

多媒体技术环境下的幼儿园游戏化主题教学活动思考

黄雯佳¹ 曹炳华²

(1. 江苏省丹阳市吕城中心幼儿园 江苏 丹阳 212300;

2. 江苏省丹阳市新区普善幼儿园 江苏 丹阳 212300)

[摘要]随着国民教育水平不断提升, 现下整体教育环境呈良好发展态势。幼儿园作为专门针对幼儿开设的教育机构, 主要是开发幼儿智力、思维, 通过教育引导, 使幼儿能够形成较为良好的行为习惯与思想, 为幼儿健康成长奠定基础。为提高幼儿教育有效性, 幼儿园应灵活运用多媒体技术, 积极开展游戏化主题教学活动, 以吸引幼儿注意力, 保证教学活动积极有效。本文将结合实际情况, 对多媒体技术环境下幼儿游戏化主题教学活动实施策略进行详细分析, 以期今后教育工作提供借鉴与参考。

[关键词]多媒体技术; 幼儿园; 游戏化; 主体教学活动

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.06.477

近几年, 我国整体经济、科技水平显著提升, 为国家教育事业发展创造了有利条件。多媒体技术也成为现下教育领域中的重要教学手段, 具有图文并茂的特点, 在各个教育阶段, 都能化抽象为直观, 让不同年龄阶段的学生充分了解, 再加上声音、视频等, 可较好营造教学氛围, 对于优化课堂、丰富活动内容十分重要。因此, 联系实际分析多媒体技术环境下幼儿游戏化主题教学活动实施策略是十分必要的。

一、幼儿园游戏化主题活动概述

游戏化主题教学即是教师引导学生以做游戏的方式达到教学目的的过程。课堂开始前, 教师可以先提出问题, 通过游戏内容来获得答案, 在通过知识的梳理和巩固达到融会贯通的效果。与传统的教学方法相比, 这种主题活动可以使幼儿身心放松, 从被动学习转化为主动学习, 真正意义上实现寓教于乐的教学目标。虽然, 从形式上来看, 属于游戏, 但就本质而言, 仍然以教学为主, 游戏化仅作为辅助, 因此幼儿教师在进行活动设计时, 应充分考虑到活动的教育属性, 游戏处在课题位置, 防止影响知识渗透。若是想要较好平衡游戏与教学之间的关系, 幼儿教师还需不断创新, 同时融入现代化教育手段, 以游戏形式吸引学生, 其中却蕴含着较多哲理与理论知识, 让学生在享受游戏所带来的乐趣时, 还能学习到有关知识, 具有重要意义^[1]。

二、多媒体技术融入的重要意义

多媒体技术, 是现代互联网技术、信息技术快速发展产生的必然结果, 尤其是新时期下, 该技术应用范围日益广泛, 在社会生产的各行各业均有所涉及, 其在教育领域中的应用价值逐渐显现。目前, 对于多媒体技术的定义较为详细, 主要是指通过计算机对文字、数据、图形、图像、动画、声音等多种媒体信息进行综合处理和管理, 使用户可以通过多种感官与计算机进行实时信息交互的技术, 又称为计算机多媒体技术, 能够充分彰显时代特点。在幼儿园教育工作中, 可适当融入多媒体技术, 有助于提高教学质量与实效性, 游戏化主体教学活动展开, 也能更加便利。尤其是现下, 幼儿生活中普遍会接触一些电子设备, 且具有较大兴

趣, 因此合理应用多媒体技术, 能较好调动幼儿兴趣, 营造良好活动氛围, 使游戏化主体活动更为多元、有效, 其重要意义大致体现在以下几个方面:

第一, 丰富教学元素, 运用多媒体教学可以在幼儿活动中为幼儿播放影片、播放音乐、设计投影背景等, 既可以播放一些趣味动画片, 吸引学生注意力, 又可以组织幼儿观看科学实验活动, 以多样化形式, 吸引幼儿注意力, 使游戏活动更加丰富多彩, 富有趣味性^[2]。

