**题目：深度学习视域下幼儿园安吉游戏环境要素分析及支持策略研究**

**一、选题意义**

**（一）选题的意义和价值**

近几年，随着教育改革的不断推进，国内幼儿园教育领域的课程体系发生了较大的变化，越来越多人开始重视幼儿园课程改革。深度学习一种学习的过程，注重培养学习者知识迁移的能力，促进其提升自身的素养。同时，深度学习还强调要关注学习者的自身兴趣，使其能在理解相关知识的基础上，积极主动的探究新的思想，实现对知识的深度加工，构建个人知识逻辑体系。该理念符合幼儿不断发展的需求，能够推动幼儿园课程改革落实，所以被许多学者视为推动学前教育高质量发展的重要手段。

在深度学习视域下分析幼儿园游戏创设，需要明确幼儿的主体地位，让幼儿成为游戏的主人，教师发挥自身的指导作用，引导幼儿对游戏进行深入思考，真正的实现玩中学、做中学、体验式学习。安吉游戏模式符合幼儿的天性，能够将游戏的权利还给幼儿，让幼儿在游戏中学会合作，不断深化幼儿的认知结构。游戏环境是开展游戏的载体，教师要创设多样化的游戏环境，激发幼儿的探究欲望，唤醒幼儿深度学习内在需要，提高深度学习的效果。基于此，本课题将立足于深度学习视域下，分析游戏环境要素及教师教学策略，为更多幼儿教师开展游戏活动提供参考。

**（二）国内外研究现状述评**

**国内研究现状：**宁征在论文研究中立足于幼儿深度学习，认为深度学习是对幼儿良好学习品质的培养，需要幼儿将新知识与学习者原有知识结构进行关联，并从中获得新的学习经验，并且鼓励幼儿在自主表达中积极思考；王振宇在研究中提出“安吉游戏”是自主游戏，是“真游戏”，是最开放、最活跃的幼儿自主游戏的形式，它既是自主的，又是具有课程化内在因素的儿童活动，儿童成了游戏的主人，游戏成了儿童主导的活动；甄丽娜通过分析当前幼儿园游戏开展现状，提出要为幼儿创设自然的、有机的户外游戏环境，让幼儿与自然建立联系，进一促进幼儿实现多方面的发展；王晓樊认为幼儿教师在幼儿游戏活动中是观察组，必要时也是幼儿的游戏玩伴，注重体现幼儿参与游戏的主体性。

**国外研究现状：**Beattie和Collins等人在研究中，分析了深度学习和浅层学习间的关系，认为两者具有复杂性和偶然性，它们会在教学环境中发生相互关系；皮特·曼吉奥尼在研究过程中，分析了安吉幼教人，认为他们对待儿童的立场是非常慎重的，不仅尊重幼儿的游戏，还要尊重幼儿在玩耍时所营造的关系；切尔西·白丽教授认为“安吉游戏”将尊重孩子的理念深植在幼儿园的每个角落，能够让我们打破自己对孩子的认知，重新认识如何与幼儿进行交流沟通以及发现孩子之间如何进行交流沟通；Bi Ying Hu,和Kejian Li等人通过对中国幼儿园户外游戏质量的检测研究发现，不同地区的幼儿园户外游戏活动质量有显著的差异。他认为这与教师给予幼儿户外游戏机会的多少以及教师组织户外游戏活动的专业能力有关。

综合国内外研究文献可以看出，学者们对幼儿游戏的研究热情比较高涨，相关的课题研究角度全面，能够为本课题研究提供参考，但是结合深度学习的研究不多，缺乏相关的案例实证，为本课题研究提供了较大的空间，也明确了课题研究的价值。

**二、研究内容**

**（一）基本思路**

本课题的研究思路是提出问题－－分析问题－－解决问题，从深度学习视域出发，以我园幼儿为主要研究对象，先通过文献研究法对深度学习、安吉游戏、环境要素等相关文献资料进行了解，分析已有研究的薄弱部分，为论文撰写奠定基础；其次，通过问卷研究法，编写相关的问卷与访谈提纲，对幼儿教师实施问卷调查，分析游戏活动中存在的不足和问题成因；最后，结合实际问题，提出合理的支持策略，为其他一线幼儿教师开展游戏活动提供更多的思路。

