

# 课程游戏化下利用绘本开展幼小衔接教学策略研究

甘洁榆

华南师范大学附属南沙幼儿园

**摘要：**幼小衔接是儿童成长过程中一个关键的转折阶段，其质量直接影响学生小学阶段的适应与发展。随着教育理念的不断更新，课程游戏化成为促进幼儿平稳过渡的重要路径。绘本作为幼儿教育的重要媒介，因其图文并茂、生动有趣的特点，在幼小衔接中具有独特的教育价值。本文基于课程游戏化的教学理念，探讨绘本在幼小衔接阶段的教学意义，剖析当前实际教学中存在的问题，并在此基础上提出相应的优化策略，以为课程游戏化背景下绘本教学的有效开展提供理论支持和实践指导，促进儿童身心全面发展，实现教育目标的科学衔接。

**关键词：**课程游戏化；绘本教学；幼小衔接；教学策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.11.077

## 引言

所谓“幼小衔接”，指幼儿由学前教育向义务教育的过渡，其过渡远不仅限于学科学习内容的过渡，更包括思维方式、学习方式、行为规范等的转换。幼儿从幼儿园到小学的衔接教学中，许多地方只考虑内容衔接，完全脱离了儿童的兴趣、情绪、发展需要，部分幼儿面临适应问题，表现出焦虑、逆反、退缩等消极行为，因此如何以儿童为中心，开展适宜衔接教学，就成为当前基础教育关注的焦点。

### 一、课程游戏化与绘本教学在幼小衔接中的意义

#### （一）助力幼儿过渡心理适应

从非义务小学段到义务小学段，是孩子从无学习经历到有学习经历的过渡期，这其中不仅有学习内容和学习方式上的转变，更多的还有情绪和心理上的适应期。课程游戏化教学借助于游戏具有趣味性、探索性的特点，给予孩子熟悉并愉快的生活背景，有利于帮助他们减轻对未知小学生活产生的紧张及恐惧感。绘本通常选取内容都是生活场景，在表现方式上也活泼丰富，能快速吸引儿童产生共情。在绘本阅读的过程中借助人物设置和情节重现，儿童可以在不知不觉中领悟小学的规则制度，形成对学校的基础认知，降低心理压力，完成由游戏活动向任务型学习的过渡<sup>[1]</sup>。

#### （二）推动儿童语言表达与思维能力提升

学习能力的构成核心是语言能力和思维品质。绘本本身的语言就是教学的核心资源，绘本文本多以对话、故事发展等方式呈现，契合了儿童口语发展的需要，对其语境理解、逻辑推断提供了条件。游戏化课堂上，教师通过对绘本故事进行角色扮演、重新演绎、互动讲述等方式帮助儿童通过语言进行思维加工，并改善和提高其语言表达的连贯性及逻辑性。课程游戏化遵循探究式的学习，通过任务型的学习、规则运用、同伴合作、小

组学习等方式，使儿童通过解决各类问题的过程中培养初步的分析和推理能力，为后续学习打好基础。

#### （三）形成积极主动的学习态度

小学教育是一个以有目标、有系统、系统性课堂教学为主，对儿童的自我约束能力、集中注意力等方面要求较高的阶段；课程游戏化是面向儿童兴趣自主、充满挑战又让儿童感到有成就感的学习情境的设计。通过绘本中渗透游戏情境，给儿童学习过程增添趣味性的同时，也能增加儿童活动过程中的自主性与积极性，从而增加儿童情感上的满足感和认知方面的收获感，逐渐建立“学习就是快乐的”“我能做得很好”的好心态，这种心态将对小学后课程的学习持久性产生良好的支持力。