第二, 可较好培养幼儿综合能力, 多媒体技术中蕴含了较多信息与知识模型, 而在这一阶段, 合理利用多媒体技术, 能够对幼儿产生正确引导, 使其可以了解到, 多媒体技术、电子设备等, 均是其学习过程中会使用的重要道具, 通过合理运用, 实现对幼儿的正向教育, 避免幼儿出现沉迷电子设备、电子游戏的情况发生, 对于幼儿健康成长、发育而言有着重要意义。

第三, 符合幼儿发育与成长的客观规律, 著名的幼儿心理学家皮尔杰提出, 在学前阶段的儿童可以通过各种各样的、特别是新奇的感觉形式认知世界, 把外化的东西转为内化的形象思维。多媒体技术的应用, 与幼儿认知相符, 有助于开拓幼儿思维, 提升幼儿自身行动力, 为幼儿良性成长创造有利条件。

三、幼儿园游戏化主题教学活动的实施策略

基于上述分析, 可以了解到幼儿园游戏化主题教学活动, 主要是为了较好迎合现下幼儿生长、学习需求, 避免单一、乏味的幼儿园教学活动, 影响幼儿参与热情。多媒体技术的融入, 能够帮助营造更为良好的教学氛围, 且能较好激起幼儿兴趣, 是较为重要的教育手段。

(一) 营造良好教学环境

幼儿自身的学习能力、认知能力本就十分有限, 且对新鲜事物常常抱有强烈的好奇心。传统课堂环境下, 学生很容易出现注意力不集中的情况, 影响教学质量, 多媒体技术环境下, 以幼儿为中心开展的游戏化主题教学活动能够更为丰富, 更有助于塑造良好的课堂情境, 避免抽象知识复杂化, 影响幼儿接受^[3]。幼儿教师可以利用课件展示所学知识, 利

用多媒体技术图文声并茂的特征,带领幼儿深度理解知识内容,且幼儿思维较为活跃,多媒体技术的出现,为其提供了创造、想象的可能性,教师也可以利用互联网,不断为幼儿收集相关资料,拓展教育资源,使主题活动更加具有趣味性。比如,在讲授数的认识时,可以将数字做拟人处理,编排成动画,动画中需要充分展现不同数字的特点,从外形、数量等方面着手,也可以适当融入一些特色元素,比如英语元素,中国的传统节日元素,是单一的数字更加生动形象,加深学生印象,同时也能学习到其他方面知识,保证教育活动有效性。

(二) 创设课堂教学情景

在幼儿教育中,蕴含了较多抽象知识,对于幼儿学习、理解有着较大难度。多媒体技术的应用,可以起到较好的辅助作用,有助于将复杂内容简单化,使幼儿能够更好地理解期间内容。这时,幼儿教师就需要借助多媒体技术,创设良好的课堂情景,并借此机会,为幼儿普及知识内容^[4]。比如,为了让幼儿掌握“礼貌用语”的有关知识,幼儿教师可以充分利用FLASH技术,制作动画短片,以视频的形式为幼儿播放,视频内容是围绕小猫、小猪两个好朋友之间发生的一些矛盾问题为核心,展开故事情节叙述。教师可以在幼儿观看视频结束后,以问题的形式,让幼儿概括视频内容。如:“视频中的小猫和他的朋友小猪发生了什么矛盾?两个人是怎么解决的呢?”幼儿会踊跃发言,而后教师则是可以带领学生重新演绎视频中的内容,让学生可以更好的带入情景,找两名幼儿,分别扮演小猫与小猪,重现视频情景。

另外幼儿教师应鼓励幼儿,将自己生活中一些与同学之间发生的矛盾问题,再现至情景中,并且模仿视频中的两个好朋友,相互说对不起、没关系,通过这种形式,让幼儿了解文明、礼貌。以此为切入点,幼儿教师还可以让其他幼儿,提出一些创造性,关于“讲文明、懂礼貌”的场景,并由提出的幼儿,找好小伙伴进行再现,进一步深化“讲文明、懂礼貌”的理念,同时也有助于和谐幼儿之间的同伴关系,切实提高教学质量^[5]。

