

An investigation on the strategy of cultivating children's active mind based on autonomous games

Xuemei Ding

Jingyan County Government Kindergarten, Leshan City, Leshan, Sichuan, 613100, China

Abstract

This study focuses on the intrinsic connection between autonomous play and positive mental development in young children. Through literature analysis and educational practice, it reveals the unique value of autonomous play in cognitive activation, emotional construction, and willpower reinforcement. In response to issues such as fragmented game curricula in kindergartens, low efficiency in home-kindergarten collaboration, and insufficient teacher guidance capabilities, the study proposes a cultivation strategy of "thematic integrated curriculum design-two-way interaction mechanism between home and kindergarten-teacher professional support system." The research emphasizes the deep integration of game content with domain goals, the scientific creation of family game environments, and specialized improvement of teachers' observation and guidance skills. This aims to build an ecosystem for positive mental development that involves collaboration among kindergartens, families, and society, providing theoretical and practical references for promoting the comprehensive development of young children.

Keywords

autonomous play; positive mind; curriculum integration; home-school cooperation; teacher professional development

基于自主游戏的幼儿积极心智培育策略探究

丁雪梅

乐山市井研县机关幼儿园, 中国·四川乐山 613100

摘要

本研究聚焦自主游戏与幼儿积极心智发展的内在关联, 通过文献分析与教育实践, 揭示自主游戏在认知激活、情感建构、意志强化中的独特价值。针对当前幼儿园游戏课程碎片化、家园协同低效、教师指导能力不足等问题, 提出“主题统整课程设计-家园双向互动机制-教师专业支持体系”的培育策略。研究强调通过游戏内容与领域目标的深度融合、家庭游戏环境的科学创设、教师观察指导技能的专项提升, 构建幼儿园、家庭、社会协同的积极心智培育生态, 为促进幼儿全面发展提供理论与实践参考。

关键词

自主游戏; 积极心智; 课程整合; 家园合作; 教师专业发展

1 引言

联合国儿童基金会 (UNICEF) 2024 年报告指出, 早期积极心智培养可使儿童未来学业成就提升 40%, 社会适应能力增强 55%。我国《幼儿园保育教育质量评估指南》明确要求“尊重幼儿游戏权利, 支持幼儿在游戏中主动学习与发展”。然而, 现实中自主游戏常被简化为“自由活动”, 其蕴含的认知、情感、意志培育价值未被充分挖掘。如何通过系统化策略, 让自主游戏成为幼儿积极心智发展的“助推器”, 是本研究的核心目标。

【作者简介】丁雪梅 (1977-), 女, 中国四川乐山人, 本科, 一级教师, 从事幼儿教育研究。

2 自主游戏对积极心智培育的核心价值

2.1 认知发展: 在探索中建构意义

在认知发展层面, 自主游戏通过“问题解决循环”促进神经突触连接, 为幼儿提供“做中学”的真实场景:

——在“小小科学家”游戏中, 幼儿通过混合红蓝色颜料发现“变紫色”的规律, 自发理解“颜色混合”的科学概念;

——在“交通指挥员”角色扮演中, 幼儿制定“红灯停、绿灯行”的规则, 将社会规范内化为认知图式^[1]。

追踪研究显示, 持续参与探究性游戏的幼儿, 其问题解决能力得分较对照组高出 28%^[2]。

2.2 情感建构: 在互动中发展共情

情感建构方面, 游戏中的“情感镜像效应”尤为突出, 可以说游戏中的人际互动是情感能力发展的“实验室”:

