

# 幼小衔接背景下大班幼儿自主游戏开发的实践研究

崔萍

中宁县第五幼儿园

**摘要：**科学幼小衔接是各级部门一直以来重视的问题，也是一线教师关注的教学基点。它关系到幼儿的身心健康成长，以及应对学习场景变化的意识和能力。在此关键期，教师要将着力点放在契合幼儿成长的游戏活动上，贯彻“以幼儿为中心”，把握“放权”与“引导”的有机结合，以及大班幼儿“玩”与“学”的关系。基于此，文章以自治区、市（县）等教育部门对幼小科学衔接工作要求为指引，围绕大班幼儿自主游戏的开发与实践展开探讨，从自主游戏开发方向、凸显幼儿自主性、开发特色功能性游戏等维度论述实践策略，帮助幼儿获得幼小衔接期必要的经验、能力、习惯，自信过渡到小学。

**关键词：**幼小衔接；大班幼儿；自主游戏

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.11.130

## 引言

自主游戏是以幼儿为主体开展创意性游戏，具有开放性、灵活性和趣味性等特点，与幼儿身心发展密切相关。采用自主游戏引导幼儿快速成长，学习新的知识技能，是达成幼小科学衔接目的的有效途径<sup>[1]</sup>。为此，教师要做好环境支持、材料支持、场地支持等方面的调配，科学组织大班幼儿自主游戏，观察幼儿在自主游戏中的投入、反思、冒险，引导其主动探究，并权衡游戏前、游戏中、游戏后教师支持与辅助产生的影响，以帮助幼儿顺利迎接小学学习和生活。

## 一、幼小衔接下自主游戏开发的背景

2021年7月，宁夏回族自治区教育厅印发《幼儿园与小学科学衔接攻坚行动方案》的通知，要求严格落实《幼儿园教育指导纲要（试行）》《3～6岁儿童学习与发展指南》，坚持以游戏为基本活动，灵活运用集体、小组和个别活动等多种形式，促进幼儿身心全面和谐发展。

2022年8月，中卫市教育局印发《关于做好“幼小衔接”教育工作的通知》，指出科学的幼小衔接应是幼儿综合能力的培养、良好习惯的养成及必要经验的积累，获得语言表达、社交、生活自理等方面能力提升。应遵循幼儿年龄特点和身心发展规律，以游戏为基本活动，科学合理安排和组织幼儿一日生活，促进幼儿身心全面和谐发展。

作为县域新建园，当以新的视角看待育人之路。为此，基于幼小科学衔接，从幼儿视角出发优化自主游戏开发的方向和实践内容，给幼儿营造开放轻松、具备学习价值的游戏环境，以自主游戏引领大班幼儿适应幼小衔接期，自信走进小学生活。

## 二、幼小衔接下自主游戏开发的意义

开发自主游戏促进幼小衔接工作顺利达成，是对原

有幼儿园游戏内容和形式的升级和优化，具有较强地教学实践意义。

一是开发自主游戏有利于幼儿潜移默化地接受幼小衔接工作的指导，让幼儿做好入学准备。对照幼小衔接工作重点，对游戏主题和内容予以调整，将二者深度融合。帮助幼儿在完成游戏过程中潜移默化地提升综合能力，做好身心准备、生活准备、社会准备及学习准备，降低了幼小衔接教育的阻碍，提升了趣味性。

二是开发自主游戏给幼儿提供了新的自主探究空间，还能优化幼儿园的游戏场景和氛围。之前的游戏教学背景下，教师需要对幼儿的游戏过程进行多次干预，保障游戏顺利进行<sup>[2]</sup>。但自主游戏给幼儿预留了自主选择、自主探究、自主实践的空间，这改变了幼儿园的游戏氛围和形式。而环境的改变可以成为提升幼儿社会适应性、增强自主性的前提条件。