**（二）主要内容**

①问题及影响因素：课题在研究过程中，通过对当前户外游戏布置现状的深入观察，发现部分园所的资源有限，幼儿课参与的游戏类型单一，无法激发幼儿参与游戏的兴致；当幼儿可以跨区域使用任何游戏材料时，当材料可以不受限制的在户外游戏场地上自由移动时，幼儿的游戏形式会更灵活，游戏内容会更精彩，幼儿获得的游戏体验也会更丰富。当前幼儿园游戏道具具有局限性，不能调动幼儿主动探究的欲望，限制了幼儿游戏的积极性；游戏场地存在局限性，幼儿与自然环境互动有所缺失，没有让幼儿对自然界进行充分的探索；安吉游戏模式的重要精神内涵之就是要“尊重幼儿游戏”，这要求教师既要尊重幼儿游戏过程，也要尊重幼儿参与游戏的过程。但是大部分幼儿教师过渡关注安全，是会打断幼儿的游戏节奏，不允许幼儿参与难度较大的游戏活动，导致幼儿的有拘束感，无法释放天性，不利于幼儿全面发展。

②加强与改进对策：基于上述问题和影响因素，探究深度学习视域下幼儿游戏环境要素分析及支持策略。因地制宜设置多种游戏活动区域，对现有的户外自然环境和室内环境进行优化改造，打破单一游戏环境的局限性，满足幼儿的多样化需求。如创设草坪、沙地、鹅卵石、塑胶底、水泥地等，满足幼儿多种感官刺激的地面环境；回归自然创设生态化的自然游戏环境，如一定高度和坡度的山坡、山洞、坑道、沟壑等，给幼儿带来不一样的游戏体验；解放幼儿创设开放性户外游戏空间，给予幼儿环境的支配权，让幼儿做环境的主人，只有这样的环境才能让幼儿在其中进行充分的体验、探究、发现和学习；教师的角色从传统的知识传授者转变为师幼共同体的成长者、创建者，挖掘出幼儿的游戏兴趣点，通过游戏生成课程，为幼儿深度学习提供课程支撑。

**（三）研究方法**

①文献资料法。本课题借助互联网、百度、万方等网络平台以及校图书馆、图书店等方式，积极的搜集文献内容，并对其进行分类整理，寻找科学的测量研究工具，总结出其研究的重点，为本课题的研究指明方向。

②问卷调查研究法。问卷调查法比较常见的研究方式，本次课题研究运用了问卷调查，测量幼儿游戏开展的现状，按照问卷回答情况，统计与分析具体问题的结果，为提出解决问题提供参考。

③个案研究法。课题开展中对幼儿个人、小组或集体的游戏活动开展情况进行观察记录，也对一个活动进行跟踪分析，在资料积累的同时分析活动与发展之间的关系，提出一些积极的研究对策，以改革活动开展的方法。

④经验总结法。主要是针对深度学习视域下幼儿游戏环境要素分析及支持策略研究阶段所产生的经验进行全方位的总结，从而逐步使之经验化、系统化，使之能够上升为理论以及既定的可行性教学经验方法，用以提高幼儿游戏活动开展的效率。

**（四）重点难点**

**研究重点：**本次研究的重点是需要从深度学习视域下出发，探究开展幼儿游戏活动是，环境与教师的影响，通过总结和整理调查问卷的具体情况，掌握存在的问题，分析问题背后的原因，制定可行性较高的开展策略，促进幼儿实现深度学习，提高幼儿游戏开展的有效性。

**研究难点：**本课题的难点问题在于文献搜索，当前关于幼儿游戏的文献虽然比较多，但是立足于深度学习视域下的文献较少，尤其是针对游戏环境要素分析及支持策略的研究更少，当前的文献研究系统不全面，加大了文献收集与整合的难度。

**（五）预期价值**

**5.1理论创新程度或实际价值**

研究视角的创新性：通过对相关文献的总结发现，大部分文献的研究视角并未与幼儿游戏环境要素分析及支持策略相融合，所以本课题在研究视角上具有一定的创新性。

研究学术的创新性：本课题研究过程中，主要以理论内容为基础，对幼儿游戏开展现状进行了分析，阐述了其中存在的问题，结合深度学习理论，提出了相应的优化策略，丰富了相关方面的学术观点，而这可以看作是学术观点上的创新。

