

让幼儿经历探究与创造

——谈大班建构游戏的项目化组织与实施

蒋然依

上海市金山区桃源幼儿园, 上海

收稿日期: 2024年3月26日; 录用日期: 2024年4月23日; 发布日期: 2024年4月30日

摘要

游戏是幼儿最基本的活动, 同时也备受幼儿喜欢。《3~6岁儿童学习与发展指南》明确提出了学前教育阶段的学习主要是幼儿也接收直接经验为基础, 以游戏和日常生活为主要载体, 因此幼儿园应当重视游戏以及生活中所蕴藏的教育价值。建构游戏是众多游戏当中幼儿最喜欢的创造性游戏之一, 作为创造性游戏的重要构成部分, 建构游戏能够充分让幼儿经历探究与创造。大班建构游戏以“桥”为主题, 通过项目化组织与实施的具体过程, 最大程度地满足幼儿对直接感知与实际操作的需求, 发展大班幼儿的创造能力与动手能力。

关键词

建构游戏, 幼儿, 探究与创造

Enable Young Children to Experience Exploration and Creation

—On the Project-Based Organization and Implementation of Construction Games in Large Classes

Ranyi Jiang

Taoyuan Kindergarten in Jinshan District, Shanghai

Received: Mar. 26th, 2024; accepted: Apr. 23rd, 2024; published: Apr. 30th, 2024

Abstract

Games are the most basic activity for young children and are also loved by them. “The Guidelines

文章引用: 蒋然依. 让幼儿经历探究与创造[J]. 教育进展, 2024, 14(4): 1095-1100.

DOI: 10.12677/ae.2024.144632

for Learning and Development of Children Aged 3~6” clearly state that learning in preschool education is mainly based on direct experiences received by young children, with games and daily life as the main carriers. Therefore, kindergartens should attach importance to the educational value contained in games and life. Construction games are one of the favorite creative games among many games for young children. As an important component of creative games, construction games can fully allow young children to experience exploration and creation. The construction game of the large class focuses on the theme of “bridge”, and through the specific process of project-based organization and implementation, it maximizes the satisfaction of children’s needs for direct perception and practical operation, and develops their creative and hands-on abilities.

Keywords

Construction Game, Preschool Children, Exploration and Creation

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

幼儿园所开展的建构游戏具体所指幼儿可以利用各项建构材料以及与建构活动有关的动作对其周边生活进行反应的一种有趣的的游戏。作为一种极具代表性的创造游戏，建构游戏主要是以幼儿的想象力、观察力以及创造力为主要思想基础，通过对建构游戏的参与，幼儿们能够从中发挥自主性，自主选择材料以及想要合作的小伙伴，通过个人的创造性思维进行建构设计活动以及实际操作搭建活动。因此建构游戏能够在一定程度上发展幼儿的学识，丰富幼儿的经验，并给予幼儿快乐的情绪，有利于促进幼儿个性发展[1]。此次大班建构游戏的项目化组织与实施活动以“桥”作为主题，该主题的选择有效结合了幼儿实际身边生活中存在的真实事物，古桥以枫泾三桥、致和桥、泰平桥等为主要参照物，现代桥以白牛塘大桥(大雁桥)等为主要参照物，在幼儿实际的建构经验的基础之上，尊重幼儿的主体地位，使其更好地发挥出自身的想象与创造力，鼓励幼儿在协商、合作与不断尝试当中勇于面对困难，解决困难，从而完成建构作品，并激发幼儿对建构游戏的兴趣，促使其充分感受到建构游戏的乐趣所在。

2. 建构游戏

2.1. 建构区域

区域活动是以满足幼儿各种各样的需求为目的所开展的游戏活动，在区域游戏中幼儿能够随心所欲，自主操作与实施。一般常见活动区域有建构区域、美工区域、语言区以及科学区等等。随着学前教育的发展，人们越来越重视区域游戏的开展，更多有趣的区域游戏也被人们所开发了出来。

2.2. 建构区域的重要性

在学前教育当中所能够涉及到的区域游戏十分丰富，并且不同区域游戏对于幼儿所发挥的作用也是不同的。建构游戏的开展能够切实增强幼儿自身的实际操作能力以及创新能力，因此建构游戏发挥的作用是其他区域游戏都没有办法进行替代的。在建构游戏当中，大班幼儿能够对不同形状、颜色等材料进行自由思想的加工，教师则应当尊重大班幼儿的主体地位，以其自身年龄特点以及身心发展特征等情况为依据，合理的设计相关活动，从而促进幼儿对空间、颜色的掌控，增强其自身的创造能力与想象力。

