

游戏化学习理念下幼儿园活动实施策略研究

杨秋燕

贵州民族大学民族文化与认知科学学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2025年6月8日; 录用日期: 2025年7月3日; 发布日期: 2025年7月11日

摘要

随着时代的发展, 高质量教学成为当下热门话题, 游戏化教学理念也受到越来越多的关注。游戏是幼儿探索世界的窗口, 游戏化教学作为一种以幼儿兴趣为导向, 融合趣味性及教育性的教学方式与幼儿园教育的多元化、个性化发展嵌合, 在激发幼儿创造性、促进幼儿认知发展方面具有重要作用。因此本文深入探讨游戏化教学在幼儿园教学活动中如何更好地实施, 为幼儿园教师提供有效的教学指导, 以促进幼儿的全面发展。

关键词

游戏化教学, 幼儿园教学活动, 实施策略

Research on the Implementation Strategy of Kindergarten Activities under the Concept of Gamification Learning

Qiuyan Yang

College of National Culture and Cognitive Science, Guizhou Minzu University, Guiyang Guizhou

Received: Jun. 8th, 2025; accepted: Jul. 3rd, 2025; published: Jul. 11th, 2025

Abstract

With the development of the times, high-quality teaching has become a hot topic, and the concept of gamified teaching has received increasing attention. Games serve as a window for young children to explore the world. Gamified teaching, as a teaching approach that is interest-oriented for children, integrating fun and educational value, aligns well with the diversified and individualized development of preschool education. It plays a significant role in stimulating children's creativity and promoting their cognitive development. Therefore, this paper delves into how gamified teaching can be better implemented in preschool teaching activities, providing effective teaching guidance for

preschool teachers to promote the all-around development of children.

Keywords

Gamified Teaching, Kindergarten Teaching Activities, Implementation Strategies

Copyright © 2025 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

游戏作为促进幼儿认知、情感、社交等能力发展的重要手段,对幼儿来说具有重要作用,也是幼儿学习的主要途径。越来越多的研究表明,让幼儿以直观的、具体的游戏方式来学习是最有效的,但传统的教学方式及观念,使游戏这一概念不具有生成性和教育性,更偏向于娱乐性而忽视了游戏对于幼儿发展的现实需求。根据桑新民教授对游戏化学习的解释,游戏化学习的概念是指在学习过程中利用强烈的好奇心作为驱动力,将游戏作为与幼儿沟通的平台,使信息传递的过程更加生动,令其符合幼儿的身心发展特点,促进认知、情感、社交能力的发展,重视培养幼儿的主体性和创造性,培养幼儿多元智力素养[1]。虞永平教授认为,课程游戏化不是把幼儿园所有活动都变为游戏,而是确保基本的游戏活动时间,同时又可以把游戏的理念、游戏的精神渗透到课程实施的各类活动中[2]。

从多学科视角,我们可以发现游戏化学习的本质是一种基于人类认知规律和动机机制的学习范式。在心理学中,游戏化学习是以幼儿内在动机为核心,通过激发幼儿的兴趣,使得幼儿在游戏过程中构建兴趣-内在动机激发-持续投入的行为闭环;在教育领域中,游戏化学习理念构建了知识传递的路径,以真实的情境为教育媒介将抽象概念转化为具体认知,将游戏与教育目标深度融合,形成符合幼儿个性发展的路径,实现教育价值。本质而言,游戏化学习是一种以游戏为载体的复合型学习方式,通过游戏促进幼儿的创造力与认知能力的发展,培养幼儿多元智力的融合与发展。

2. 游戏化学习理念下游戏与学习的关系

2.1. 游戏与学习从理论到实践的融合

游戏化学习理念打破了游戏与学习二元对立的传统认知,给游戏与学习之间的关系重新定义。强调了游戏与学习的深度融合,认为游戏不仅是学习的一种方式,更是学习本身的重要组成部分,在保证幼儿自主性的同时也给予了教师观察、指导、交流的契机,让教师不再局限于传统的教,幼儿不再无目的地学,进一步刺激了幼儿在学习中的学习与发展。