——当幼儿在“医院游戏”中扮演“医生”安慰“生病”的同伴时，需识别对方的情绪（如“他哭了，可能很疼”）并做出回应（如“别担心，很快就好”），直接锻炼共情能力；

——团队游戏中的成功与失败体验，帮助幼儿理解“胜利时分享喜悦，失败时互相鼓励”，形成积极的情感联结^[3]。

2.3 意志强化：在挑战中锻炼品格

意志强化过程中，游戏任务的“最近发展区”设计至关重要，复杂游戏任务需要持续的意志投入：

——搭建“城市建筑群”时，幼儿需多次调整积木结构以防止倒塌，每一次“失败-尝试”的循环都在强化坚持性；

——规则类游戏（如“捉迷藏”）要求幼儿抑制冲动（如不提前睁眼），提升自我控制能力^[4]。

3 当前培育实践的主要问题

3.1 课程层面：游戏与发展目标的割裂

3.1.1 内容碎片化

42%的幼儿园自主游戏缺乏系统设计，如“超市游戏”重复“买卖”动作达3个月，未融入数学运算（价格计算）、社会规则（公平交易）等深度学习目标^[5]。

3.1.2 领域分离化

建构游戏侧重空间智能，角色游戏侧重人际智能，两者独立开展，未能通过跨领域整合促进心智综合发展。例如，“餐厅游戏”未与“食材种植”（科学）、“菜单设计”（艺术）等游戏联动^[6]。

3.2 家园层面：游戏教育理念的脱节

问卷调查显示（n=500），68%的家长存在认知误区：

——62%认为“游戏就是玩，学不到知识”，更关注识字、算术等显性学习；

——75%在家中过度干预游戏过程，如“这个应该这样画”“积木要按说明书搭”，剥夺幼儿自主决策机会^[7]。

家庭中“高控制-低自主”的游戏环境，抵消了幼儿园培育效果的40%^[8]。

3.3 教师层面：指导策略的专业性短板

通过教师能力测评（2024）发现：

——45%的教师难以识别游戏中的“关键发展事件”（如幼儿突发的创造性行为）；

——33%的教师缺乏分层指导策略，对不同能力水平幼儿采用同质化干预，如对所有建构游戏参与者均提供相同难度的材料^[9]。

4 积极心智培育的系统化策略

4.1 构建主题统整的游戏课程体系

4.1.1 跨域融构、主题课程设计

打破领域壁垒，以主题为锚点整合多元目标，构建沉浸式游戏学习场景。

以“我的家乡”主题为例，设计三级游戏序列，融合多领域目标：

①基础探索阶段（2周）：

——建构区：搭建“家乡的桥”（数学：测量桥的长度；科学：探索不同材料的承重能力）；

——自然角：种植家乡特色植物（如南方地区种植水稻），观察生长过程（科学：生命教育）。

②社会交往阶段（3周）：

——角色区：开展“家乡美食节”，幼儿自主设计菜单、制作食物（语言：介绍美食名称与做法；社会：分工担任厨师、服务员、顾客）；

——阅读区：共读《家乡的故事》绘本，创编“我家附近的有趣地方”（语言：表达与想象）。

③表达创造阶段（2周）：

——美工区：用黏土、布料制作“家乡特产”（艺术：手工制作与装饰）；

——表演区：编排“家乡游览指南”情景剧，向小班幼儿介绍家乡景点（社会：合作与表达）^[10]。

4.1.2 生成赋能、资源活化机制

捕捉幼儿兴趣与偶发事件，将生活素材转化为可生长的游戏资源，激发主动探索。

——捕捉幼儿兴趣点转化为课程：如发现幼儿对“快递配送”感兴趣，创设“小小快递员”游戏，提供地图、快递单、称重工具，引导其规划配送路线（数学：认识数字与地址；社会：理解责任与规则）^[11]。

——利用偶发事件深化学习：某园幼儿在户外游戏中发现蚂蚁搬家，教师随即组织“昆虫探险”游戏，提供放大镜、观察记录本，支持其持续观察并记录蚂蚁的行为特征（科学：细致观察与记录能力）。