3. 大班建构游戏的项目化组织与实施

3.1. 了解大班幼儿的实际情况

建构游戏开展环节当中，幼儿教师当中了解当前大班幼儿的实际情况，如当前大班当中每个幼儿的兴趣爱好情况、实际能力情况以及相关的技术水平情况等等，通过对这些情况的掌握，更好的方便教师对幼儿在建构游戏当中的任务分配。除此之外幼儿教师还应当积极调动大班幼儿的积极性，将其分为合作小组，鼓励并且引导大班幼儿能在小组合作当中学会良好的互相交流与合作，共同完成建构任务。

3.2. 明确建构游戏的活动主题

建构游戏的开展需要教师明确主题，通过明确建构游戏的活动主题，引导大班幼儿在主题的基础上进行建构游戏的思考，例如此次以“桥”为主题的建构游戏当中，教师和幼儿结合枫泾古镇的古桥和现代桥开展游戏，明确以桥为活动支点，引导幼儿挖掘出与主题相关的一些知识点。

3.3. 设计科学的建构游戏任务

在此次大班建构游戏的任务设计环节当中，幼儿教师需要结合此次活动的目标进行设计，使得任务具备可行性与挑战性。在建构游戏的任务设计当中，幼儿通过对任务的完成，获取相应的成就感，从而促使其对建构游戏充满兴趣。除此之外幼儿教师还可以从中设计一些有意思的故事情节，在情境的创设中促使幼儿能够对建构游戏主题产生更加深刻的理解以及掌握[2]。

3.4. 提供丰富的建构资源

建构游戏的开展需要丰富的建构资源以及材料的支持。例如一些网络资源、电子设备以及书籍等等，这些都能够帮助大班幼儿更好的学习相关主题知识，从而完成建构任务。除此之外幼儿教师还应当为大班幼儿提供必要的支持以及辅导，帮助幼儿能够掌握完成建构游戏的技能与相关方法。

4. 大班建构游戏项目化组织与实施存在的问题

4.1. 幼儿教师理论知识存在欠缺

大多数幼儿教师存在对建构游戏理论认知存在不足的情况，他们认为建构游戏不过就是一种单纯的娱乐活动，没有正确认识到建构游戏的价值。在传统的教学理念之下，由于教师自身落后的教学理念，他们并不重视幼儿在建构游戏当中的主体地位，在过分强调自己主体地位之下，对幼儿的建构游戏进行过多的干预影响，这样的情况之下，幼儿并不会得到能力的发展。除此之外在建构游戏的开展过程当中，教师将自己的重点放置在了纠正幼儿游戏行为当中，不提供给幼儿正确的发展方向，这样的情况之下，幼儿没有自主性，完全按照教师说的做，制约了自身全面发展。

4.2. 游戏设定过程不科学

在建构游戏的开展过程当中常常是教师为幼儿设定具体的游戏的过程以及准备相应的游戏材料，幼儿并不能自主选择、自主确定游戏主题以及自主开展游戏，这种强制的规定之下，幼儿并不能深入到游戏当中，并且对建构游戏的兴趣也不大，进而也在一定程度上影响了幼儿参与游戏的自主性与积极性。

5. 大班建构游戏的实施策略

5.1. 利用游戏引导方式，激发幼儿建构兴趣

常言道，一个人对一件事情是否有动力，那么离不开兴趣的支持。对于学前教育的幼儿们而言，爱

玩是该年龄阶段幼儿的天性，对于他们而言，兴趣就是他们最好的老师。学前教育阶段的教育活动只有依靠于兴趣驱动，那么才能够对幼儿产生最大程度的作用。因此对于学前教育阶段的教育活动而言，不论是开展任何活动都需要以幼儿的兴趣为基点，由于建构游戏存在一定程度的难度，并且大多数幼儿对于建构游戏都欠缺一定程度的了解和认知，对于自己周边的事物都不善于观察，因此大班幼儿在完成建构作品时经常会有一些不好的作品，这样的情况下，幼儿非常容易对建构游戏失去兴趣，没有较强的参与欲望。