三是开发自主游戏有利于针对性地提升幼儿的短板能力，解决幼小衔接教育过程中的潜在问题。当幼儿出现了认知短板或能力短板时，需要采用更具趣味性的方式予以纠正。此时，自主游戏便可以发挥其工具性，针对性地提升幼儿的短板能力，并根据幼小衔接工作开展的实际情况，阶段性地开发新的游戏，确保幼小衔接工作顺利推进。

鉴于以上价值，教师在开发自主游戏过程中要做到形式和内容多样，过程灵活，确保游戏真正成为幼小衔接工作顺利开展的媒介。

## 三、幼小衔接背景下开发大班幼儿自主游戏的实践策略

（一）立足幼小衔接要求，明确自主游戏主旨

1. 将幼小衔接目标转化为游戏主旨

《幼儿园入学准备教育指导要点》明确了幼儿在身

体准备、生活准备、社会准备及学习准备四个领域的发展目标，这是幼儿顺利入学的前提条件。在幼小衔接教育的过程中，将这些目标转化为能够被幼儿所理解的要素，是幼儿教育的重点。在开发自主游戏的过程中，传统的自主游戏意图让学生在开放、自由的环境中进行实践和探索，以提升综合实践能力和创新能力。但在幼小衔接的引导下，可将幼儿入学准备的基础要求作为游戏的开发主旨，调整游戏开发的方向和细节，将这些抽象化的目标转化为具象化的实践，便于幼儿吸收和理解。

以“身心准备”中的身体素质培养为例，要求幼儿在进入小学之后具有一定的身体平衡能力，动作灵敏、协调。承载这一目标的自主游戏，可以与体育类的游戏相关。例如，在集中调研之后，开发了自主体育游戏“障碍跑挑战赛”。游戏规则为：幼儿需要在规定时间内，在场地中选择不同的道具完成障碍跑。如跳绳道具配合“跑跳”过障碍，若拿到呼啦圈，可将呼啦圈放在场地中，完成“钻洞”障碍。在本游戏中，幼儿需要在第一时间判断所拿道具的功能，并将道具和障碍跑活动场地进行结合，顺利完成“制造障碍，越过障碍”的任务。此任务中，幼儿的身体协调能力和动作灵敏度得到了锻炼，但选择道具的方式又给幼儿提供了较强的自主性，能够让幼儿在游戏中获得更强的决策感，潜移默化地完成了身体素养的培育。

## 2. 构建多维度衔接游戏框架

从幼小衔接的要求来看，幼儿园的入学准备工作内容涵盖了幼儿的认知、生活和社会三个不同领域，使之在不同场景中都可以精准掌握相关技能，学会在新的环境中快速融入集体。以此为指向，构建了认知准备+社会适应+生活技能三维衔接的游戏框架。而良好的认知可以驱使幼儿在生活或社会中有更强的自主性，社会技能和生活技能相辅相成，使其在家庭和家以外的场景都可游刃有余地参与集体活动。

由此，确定游戏主题为“幼儿园的一天”。该游戏和幼儿园一日生活绑定，并在该主题下构建了系列性游戏，做到多维度衔接。

### 入园游戏：我的入园小任务。

教师提前制作入园流程卡片，其中包含了“摆放书包”“换鞋”“和老师同学打招呼”“摆放文具”“脱下厚外套”等内容。将这些卡片随机摆放在展示栏中，幼儿入园后，结合自己对每天入园后的活动流程的理解拿起相关卡片，然后按正常顺序进行排列。此游戏简单易懂，增强了幼儿对入园流程的正确认知，也可帮助幼儿快速建立规则意识。在幼儿进入小学后也能由此种认知，遵守小学的日常上下学规则。