#### （四）强化规则意识与集体合作精神

低年级教育重在守规则、重规范，其对儿童达成不被挑战的可能性，是检验衔接过程是否完成的重要指标。绘本教学的课程游戏化，是通过游戏规则，如角色参与、情节设置、任务分配等使儿童融入规则的过程。如在游戏中使儿童在守规则、听同伴、等待轮流发言时将相应的行为规范化于心。借助绘本内容中形象的行为，如读物中的人物形象与行为道德指引，配合游戏规则的要求，使儿童由意识到落实，实现好的道德品质与行为的统一，从而养成合作、责任意识等，使儿童的社会性得到发展。

## 二、当前课程游戏化下绘本教学在幼小衔接中存在的问题

### （一）教师对课程游戏化理念理解不深

事实上，在当前的绘本教学过程中，尽管“课程游戏化”正在成为一种普遍的教育理念，并逐步得到官方相关政策的认可并广泛推行，但在实际过程中仍有一些教师存在一定的认识偏差和误区，即认为“游戏”就是课堂活动中的小游戏，游戏形式也更多关注游戏化的方

式而忽视如何有机整合课程的建构形式<sup>[2]</sup>。即教师在组织绘本教学中关注绘本表层的故事和技能训练,没有将游戏贯穿整个绘本教学的始终,如角色扮演、提问等都是随机加入的小游戏和添加点。

### (二) 绘本资源选择与使用缺乏系统性

幼儿绘本是学前和小学语文启蒙教学的中介,绘本资源的甄选和应用直接关乎绘本教学的质量。实际教学中,幼儿绘本的应用主要表现出随意性、碎片化、无序式的特点,缺少对绘本的系统性甄选和适用性应用指导,绘本资源的选择主要由老师的个人喜好和从网上找到的内容决定,并没有基于学情分析和教学需求去甄别绘本资源的选择,这导致一些绘本的题材和语言材料难易不当,内容简单或者太复杂,不符合幼儿的语言发展水平或者认知和心理发展程度;绘本内容讲述过多,不进行有效延伸和拓展等现象,致使幼儿没有得到很好的绘本阅读、语言、思维等多方面的教育。

### (三) 教学活动设计缺乏游戏化元素

对于课程游戏化而言,儿童在结构性的游戏规则下实现综合游戏能力的自主、合作和探究尤为重要。但在绘本教学的实施中,部分教学活动仍是延续传统的“讲授式——听取式”教学方式,缺少任务驱动、情境驱动以及角色驱动等基本游戏化特征在教学环节设计中的运用,教师更多的是以完成教学目标为原则,而忽视了儿童的参与及认知过程,课堂互动停留在浅层的问答式或模仿式上,不能真正地吸引并带动儿童的学习投入和情感体验,如缺少完整的游戏链条、过程及评价反馈,让活动无法成为环环相扣的学习活动任务链;角色关系设定不明确、情境单一,难以引发儿童深度的参与和投入;设计任务不符合儿童发展需求,导致儿童活动中无法形成过程性和挑战性<sup>[3]</sup>。

### (四) 教学评价体系不完善

现阶段的幼儿教学衔接活动中,还是以儿童掌握知识技能结果为依据,以纸质试卷、电子检测为主要手段的教学评价形式,缺少对幼儿在游戏化教学活动中达成的表现成果、情感认知、人际沟通等方面的记录。而且结合绘本教学内容开展的课程游戏化教学中,幼儿的学习成果更多反映在过程体验、互动交流、创造性表现等方面,而现有评价体系无法分辨和记录,只是凭教师观察了解来定性分析,或教师凭完成情况进行判定,缺乏具体标准和衡量的工具,不能跟踪记录儿童的行为进程及分析评估,也缺少多个主体,比如幼儿自评、同伴评价、家长评价等评价方式,使得评价结果的全面性、公平性欠缺。幼儿教学反馈也往往是以学习结果为依据的改进