(三) 加强幼儿交流互动

在幼儿园,除了师生交流以外,幼儿与幼儿之间的交流也至关重要。多媒体技术的应用,能够为教师与幼儿、幼儿与幼儿之间相互沟通、相互交流创造有利条件,做到师生平等、生生平等,营造良好交流氛围。在多媒体环境下,游戏化课堂必须转变思路,教师也不再是原本主导者的地位,而是要与幼儿共同参与游戏,做游戏主题活动的参与者,这样才能与幼儿之间拉近距离,了解幼儿真实想法与活动感受,便于制定下一步教学方案。比如在讲故事时,教师使用多媒体音画同步播放故事内容,在播放前提出问题“故事的内容是什么?”“如果是你,你会怎么做?”教师可将幼儿划分成多个小组,要求幼儿在小组内针对问题进行讨论,并最终得出答案在交流的过程中,幼儿们可以各抒己见,集思广益,

回答出色的小组可以获得老师的奖励。

(四) 科学选择活动主题

在幼儿园教育活动开展期间,幼儿教师通常处于主导地位,负责统筹、规划游戏主题教学活动,而幼儿通常是配合教师完成各项教学任务,虽然参与其中,但缺少话语权,主要是按照教师分配的任务,完成活动。这种模式下,幼儿很容易产生消极情绪,缺乏较强的参与感,活动兴趣也会有所下降。因此,教师应充分考虑到幼儿自身的主体性,尽可能选择与幼儿兴趣爱好、实际需求相适应的主题,开展相应活动。为迎合幼儿喜好,保证幼儿参与热情,教师还可以事先选择几个主题,让幼儿自主挑选,以投票的方式,决定活动主题,票数最多的项目将作为本次主题活动,其他票数少的主题活动,可以作为备选主题,在下一游戏化主题活动开展时,可以优先被选择^[6]。

当决定好主题以后,可能会存在一部分幼儿,由于开展的主题活动,并非自己喜欢的内容,有可能会产生消极情绪,这时,幼儿教师就应循序善诱多加引导,让幼儿了解到自己处在一个集体中,且主题活动是根据一定规则确定,应服从规则,通过这种方式,让幼儿逐渐形成规则意识。在主题选择以后,则是需要选择道具,可以鼓励这一部分失意群体的幼儿,自主选择道具,与其他幼儿同伴一起,使其能够快速走出不良情绪,积极参加主题活动,保证活动顺利进行。

结束语

综上所述,新时期下教育工作已然成为国之重任,幼儿是人成长的关键阶段,也需采取有效方法予以引导、培养,这样才能为其今后健康成长、发育奠定基础。多媒体技术环境下,幼儿园教育工作也发生较大变化,多媒体技术被较好融入教学,在游戏化主题教学活动中的作用较为明显,有助于丰富教学元素、培养幼儿综合能力。因此,幼儿园在今后可通过营造良好教学环境、创设课堂教学情景、加强幼儿交流互动、科学选择活动主题等方式,为多媒体技术融入活动创造契机,全面提高教育实效性。

参考文献

- [1] 李新. 多媒体技术环境下幼儿园游戏化主题教学活动的探索[J]. 文渊(小学版), 2021(2): 1151.
- [2] 李彩景. 多媒体技术环境下幼儿园游戏化主题教学活动分析与探索[J]. 时代报告, 2017(24): 228.
- [3] 蒋月. 多媒体技术环境下幼儿园游戏化主题教学活动研究[J]. 读与写(教育教学刊), 2016, 13(1): 242.
- [4] 王侠. 多媒体技术环境下幼儿园游戏化主题教学活动研究[J]. 新课程·下旬, 2017(7): 121.
- [5] 刘小华. 多媒体技术环境下幼儿园游戏化主题教学活动研究[J]. 新教育时代电子杂志(学生版), 2021(4): 1.
- [6] 张蕾. 多媒体技术环境下幼儿园游戏化主题教学活动策略[J]. 考试周刊, 2019(18): 190.