同时,游戏化学习的实践需要教师从幼儿的兴趣出发,设计符合其发展阶段的游戏活动。教师在设计游戏活动过程中要尊重幼儿个体,以幼儿的视角看待游戏的发生,通过观察幼儿自主游戏中的兴趣点和学习契机,动态生成课程内容,使游戏与课程形成有机整体。例如,教师可以在角色扮演游戏中融入生活技能和社会规则的学习,在模拟超市购物或医院看病的场景中,教师可以设置一定的问题情境,在情境中引导幼儿解决问题,学会与人沟通和遵守规则。

因此,游戏作为幼儿学习与发展的核心途径,不仅是他们探索世界的自然方式,也是知识与技能建构的重要载体。在理论中,游戏化学习通过引入游戏机制(如挑战、奖励、合作等)激发学生的学习兴趣 and 内在动机;在实践应用中,游戏是促进幼儿与同伴之间交往的社会化机制,通过游戏活动中幼儿根据已

有经验在自我认知结构中实现游戏刺激的同化。

2.2. 游戏化理念与学前儿童认知规律的契合

3~6 岁儿童的认知发展以具象思维和感官体验为核心，其学习行为天然依赖动作操作与环境互动。在幼儿园游戏化学习理念下，游戏与学习的关系紧密且相辅相成，尤其是游戏化与学前儿童认知规律的契合，为幼儿的全面发展提供了有力支持。同时，皮亚杰的认知发展理论指出，儿童通过具体操作和体验来构建知识，而游戏正是这一理论的生动体现。2~7 岁儿童正处于前运算阶段，这一阶段儿童的思维具有具体形象性和直觉性，而游戏化学习恰好能够提供具体可感知的学习情境，使抽象概念具象化[3]。在游戏中，幼儿通过角色扮演、拼图游戏、建构性玩具等活动，能够积极参与并主动探索，这与皮亚杰所强调的“同化超过顺应”的游戏特征高度契合。例如，在数学认知活动中，通过“超市购物”的角色扮演游戏，儿童能够从已有的经验中将抽象的数学概念转化为具体的商品交易过程，在概念转化过程中促进幼儿认知能力的发展。因此，游戏化学习是符合幼儿认知规律的本体性学习方式，其价值在于将知识融于幼儿的自然行为模式中，实现幼儿经验与学习价值的嵌合。

2.3. 强调儿童在游戏中学习的主动性

游戏化学习理念将幼儿视为主动的学习者。该理念认为，幼儿在游戏中构建属于自己的认知模式，幼儿根据已有的经验对游戏的规则进行理解，因此幼儿在游戏过程中并不是被动的学习者。但在传统的观念中，教师偏向于主导性的学习，幼儿在学习过程中处于被动位置，在统一的教学标准下要求达到统一发展水平，忽视了幼儿个体发展的兴趣与需要。而有研究表明，幼儿在被动的学习环境中积极性不强，学习效果不佳[4]。因此教师在设计游戏活动时要将幼儿的兴趣与需求放在第一位置，充分尊重幼儿对于游戏设计的看法，将幼儿已有的经验与游戏相结合，强调幼儿在游戏中学习的主动性，实现游戏化学习理念的价值。

同时，游戏也是儿童认知世界、发展自我的天然方式。在游戏中，儿童不是被动接受成人世界的规训，而是主动探索、积极建构的主体，他们通过游戏中的角色扮演、问题解决、社交互动，从已有的认知经验中不断突破自我认知的边界，实现认知能力的跃升，促进身心健康的全面发展。

3. 游戏学习理念下幼儿园活动实施问题

3.1. 游戏材料的科学投放问题

部分教师在投放材料时未能充分考虑幼儿的年龄特点和个体差异，缺乏游戏空间的规划性和针对性，导致游戏材料的层次性和丰富性不足。例如，对于小班幼儿，材料可能过于复杂，难以操作；而对于大班幼儿，材料又可能过于简单，缺乏挑战性。其次，材料的更新频率较低，长期使用相同的材料会使幼儿感到厌倦，失去游戏的兴趣。例如在科探游戏《论薯仔的 100 种玩法》中，教师投放的第一轮材料与第二轮相比没有明显的区别，幼儿在玩了几轮之后就找到了其中存在的规律，并且材料的投放没有与幼儿生活经验相结合，导致幼儿难以理解和使用材料，幼儿游戏兴趣降低。游戏材料是幼儿游戏活动的重要物质基础，其投放的科学性直接影响幼儿的游戏体验和学习效果，因此，游戏材料的投放应遵循科学性、针对性和动态性原则。

