

幼儿园新手教师实施游戏化教学的困境及对策分析

刘伊彤*, 朱 莉#

佳木斯大学教育科学学院, 黑龙江 佳木斯

收稿日期: 2026年6月26日; 录用日期: 2026年7月23日; 发布日期: 2026年7月30日

摘 要

游戏化教学是深化幼教改革的重要举措。但部分新手教师在幼儿园游戏化教学实施中仍面临诸多方面的观念。通过对其困境进行原因分析, 最后提出加强新手教师游戏化教学理论知识系统培训、深化新手教师游戏化教学能力提升、开展新手教师创造性游戏化教学教研活动等策略以期优化新手教师游戏化教学效果。

关键词

幼儿园, 新手教师, 游戏化教学, 实践困境

Analysis of the Challenges and Countermeasures for New Kindergarten Teachers Implementing Game-Based Teaching

Yitong Liu*, Li Zhu#

School of Educational Sciences, Jiamusi University, Jiamusi Heilongjiang

Received: June 26, 2026; accepted: July 23, 2026; published: July 30, 2026

*第一作者。

#通讯作者。

文章引用: 刘伊彤, 朱莉. 幼儿园新手教师实施游戏化教学的困境及对策分析[J]. 教育进展, 2026, 16(7): 2001-2005.
DOI: 10.12677/ae.2026.1671585

Abstract

Game-based teaching is a crucial initiative for advancing early childhood education reform. However, many novice teachers still encounter various conceptual challenges when implementing game-based teaching in kindergartens. By analyzing the root causes of these difficulties, this study proposes strategies—including providing systematic theoretical training on game-based teaching for novice teachers, enhancing their instructional competencies in this area, and organizing research activities focused on creative game-based teaching methods—to optimize the effectiveness of game-based teaching among new educators.

Keywords

Kindergarten, New Teachers, Game-Based Teaching, Practical Challenges

Copyright © 2026 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

幼儿园游戏化教学相关理念提出已久, 广义的幼儿园游戏化教学指把幼儿喜闻乐见的游戏因素与幼儿园一日生活结合, 使外部的教学要求转化为幼儿自身需求, 进而获得兴趣、自主性、胜任感与成就感等游戏性体验, 以实现幼儿全面和谐发展[1]。狭义的幼儿园游戏化教学指教师将游戏与专门教学有机结合, 将游戏元素有目的、有意识地渗透于教学目标、教学内容、教学实施、教学评价等环节中, 引导幼儿在专门教学活动中获得游戏性体验, 在愉悦的游戏氛围中获得身心和谐发展。实践发现, 尽管经过全面系统学前教育专业课程学习, 刚走上幼儿园教学工作岗位的入职时间不超过三年(包括三年)的新手教师, 在实际游戏化教学中面临较多的困境, 这些困境既阻碍其专业发展, 更影响幼儿的发展。本研究采用了多案例研究, 选取 S 幼儿园 5 名新手教师为研究对象, 通过半结构化访谈、非参与式课堂观察收集数据, 聚焦新手教师从困境 - 成因 - 策略等方面对其进行分析, 以期更好地落实游戏化促进新手教师发展。

2. 幼儿园新手教师实施游戏化教学的困境

幼儿园游戏化教学实施具体可以划分为活动开始、活动过程、活动结束三个阶段, 研究主要从这三个阶段分别对幼儿园教师在游戏化教学中出现的困境加以分析。

2.1. 游戏化教学活动开始阶段的困境

2.1.1. 难以把控导入时长

活动导入的目的是吸引幼儿的注意力, 激发幼儿兴趣; 组织协调纪律调控保教纪律[2]。一般在 1~3 分钟为宜, 但是部分新手教师导入时间较长, 或实施导入环节无限延长。在中班“摸盲盒猜海狮”活动中, 新手教师 Z 老师设计了 5 个海洋生物并放进不同盲盒中, 幼儿在摸盲盒后发现每一个海洋生物都不认识, 于是 Z 老师便对每一个海洋生物都进行了从外形到特征的详细讲解, 导致原本计划的 3 分钟导入时长延长到了 10 分钟。使得幼儿在活动中逐渐失去兴趣, 听海洋生物讲解过程中注意力难以集中, 导致原本的教学目的也未达成。在幼儿游戏化教学中, 导入环节时长控制是否得当, 直接影响教学效果。不仅会分散幼儿的注意力也会阻碍活动进程[3]。

