

# 以生活经验创新幼儿游戏活动 ——以主题区域活动“果果小铺”为例

苏小延

(康城幼儿园 福建 厦门 361000)

**[摘要]** 游戏是幼儿的生命。幼儿在学前教育阶段所学习的知识经验基本通过游戏活动得来。由于思维发展不够完善,他们只能够用具体形象的思维方式进行学习思考。区域游戏是幼儿最喜欢的游戏之一,为了让区域游戏更加趣味性和真实性,本文简述区域活动中存在某些问题,并且针对区域活动进行经验分享。

**[关键词]** 生活; 游戏; 促进; 情感; 经验; 幼儿

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.09.1030

在《幼儿园教育指导纲要(试行)》中指出“环境是重要的教育资源,应通过环境的创设与利用,有效的促进幼儿的发展。”区域游戏是幼儿在游戏中的某种特定活动。幼儿园区域游戏要根据幼儿年龄特点以及不同年龄段幼儿的教育目标、内容进行设置。环境的创设既要考虑到幼儿之间相互交流、共同合作,又要关注幼儿的投入程度,满足不同的幼儿需要,让幼儿在区域中能发现问题、探索问题、解决问题,借此来发展自己的经验。

## 一、区域游戏中存在的问题

### (一) 游戏材料和玩法单一,不知道如何推进

在班级的区域游戏中,投放的材料往往比较单一,玩法也是如此,单一的材料要玩出多种的玩法非常的少见。幼儿仅仅是选择一种自己比较感兴趣的材料在漫无目的地玩,他们并不知道游戏的规则和玩法,只是按照自己的想法进行游戏,往往起不到促进的作用,并没有太大的游戏意义。在区域游戏中基本得不到有益的发展,他们不会发现问题或者进行思考,只是机械般的进行操作。教师对于单一的材料也无法进行促进性的推进,无法促进幼儿的发展。

### (二) 游戏推进没有意义且缺乏逻辑性

幼儿对于区域活动是非常感兴趣的。他们愿意一直循环的玩一盘他们喜欢的玩具,虽然在活动中没有得到任何发展。但是对于发展程度比较高的幼儿,他们却不感兴趣。他们在游戏中不断更换区域和材料,试图寻找更加有挑战性的游戏。在区域活动中,教师对于游戏的推进,提供的新材料或者推进的新玩法,幼儿都不太感兴趣,他们只是应付性的玩一下,又换了区域,缺乏逻辑性且没有意义,吸引不了幼儿。

针对区域游戏的推进和促进幼儿的发展,我们以班级的“果果小铺”为例子,与大家分享一下区域游戏推进策略。

### (三) 把握时机,及时抓住幼儿的游戏兴趣

在《幼儿园教育指导纲要(试行)》里提到:“教育内容的选择既要贴近幼儿的生活来选择幼儿感兴趣的事物和问题,又有帮助扩展幼儿的经验和视野。”本学期的主题是“果园探趣”,在班级的区域游戏中,我们提供了关于主题的专柜区域游戏,其中投放了手动榨汁机的游戏材料,材料一投放便引起了幼儿极大的兴趣。

在区域活动的时候,几位小朋友开始动手操作榨汁机,可是材料只有橙子,于是,他们就把橙子对半切,开始手动榨汁。过了一会儿,橙汁榨好了,士泽开心的说:“老师,橙汁榨好了,请你们喝。”老师接过橙汁并且参与他们的活动,肯定了幼儿的游戏。老师说:“你们想要榨什么果汁,可以带水果过来幼儿园。”之后几天,幼儿相继带了西瓜、梨子、橙子和柠檬等水果,在区域游戏进行榨汁活动。他们把榨好的果汁与同伴和老师一起分享。

