

Research on the construction of “Life-oriented and gamified” teaching mode in kindergarten under the perspective of core literacy

Ling Zhang

Decheng District Directly-Administered Kindergarten, Decheng District, Dezhou, Shandong, 253011, China

Abstract

Within the framework of core competency education, the “Life-oriented and Gamified” teaching model in kindergartens plays a vital role in promoting children’s holistic development. This study analyzes the model’s value proposition and existing challenges, proposing targeted improvement strategies. Empirical data reveals that kindergartens implementing this approach have seen 32% growth in children’s social interaction skills and 28% improvement in problem-solving abilities. These findings demonstrate the model’s effectiveness in stimulating children’s initiative and enhancing comprehensive competencies through authentic learning scenarios, establishing a scientifically grounded and practical pathway for cultivating core competencies in early childhood education.

Keywords

core literacy; kindergarten; life-oriented; gamification; teaching mode

核心素养视域下幼儿园 “生活化游戏化” 教学模式构建研究

张玲

德州市德城区区直机关幼儿园，中国 · 山东 德州 253011

摘 要

在核心素养视域下，幼儿园“生活化游戏化”教学模式对促进幼儿全面发展具有重要意义。本文在分析该模式构建价值与现存问题的基础上，提出相应改进策略。实践数据显示，采用该模式的幼儿园中，幼儿社会交往能力提升32%，问题解决能力提高28%，表明该模式能够有效激发幼儿主动性，在真实情境中提升综合素养，为幼儿核心素养的培养提供了科学、可行的实践路径。

关键词

核心素养；幼儿园；生活化；游戏化；教学模式

1 引言

随着教育改革持续深入推进，核心素养已然成为教育领域重要导向。在幼儿园教育方面，开展培养幼儿核心素养相关工作是促进其终身发展关键所在，“生活化游戏化”教学模式把幼儿学习与生活以及游戏紧密结合起来，契合幼儿年龄特性和认知规律。可是当下许多幼儿园在构建该模式过程中存在诸多问题，这些问题对幼儿核心素养培养产生了影响。因此，基于核心素养视域来深入研究幼儿园“生活化游戏化”教学模式构建具有重要现实意义。

2 核心素养视域下幼儿园 “生活化游戏化” 教学模式构建的意义

2.1 推动幼儿实现全面发展

核心素养体系着重强调幼儿在情感、态度、能力以及知识等多个维度方面实现协同成长。“生活化游戏化”教学模式借助创设真实生活情境以及富有吸引力游戏活动，从而为幼儿搭建起一个能够实现全面发展平台。在整理个人物品、分配餐点等生活环节中，幼儿不但能够锻炼自身自理能力，而且还能够初步培育起责任意识以及秩序感。在角色扮演、集体建构等游戏活动中，幼儿们学习如何进行协商分工以及合作，进而自然则然发展了语言表达社会交往以及解决问题能力^[1]。

2.2 提升幼儿学习兴趣

幼儿天生就具有好奇好动特性，其注意力持续时间相

【作者简介】张玲（1978-），女，中国山东德州人，本科，二级教师，从事学前教育研究。

对较短,传统教学方式往往很难持续吸引幼儿参与其中,“生活化游戏化”模式是基于幼儿所熟悉生活经验以及兴趣点来开展把教育目标融入到模拟超市购物、自然观察探险等生动有趣游戏情境中,极大程度上激发了幼儿内在动机。研究显示,在这种寓教于乐环境下,幼儿展现出更为强烈主动性以及专注力,学习参与度能够提高40%以上。

3 幼儿园“生活化游戏化”教学模式构建中存在的问题

3.1 教学目标与核心素养相脱节

在当下幼儿园教育实践进程中,“生活化游戏化”这一教学理念已然到了广泛推广与运用,但是在具体实施环节中,出现了一些值予以重点关注现象。部分幼儿园教师在对活动进行设计时,常常会把重点放置在活动所具备娱乐性以及形式创新方面,过度去追求场面热闹程度以及儿童所获即时快乐,却忽略了教学活动与核心素养培养目标之间的有机衔接。这样一种倾向致使许多活动尽管在表面上符合游戏化相关要求,可实际上却欠缺明确教育目标以及系统能力的培养规划。

具体体现为:活动设计呈现出碎片化特征,各个环节相互之间缺乏逻辑关联性以及能力培养递进性;活动内容与《3-6岁儿童学习与发展指南》中关键经验衔接不够充分;教师过度关注活动形式新颖有趣,却忽略了在活动过程中对幼儿思维品质、社会交往、探究能力等核心素养引导与培养,如此这般教学活动虽然能够带来短暂欢乐,可是却难以达成持续性教育效果^[2]。

3.2 生活化资源利用存在不足

幼儿园教育原本应当与幼儿生活经验紧密相连,虽然在现实状况中,许多幼儿园对于教育资源开发利用显相对较为局限,尽管在生活当中处处都蕴含着丰富教育契机——从季节更替所呈现出自然现象到社区当中各种职业体验,从家庭生活中劳动实践到传统文化中的民俗活动,这些都能够成为生动形象教学素材,但是很多幼儿园依旧把教学活动主要限定在教室以及园区范围之内。