2.1.2. 难以有效兼顾预设效果与生成关系

当前既强调教师教学计划目的性, 又强调活动生成性, 兼顾教师与幼儿互动。但是, 部分新手教师只按照事先设计的活动方案进行活动, 对幼儿的兴趣、关注等或视而不见或简单应付, 如“下次……”“等一会儿”。当幼儿在游戏过程中产生新想法, 如临时改变游戏规则时, 新手教师往往不能灵活应对。预设教案限制了新手教师的思维, 使其担心偏离教案会导致教学失控。例, 在“图形城堡”活动中, 幼儿原本按照搭建“城堡”的计划进行[4]。但在活动过程中, 有幼儿提出可以把城堡改造成太空站, 利用现有的游戏材料组成发射台和飞行器等设施。然而, 新手教师 L 老师担心这样的改变会打乱后续的活动环节, 没有给予支持, 而是要求继续按照原计划搭建城堡。并告诉幼儿下次我们再搭太空站。这种做法忽视了幼儿的创新思维和主动探索的欲望, 抑制了幼儿在游戏过程中的创造力和想象力, 也使得游戏失去了原本可以更加丰富和有趣的发展方向。

2.2. 游戏化教学活动结束阶段困境

2.2.1. 难以运用多样化评价方式

幼儿园游戏化教学评价主要有以下几种类型, 诊断性评价、形成性评价、结果性评价、即时评价等。例如, 在幼儿园的我是小医生教学活动结束时, 新手教师 M 老师主要围绕幼儿对角色的模仿是否逼真, 医生是否能说出专业术语、护士是否能做出规范的护理动作等进行评价。M 老师表扬能熟练说出看病流程和词汇的“小医生”, 却忽略了幼儿在游戏过程中的社会交往能力、解决问题能力等方面的表现。实际上, 在教学过程中, 有的幼儿能够主动安抚“生病”的小朋友, 展现出良好的共情能力; 还有的幼儿在遇到“病人”过多, 秩序混乱时, 能想出排队挂号的办法, 有效解决问题, 但这些都未被纳入评价范围。这主要是由于新手教师习惯以知识和技能的掌握程度来评价游戏活动, 同时也未考虑评价主体的多元化, 导致难以实施多样化评价。

2.2.2. 难以拓展活动延伸

幼儿园游戏化教学活动延伸是指在幼儿园游戏化教学活动结束后, 教师为了进一步巩固和拓展幼儿在活动中所获得的经验、知识和技能, 激发幼儿的学习兴趣和探索欲望, 将教学活动以游戏的形式向其他领域、其他时间或空间进行拓展和延续的一种教学策略。然而, 新手幼儿教师在此方面难以有效拓展活动延伸。例如, 新手教师 W 老师开展“植物的奥秘”教学活动中, W 老师先带幼儿在幼儿园的花园中观察植物特征、了解生长周期, 回教室后组织了植物大战僵尸、植物连连看游戏, 幼儿达成初步认知目标。在活动延伸环节吴老师让幼儿回家与家长共植一盆植物, 观察记录生长过程照片, 一月后分享。但在幼儿园分享会上, 仅少数幼儿带来简单不完整记录, 多数幼儿和家长忘记了此次活动, 导致活动延伸失败, 未能深化幼儿认知与亲子探索。一些新手教师在设计活动延伸时, 往往不知如何引导幼儿从课堂所学自然过渡到拓展内容, 设计的延伸活动脱离了幼儿兴趣与能力范围[5]。

3. 新手教师在幼儿园游戏化教学实施中的困境成因

导致新手教师在幼儿园游戏化教学实施中的困境成因主要包括以下几个方面:

3.1. 游戏化教学理念的理解过于简单

部分新手教师游戏化教学要求缺乏系统认知。将游戏化教学简单理解为“教学 + 游戏”, 未能领悟游戏化教学“以幼儿为中心”的核心要义。如上述困境中新手教师在游戏组织过程中, 教师不能根据幼儿的兴趣和想象力灵活调整游戏内容和规则, 导致游戏缺乏吸引力, 幼儿参与度不高。在游戏化教学时, 以教师主观意愿为主, 未能充分考虑幼儿兴趣与需求, 过度干预游戏进程, 剥夺幼儿自主思考与解决问

