



小班幼儿与真正的泥塑活动还是有一步之遥的,因为前期的泥塑活动大多是使用彩色橡皮泥来进行的。橡皮泥具有干净、柔软、可塑性强的性能,符合幼儿爱操作、富于借形想象的心理特点,因此它成了孩子们最喜爱的活动之一。

小班幼儿由于刚接触泥塑活动,头脑中对泥塑活动的了解总有些“泥塑前概念”,这其中既有对泥塑活动的理解,当然也有误解。如刚开始,手执橡皮泥的他们,只知道搓面条、做饼干,甚至有些幼儿还想“尝尝味道”,小鸡、小猪就是天方夜谭,但这可能年龄发展局限和认识局限。

其实幼儿的许多想法、创意大多是在与材料接触的过程中迸现出美丽的火花的。但是妄想用传统的教育模式,一味地只从成人角度灌输给幼儿泥塑活动的某些基本技能与技巧,这种行为我们弃如糟粕。因为孩子们的知识经验不多、学习能力不一、认知方法不齐,探索容易停留在表面或陷于泥潭,这反而会让孩子们对泥塑活动失去兴趣。因此不仅需要泥塑的主题内容很

地结合起来,若太脱离主题内容,那只能是如“空中花园”一般,不切实际。如果设置“巧虎的饼干店”这么一个场景,利用孩子们喜欢的卡通,这既与自主性活动相呼应,又可以很好地贴近生活,唤起他们的求知欲。都说孩子是好奇的,我可不相信他们不愿意去跟着“巧虎”一起学习做饼干呢!

同时情境导入的分支还有游戏引入法、音乐引入法。

小班孩子有爱玩的天性,所以游戏导入法要设置得巧妙。就以《面条》与娃娃家的结合为例:“‘101’的爸爸妈妈要用面条招待客人了,可是哪来得及呀!还得照顾家里的宝宝,你们愿意一起帮忙吗?”一句简单的话就可以很好地调动孩子们的同情心。

而音乐引入,则要使用一些孩子们会的歌曲,如《苹果》这一活动,可以用孩子们会唱的儿歌《苹果》来唤醒他们的记忆。而《糖葫芦》用一句简单的“冰糖葫芦甜又甜”加上一句吆喝——“卖糖葫芦咯”就马上可以调动全场的气氛。

题:“你们已经知道糖葫芦是怎么做的了,那你们见过棒棒糖吗?它们两个有什么不一样?又有什么一样的地方呢?”这几个问题抛出去之后,既唤醒了先前的记忆,又开始建构对新事物的印象,新旧经验之间交互作用,那棒棒糖的操作步骤就可以“不费吹灰之力”地掌握啦!

三、实物导入,真材实料

用真材实料的实物导入,可以有效引起兴趣,这个材料可以是故事、玩偶、课件等。

首先,就故事来说,教师可以现场用丰富的语气演绎一个小故事。如泥塑活动《小刺猬》,用改编的《小刺猬运果果》的故事,可以很好地描述小刺猬的刺的作用,也可以让孩子们在故事中对小刺猬的刺有了深刻的认识;其次,是玩偶,在《美丽的花》的活动中,我使用了一朵玩具花,既引起了孩子们对花朵的好奇,也在观察中让孩子们可以看清花心和花朵的连接,也看清了花叶和花茎是必不可少的;还有课件。如今,孩子们接触的新媒体太多了,实践发现,一张“干巴巴”的图片的呈现有时已无法完全勾起他们的兴趣,但是他们对于页面的切换及图片的闪动却是目不转睛。诚然,刺激物的活动和变化会影响孩子们的无意注意。因此,教师可以利用白板课件,以及微课的形式给孩子们呈现一种新颖的教学方式。

四、迁移导入,温故求新

对于小班幼儿来说,学习迁移就是以自身已有经验在另一种情境中获得另外的技能。迁移对于幼儿来说也是一种技能,可以对原有的知识经验进行归纳。

如泥塑活动《饺子》,主要练习团圆、压和捏的技能。那这时就可以用直接的生活经验导入引起幼儿的兴趣:“你们吃过饺子吗?”很多幼儿都有此类生活经验,这时可以顺势让幼儿凭借印象对饺子进行描述,既给了他们表述的空间,也是在进行一种概括。又如《棒棒糖》和《冰糖葫芦》这两节课,若直接导入,让幼儿搜索记忆,直接找到两种事物之间的相似之处,新旧经验的碰撞,这也是一种概括。

现在很多活动或是忽视导入,或是导入形式单一,对因循守旧故步自封。在幼儿园组织活动的导入环节中,老师首先要激发幼儿的兴趣,兴趣是一种内在的学习动机。

【作者单位:昆山高新区鹿城幼儿园江苏】

小班泥塑活动的兴趣导入

◇张慧仪

新颖,而且要注意发现幼儿的最近发展区,让孩子们“跳一跳,够得到”,这样既能满足孩子们的需要,又能激活他们的兴趣。

要在活动的开始就牢牢地吸引幼儿,兴趣导入是至关重要的。若导入得巧妙,找准活动的切入点,不仅可以满足幼儿的学习需求、激活幼儿的学习兴趣、诱发幼儿的学习动机,还可以有效地导向和维持幼儿的注意行为,有利于教师顺利开展教学活动及深入探索教学内容,从而有助于活动质量的提高。

一、情境导入,栩栩如生

孩子并不好“骗”,也不无知,只是年龄特点的限制,使得他们判断的形式是间接的,容易受外界事物的影响,也容易受自身难控的情绪影响。他们理解事物的时候与情感体验是密切联系的,所以一切可以带来情感刺激的导入都是有效的。

但是这些导入一定要和教学内容有机

二、问号导入,设疑激趣

孩子的“十万个为什么”是名不虚传的,但正是这些问题让他们建构了他们心中的世界。建构主义认为,学与教的活动就应该要抛“锚”,即设置问题情境。如设置悬念导入,提出反问导入等,可以很好地“揪”住孩子们好奇心。

设置悬念导入,这是惯用的伎俩。如《雪花》这一泥塑活动,刚开始,可以这样说:“今天我们小X班来了一个小客人,你们猜猜是谁?”——这样“小雪花”就被引出来了。在示范的时候,本来三根长条的准备工作已经做好了,就差最后一步,这时,卖个小小的关子——“我要变魔术咯!麻利麻利哄!小雪花变出来啦!”有趣而不失时机地吸引幼儿的兴趣。

提出反问导入,这恐怕是教师最喜欢“挑逗”孩子的方法吧!就拿《棒棒糖》为例,当孩子们已经学会了《糖葫芦》是怎么做的时候,我可以给孩子们提出这样的问