

益于学 践于思 活于乐

——以中班“迷宫”为例的探究活动

李丹阳

(南外仙林分校宿迁学校附属幼儿园, 江苏 宿迁 223800)

摘要: 益智区是幼儿通过动手操作多样的益智类材料, 手、眼、脑并用, 逻辑思维能力得以发展, 也会养成注意力集中的良好习惯。深入探索益智类游戏对幼儿动手操作能力的培养, 有着十分重要的现实意义。因此, 在组织活动时, 我根据幼儿需要, 通过多种形式, 如: 拼图游戏、纸牌游戏、迷宫游戏等等[3], 激发孩子学习的兴趣, 让孩子在轻松愉悦的气氛中, 充分调动他们参与活动的主动性、积极性, 从而萌发主动探索的强烈愿望。

关键词: 探究; 思考; 实践

DOI: 10.12373/xdhjy.2022.06.4974

在观察中我们发现, 在选择区域游戏时, 选择益智区的孩子总是少之又少, 投放了新材料后他们总是对活动不感兴趣。所以一直以来教室里的益智区就成了一个冷门的区域。为了解决这样的问题我查阅了相关资料、翻看了指南及0-8岁环创, 最后了解中班领域的发展目标, 一番周折后在班级中我开展了一些益智活动, 以激发幼儿的好奇心、发展幼儿的自信心、主动性、独立性和创造性, 提高幼儿发现问题和解决问题的能力。

一、故事的缘起

彤彤选择了益智区, 于是她拿着一盒纸牌放在桌子中间, 彤彤把纸牌先对折好放在桌子上, 接着又拿了一个纸牌做了同样的动作, 就这样彤彤连续折了七个相同的纸牌, 最后她变换了方式开始折纸, 这一次彤彤竖着折纸, 折好后便放在纸牌的上面, 好了成功了, 彤彤看了又看。没一会彤彤就把材料放回到盒子里, 又拿了一个放大镜坐在座位上。彤彤站起来用自己的放大镜朝旁边的幼儿望了一眼, 又放到纸盒上望一眼, 最后把放大镜放回到盒子里。彤彤又开始寻找材料, 这次他拿了一个迷宫, 把迷宫放在桌子上彤彤开始玩起迷宫, 玩了一会彤彤把迷宫放回到盒子里, 接连彤彤又换了数字卡、锁等。在观察中我们发现:

1. 游戏时幼儿频繁的更换游戏材料, 不能遵守游戏规则。
2. 在游戏时幼儿不能专注地进行游戏, 对教师提供的材料不感兴趣。

针对幼儿的行为班级三位老师进行了班本教研, 对孩子游戏的行为进行具体的分析。研讨结束后并将班级区域进行了调整规划。将益智区分为探究区、操作区、作品展示区等, 同时把材料也重新做了调整。

二、观察中发现

区域划分后, 孩子们对新调整好的益智区充满了兴趣。在游戏前, 我们对新投放的材料进行了介绍, 同时也对区域规则提出了具体的要求。两名男生刚来到益智区就拿着一个迷宫放在了桌

子上, 今天他们准备玩迷宫游戏。明明说: “我们谁先玩呀。” 涵涵说: “要不我们一起玩吧, 我们来比赛吧, 等会儿我们石头剪刀布, 谁赢了谁先走, 看谁最先走出来。” 说完他们就开始游戏了, 第一轮是明明先走, 明明把弹珠放在开始的地方轻轻地往前走, 很长时间过去了明明才走到终点处。开始涵涵走了, 涵涵把弹珠放到起点处还没走两步, 涵涵的弹珠已经走到了终点。激动的涵涵大叫起来: “我成功啦!” 这时明明生气地说: “你违反了游戏的规则, 弹珠是从吸管上跳过去的, 这样是违反了游戏规则, 不算!” 听了明明的话, 涵涵又拿着弹珠放到起点处, 又开始出发, 涵涵做事情总是马虎, 他总是做不好, 用了好长时间, 涵涵, 还是没有走到了终点。

针对以上活动在游戏分享时孩子们都说出了自己想法, 也给予了一些建议! 他们决定在下次游戏时进行尝试。

三、制作迷宫

梦媛拿着一张纸在那里画了起来。一边画一边说: “这里是进的地方, 这里是出的地方”。并用记号笔给进口和出口做了一个标记。画好后, 梦媛就开始制作迷宫了。她拿了一些吸管和双面胶、还有一个鞋盒。梦媛一边看着自己的设计图, 一边制作着。因为是第一次制作, 在制作的过程中梦媛遇到了一些问题。制作结束后, 梦媛就拿了一颗弹珠放在里面进行游戏, 但是在实际的游戏的过程中, 弹珠走到一半就被卡住啦。于是梦媛就把被卡住的地方移动了一下, 这下弹珠就可以走了起来。最后梦媛还发现纸盒的另一半地方还有很大的地方, 于是梦媛在那里面又加了一排吸管这样迷宫就更复杂了。制作好之后, 梦媛反复的用弹珠在里面来回走来走去。可是就在这时, 她朝自己的设计图望了一眼, 又看了自己制作好的迷宫图, 她发现和自己一开始设计的迷宫图是不一样的, 于是她找来了一支笔, 在自己设计的迷宫图上面进行了修改, 并做上了明显的标记。