为了能够激发大班幼儿的建构兴趣，幼儿教师需要利用游戏的引导方式，通过有趣的游戏引导，增强幼儿对建构游戏的认知，从而使其积极的参与到建构游戏当中。此次以“桥”为主题所开展的建构游戏中，幼儿教师先从幼儿所接触的生活当中的事物进行引导，如对自己所生活的古镇进行观察，找不找自己常见的一些古桥。在正式开展建构游戏之前，教师可以引导幼儿观察镇上的桥，如枫泾三桥，以绘画游戏的方式看看哪位小朋友画的最有特征，通过游戏的方式培养大班幼儿对桥的观察，从而促使幼儿能够更好的投入到建构游戏当中，并发挥出自身的想象力与创造力建构出古桥。

5.2. 组织建构游戏讨论，形成建构思维

对建构游戏形成计划思维是此次大班幼儿建构游戏项目化组织与实施活动开展的高层次目标，此次建构游戏项目化组织与实施的过程是否有计划，而计划是否是合理的，这些问题都在不同程度上应当随着幼儿建构游戏的深度。因此当幼儿能够做到系统的分析并作出建构游戏过程计划时，幼儿就有很大的可能性在建构游戏开展过程当中自动生成一些有价值的问题，从而更好的推动大班幼儿自身实践与思考[3]。

在“桥”主题的建构过程当中，幼儿教师将枫泾古镇的清风桥、竹行桥等的图片展示给幼儿，并组织幼儿对其进行观察，通过对古桥的构造进行讨论，从而形成相对应的建构计划。其中需要强调的，教师需要将幼儿表示出来的一些意见进行梳理和提炼，从而形成建构计划，从实际操作层面上来说，此次建构游戏的讨论过程是以幼儿思维建构为主要导向的一种过程，幼儿教师抛出相应的建构设想，例如大家觉得我们应当按照什么顺序建桥？建桥都要用到哪些材料？我们大家要怎么合作才能够又快又好的完成建构游戏？等等，之后引导幼儿积极参与到问题的讨论当中，调动起幼儿已有的及经验，在幼儿回答问题的过程中，幼儿教师要注重倾听幼儿的想法与各种信息陈述，抓住时机进行追问，促使幼儿在讨论当中加深自己深度思考，帮助大班梳理问题的各项可能点，从而促使幼儿形成建构思维。

5.3. 按照建构主题需求，投放合适材料

在建构游戏当中，若是想要真正的提高幼儿自身的动手能力，使其能够全面的参与到建构游戏当中，那么离不开合适的建构材料。因此幼儿教师应当按照大班幼儿的实际需求，为其在建构游戏当中投放相应的建构材料，建构游戏所需要的建构材料投放是否科学、合理、合适，直接能够应当大班幼儿对建构游戏的兴趣。教师需要按照建构游戏主题的需求，以大班的年龄特点、认知水平等情况为依据，为幼儿投放合适的材料[4]。

例如在此次以“桥”为主题的建构游戏当中所需要的建构材料十分丰富，幼儿可以根据建构计划搬运自己所需要的一些建构材料。这些建构材料会涉及到硬纸板、积木或者是木块等材料，其中材料与材料之间的式样不同，有些材料是空心，有些材料是实心的，还有些材料的重量非常轻，有些则非常重。大班幼儿通过对这些材料的拼搭过程中发现了木头类的一些建构材料会更加牢固，这些材料非常适合搭建一些拱桥或者是独木桥等等，而采取一些纸牌进行建构游戏的幼儿则发现了纸牌非常适合拼搭一些有斜坡的大桥，桥墩适合选择一些比较结实的材料，桥面的材料则适合选择一些平整宽大的材料。在对于材料的分析与选择当中，大班幼儿不仅仅能够逐渐找到搭建桥的主要方法，同时还加深了对桥的一些认

识，幼儿们通过与材料的交互，不仅增强了自身的审美能力与操作能力，同时也加强了自身与同伴之间的协作能力，随着各项技能的不断提升，相信大班幼儿的游戏体验自然也会变得很有趣，能够收获丰硕的建构果实。