**5.2成果可能去向**

本课题在研究过程中，为了确保研究的质量，制定了研究预期目标，其中中期目标需要完成调查报告《深度学习视域下幼儿游戏开展现状调查问卷》和研究报告《深度学习视域下幼儿游戏开展中存在的问题》、《深度学习视域下幼儿游戏环境要素分析及支持策略》；终期目标则要完成论文《深度学习视域下幼儿游戏环境要素分析及支持策略研究》。本课题研究完成之后，研究成果将会在国内学术刊物上公开发表，从而为同行业相关研究学者提供有益的参考成果。

**三、完成课题的可行性分析**

**（一）前期准备**

收集数据：我校领导对于此次课题研究比较重视，为每位课题研究成员配备了电脑，方便进行文献资料搜索，使其随时进行沟通，确保课题研究资料的时效性。通过对已有文献和相关数据的整理，明确了此次课题研究的目标。

调查研究：结合《3—6岁儿童学习与发展指南》制定了问卷调查，探究了幼儿教师对幼儿不同阶段发展重点的认识，并根据儿童敏感期，明确了课题研究的意义和重点。

人员准备：参与课题研究的成员均是本科及以上学历，并且在日常工作期间，利用空余时间不断地充实自己，撰写了多篇教育科研论文，拥有丰富的课题研究经验，对本课题的兴趣比较浓厚。为了确保课题研究顺利开展，提前组织课题成员参与了培训与学习，并要求每位参与培训的教师撰写相关的心得体会，努力从理论层面上引导教师对实验课题产生背景、科学依据、教育思想、实践价值全面把握，实现教育思想、教育观念的转变，进一步提升教师的理论素养，以此满足当前课题研究的需求。

**（二）已有相关的研究成果**

本课题的主要负责人，目前从事幼儿教育工作XX年，有着较为丰富的教学经验和科研水平，并且在日常工作期间，利用空余时间不断地充实自己，撰写了多篇教育科研论文：《XXXXXX》、《XXXXX》、以及论文《XXXXX》，先后于核心期刊发表与本次研究存在关系的学术性论文多篇，其中论文《XXXXX》已经被各大报刊复印资料全文转载。XXXX年XX月份，曾发表题目为《XXXXXX》的文章；XXXX年XX月份，发表与幼儿游戏活动相关的论文《XXXXX》，其中对优化幼儿游戏活动的策略进行了详细的论述，具体表现为：第一：XXXXXX；第二：XXXXXX；第三：XXXXXX；第四：XXXXXX。

**（三）参考文献**

[1]臧守栋.幼儿自主游戏环境创设的策略[J].河南教育(基教版),2022(Z1):146-147.

[2]周海倩. 幼儿园教师对“安吉游戏”理念理解下的户外游戏环境创设个案研究[D].广西师范大学,2022.

[3]吴丽珍.基于深度学习的幼儿游戏环境要素及支持策略[J].教育评论,2022(05):144-148.

[4]陈瑞雪. 基于安吉游戏模式的幼儿园户外游戏活动实施研究[D].沈阳师范大学,2022.

[5]朱吉敏.苏绣文化滋养下的幼儿自主游戏环境创设[J].文科爱好者(教育教学),2022(02):230-231.

[6]张瑞峰.幼儿深度学习视域下安吉户外游戏探析[J].早期教育,2021(39):48-50.

[7]钟怀琴.浅谈教师对幼儿角色游戏行为的观察及介入[J].教师,2021(12):105-106.

[8]李璐.创设良好的游戏环境，促进幼儿多元智能的发展[J].智力,2020(21):177-178.

[9]沙奕彤,张洪秀.深度学习视域下幼儿区域活动的支持性策略研究[J].新课程研究,2020(15):112-113+127.

[10]赵莹莹. 5-6岁年龄班幼儿区域游戏中教师指导行为研究[D].南京师范大学,2019.DOI:10.27245/d.cnki.gnjsu.2019.001443.

