探索能力都将得到大幅提高^[2]。

（三）依据幼儿情况共拟游戏玩法

对于孩子们来说，游戏是有效的教学方式，也是可以提高幼儿热情的有效手段。作为幼儿教师，在带领孩子们进行益智游戏的进程之中，必须切实分析孩子们的实际体验，为幼儿设计具有吸引力的游戏活动，这样才可以让孩子们充满动力与兴趣地参与其中。为了实现这一目标，教师完全可以

让孩子们依据自己对于游戏道具的喜爱程度、熟练程度以及自己的实际学习能力，来选取或者创设自己想要的玩具与游戏，在构建游戏规则着眼，教师就应该引领孩子们自主探索与学习，这样才可以实现孩子们在游戏进程中提升自身学习能力的目标。教师只需要对于幼儿构建的游戏内容展开相应的调节与补充，使得游戏活动的进行更加科学合理，更加具备实际意义^[3]。

教学案例三：例如笔者在带领孩子们进行登山棋游戏活动地玩耍进程中发现，一共有两个游戏小队，其中一个小队的孩子们使用了石头剪刀布的方式进行游戏，而另外一组小队使用了抛掷骰子的方式进行游戏，比一比谁扔出来的点数大，谁就可以向前走一步。这两种游戏进行的方式都是十分简单的，但是这样一种模式对于孩子们的成长与学习品质的提高是没有太大助益的，孩子们在游戏进程中也兴致缺缺，只是为了完成游戏而游戏，尤其是石头剪刀布的游戏方式，对于孩子们的智力、能力等都不具备提高作用，更不必说深化幼儿兴趣、形成学习品质了。

因此，笔者在观察到幼儿的实际情况以后，在益智游戏——扑克游戏的开展进程中，笔者先带领幼儿们进行了一个小活动，让孩子们先自主拿到扑克牌，并熟悉扑克牌，之后为每一个小组之中的孩子们都发放一些扑克，再让上一个小组的孩子们玩一玩，思考一下，在玩扑克牌的进程之中具备哪些新奇有趣的数学游戏，可以与扑克牌相结合进行。很快，孩子们就想象出了很多新鲜的玩法，如搭桥、数字相加比大小等，这样一种经由孩子们自主研究并构建的益智游戏，更加可以提高幼儿的参与热情，也让孩子们在游戏活动的进程中兴致高昂，同时，在游戏进程中，孩子们也可以依据实际情况科学调整游戏进行的方式，更加有利于幼儿学习能力与随机应变能力的进步。

（四）依据游戏情况分析幼儿言行

益智游戏在开展进程中，教师也应该依据实际情况科学调节游戏的模式，为幼儿创设一个自由发挥的平台，提高孩子们在游戏进程中的参与动力，并在此基础上实现幼儿学习品质的进步。幼儿阶段的孩子因为年纪小，心智不成熟，在参与游戏时经常会产生依赖教师的想法，在教师的指引下一步一步进行游戏，这一情况是不利于幼儿成长的，也是不利于孩子们学习能力进步的，教师应该认识到这一情况，并科学调整益智游戏的进行方式，提高幼儿主体性，实现孩子们在游戏中得到进步。

教学案例四：笔者依旧将登山棋游戏作为实例来分析，在登山棋游戏开展进程中，一共有两个小队参与游戏，一个小队的孩子们使用骰子，扔出几点就走几步，另一个小队的孩子们使用石头剪刀布的方式进行登山棋游戏。通过笔者的观察发现，第一个小队的孩子们可以一直进行游戏，总共进行了大约八轮游戏，而第二个小队的孩子们一共只玩了大约五分钟。

通过观察分析可以得知，孩子们进行益智游戏的能力依旧稍有不足，还需要不断提高，首先，是孩子们对于游戏的

专注程度，孩子们只能在较短的时间之中保持对游戏的些许热情，整个益智游戏进程中，孩子们几乎每隔几分钟就会换一个游戏玩耍。并且孩子们在游戏进程中如若遇到了阻碍问题，也不会自主进行处理，而是直接放弃。因此，笔者在孩子们的游戏进行情况基础上，进行了有指向性的调节优化，首先，笔者对于游戏的内容展开了优化，丰富游戏进行方式，同时尊重孩子们的意见，与孩子们进行商议研讨，怎样才可以让幼儿更加充满动力与热情^[4]。

通过分析后，笔者将游戏调整为如下模式：让应用骰子进行游戏的小队，可以每一名幼儿拿一个骰子，抛掷出去以后，比较两个人的大小，之后经由点数大的幼儿先走，提高游戏所具备的竞技性以及生动性，之后还可以让孩子们来比较数字的大小，多的数字减去少的数字，最后的得数是可以行走的步数，通过这样一种方式，提高了游戏的趣味性，同时也锻炼了孩子们的数学能力，让孩子们在游戏进程中提高自己的学习素养。

第二次游戏开展进程中，经由笔者优化后的登山棋游戏可以有效吸引孩子们的热情与兴趣，其中一组幼儿展开抛掷骰子，并相减数字的游戏，可以坚持大约十五分钟，相比较于第一次游戏活动的进行，更加有效地吸引了孩子们的注意力，幼儿的探索热情获取了有效提高。

在本次游戏活动之中，孩子们对游戏的坚持热度更加持久，这就表明孩子们在参与游戏进程之中所保持的专注性，是依据游戏的内容来决定的，只要让幼儿感到充满挑战与新奇，那么幼儿自然会在游戏进程中学习到相应的知识技巧，提高自身能力。

四、结束语

综上所述，作为幼儿教师，必须全面了解班级中孩子们的实际情况，并对益智游戏进行科学调节，提高孩子们的参与热情，深化幼儿在游戏之中的积极性与动力，这样一来才可以让幼儿在兴趣的趋势下投入进游戏活动中。益智游戏对于幼儿的成长具有无法比拟的优势，因此教师应该善于观察幼儿的实际情况，并结合幼儿的心理来调节游戏进行方式，为孩子们创设科学高效的游戏环境，实现幼儿在游戏中提高自身能力。

参考文献

- [1] 李艺杰. 跳一跳，玩转童年益智游戏——基于“最近发展区”理论探索幼儿益智区深度游戏的指导策略[J]. 天津教育, 2019(16): 63-64.
- [2] 刘晓丽. 团体益智游戏对幼儿大班孩子认知能力与学习能力的影响[J]. 河南幼教高等专科学校学报, 2019, 34(01): 79-82.
- [3] 孙曦. 在益智游戏中提升学生数学学科素养——以数独、魔方、九连环为例[J]. 理科爱好者(教育教学), 2019(05): 159-160.
- [4] 《趣玩 I：中国传统益智游戏》《趣玩 II：中国传统益智巧器具》对幼儿大班孩子的影响介绍[J]. 读书, 2019(05): 182.