建议,缺乏通过评价给幼儿以情感、态度上的鼓励以及行为改变上的引导,进一步弱化了教学评价教学反馈的调节、支持功能,影响到绘本课程游戏化教学的有效实施。

## 三、基于问题导向的绘本课程游戏化教学策略优化路径

### (一) 强化教师游戏化教学理念与专业素养培训

课程游戏化以及绘本教学的主体是教师,理念和能力决定了课程游戏化以及绘本教学的成败。其一,教师需要对课程游戏化的含义与基本理念有清晰、准确的认识,认识到游戏不仅仅是纯粹的玩耍活动,游戏活动要围绕课程目标建构,即游戏是一种有规则、有情境、有任务的课堂教学活动,而不是简单的玩耍、放松。因而,培训不能只是纯粹的理论灌输,而要注重联系课程游戏化以及绘本教学的现实情境,从教学案例分析到示范课观课再到教学的现场练习,着力培养教师能够把握游戏化的教学结构、节奏,能够设计符合游戏结构的活动过程,比如如何根据课程目标设置恰当的角色扮演、任务挑战、协作交流、反馈等活动。同时,要注意在课程游戏化以及绘本教学中如何促进儿童自发探究学习、协同交互学习,如何通过游戏锻炼语言表达与认知能力,真正把游戏化的教学内涵转变为教师的教学实践能力。其次,在教师专业素养方面,对课程游戏化的意义与理念的理解固然重要,但更加关键的则是教师如何做好课程的统整设计、如何做好有效的课堂组织管理、如何对课程游戏化和绘本的资源进行有效的应用与开发。按照绘本的学科特点,教师需要思考的是如何根据儿童的认知心理和兴趣特征,结合绘本资源,利用绘本的基本思路和故事来进行游戏化教学活动,比如,如何利用绘本中的故事情节或图画设置符合儿童发展特点的角色扮演、任务挑战、游戏活动。为此,培训还要组织现场的研讨、教研工作坊,倡导教师分享经验、开展教学反思与探索。

### (二) 构建科学系统的绘本资源体系

绘本资源作为幼小衔接阶段进行语文启蒙与综合素养培育的材料,科学的选优与管理则是实现课程游戏化教学的要素保障。要建立匹配幼小衔接儿童的认知特点与发展要求的绘本资源选择标准。一方面对绘本内容的选择适宜性、主题多元性、语言发展性和文化内涵进行考量,选择资源保证既有绘本游戏化学习的吸引力,又有在促进儿童语言与认知发展水平提升方面的游刃有余;科学的绘本资源体系需要具有情感、交往、行为、认知教育方面的多样性,故有叙述故事的游戏性,也有教育引导的深刻性,让绘本成为情感与认知建构的工具<sup>[4]</sup>。其次,绘本资源的管理科学化。从绘本资源的分

类上,通过主题、难度、功能进行绘本的类别划分与管理,设定多层次结构匹配的资源库,并借助现代信息化手段,构建绘本在线资源平台,在资源的共享、查阅、更新等方面提升效率。教师可以根据教学目标、学情等综合选择,进行绘本资源的合理运用。结合课程游戏化的实践要求,组织绘本教学计划和资源运用表,梳理绘本运用的顺序与运用内容,将游戏化教学的活动有机地贯穿始终,并可以发挥教师根据绘本的使用做一定的创造性改造,不拘泥于简单的“讲故事”。例如,围绕绘本中的内容角色或故事情节创设类型各异的游戏化任务,采用换角色、加情节、创设情境等方式扩展教学内容的表现方式,增加学童的参与程度和体验感。教师还应努力关注绘本与别的学科或生活化活动的综合链接,发展跨领域综合素养,通过持续完善资源构建体系使绘本资源由简单的阅读资源转变为覆盖幼小衔接全过程和长时段、多角度的跨学科、跨领域的综合教学资源,支持课程游戏化的开展。

### (三) 优化课程设计,增强游戏结构与情境连贯性

课程设计是课程游戏化教学实现的终合环节,其设计一定要遵循儿童中心原则,注重绘本故事素材和游戏化教学要素有机融合,从而创设逻辑关系通顺、情境思路连贯的教学过程。在具体的设计实践中,教师应立足绘本故事主题、情节及人物去组织设计逐级递进、环环相扣的游戏性活动任务,让儿童在交互性的不同形式中走进故事情境、体察知识点并内化。