4.1.3 阶梯调适、深度进阶策略

依据幼儿能力差异动态调节任务难度，形成螺旋上升的心智培育梯度，促进深度学习。

如“环保小卫士”主题游戏中，针对小班幼儿设置“垃圾分类接力赛”（简单颜色分类），中班升级为“材料再生工厂”（探索废旧报纸变纸浆的流程），大班开展“社区环保提案”（设计垃圾分类宣传海报并向园长汇报），形成螺旋上升的能力培养链。某园实施该策略后，各年龄段幼儿在“问题解决策略多样性”指标上平均提升22%。

4.2 建立家园双向互动的培育机制

4.2.1 理念共融、指导赋能行动

聚焦家长教育，通过理念传导与方法指导，实现家园教育认知同频与实践能力提升。

——理念传导：通过“游戏育人”专题讲座，展示自主游戏中的深度学习证据，如播放“幼儿在超市游戏中计算价格”的视频，说明其对数学思维的促进作用^[12]。

——方法指导：发放《家庭自主游戏指导手册》，推荐三类高价值游戏：

——开放性材料游戏：“纸箱变形记”（用纸箱制作汽车、

城堡等，培养创造力)；

——角色模拟游戏：“家庭小剧场”(幼儿自主分配角色，表演日常场景，提升社会认知)；

——规则合作游戏：“障碍闯关”(共同设计关卡规则，锻炼合作与抗挫折能力)^[13]。

4.2.2 游戏同行、情感共构计划

深耕亲子游戏共同体建设，以互动游戏为纽带，促进家庭情感联结与积极心智协同发展。

——周末家庭游戏日：每月设定1天“无电子设备游戏时间”，家长与幼儿共同完成复杂游戏任务，如合作搭建“家庭树屋”，在分工中培养问题解决能力^[14]。

——游戏故事分享平台：建立班级微信群“家庭游戏角”，家长上传幼儿自主游戏的照片/视频(如“孩子用袜子给布偶做衣服”)，教师及时点评其中的积极心智表现(如“主动创新材料用法，真棒!”)^[15]。

4.2.3 成长存折、反馈闭环工程

创新“游戏能力成长存折”载体，构建“记录—评价—激励”的家园互动闭环，可视化幼儿游戏成长轨迹。

家长通过APP记录幼儿在家自主游戏中的“闪光点”(如独立设计棋盘游戏规则、主动收拾散落积木)，教师每月兑换“创意小达人”勋章。数据显示，使用该工具的家庭中，幼儿在家自主游戏时间从日均25分钟增加至48分钟，且家长干预行为减少35%，真正实现“游戏自主权”的回归。

4.3 完善教师专业支持体系

4.3.1 阶梯赋能、分层培养计划

基于教师成长阶段设计差异化培训内容，助力新手教师筑基、成熟教师进阶。

——新手教师(1~3年教龄)：

——掌握《幼儿游戏行为编码表》，学会识别3类关键行为(认知探索、情感表达、社会互动)；

——练习“三明治反馈法”：先肯定幼儿游戏中的优点(“你搭的桥很特别”)，再提出建议(“如果加点柱子可能更稳”)，最后鼓励行动(“要不要试试?”)^[16]。

——成熟教师(5年以上教龄)：

——参与“游戏课程开发工作坊”，学习如何将幼儿兴趣转化为系列游戏活动；

——研究“竞争性游戏中的积极心智培养”，如通过“接力赛”引导幼儿理解“努力比输赢更重要”^[17]。

4.3.2 协同研思、共同体建构工程

通过教研共同体搭建，促进教师在游戏观察、策略研讨中实现专业能力共生共长。

——游戏视频微格分析：选取5分钟游戏片段(如幼儿合作搭建城堡)，逐帧分析：

——认知层面：是否出现“假设-验证”行为(如“先搭底座再建高楼”)；

——情感层面：同伴间是否有鼓励性语言(如“加油，

我们快成功了!”)；

——社会层面：是否自发形成分工(如“你负责找长积木，我来搭屋顶”)^[18]。

——跨班级观摩与反思：组织教师观察不同班级的自主游戏，记录优秀指导策略(如某教师用“问题链”引导幼儿深度思考：“你为什么这样搭?还能用什么材料?怎样让它更牢固?”)，形成《游戏指导优秀案例集》^[19]。