### 课堂场景游戏：“我是探索家”。

该游戏以课堂的搭建游戏为载体，给幼儿提供了大量形状和颜色各异的积木，要求幼儿以小组为单位，在约定时间内搭建一个“自己感兴趣的小房子”。这个过程中，为了快速完成任务，幼儿需要相互分工。有的孩子摆积木，有的孩子区分出积木的形状和颜色，有的孩子负责搭建墙壁，有的负责搭建屋顶。由于时间有限，幼儿需快速制定分工内容，并找到最适合自己的任务。以提升幼儿的团队合作意识和沟通能力，这属于提升幼儿社会适应性的自主游戏。当幼儿商讨和分工的过程中教师进行旁观，总结并记录游戏过程中存在的问题，将其作为事后讲解的内容，促进幼儿逐渐养成正确的沟通和协作能力。

### 午睡场景游戏：“准备睡觉啦”。

该游戏和日常生活中的穿叠衣服、叠被子等技能有关。游戏开始时，教师通过小故事带领幼儿进入午睡的状态。此时，要求幼儿按照家长日常教的内容，将外套脱下叠好放在枕头边，将脱下的鞋子按照一定顺序摆在小床边，然后将被子铺平、放好枕头，进入睡觉状态。午睡醒来后，也需要按照收拾床铺的生活技巧进行游戏，提升生活自理能力。

这三个游戏承接了认知准备、社会准备和生活准备，将不同场景中的生活技能融入了相同系列的自主游戏中，每一场游戏都由幼儿自主选择完成方式。如若遇到和规则严重不符的行为，教师可以进行针对性干预，其余的所有任务都由幼儿自主完成。此类游戏活动给幼儿提供了更多的选择空间和自主创新空间，也明确了自主游戏的开发主旨：将入学准备的要求和游戏内容以及游戏规则进行融合，做到潜移默化地培养幼儿的综合能力。

## (二) 凸显幼儿自主性，做到游戏过程灵活赋权

提升幼儿的自主性，对实现幼小衔接有积极促进作用。当幼儿具备自主学习和自我管理的能力，在进入小学阶段后，便能更快适应新的规则和学习方法，同时也有助于培养幼儿独立思考、独立决策的意识。为了确保此种模式能够落实到位，在自主游戏开发的过程中采用了机制建设+环境创设的方式完成。

### 1. 设立“游戏议会”机制

让幼儿成为游戏真正的主人，这是“游戏议会”机制建设的主张。教师们虽然开发了不同类型自主游戏，但要给予幼儿选择玩游戏的机会。因此，在“游戏议会”制度中，每周五的下午安排一次时间为30分钟的“议会”，孩子们共同参加。鼓励幼儿结合自己的日常游戏体验和游戏需求，共同商议、投票、选择出下周要保留的游戏活动和新的游戏活动。首先，教师为幼儿介绍会议规则，

带领幼儿回顾本周参与过的各类游戏，鼓励幼儿讲出自己的想法和感受，由教师进行记录，便于后续调整游戏的形式和内容。接下来，为幼儿提供下一周的游戏任务清单，幼儿可根据自己想法进行投票，投票前十名的游戏，将作为下一周的自主游戏。而其他未选中的游戏，在未来的“游戏议会”中可以再次作为选项。

采用此种方式，大幅提升了幼儿提案的采纳率，尊重了幼儿的想法，激活了幼儿参与自主游戏的主动性。同时，在会议开展的过程中，幼儿需表达自己的观点，通过投票制定决策。逐渐让幼儿养成了分析和表达的能力，也学会倾听他人意见，逐步达成责任感和主人翁意识培养的目标。

### 2. 创设自主游戏环境

自主游戏环境创设，可以给幼儿提供更加开放、自由的选择。因此，在开发自主游戏时也提出了“材料自选站”的环境创设方案。在班级的一角设置了“材料自选站”，其中为幼儿提供了大量的自主游戏材料，包含不同颜色的布料、积木、纸张、颜料、浇水、安全剪刀、小玩具等。每种材料都附带了以绘本为主要形式的使用说明，要求幼儿根据不同自主游戏的需求在材料自选区选择材料进行游戏，但需要遵守爱护材料、随用随取、用后即还的规则。