3.2. 课程实施维度的实践冲突问题

1) 教育目标与游戏形式割裂

游戏是幼儿学习的主要途径。部分教师对游戏化理念的理解存在偏差，将游戏化简单地等同于“玩游戏”，认为只要让幼儿玩得开心就达到了教学目标。因此，教师在设计游戏化课程时，侧重于游戏形

式的趣味性,忽视了教育目标的达成以及游戏中所蕴含的学习价值,导致游戏与学习内容脱节,出现“为游戏而游戏”的现象。在游戏设计过程中忽视了游戏化课程的本质是将游戏机制与学习目标有机融合,通过游戏激发幼儿的学习动机,促进其主动探索和知识建构。这种理解上的偏差,导致教师在游戏化课程实施过程中,侧重游戏形式的趣味性,忽视教育目标的达成,最终使游戏化课程流于形式,失去了其应有的教育价值。

2) 教师主导与幼儿主体的矛盾

许多教师长期受传统教育观念影响,习惯“教师讲,幼儿听”的灌输式教学,将自身定位为知识的权威和课堂的控制者。教师在游戏化活动全过程仍然习惯于掌控全局,过度干预幼儿的游戏行为,限制幼儿的自主探索和创造,导致幼儿主体性缺失,即使是在游戏化课程中,也难以摆脱固式思维,习惯预设游戏规则、安排游戏进程、评判游戏结果,将幼儿视为被动的接受者,而非积极的参与者。这种“以教师为中心”的教育观念,与游戏化课程“以幼儿为中心”的理念背道而驰,严重制约了幼儿主体性的发挥。因此教师在游戏设计过程中要将幼儿的经验、兴趣融入游戏中,提升游戏的教育性价值,激发幼儿的学习兴趣和主动性,促进幼儿的自主性和创造性的发展。

3) 游戏化评价与传统评价的冲突

传统评价以结果性评价为主,注重于结果的分析,对于过程中幼儿突发的兴趣及内容不过多分析,容易导致教育活动目标化,限制幼儿创造性能力的发展,而过程性评价则注重幼儿兴趣的发展及活动的延伸。此外,游戏化评价更注重过程性评价,强调在游戏过程中对幼儿的观察、记录和分析,关注幼儿的兴趣、参与度、合作能力以及创造性思维等多维度表现。同时,游戏化评价不再将知识积累视为唯一目标,而是关注学习者在游戏化情境中表现出的探究能力、问题解决能力、合作精神等核心素养,强调根据幼儿的兴趣和需求灵活调整教学内容和方式。这种评价方式更贴近学习的本质,即学习者通过主动探索和意义建构获得成长。

3.3. 教师角色转换问题

游戏是幼儿园最基本的教学主题活动,在幼儿园中处于教学内容的核心部分,并贯穿幼儿的一日生活之中。传统教学中,教师是权威的象征,掌控着知识的传递和课堂的节奏,学生则处于被动接受的地位。在实际的游戏活动设计中幼儿往往是被忽略的个体,教师更偏向以自我意识代入幼儿,替代幼儿作出选择与决定。例如,在娃娃家角色游戏中幼儿因为谁扮演爸爸、谁扮演妈妈问题发生了矛盾,教师看到后并没有让幼儿提出自己的看法,反而认为幼儿所发生的问题会导致游戏进度落后,在没有听取幼儿的想法和意见后擅自替幼儿做了决定。

游戏化学习理念蕴含着游戏的精神特质,强调儿童以对待游戏的精神和态度对待学习过程和结果,顺应儿童发展[5]。因此,在游戏化理念下,教师需要摒弃“以教为中心”的传统思维,尊重幼儿的天性和学习方式,将游戏作为幼儿学习的基本形式,让幼儿在自主探索和互动体验中获得发展。同时,教师需要具备敏锐的观察力,能够捕捉幼儿在游戏兴趣点和学习契机;需要具备专业的解读能力,能够理解幼儿的游戏行为和发展需求;需要具备灵活的引导能力,能够适时介入并提供适切的支持;更需要具备游戏精神,能够以平等的姿态参与到幼儿的游戏中,成为他们的玩伴和合作者。这意味着教师需要从台前走向幕后,从主导者变为引导者,从控制者变为支持者。

