

基于儿童认知发展的幼儿园益智课堂的游戏化情境构建与实践研究

周祥连

江西省赣州市崇义县阳明幼儿园

摘要：在当今社会，教育的目标不再仅仅是理论知识的传授，而是更加注重儿童的全面发展和个性化成长。幼儿园作为早期教育的重要场所，承担着激发幼儿学习兴趣、培养良好行为习惯、促进认知发展的关键任务，益智课堂作为幼儿园教育的重要组成部分，对于实现上述的教学目标具有至关重要的作用与价值。幼儿以游戏为天性游戏，是幼儿探知世界、学习知识、积累经验的主要方式，因此幼师要注重探究游戏化情境构建的策略，将游戏化学习理念融入日常教育教学活动之中，有效激发幼儿学习兴趣和积极性，提升益智课堂的教学效果与质量。本研究将从儿童认知发展的阶段特征出发，分析并阐述基于认知发展构建益智课堂游戏化情境的原则与实施的策略，旨在进一步丰富幼儿园益智教学的理论研究，推动课程游戏化进程。

关键词：幼儿园；儿童认知发展；益智课堂；游戏化情境；构建与实践

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.09.007

引言

益智课堂是幼儿园教育的重要组成部分，旨在通过各种具有趣味性的活动与游戏来实现思维能力、创造能力与问题解决能力的培养，为未来的发展奠定夯实的基础。但传统的益智教学模式存在一定的局限性，难以充分激发幼儿学习兴趣，甚至会导致部分幼儿感到枯燥乏味，而游戏化学习理念的引入可有效避免该问题的出现。通过围绕学前阶段幼儿的认知发展特征来创设游戏化教学情境，能够通过游戏的形式来进一步激发幼儿的内在动机，使其在轻松且愉快的氛围中主动学习与探究，帮助其获得既有趣又有意义的学习体验。

一、儿童认知发展的阶段特征

（一）感知运动阶段（0-2岁）

感知运动阶段是认知发展的最初阶段，这一阶段的儿童主要通过感知觉和动作来进一步理解和认识世界。其认知活动主要依赖于自身身体的感知和运动能力，也就是说通过触摸、抓握等多样化的动作来进一步探索物体具备的特征。此阶段的儿童逐渐呈现出对于物体的基本感知能力，开始理解一些简单的因果关系，从而意识到自身的动作可能会产生的影响。

（二）前运动阶段（2-7岁）

前运算阶段是儿童认知发展的关键时期，此阶段的儿童能够尝试应用一些简单的语言与符号来代表物体以及事件，其思维正逐渐从直观感知向表象思维所过渡，仍然具备相对明显的自我中心性。在此阶段，儿童可以进行相对简单的分类以及排序，但是此过程往往会基于

其直观的特征而并非逻辑的规则，此外其思维具有不可逆性，即很难去理解一些事物所具备的反向过程。虽然儿童在此阶段的语言能力获得了迅速的发展，可以运用简单的句子来展开交流与沟通，但缺乏一定的逻辑性，其语言表达很容易便会受到自身情绪与情境的影响。

（三）具体运算阶段（7-11岁）

在具体运算阶段，儿童的认知能力得到进一步发展，能够进行更加复杂的思考和逻辑推理，开始能够理解和运用复杂的概念，能够处理具体的物体和事件，这一阶段的儿童思维开始具有可逆性，可以去理解事物的反向过程^[1]。具体运算阶段的儿童在实际问题的分析与解决过程中会尝试运用逻辑推理来展开，但是这一推理仍然需要具体的物体或者情境来作为支撑。此阶段的儿童能够更加成熟地进行语言表达，使用相对复杂的句子结构来展开交流以及表达，同时还可以去理解一些更为抽象的概念。

二、幼儿园益智课堂的游戏化情境构建原则

（一）趣味性原则

基于儿童认知发展的背景之下，幼师在构建幼儿园益智课堂的游戏化情境时首要遵循的原则便是趣味性原则。因为学前阶段幼儿的注意力很容易便会被分散，遵循趣味性原则设计教学能够有效吸引幼儿学习的注意力，激发其内在的学习动机。通过创设生动且具有趣味性的游戏化教学情境，能够让幼儿在轻松且愉快的氛围中积极主动地参与到活动过程之中，享受游戏所带来的乐趣。游戏化情境中所呈现的各项元素应当与学前阶段幼儿的

生活经验以及兴趣爱好相契合，如此能够促使幼儿在学习的过程中快速产生情感共鸣，更积极地投入益智游戏之中，为后续的发展打下坚实基础。

（二）挑战性原则

遵循挑战性原则来完成游戏化情境的构建，能够更好地激发幼儿的探索欲望与学习动力。对于学前阶段的幼儿来说，在面对适度的挑战时往往会选择积极主动地思考并且尝试来解决实际问题，此过程将有助于促进其认知能力的形成以及发展。因此在益智课堂上创设游戏化情境时可呈现具有一定难度的任务和游戏，但是要注意不应该过于困难，使幼儿能够在努力之后获得成功所带来的喜悦。还要注重结合幼儿之间存在的个体差异来灵活调整任务的难度，确保每一个幼儿都能够在适合自身的水平之上展开学习与探究，逐步提升自身的问题解决能力以及思维能力。