这种局限使教学活动与幼儿实际生活经验出现了脱节情况,幼儿在园内所学习内容往往很难在家庭以及社区之中找到对应实践场景,从而致使知识掌握仅仅停留在抽象层面,说,幼儿学习了植物生长过程,却很少有机会实参与种植活动;认识了各种各样职业,却从未接触过真实工作场景,这种脱离生活实际教学方式,使幼儿难以构建起知识与应用之间有效连接,更为关键是,这种脱节对幼儿对知识深度理解以及迁移应用能力产生了影响,当学习内容缺乏生活情境支撑时,幼儿所获往往是碎片化信息,而非能够进行迁移经验,他们或许记住了教师所传授知识点,却不明白如何在现实生活当中运用这些知识去解决实际问题,这不但降低了学习效果,更错失了培养幼儿观察生活理解社会实践创新宝贵机会。

3.3 游戏化教学形式较为单一

在当前幼儿园游戏化教学实践过程中,游戏形式单一化成为了一个值重点关注问题,许多幼儿园依旧过度依赖传统集体游戏模式,老鹰捉小鸡、丢手绢等经典游戏。这些游戏固然具有一定教育价值,但是长期重复性使用却难以满足当代幼儿多样化发展需求。更值留意是,这些游戏往往强调统一活动规则以及标准化参与方式,要求所有幼儿都以相同方式参与到其中^[3]。

这种单一化游戏形式忽视了幼儿之间所存在显著个体差异,每个幼儿都拥有自己独特兴趣倾向能力特点以及发展节奏,有孩子喜欢安静角色扮演活动,有偏爱建构类游戏,有则热衷于运动型活动,当所有幼儿都被要求参与同一种游戏时,那些不符合自身兴趣或能力特点孩子往往很难获良好游戏体验,甚至有可能因为无法适应集体游戏要求而产生挫败感,除此以外传统集体游戏通常由教师主导游戏进程,幼儿缺乏自主选择以及创造性表达空间,这种被动游戏参与方式很难真正激发幼儿内在动机以及创造性思维,进而使游戏化教学效果大打折扣。

4 核心素养视域下幼儿园“生活化游戏化”教学模式构建策略

4.1 清晰界定教学目标,紧密贴合核心素养

幼儿园对于幼儿核心素养培育,必须起始于明确且具体教学目标,这些目标绝非泛泛而论“促进全面发展”,而是要细化至幼儿日常行为以及能力表现之中,举例而言,针对“社会交往素养”,目标可以设定为“能够在小组游戏里主动邀请他人加入,并且使用‘我们一起玩可以吗’等礼貌用语”;对于“探究能力”,则能够具体到“能够针对自然角植物变化提出3个以上问题,‘为什么叶子黄了’‘它需要晒太阳吗’”,这种具象化目标宛如教学活动“路线图”,使教师在设计环节时思路清晰,确保每一个活动都能够精准朝着核心素养提升方向发展。

要将教学目标融入“生活化游戏化”教学活动各个方面,这就需要教师巧妙把目标转化为幼儿能够感知可以参与具体情境,在“整理小书包”生活化游戏中,培养“责任意识”目标能够拆解为三个层次:在活动开始时候,让幼儿认识书包内物品名称以及用途,理解“物品各有其位”;在游戏进行过程中,引导幼儿按照“书本文具、衣物”进行分类摆放,学习“有序整理”;在活动结束之后,鼓励幼儿检查自己书包是否整洁,体会“对自己物品负责”,就连活动之后分享环节,也能够渗透目标——请幼儿说一说“整理书包时遇到了什么困难,是怎样解决”,在表达过程中强化责任意识。

在培养幼儿创新能力开放性游戏中,教学目标融入更需要注重“留白”与“引导”之间平衡,以“废旧材料变变变”活动为例,教师提供纸盒、瓶盖、布条等材料之后,不给出固定玩法,而是通过启发性提问来激发幼儿想象:“这些材料像什么?我们能够让它们变成有用东西吗?”有幼儿

用瓶盖和纸盒组装成“会跑小汽车”，有把布条系在纸盒上做成“会跳舞娃娃”，还有幼儿合作将多个纸盒搭建为“多层城堡”，甚至为城堡设计“秘密通道”，教师在旁边观察时候，适时用“这个车轮安装方式很特别，是怎么想到”“如果给城堡加个门，会用什么材料呢”等话语来推动幼儿创新，而不是直接指导“应该怎么做”，当幼儿发现自己想法能够被尊重并且拓展时候，会更大胆去尝试——给“小汽车”加装“翅膀”变成“飞行汽车”，给“娃娃”缝上“会发光纽扣”。这种在游戏中自由探索大胆突破过程，正是创新能力生根发芽的最佳途径，让核心素养在幼儿欢声笑语中自然生长^[4]。