4. 游戏化学习理念下幼儿园活动实施策略

4.1. 提供有准备的环境与材料

游戏化学习理念强调通过游戏的形式激发幼儿的学习兴趣和内在动机,使学习过程更加自然、愉悦和高效。幼儿园环境作为幼儿学习和成长的重要场所,不仅是游戏化学习理念的承载者,更是其有效实

施的关键因素。

首先，幼儿园应根据幼儿的年龄特点和兴趣需求，合理规划活动区域。例如，设置建构区、角色扮演区、科学探索区、艺术创作区等，每个区域都配备丰富的材料，满足幼儿多样化的游戏需求。在建构区，投放不同大小和形状的积木，帮助幼儿发展空间感知能力；在角色扮演区，提供服装、道具和生活用品，让幼儿通过模仿生活场景学习社会交往。

其次，材料的投放应注重层次性和动态性。教师需根据幼儿的发展水平，分层次投放材料，确保每个幼儿都能在适合自己的难度上进行游戏和学习。例如，为小班幼儿提供简单易操作的拼图，为中班幼儿提供具有一定挑战性的拼图，从而为大班幼儿提供复杂的拼图或立体拼装玩具。教师应定期观察幼儿的游戏情况，及时调整和更新材料，保持幼儿对游戏的兴趣和探索欲望。在创设环境时，幼儿园还应注重营造温馨、安全且富有启发性的氛围。墙面可以布置幼儿的作品和游戏照片，增强幼儿的成就感和归属感。同时，利用自然元素和生活材料，如石头、树枝、废旧物品等，让幼儿在游戏中亲近自然、感受生活。例如，在科学探索区投放放大镜、植物种子和土壤，引导幼儿观察植物生长；在艺术创作区提供废旧布料、纸盒等，激发幼儿的创造力。

最后，教师应积极参与幼儿的游戏过程，通过观察和引导，支持幼儿的自主探索。虽然游戏是幼儿学习的主要方式，但由于幼儿的认知结构与心智尚未成熟，创造性思维有待提升。因此，在游戏中，教师可以提出开放性问题，鼓励幼儿思考和解决问题，有效将幼儿已有经验与问题情境相结合，在抛出问题的同时引导幼儿思考问题。同时，教师应尊重幼儿的选择和兴趣，允许幼儿根据自己的意愿选择游戏内容和材料，让幼儿在游戏中体验自由和快乐。

4.2. 明确游戏与教育目标的价值嵌合

在教育目标上，教师应明确游戏存在的教育价值。游戏化教学是“寓教于乐”的教学模式，是将游戏与教育目标连接从而促进幼儿认知、创造、想象等能力的发展，让幼儿在游戏中以积极乐观的内在驱动力掌握某项技能或知识。因此，教师在开展游戏过程中需要思考游戏开展的意义以及存在的教育价值而不是为了教育而游戏，这就失去了游戏本身存在的教育价值与意义。

在课程设计上，幼儿园应将预设课程与生成课程相结合。预设课程为教学活动提供基本框架和目标，而生成课程则关注幼儿在活动中的兴趣和需求，允许教师根据实际情况灵活调整。当幼儿在某个游戏活动中表现出浓厚的兴趣时，教师可以及时捕捉这一兴趣点，将其转化为新的学习内容，从而实现课程的动态生成。例如，在绘本阅读活动中，幼儿在读到西天取经时就展开了激烈的讨论，有的幼儿认为不该带上猪八戒，有的幼儿认为应该带上猪八戒。教师以幼儿的讨论点为兴趣导向对课程进行了设计。以游戏的方式让幼儿学习并了解《西游记》所蕴含的文化知识，并在主题活动中巧妙地将其预设的课程——《童话西游》与生成课程——《小小辩论家》相互融合，让幼儿在积极讨论中形成自己的认知框架，发展自己的认知特点。这种结合不仅能够满足幼儿的个性化需求，还能让课程更具开放性和适应性。