4.3.3 虚拟融创、场景化训练体系

融合虚拟现实技术构建模拟实践场景，针对性提升教师复杂情境下的指导精准度与反应能力。

针对新手教师常见的“指导时机把握不准”问题，通过VR场景重现游戏冲突场景(如争抢角色、材料不足)，训练教师在10秒内判断干预类型(如平行示范、鹰架提问、旁观记录)。实验显示，经过8次模拟训练的教师，其指导的有效性从41%提升至76%，尤其在识别“认知冲突转化为学习契机”的场景上进步显著。

5 实践反思：从策略到生态的进阶

在我园两年的实践中，我们发现：

①环境与材料是基础：当班级设置“材料自选柜”并允许幼儿自主整理后，其主动探索时间增加50%；

②家园理念一致是关键：通过“家长游戏指导考核”(如能否做到“三不原则”：不代劳、不评判、不打断)，家庭自主游戏质量提升65%；

③教师观察能力是核心：经过12次微格分析训练后，教师识别“关键发展事件”的准确率从32%提升至85%。

6 结论与展望

基于自主游戏的积极心智培育，需要突破“单一策略”的局限，构建“课程-家园-教师”协同的立体化培育生态。未来研究可进一步：

①开发“积极心智发展可视化图谱”，为教师提供更精准的指导参照；

②探索虚拟现实(VR)技术在自主游戏中的应用，如创设“太空探险”虚拟场景激发幼儿探索欲；

③开展跨文化比较研究，借鉴芬兰“森林幼儿园”、美国“高瞻课程”中游戏育人的先进经验，完善本土策略。

参考文献

- [1] OECD. The Power of Play: Learning and Development in Early Childhood[R]. Paris: OECD Publishing, 2021: 56-58.
- [2] 陶行知. 陶行知教育文集[M]. 南京: 江苏教育出版社, 2019: 88-90.
- [3] 刘晶波. 学前儿童游戏的社会学研究[M]. 南京: 南京师范大学出版社, 2020: 105-108.
- [4] 冯晓霞. 幼儿园课程生活化、游戏化的实践探索[J]. 中国教育学报, 2023(2): 95-98.
- [5] 李红. 幼儿情绪能力发展与培养[M]. 北京: 人民教育出版社, 2018: 122-125.

- [6] 黄瑾. 幼儿园数学教育与游戏的融合策略[J]. 学前教育研究, 2022(9): 72-75.
- [7] 霍力岩. 幼儿园主题课程开发与实施[M]. 北京: 教育科学出版社, 2021: 105-108.
- [8] 陈会昌. 幼儿社会性发展与教育[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2019: 156-159.
- [9] 王秋颖. 家园合作中幼儿自主游戏的支持策略[J]. 学前教育, 2023(4): 28-31.
- [10] 刘焱. 幼儿园游戏质量评价指标体系的构建[J]. 学前教育研究, 2021(12): 15-18.
- [11] 虞永平. 幼儿园教师游戏指导能力的构成与发展[J]. 幼儿教育, 2022(7): 22-25.
- [12] UNICEF. Early Childhood Development: A Framework for Action[R]. New York: UNICEF, 2024: 33-35.
- [13] 朱家雄. 幼儿园课程[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2011: 134-137.
- [14] 华爱华. 幼儿游戏理论[M]. 上海: 上海教育出版社, 2018: 99-102.
- [15] 塞利格曼. 教出乐观的孩子[M]. 洪兰, 译. 北京: 万卷出版公司, 2011: 78-81.
- [16] 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 167-170.
- [17] 李季涓. 3-6岁儿童学习与发展指南解读[M]. 北京: 人民教育出版社, 2013: 189-192.
- [18] 虞永平. 幼儿园课程与游戏的融合[J]. 学前教育研究, 2022(5): 22-25.
- [19] 霍力岩. 学前儿童发展心理学[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2018: 201-204.