（三）教育性原则

在幼儿园益智课堂上，幼师在创设游戏化教学情境时应注重紧密围绕学前阶段幼儿的认知发展需求，将教育目标巧妙地融入游戏活动的设计与实施的过程之中，如通过益智游戏的设计与实施来培养幼儿逻辑思维能力、空间感知能力以及语言表达能力^[2]。在情境创设的过程中还要确保每一个游戏活动所能够达成的具体教育目标，通过设置游戏规则以及游戏任务等多样化的方式，从而引导幼儿在游戏参与的过程之中逐渐实现教育目标。游戏化情境的创设还要注重理论知识与技能之间的整合，让幼儿在轻松且愉快的游戏环节获得丰富的知识、提升自身综合素养，以此来确保游戏活动的教育价值。

三、幼儿园益智课堂的游戏化情境实践路径

（一）主题情境创设，构建沉浸式学习空间

学前阶段幼儿的认知发展往往是在具体的社会情境之中通过互动来实现的，主题情境的创设主要是指围绕某一个核心的概念以及知识领域作为基础，以此来创设完整并且具有逻辑的游戏化学习场景，将益智目标融入其中来营造沉浸式的学习空间。幼儿在此空间之中往往能够充分调动自身学习的积极性和主动性，并在具体的情境中运用所学知识来完成实际问题的分析和解决。

就比方说在“欢乐农场”这一主题情境的创设过程之中，幼师应当注重提前为其做好充足的准备工作，如可以向幼儿来征集一些与农场相关的绘画作品，并且能够将这些充满童趣的画作张贴在教室之中的每一个角落，旨在营造相对浓厚的农场氛围。同时，幼师还可以在教室的地面上铺设一些绿色的地垫来模拟草地，运用彩色

的卡纸来制作草地上的树木与花朵，当然还可以将一些可爱的卡通动物模型悬挂在教室的某一些角落，如此将有助于营造沉浸式的学习空间。在此基础上可以设置动物饲养区与蔬果采摘区等多个区域，并在不同的区域设置不同的任务来引领幼儿积极参与。例如在动物饲养区域，幼师应当注重事先准备一些动物的玩偶以及仿真的干草卡片，并要求幼儿仔细去观察动物卡片中是哪一个5以内的数字，然后分别给饲养区的动物来发放对应数量的干草卡片，幼儿在此过程之中可以通过点数与对应等多样化的操作来轻松学习5以内的数字^[3]。幼儿在该区域会看到不同动物所留下的脚印的图片，幼师在此环节要注重要求幼儿仔细地观察这些脚印，并且能够将其与对应的动物进行匹配，此过程能够进一步锻炼幼儿的图形认知能力，当然还能够培养观察的细致性，为其后续展开深层次的学习与探究打下坚实基础。

（二）角色扮演游戏，促进知识的主动建构

角色扮演游戏的设计与开展能够为幼儿提供模拟真实或者虚拟情境的机会，对于学前阶段的幼儿来说，在不同角色扮演的过程之中需要了解这些角色的行为规范及任务要求，运用自身已有的理论知识来解决情境中所遇到的各项问题，并且能够在与他人交流与互动的过程之中调整自身的认知，以此来实现知识的主动建构。鉴于此，这便要求幼师在益智课堂中可注重创设与目标紧密结合的角色扮演游戏情境。

就比方说在“美味甜品店”的角色扮演游戏过程之中，幼师首先要做的便是将教室布置成温馨并且充满童趣的甜品店场景，如可以借助彩色的卡片来制作甜品店的招牌，摆放用纸箱制作的收银台，并且能够在收银台上放置计算器、数字卡片以及仿真钱币；在制作区可以准备一些制作甜品可能使用到的工具和材料，例如彩泥、塑料刀具及小盘子；用餐区可以摆放桌子、椅子以及塑料的餐具。幼儿在游戏过程之中需要分别扮演甜品师、收银员以及顾客等多样化的角色，其中扮演顾客的幼儿需要拿着画有甜品的点餐卡来到收银台前，并尝试应用相对简单的语言来说出自己的需求，扮演甜品师的幼儿在听到这些需求之后，需要根据点餐卡片上的图案来制作相对应的甜品，要注意配方卡上的内容要基于学前阶段幼儿的认知水平，这样能够让幼儿学习一些简单的数量对应以及组合。扮演收银员的幼儿在此环节需要根据甜品的价格卡片来进行收钱及找零，旨在进一步巩固幼儿的数学运算能力，学会在实际情境之中应用数学知识解决实际问题，真正实现知识的主动建构。