5.4. 抓住时机指导，推动幼儿全面发展

促使大班幼儿充分获取探索与创造，保障大班幼儿建构游戏的顺利实施，离不开幼儿教师的指导，幼儿教师的指导要具备科学性、有效性以及适时性特点，在建构游戏的开展过程当中，幼儿教师需要结合幼儿在科学、技术、工程等相关领域中的综合发展目标，有效利用示范指导、角色参与或者是互动支持的方式指导幼儿，在尊重大班幼儿建构游戏主体地位的同时，积极促使幼儿各领域的全面发展。

例如在以“桥”为主题的建构游戏指导过程当中，教师可以发挥自身的榜样作用，通过为幼儿示范指导的方式，帮助大班幼儿能够掌握建桥的一些技巧，比如教师可以先做示范，为幼儿建构一座完整的古桥，通过自己的示范促使幼儿对建桥产生初步的认识，掌握基本的建构方法与技巧。除此之外教师也可以利用角色参与的方式参加到建桥的游戏当中，比如游戏中，教师扮演造桥的工程师，传授给幼儿一些建桥的方法与技巧，又或者采取互动支持的方式鼓励大班幼儿，通过为大班幼儿提供丰富的经验支持，不断增强幼儿建构水平。该项方式的实施需要教师认真观察幼儿的建构行为并对其行为作出精准的判断，然后利用合适的方式鼓励幼儿深入到建构游戏当中。比如在建桥的游戏当中会有一些幼儿信心操守打击，而这时就需要教师给予针对性的鼓励与建议，增强幼儿信心，引导幼儿思考一些有关于桥的布局、造型等问题，使其突破自我，从而完成建构游戏，推出幼儿的全面发展。

5.5. 进行回顾与反思，实现评价促发展

在此次大班建构游戏项目化组织活动结束后，教师应当抓住增强幼儿建构水平与行为的最佳时机，积极进行建构游戏的回顾与反思活动，实现评价促发展的作用。积极有效的回顾与反思活动能够有效帮助大班幼儿提升自我水平与能力。在开展回顾与反思的过程当中，幼儿教师可以对幼儿的作品进行现场点评或者是影响点评的方式进行评价，这两种方式区别分别是现场点评这种评价方式比较立体，教师和幼儿能够更好地对自己建构作品进行点评与分析，而影响点评则能够在技术的加持之下，重现幼儿建构的具体过程，还原幼儿的记忆。不论是那种方式的选择，教师都需要在建构游戏之前丰富幼儿的前期经验，帮助并引导幼儿形成建构想法与计划，在建构游戏结束之后及时采取回顾与反思的方式，帮助幼儿总结经验，从而为下次建构活动做好铺垫。

对于幼儿的评价而言，幼儿教师可以从三方面内容具体展开进行评价，一方面是幼儿对建构作品的还原程度以及建构结构等内容出发进行评价，对此方面的评价能够更好的鼓励幼儿大胆创新，提高幼儿的探索与创造力；一方面从大班幼儿的建构技能和经验出发，在幼儿建构游戏过程当中，幼儿教师要帮助幼儿总结游泳的游戏经验，使其能够更好的推动建构游戏的发展；最后则是从幼儿的习惯、与他人合作情况出发，帮助幼儿形成良好的游戏习惯，养成尊重游戏规则、和他人友好合作互动的良好习惯。最后的评价环节能够有效提升幼儿经验，是幼儿分享游戏成果的良好途径，因此教师要抓住时机，积极利用丰富的评价推出幼儿的发展。

6. 结束语

大班建构游戏的项目化组织与实施的过程当中，幼儿教师要重视发挥幼儿主体地位，结合幼儿自身实际水平以及身心发展特征，引导幼儿对建构游戏产生浓郁兴趣，积极引导幼儿学会思考，才能够使其开发自身大脑，对建构游戏保持旺盛的好奇心，只有让幼儿经历探究与创造，从而发挥出幼儿的创造能力与实践能力。

参考文献

- [1] 胡聪聪, 胡春英. 在沙水建构游戏中促进儿童发展[J]. 儿童与健康, 2023(1): 68-70.
- [2] 施美苹. 在游戏中促进幼儿深度学习的支持策略——以大班主题建构游戏“我心目中的小学”为例[J]. 福建基础教育研究, 2022(12): 117-119.
- [3] 沈怡. 在建构游戏中培养幼儿数学思维的教学策略[J]. 当代家庭教育, 2022(31): 85-88.
- [4] 张倩. 多元材料建构共享愉悦之趣[J]. 新智慧, 2022(31): 43-44.