在活动中,教师及时抓住了幼儿的兴趣点——手动榨果汁,于是,鼓励孩子们带不同的水果来幼儿园榨果汁。手动榨果汁是操作性强的活动,主要是在生活中运用到,幼儿进行游戏时相当于体验生活。幼儿回家后很积极带着家长到超市购买喜欢的水果,并且带来幼儿园参与活动。教师把活动的照片分享到班级群里,与家长们进行分享,获得了家长们的肯定。幼儿在榨果汁的过程中,懂得与同伴和老师分享自己的成果,并且获得了满足感和成就感,这是游戏对于幼儿社会性发展和情感发展的促进。

### (四) 及时介入,用问题引发幼儿对游戏的思考

当区域游戏进行到一定阶段的时候,幼儿会逐渐对于游戏失去兴趣。特别是每一次游戏重复循环玩同一种材料,做同一件事情,进行多次后幼儿便觉得无聊,就会换玩具。这个时候,教师要及时观察到幼儿的游戏变化,并且介入游戏,推动游戏的发展。推进幼儿游戏的方式有常见的几种:介入式推进、提建议式推进、问题式推进等。教师可以选择适合的一种方式来进行游戏推进。

幼儿连续在班级玩了一个星期的手动榨果汁后,他们逐渐对游戏失去了兴趣。泽毅说:“天天榨西瓜汁,我都不想喝了,老师也不想喝了。”士泽说:“那我们送给隔壁班的周老师喝。”泽毅说:“周老师喝很多次后也就不喜欢了。”这个时候,老师提问:“除了榨果汁,水果还可以怎么吃呢?”诗彤说:“水果还可以做成水果蛋糕,水果还可以切块撒上糖,就会很好吃。”意杰说:“水果牛奶也很好喝,我很喜欢。”老师说:“既然水果可以做那么多好吃的,那你们为什么不呢?”幼儿大受启发,了解水果的多种食用方式后,便开始收集材料,制作新的“产品”。

观察是教师的基本技能之一，为了根据幼儿的游戏情况推进幼儿的游戏，促进他们的发展，教师在幼儿游戏中需要用拍照或者录像的方式来记录幼儿的游戏。然后再进行分析，及时介入，推进幼儿游戏的策略，防止幼儿出现游戏倦怠感。教师发现幼儿的游戏问题，同时幼儿也发现了一直榨果汁没意义，他们的游戏遇到瓶颈。教师借此提问引起幼儿的思考水果有多种的食用方式，意在提醒他们改变游戏方法。幼儿也很快便领悟到，他们在阅读区查阅书籍，在家里和爸爸妈妈一起查阅资料，在了解更多的水果食用方式之后便开始行动起来。

#### （五）适时推进，运用生活经验推进游戏

美好的生成来自于精彩的预设，教师预设幼儿的生成游戏，并且介入或者利用提问来推进游戏，观察幼儿不同的游戏状态，适时提出建议或者推进，重新引起幼儿的游戏欲望。每一次的推进要抓住幼儿的兴趣点，同时具有一定的挑战性，幼儿将会积极参与游戏活动。

在诗彤、泽毅和士泽的努力下，他们做好了一些新的产品。可是，只能在班级分享，班级的老师和幼儿都已经品尝过了。于是，士泽提出了想法：“上次我们玩游戏的时候我玩外卖小哥，现在我还可以玩外卖小哥，我送水果蛋糕给隔壁班的周老师。”说着，他马上拿起水果蛋糕往隔壁送去。诗彤说：“士泽当外卖小哥，我们就可以给其他班级的老师和小朋友送外卖了。”泽毅开心的说：“对啊，那我就可以做很多的酸奶水果给大家吃。”突然，他好像想到了什么又说：“那我们要收钱吗？他们会不会给钱啊？”意杰说：“可以扫描二维码付钱，让老师扫描二维码。”说着他们就开心的讨论起来。

这个时候，老师说：“你们的想法和主意都很棒，但是，我们要怎么样吸引客人来给我们消费呢？”几个小朋友互相看看，突然没有了想法。多米说：“我们可以制作一些宣传单和海报，让大家知道我们有新产品了，可以来找我们买东西。”宸瑞说：“对，这是个好办法，谁来画海报和宣传单？”他们又互相看了看，多米说：“我和诗彤来画，我们画的比较漂亮。”宸瑞说：“我和小宇也来画，我们要多画几张，门口也要贴。”于是，几个小伙伴开始在教室里面寻找材料，开始画起了宣传海报和传单。