教师可根据每天自主游戏的实际情况，观察幼儿使用材料的频率，及时补充或更换材料。从应用效果来看，此种模式提升了幼儿的创造性，部分幼儿在手工剪纸、绘画等自主游戏中，可以利用不同的材料来创作多种类型的作品。部分幼儿会使用对比的方式确定最终选择的材料，给幼儿预留了更多的选择和分析空间，不仅增强了游戏自主性，也从中锻炼幼儿解决问题的能力。

（三）聚力于引导性功能，开发特色功能性自主游戏

功能性自主游戏具备较强针对性，是以提升幼儿某种能力为目的开发的特色游戏。让幼儿在游戏的过程中掌握新知识，培养新能力。比如，教研组就日常观察的结果来看，一部分幼儿对教师的依赖性较强，遇到了难以解决的问题时，第一时间会询问教师寻求帮助，这导致幼儿的问题解决能力不强，缺少观察、思考和推理的意识。针对此类问题，教研组开发了“问题解决型游戏”。首先，教研组成员分享每个班幼儿的日常游戏状态，将“幼儿无法解决的问题”以案例的方式呈现出来。有教师表示，有的孩子在自主游戏的过程中，出现了随手放置游戏材料、事后找不到的情况。一旦找不到会直接询问教师，要求教师提供新的材料。针对此问题，设置了游戏“玩具失踪案”。该游戏采用实践互动的方式完成，教师在

教室里以及园区中藏起玩具，所藏的地点需要和玩具的功能相关。

比如，将画笔藏在美术建构区，将小铲子藏在沙堆里，接下来进行游戏引导。

师：今天得到了一个非常不好的消息，大家日常使用的一些玩具不见了，他们可能被“小偷”偷走了。现在，赋予大家“小侦探”的角色，也会给大家提供线索，一起来把它们找回来吧。

接着，为幼儿提供线索：图片上有一把小铲子，在小铲子的边缘附带着几颗沙粒。根据这一线索，有孩子快速想到了，每天在沙水区用小铲子来挖沙子，幼儿从沙堆中找到了“走丢”的玩具。以此类推，幼儿在不同的线索指引下找到其他玩具，进一步加深了不同玩具的功能与其应用场景之间的联系。

游戏结束之后，教师总结：日常使用的玩具往往和游戏长久有很大的关系，所以在找不到玩具的情况下，可以想一想上一次使用它是在哪里，会不会就在那个地方找到它呢？

此类游戏提升了幼儿的观察能力及推理能力，使幼儿在遇到问题时可以第一时间思考，如何解决并根据已有的线索解决实际问题，同时也让幼儿意识到要保管好玩具的重要性。游戏试行后，经日常观察，发现幼儿丢失玩具的现象大幅减少。即便有相关问题，在教师的引导下也快速找到了弄丢的玩具，达成了针对性培养幼儿问题解决能力的目的。

### 结语

开发自主游戏对培养大班幼儿的综合能力有积极促进作用，是达成幼小衔接管理的重要举措。通过对幼儿日常活动过程的观察和分析，本研究从孩子入学标准分析的角度确定了自主游戏开发的方向，凸显幼儿自主性，提出了自主游戏机制建设和环境创设的方案。并额外开发了具有功能性的游戏项目，给幼儿提供更加多样的游戏选择空间和实践空间，不仅尊重了幼儿的自主意愿，也让游戏成为幼儿入学准备的重要载体，助力幼儿的健康成长。

### 参考文献

[1] 肖静. 自主游戏背景下的大班幼小衔接实践研究[J]. 成功, 2025, (08): 92-93.

[2] 耿丽萍. 自主游戏与幼小衔接: 从游戏到学习的无缝对接[J]. 家长, 2025, (01): 157-160.

基金项目: 本文系宁夏幼小衔接专项课题《幼小衔接背景下大班幼儿自主游戏开发的实践研究》(课题批准号: NXJKG2445)阶段性研究成果。