图 1: 学生设计迷宫图



图 2: 学生设计迷宫展示图



图 3: 学生一起构思迷宫图



图 4: 学生一起构思迷宫图

思考: 记录是收集信息的有力工具, 是幼儿探索历程与认识发展真实客观的呈现, 是幼儿自我调整建构知识经验的见证, 也是幼儿表达个人发现与意见的依据。通过记录幼儿能对事物的客观描述, 对事实的尊重, 使结论建立在事实之上。这次游戏后我们请梦媛在分享时介绍了自己游戏的经验, 在分享时我们明显的发现梦媛充满了自信, 她大胆地向大家介绍自己游戏时的一些经验和想法, 大家对梦媛的做法表示支持。在结束后我把还把梦媛设计的迷宫设计图和制作好的迷宫, 以及在游戏时的图片给打印出来, 展示在益智区墙面的一角, 这样以便于大家更好地进行观察。同时结合 0-8 岁环创这本书, 在益智区中也给孩子提供了相应的图书如: 迷宫图书、迷宫图片、迷宫等。最后在电脑上, 我也带着孩子们搜集了各种迷宫图片, 让他们了解不同造型的迷宫来丰富幼儿游戏的经验。

四、搭建迷宫

搭建 1:

第一次搭建迷宫的孩子们把设计的圆形的迷宫图搭成了正方形的迷宫。同时在尝试走迷宫的过程中, 他们发现自己搭建的迷宫难度非常的小。在游戏结束之后, 我们也带着孩子们进行了讨论, 有了第一次的经验, 孩子们在第二次游戏的时候就更加容易了,

这次他们还是执行第一次游戏的计划, 搭建圆形的迷宫, 首先他们在中间设置了一个房子在房子的四周, 他们用纸杯搭成了一个圆形, 接着又搭了一个圆形就这样一层一层向外搭。最后打迷宫搭建好了, 在游戏分享的时我们请一个孩子在迷宫里走, 但是在游戏中我们发现:

1. 迷宫的路太小, 孩子们在走动时会碰到纸杯。
2. 设置迷宫的过程中, 障碍物过少, 没有难度。

为了满足幼儿兴趣, 解决幼儿在在游戏中遇到的问题, 这次班级进行了现场分享, 找出解决问题方法。同时为了满足幼儿游戏需求, 我们带着孩子来到了户外, 这次孩子在户外又遇到什么新鲜的事呢, 让我们一起来看一看!

搭建 2:

室内搭建已经不能满足幼儿的需要了, 这次孩子们来到了户外, 他们采用的是纸筒来搭建迷宫。在搭建好的迷宫里他们开始扮演了角色游戏了, 东东说: “想要玩迷宫游戏吗, 那要收费哦!” 说着东东就伸出五个手指说: “要五元钱, 你们玩吗?” 旁边的女孩假装拿钱的样子说: “给你, 五元钱”, 说完就走进了迷宫开始游戏, 接着又来了许多幼儿都要尝试着游戏……



图 5: 学生走迷宫图



图 6: 学生走迷宫图



图 7: 户外迷宫游戏图



图 8: 户外搭建图

思考: 在平时的游戏活动中我们经常会遇到幼儿频繁的更换材料或者是游戏时幼儿不够专注, 其实教师并没有关注幼儿游戏的兴趣点, 结合幼儿的兴趣点教师可以适当放大, 让幼儿对于自己感兴趣的进行持续探究, 满足幼儿深入游戏, 这时教师的支持、介入的方式也显得尤为重要!

教育必须面向社会, 面向生活; 要走向社会, 走进生活, 要为幼儿提供更多的亲自动手、动脑的机会, 要给幼儿更多选择的机会, 包括学习时间的选择、学习方法的选择以及学习内容选择, 鼓励幼儿依照自己兴趣、需求, 开展实践、探索、创新活动。这样才能使陶行知的“解放孩子的脑, 解放孩子的手”教育思想

得以真正体现, 使幼儿的个性得到全面和谐的发展

参考文献:

- [1] 中华人民共和国教育部制定. 3-6 岁儿童学习与发展指南 [M]. 北京: 首都师范大学出版社, 2012.
- [2] 孙慧丽. 幼儿创造力培养下幼儿园美术教学的创新方法简析 [J]. 中外交流, 2021.
- [3] 李琳. 幼儿园角色游戏材料投放的误区及解决路径分析 [J]. 新课程, 2021.