题的机会。教师高度控制活动, 教师为主, 幼儿为辅。

3.2. 游戏化教学设计与调控能力不足

新手教师未能精准掌握幼儿在不同年龄段于认知、语言、情感及动作等方面的发展特点。在游戏化教学设计时, 易忽略幼儿发展阶段与特点, 以及不同幼儿的学习水平, 会产生导入时间过长, 以及在活动过程中难以满足幼儿创造性等困境。导致在教学中难以依据活动目标与幼儿特点选择恰当的教学形式, 使得活动具有盲目性。面对突发状况, 新手教师应对失措。教学资源调配方面, 新手教师无法根据教学实际灵活调配资源, 当现有道具不能满足幼儿创意需求时, 想不到利用其他物品替代。无法满足全体幼儿需求, 影响教学目标达成与幼儿学习兴趣的培养。

3.3. 游戏化教学持续改进的反思意识欠缺

游戏化教学活动结束后, 新手教师普遍缺乏主动反思的意识。他们多关注游戏化教学结果是否符合预期, 如幼儿是否完成了规定的游戏化教学任务、是否记住了相关知识点等, 却忽视了游戏化教学过程的关键因素。往往把反思看作“完成任务”, 而非教师专业成长的关键环节。在手指游戏导入失败后, 若只简单写下“小班幼儿不理解手指代表的动物”, 而不反思与分析“小班幼儿的认知特点与导入形式是否相配度”, 反思就失去了指导后续教学的意义。面对各阶段的困境, 新手教师容易陷入自我否定或归因于外部因素的被动心态, 而非主动通过反思寻找解决方案。

4. 提升新手教师幼儿园游戏化教学实施的策略

4.1. 加强新手教师游戏化教学理论知识系统培训

首先, 对新手教师游戏化教学理论知识进行系统培训, 助力新手教师游戏化教学能力提升。在幼儿发展理论上, 深度解读皮亚杰认知发展理论的四个阶段, 结合游戏化教学实例, 阐述不同阶段幼儿思维对游戏化教学活动参与的影响。其次, 为新手教师梳理《3-6岁儿童学习与发展指南》¹中各领域游戏化教学要点, 为其展示优秀案例, 讲解趣味性、教育性、适宜性等游戏化教学设计原则及从目标确定到环节设计的完整流程。最后, 对新手教师进行教学方法与策略理论培训, 包括介绍情境创设、问题引导等导入策略的依据与技巧, 分析小组合作、个别指导等教学组织形式及过程性、表现性等评价策略的内涵与应用, 助力新手教师全方位夯实理论基础。

4.2. 深化新手教师游戏化教学能力提升

首先, 依据小班、中班、大班幼儿发展规律, 结合新手教师游戏化教学短板, 按学段设置差异化培养目标、培训内容、教研指导与实操任务, 分层提升新手教师游戏化教学专业能力。其次, 幼儿园定期举办游戏实施观摩活动与读书分享会, 组织新手教师观看优秀教学案例, 分析引导后模拟教学并反思改进。教师一同阅读游戏化教学的专业书籍, 并分享读书心得与体会。通过交流讨论, 加深新手教师对游戏化教学的理解, 拓展新手教师的教育视野。最后, 鼓励新手教师参与游戏化教学设计比赛或教研项目, 通过实践锻炼能力, 积累实践经验与同行交流合作, 探索有效途径方法以提升自身游戏化教学能力。

4.3. 开展新手教师创造性游戏化教学教研活动

首先, 在教研前了解新手教师在游戏化教学中的困惑及期望, 据此明确教研重点内容与方向, 并细化认知、技能、情感层面目标。其次, 采用多元内容呈现, 理论讲解结合实践演示, 安排新手教师即时练

¹http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/xw_zt/moe_357/jyzt_2015nztzl/xueqianjiaoyu/yaowen/202104/t20210416_526630.html

习。推动互动式组织, 小组研讨和设计时配备导师, 适时引导, 还可增加头脑风暴等互动形式。整合资源, 挖掘园内资深教师经验, 引入专家讲座、合作园观摩等外部资源。最后, 建立持续跟进反馈机制, 依据新手教师反馈优化后续活动, 提升教研质量。

参考文献

- [1] 朱立新. 幼儿园游戏化教学的现实困境与破解策略[J]. 教育观察, 2021, 10(32): 43-49.
- [2] 沈海艳. 幼儿园游戏化教学的现实困境与破解策略[J]. 智力, 2022(5): 196-198.
- [3] 何小燕. 幼儿园生活化与游戏化教学活动的策略[J]. 家长, 2025(4): 185-188.
- [4] 杨耐寒, 康红. 游戏化教学在幼儿园教学中的应用[J]. 中国多媒体与网络教学学报(下旬刊), 2024(12): 53-55+59.
- [5] 杜运景. 幼儿园游戏化教学存在的问题与对证研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 华中师范大学, 2017.