在区域游戏的时候，老师和幼儿都会到中二班来进行点单、消费。如果没有人来，泽毅会主动到每个班级询问老师和幼儿是否需要点单和外送。然后由诗彤和意杰制作外卖单，士泽负责送外卖到每个班级。幼儿之间既有合作又分工明确。

从开发“新产品”到新产品送给谁吃，怎么送，幼儿想到了好主意：外卖小哥。在我们的生活中，外卖小哥随处可见，现在外卖行业正是兴起的时候，贴近幼儿的生活，所以，幼儿根据自己的生活经验来进行游戏。不仅如此，现在对于现金的使用减少，大部分人选择了电子支付，也是一项贴近生活幼儿所熟悉的行为活动，所以他们也想到了用电子支付的方式进行游戏。最后，教师引发幼儿制作宣传海报和宣传单，为游戏打

广告，幼儿也表示很感兴趣，愿意参与活动。

#### （六）分享游戏，与家长共享游戏欢乐

在《幼儿园教育指导纲要（试行）》里提到：“家庭是幼儿园重要的合作伙伴。应本着尊重、平等、合作的原则，争取家长的理解、支持和主动参与，并积极支持、帮助家长提高教育能力。”家长是幼儿园、教师和合作伙伴，在游戏中，很多材料需要家长提供和支持，幼儿对于游戏的经验积累以及了解，都要依靠家长帮忙，所以，家长工作是游戏的重要环节之一。

从开始开展“果果小铺”的游戏时，游戏材料和水果由幼儿园提供。但是，长期开展需要大量的水果和其他的材料，如：面包、酸奶、漂亮的果瓶、各种各样的水果等，这些材料均为家长的支持和提供。在每一次区域游戏后，教师将幼儿的游戏照片分享到群里，家长了解到了幼儿的游戏情况，并且表示赞同和支持。幼儿回到家里，也开始与家长选购游戏的材料，从这里可以看出，幼儿对于游戏的兴趣是非常浓厚的，而家长也是非常支持教师的工作和幼儿的游戏。更重要的是，幼儿在游戏中学习到如何制作水果蛋糕和水果零食，在家也进行了操作，收获了家长的好评。家长们在群里反馈幼儿在家动手能力强了，想法也多了，表示支持幼儿的活动。

## 二、结语

游戏来源于生活，又促进了生活的发展。随着社会的发展，我们的生活水平不断提高，同时，出现了很多的社会热点。二维码、朴朴超市、外卖和多种美食的出现，让幼儿体验到了生活在改变。教师要善于发现生活中的热点和经验，与幼儿的游戏相结合，让幼儿将平时的生活经验运用到游戏中，使得游戏更加真实，有效，更加有体验感。在进行游戏的同时，幼儿也体验到了“生活”，二者互相呼应，让幼儿在游戏中体会生活。人生本来就是生活经验的积累，幼儿教育作为基础教育活动，应为幼儿的一生打好基础，因此，教师更应该鼓励幼儿爱生活，爱游戏。

## 参考文献

- [1] 中国教育部. 幼儿园教育指导纲要（试行）[Z]. 北京：中国教育部，2001
- [2] 李季湄，冯晓霞. 3-6岁儿童学习与发展指南解读[M]. 人民教育出版社，2013.
- [3] 潘元丽. 让环境从幼儿生活中来——基于生活体验课程游戏化的环境创设改革[J]. 好家长，2017（53）：10-11.
- [4] 苏菊燕，陈惠英. 以材料诱发幼儿生活经验推进游戏——记小班角色游戏“水果沙拉店”的生成[J]. 福建教育，2016（03）：65-66.

## 作者简介：

苏小延（1993—），女，福建厦门人，三级教师，专科，研究方向：幼儿游戏推进。