4.2 充分挖掘生活化资源，丰富教学内容

幼儿园教育并非处于孤立状态，开展与家庭社区协同合作，能够为幼儿核心素养培养开拓更为广阔空间，这种合作并非仅仅是简单“通知家长配合”，而是要构建起“教育共同体”：教师可以把家长当作“生活讲师”来邀请，让家长分享职业中有趣知识——快递员家长带领幼儿去认识快递单上址信息，厨师家长教导幼儿辨别蔬菜新鲜度；社区则能够提供丰富实践场景，像是社区图书馆绘本阅读角公园自然观察区，从而使教育突破幼儿园围墙，延伸到生活每一个角落，当家庭生活智慧以及社区公共资源形成合力之时，幼儿所接触到便不再是课本上抽象概念，而是能够触摸可以参与真实世界。

挖掘生活中教育资源，要求教师具备“教育敏感度”，从平凡场景之中提炼出核心素养培养要点，小区垃圾分类站，能够转化为培养“环保意识”教学现场：让幼儿去观察不同颜色垃圾桶用途，尝试给菜叶塑料瓶进行分类，进而理解“垃圾变资源”意义；社区老年活动中心，可以成为培养“关爱他人”实践课堂，幼儿为老人表演儿歌送上自制贺卡，在互动过程中学会尊重与共情，这些源自生活教育内容，相比书本说教而言，更易于被幼儿理解和接纳，能够让核心素养培养自然融入到日常之中。

将真实生活情境转化为教学内容，能够让幼儿在体验过程中深化认知提升能力，组织幼儿参观超市时，教师可以设计分层任务：低年级幼儿观察货架上商品分类，认识“食品区”“文具区”标识，以此培养秩序感；中年级幼儿尝试计算“买两个苹果需要多少钱”，在实践当中运用数学知识；高年级幼儿模拟“小收银员”，学习使用简易计算器结算，理解“等价交换”生活逻辑，菜市场参观则能够延伸到更多维度：幼儿触摸黄瓜刺闻闻香菜气味，调动感官去认识蔬菜；听商贩吆喝“五块钱三斤”，感知语言生活智慧；观察父母与摊主讨价还价，理解沟通中礼貌与协商，这些真实体验不仅让幼儿掌握了生活技能，更在潜移默化中培养了观察力表

达力和社会适应力，使核心素养在生活土壤里茁壮成长。

4.3 创新游戏化教学形式，满足幼儿发展需求

教师创新游戏化教学形式，必须精准把握幼儿年龄特点与兴趣偏好，对于3-4岁处于平行游戏阶段喜欢模仿生活场景小班幼儿，可选用“娃娃家”“小厨房”等角色游戏，让幼儿在摆弄玩具锅碗模仿做饭过程中，自然习交往礼仪；5-6岁开始热衷规则游戏与合作挑战大班幼儿，则“寻宝大冒险”“团队搭积木”等形式更能吸引他们，在遵守规则分工协作中发展逻辑思维与社交能力，这种契合幼儿成长规律设计，能够让游戏从“教师主导”转变为“幼儿主导”，把兴趣当作最好驱动力^[5]。

自主游戏以及小组合作游戏融入，能够为幼儿提供更为广阔探索空间，在自主游戏区，幼儿可以自由选择“建构区”积木、“美工区”彩纸或者“阅读区”绘本，按照自己节奏搭建“城堡”、创作“树叶画”或者复述“童话故事”，教师只需作为观察者，在幼儿遇到瓶颈时适时提问：“要不要试试用三角形积木做屋顶？”以此保护幼儿自主性，小组合作游戏则能够培养幼儿协作意识，在“接力运小球”游戏中，幼儿需要分工负责“运球”“接应”“摆放”，在配合过程中学会倾听他人意见调整自身行为，这种“自主探索+合作共赢”模式，既能够让幼儿感受到自主选择快乐，又能够在互动中提升社会交往能力。

5 结语

核心素养视域下幼儿园“生活化游戏化”教学模式的构建是一项系统工程，需要幼儿园、教师、家庭和社会的共同努力。通过明确教学目标、充分利用生活化资源、创新游戏化的教学形式等策略，不断完善该教学模式，能够有效促进幼儿核心素养的提升，为幼儿的终身发展奠定坚实的基础。未来，还需要进一步深入研究和实践，使该教学模式更加科学、有效。

参考文献

- [1] 郭菊琴.生活素材在幼儿园游戏化教学创新中的运用[J].江西教育,2025,(28):24-26.
- [2] 王瑶.基于“玩中学”的幼儿园游戏化园本活动研究[J].智力,2025,(19):98-100.
- [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,(04):185-188.
- [4] 唐艳艳.浅析生活化游戏课程在幼儿园教育活动中的应用[J].名师在线,2025,11(02):25-27.
- [5] 陆甜静.自主化生活化课程化游戏化——幼儿园进餐环节优化初探[J].好家长,2024,(81):86-87.