第一,教学活动中整合角色互动、情景剧、团队竞赛、任务拓展等游戏模块,营造趣味性挑战性强氛围,例如以绘本所叙述的内容为基础创设情境,让幼儿扮演相应角色,通过任务来促进故事的发展,在浸润中学习、交流与表达。而任务的难度要有由简到难的区分性,使幼儿探索产生兴趣,同时也不至于太过难度而产生无趣、灰心和失望之感。

第二,游戏的情境设置要进行逻辑合理的设计,其教学目标、游戏规则以及故事内容应该连接起来,教学内容设计不应零散。游戏化教学不是把游戏简单地融入课堂,而是教学内容的完整设计和教学进程的有机统一,其间教师需要设计适当的游戏规则,让幼儿在游戏过程中明白每个游戏环节的要求是什么,且教师对该环节游戏后的评价标准有哪些。

### (四) 构建多维综合评价体系

第一,评价维度,在内容上注重对幼儿的理解、表述、操作、情感三个维度的评价,即幼儿对绘本的理解能力和对绘本故事的讲述能力,幼儿在游戏情境中逻辑思维能力和解决问题的能力,以及幼儿在交往合作过程中的

情感态度、交往合作的表现。标准宜量化细化,切忌简单化的正确、错误评价,要注重幼儿在活动过程中的参与状况、创造、合作<sup>[5]</sup>。

第二,评价方法要多样化。教师要融评价手段,如观察记录、档案袋、口头评价、作品交流等动态捕捉幼儿在教学活动中的表现,自我评价和同伴评价可以引入评价活动中,促使儿童自我反省和同伴间的互助和支持,提升评价的交互性和教育教学性。利用电子化手段搜集和统计评价信息,提高评价的科学性和系统性。

第三,评价的结论应该是教育改进的参考而不是学习结果告知。教师要及时根据评价的反馈信息对教学进行调整,面向儿童的薄弱之处制定个性化支持和辅导计划,实现教学的差异化和个性化。评价的结论可以促进与家长的交往,及时向家长传达儿童成长的信息,协调家庭对孩子成长的支持。

### 结语

课程游戏化与绘本教学的有效整合为幼儿的顺利过渡提供了强有力的支持,不仅促进了幼儿的心理适应问题的解决,同时有利于增强幼儿的学习兴趣以及培养其语言发展、思维质量、社会适应水平等。但是,在教学实践中还存在理念缺乏、资源匮乏、设计粗糙、评价落后等问题,需要从教师培训、资源引进、优化课程以及建构评价体系等方面进行针对性的解决。接下来,需要更多地在课程游戏化理论进行研究的同时扩大绘本教育的应用范围,使幼儿的幼小衔接教育往更为科学、系统、高效的教育中去,以促进幼儿德、智、体、美、劳全面发展。

### 参考文献

- [1] 方艳萍. 幼小衔接视角下幼儿园语言教学活动的行与思[J]. 天津教育, 2022(24): 61-63.
  - [2] 金露. 课程游戏化视阈下幼儿园大班绘本阅读活动实施策略的行动研究[D]. 沈阳: 沈阳师范大学, 2022.
  - [3] 周静. 幼儿园课程游戏化教学的现实问题与改进策略[J]. 家教世界, 2022(21): 53-54.
  - [4] 高翠萍. 江阴实小: 打造幼小衔接的“绘本时光驿站”[J]. 教育研究与评论: 小学教育教学, 2022(5): 1.
  - [5] 刘丽英. 绘本——阅读润泽心灵助力幼小衔接[J]. 黑河教育, 2021, 000(012): 63-64.
- 作者简介: 甘洁榆(1977—05), 女, 汉族, 广东广州人, 本科, 华南师范大学附属南沙幼儿园, 中级职称, 研究方向为学前教育。