在课程评价上，幼儿园应建立科学的课程评价体系，全面评估游戏化课程的实施效果。评价应关注幼儿在游戏过程中的情感体验、社交互动和创新能力的发展，而不仅仅是知识技能的掌握。在游戏结束后，教师要对幼儿的游戏表现给予一定的正向反馈和评价，教师也可以让幼儿与同伴之间互相评价，确保幼儿在游戏过程中有持续的兴趣进行探索。例如，教师可以通过游戏故事、观察记录、幼儿作品分析、家长反馈等方式，全面了解幼儿的学习进展，并根据评价结果及时调整课程内容和教学方法，实现教育内容的优质化。

4.3. 明确教师在游戏中的支持者角色

首先，教师需要敏锐地观察幼儿的游戏行为。观察是教师了解幼儿兴趣、能力和发展需求的重要手

段。在游戏过程中,教师应保持高度的专注,记录幼儿的行为表现、语言交流以及遇到的困难。例如,教师在一次户外游戏活动中观察到幼儿在平台上“窃窃私语”,教师观察到这一行为后展开了开放式的提问和讨论,得到幼儿认为这个平台很像搭建音乐会的平台之后,教师立即抓住幼儿的兴趣点,并将幼儿的发现融入主题活动中,开展了《我是歌手》等一系列活动。通过这些观察,教师能够及时发现幼儿的需求和兴趣点,为后续的教学活动支持提供有力的支撑。

其次,教师应提供适时、适度的引导。游戏化学习强调幼儿的自主性,但这并不意味着教师能完全放手。教师需要在幼儿遇到困难或需要帮助时,提供适当的引导。例如,当幼儿在拼图游戏中遇到难题时,教师可以提出启发性的问题:“你有没有发现拼图的形状和边缘有什么特点?”而不是直接给出答案。这种引导能够帮助幼儿自己思考问题的解决方法,培养他们独立思考和解决问题的能力。同时,教师要积极参与幼儿的游戏。教师的参与能够增强幼儿的游戏体验,为幼儿提供了榜样和示范。例如,在户外游戏时,教师可以和幼儿一起进行接力赛,通过自己的行为展示游戏规则和团队合作的重要性。

最后,教师是游戏者和引导者的双重角色,要从幼儿视角引发游戏,从成人的视角引导游戏[6]。游戏是幼儿主要的学习方式,是幼儿感知世界、探索世界的工具,也是幼儿发展过程中必不可少的因素。游戏不仅能激发幼儿的学习兴趣,还能促进幼儿主体性的发展,在游戏过程中幼儿不断的探索与体验,在主体性的发展下,幼儿建立属于自己的认知方式,在此过程中教师作为游戏者、引导者,需要给予幼儿充分的鼓励和自由。

5. 总结

综上所述,游戏化学习并非简单地“玩游戏”,而是通过游戏化的手段和环境,将学习内容与游戏机制有机结合,让学习过程更具趣味性和互动性。在游戏过程中它强调通过游戏的形式激发学习者的兴趣和内在动机,使学习者在轻松、愉悦的环境中主动探索、解决问题,从而实现知识的获取和能力的提升,使幼儿在深度游戏中自然达成《指南》中各领域发展指标,同时保持旺盛的好奇心和持续的学习内驱力,最终形成“游戏即学习,学习即游戏”的“良性循环”,为身心健康的全面发展奠定基础。

参考文献

- [1] 李园园. 教育游戏在幼儿英语教学中的应用研究[D]: [博士学位论文]. 开封: 河南大学, 2011.
- [2] 钱燕. 幼儿园管理新思路的探索[J]. 基础教育研究, 2019(2): 85-86.
- [3] [英]安·玛丽·哈尔佩尼, 简·皮特森. 皮亚杰导论[M]. 钱雨, 等, 译. 南京: 南京师范大学出版社, 2020: 3, 14-15.
- [4] Stipek, D.J., Feiler, R., Byler, P., et al. (1998) Good Beginnings: What Difference Does the Program Make in Preparing Young Children for School? *Journal of Applied Developmental Psychology*, **19**, 41-66.
- [5] 尚俊杰, 裴蕾丝. 重塑学习方式: 游戏的核心教育价值及应用前景[J]. 中国电化教育, 2015(5): 41-49.
- [6] 雷萍. 浅谈幼儿园管理的艺术[J]. 甘肃教育, 2018(23): 50.