（三）闯关挑战游戏，实现认知阶梯式发展

在幼儿园益智课堂中，适当地设置具有挑战性的学习任务能够进一步推动幼儿认知能力的形成以及发展。其中闯关挑战的游戏能够将益智课堂的内容划分为多个难度递进的关卡，其中每一个关卡都设定极其明确的益智目标以及规则，幼儿在此环节需要综合应用不同的知识以及技能来完成关卡任务，促使其在不断克服困难的过程之中获得丰富的成就感，助力自身认知水平与能力获得有效提升。

就比方说在“小熊回家大冒险”的闯关挑战游戏之中，幼师要注重将幼儿园的教室与走廊布置成充满趣味性的闯关场景。此次闯关挑战游戏一共设置了四个关卡，每一个关卡都具有极其独特的主题以及任务，同时配备可爱的卡通形象以及音效，旨在进一步增加游戏活动的趣味性以及吸引力。该游戏的第一个关卡为颜色小路，幼师需要将走廊的地面铺设三种不同颜色的地垫，分别为红、黄、蓝，幼儿在游戏过程中则需要按照游戏卡片中的颜色顺序来跳过地垫，如红蓝黄。在设计任务卡时要注重融入一些小巧思，如画上一些可爱的动物，并且在每一个小动物的脚下都画有对应的颜色，可以通过引导幼儿观察小动物与颜色之间所存在的对应关系来确定跳跃的顺序。此游戏关卡的参与不仅能够加深幼儿对于颜色的理解及认知，还能够充分锻炼自身的身体协调性以及反应能力。在该闯关游戏的第二个关卡之中，幼师可以将一些散落的拼图块放置在教室之中，分别为圆形、三角形和正方形的泡沫拼图块，幼儿则需要将这些拼图块拼成一个完整的桥面，以此来帮助小熊过桥^[4]。要注意拼图块的边缘要有一些相对明显的颜色标记，幼儿在拼图的过程之中需要仔细去观察图形的形状以及边缘的特征，并在此基础上尝试应用不同的组合方式来进行拼图，此过程能够极大地提升幼儿图形的匹配能力以及空间的思维能力。

（四）故事驱动游戏，提升语言与思维能力

故事是幼儿理解世界的重要方式，故事驱动游戏的方法能够通过为幼儿呈现生动且具有趣味性的故事作为线索，以此来将益智任务融入故事情境之中。幼儿在此环节需要跟随故事的发展来积极参与游戏过程，通过完成各种任务来进一步推动故事前行，以此来助力幼儿语言理解能力以及思维整合能力获得有效提升。

就比方说在“小兔子找朋友”这一故事驱动的游戏之中，幼师首先要注重在游戏开始之前通过生动且形象

地讲述来为幼儿呈现一个引人入胜的故事，例如：小兔子住在一个非常美丽的森林之中，想要找朋友一起玩耍，但是要通过完成任务才能够寻找到朋友。幼儿在聆听这一故事后，能够积极主动地帮助小兔子来寻找朋友，并跟随故事的情节来展开冒险。首先可以利用彩色的胶带在教室的地面模拟一条蜿蜒的小路，并在此基础之上设置各种箭头提示，幼儿在此环节需要根据箭头来寻找正确的前进方向^[5]。幼师在此环节可注重为其呈现一些具有针对性的问题来引导其思考，如：这个箭头指向哪里？应该往哪一个方向前进呢？并要求幼儿通过观察与思考来进行实际问题的分析和解决，此过程能够充分锻炼幼儿的方向感以及语言表达能力。在进入到神秘的树洞之后，幼儿会看到其中摆放着各种各样的物品，包括玩具小熊、塑料水果以及杯子，幼师在此环节需要要求幼儿仔细观察这些物品并说出其名称和用途。要注意应当鼓励幼儿尝试应用完整的句子来进行表述，例如：这是玩具小熊，可以陪大家一起玩耍等，此任务能够极大地锻炼幼儿语言表达能力及观察能力，促进认知能力的形成以及发展。

结语

总的来说，幼儿园益智课堂的游戏化情境构建是顺应儿童认知发展规律的创新教学探索。上述多种游戏化情境的构建路径能够将抽象的理论知识转化为具有趣味性的游戏活动，有效激发幼儿的学习兴趣，提升幼儿课堂参与度及学习效果，增强语言表达能力、逻辑思维能力以及社会交往能力等综合能力。未来，需继续深化对儿童认知特点的研究，进一步优化游戏化教学情境的设计，以此来推动幼儿园益智课堂向更加科学且富有创意的方向发展，为幼儿全面成长奠定坚实的基础。

参考文献

- [1] 李琦. 幼儿园音乐教学中游戏化情境的创设[J]. 新课程教学(电子版), 2019, (24): 120.
- [2] 高倩. 幼儿园游戏化数学活动设计思考[J]. 科幻画报, 2019, (12): 102.
- [3] 赵春燕. 关于幼儿园游戏教学情境的布置和创设分析[J]. 当代家庭教育, 2019, (25): 50.
- [4] 康玉萍. 基于ESDM模式的孤独症幼儿园益智空间设计研究[D]. 南京理工大学, 2019.
- [5] 陈二丽. 幼儿园益智区域活动中教师数学语言的研究[D]. 河南大学, 2018.