

AIGC检测 · 全文报告单

NO:CNKIAIGC2026SJ_20260459919439

检测时间:2026-04-28 10:14:02

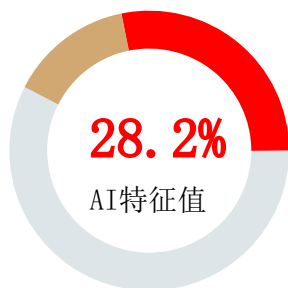
篇名: 筑境·拓行·启思: 深度学习视角下大班主题建构游戏的实践探索 ——以游戏《建长城》为例

作者: 圣春雨

单位:

文件名:

全文检测结果



AI特征值: 28.2%
AI特征字符数: 1484
总字符数: 5263

- AI特征显著 (计入AI特征字符数)
- AI特征疑似 (未计入AI特征字符数)
- 未标识部分

AIGC片段分布图

前部20%

AI特征值: 5.6%

AI特征字符数: 296

中部60%

AI特征值: 16.9%

AI特征字符数: 890

后部20%

AI特征值: 5.6%

AI特征字符数: 296



分段检测结果

序号	AI特征值	AI特征字符数/章节(部分)字符数	章节(部分)名称
1	28.200000 00000003 %	1484 / 5263	论文全文

1. 论文全文

AI特征值: 28.200000000000
003%

AI特征字符数 / 章节(部分)字符数: 1484 / 5263

片段指标列表

序号	片段名称	字符数	
1	片段1	69	1.3%

2	片段2	44	<div><div></div></div>	0.8%
3	片段3	43	<div><div></div></div>	0.8%
4	片段4	44	<div><div></div></div>	0.8%
5	片段5	107	<div><div></div></div>	2.0%
6	片段6	185	<div><div></div></div>	3.5%
7	片段7	130	<div><div></div></div>	2.5%
8	片段8	158	<div><div></div></div>	3.0%
9	片段9	68	<div><div></div></div>	1.3%
10	片段10	61	<div><div></div></div>	1.2%
11	片段11	69	<div><div></div></div>	1.3%
12	片段12	184	<div><div></div></div>	3.5%
13	片段13	58	<div><div></div></div>	1.1%
14	片段14	45	<div><div></div></div>	0.9%
15	片段15	59	<div><div></div></div>	1.1%
16	片段16	34	<div><div></div></div>	0.6%
17	片段17	126	<div><div></div></div>	2.4%
18	片段18	128	<div><div></div></div>	2.4%
19	片段19	88	<div><div></div></div>	1.7%
20	片段20	147	<div><div></div></div>	2.8%
21	片段21	137	<div><div></div></div>	2.6%
22	片段22	85	<div><div></div></div>	1.6%
23	片段23	21	<div><div></div></div>	0.4%
24	片段24	67	<div><div></div></div>	1.3%
25	片段25	77	<div><div></div></div>	1.5%

原文内容

筑境·拓行·启思：深度学习视角下大班主题建构游戏的实践探索

——以游戏《建长城》为例

摘要：在幼儿教育中，主题建构游戏作为促进深度学习的重要载体，其价值在于通过真实情境中的问题解决与经验迁移，**激发幼儿高阶思维与创新能力**。以《建长城》主题建构游戏为例，针对大班幼儿存在的搭建技能零散、问题解决策略单一及成果趋同问题，构建“筑境·拓行·启思”策略框架，探索深度学习支持路径。通过“筑境”，创设多维情境，整合提升幼儿认知经验；“拓行”，以多元探究方式引导幼儿通过合作试错，形成丰富的搭建策略；“启思”，借助户外场景拓展与角色沉浸，推动创新表达与文化理解。

关键词：深度学习；大班主题；建构游戏；建长城

深度学习作为一种强调**高阶思维与主动建构**的学习范式，近年来逐渐成为幼儿教育领域的研究热点。通过真实情境中的问题解决、经验迁移与创造性表达，帮助学习者形成深层次认知联结。建构主义理论指出，幼儿的学习本质是“在操作中建构”

，需通过与环境、材料的互动实现知识的主动内化与重构。主题建构游戏以开放性材料为载体，以真实问题为驱动，为幼儿提供自主探究、协商与创新表达的机会，是促进幼儿深度学习的重要场域。

一、直面问题：主题建构游戏中幼儿深度学习现状剖析

在幼儿教育迈向深度学习的关键阶段，建构游戏作为重要载体，对幼儿发展有着不可忽视的作用。但目前大班幼儿在建构游戏中存在很多问题，阻碍了深度学习进程。

1. 搭建技能零散，跨情境应用难

深度学习需要幼儿在丰富且适宜的情境中积累连贯、系统的经验，以便在不同情境下灵活运用知识。但在对幼儿建构游戏的观察中发现，超78%的幼儿在面对新搭建任务时，存在经验调用困难的问题。

图1幼儿搭建经验迁移成功率与坍塌率对比

在班级28名幼儿这一群体内，成功把“高楼”搭建好后可将结构稳定经验迁移到“城堡”搭建当中，使城堡搭建起来稳固的幼儿仅占22%，多达70%的幼儿所搭建的城堡有不同程度的坍塌，说明幼儿搭建经验是不连贯的，难以整合施行。

2. 问题解决策略单一，持续性探究弱

深度学习要求幼儿掌握多样化学习策略以及持之以恒的探究劲头，但从图里的数据可以表明，在主题建构游戏进行时，大概10名大班幼儿受新元素的诱惑，更换主题次数到了3 - 5次及以上的程度，使得探究停留在表面而已，当遇上搭建难题的时候，差不多80%的幼儿试2次以内就选择放弃，同伴开展互动的过程中，多围绕“材料争夺”起了争吵，这充分证明幼儿没有多元的探究策略来保持探究的持续开展。

图2问题解决能力具体表现

3. 搭建成果趋同，个性化表征缺

深度学习看重幼儿的个性化表达及深度思考，突出学习成果具有独特性和创新性，在主题建构游戏的过程中，教师过度预设建构出来的成果，使得作品出现趋同，幼儿缺乏自主探索、创新的能力，会依赖教师的教导跟示范，没有自主思考和解决问题的能力，不能体会创造所产生的乐趣和成就感。

二、主题建构游戏中指向大班幼儿深度学习的策略设计

1. “筑境·拓行·启思”策略的内涵与结构框架

建构主义论述学习者不是被动地得到知识，而是在自身已有经验之上，积极主动建构知识的过程，表明情境学习、社会互动以及主动建构的重要价值，为“筑境·拓行·启思”策略的架构供给了足够的理论依据，结合“建长城”主题建构游戏当中的三个阶段，以“经验整合—策略多元—创意独特”作为逻辑框架，搭建了指向大班幼儿深度学习的保障框架。

“筑境”支架，专注技能经验的整合，利用创设多种情景，把幼儿放到具体而生动的学习场之中，激起已有的经验，积极观察、体验并开展搭建技能学习。

“拓行”支架，以攻克问题为导向，围绕幼儿切实遇到的挑战设计问题链，协助幼儿凭借小组合作、试错检验等做法，增加问题解决办法。

“启思”支架，突出经验的内化和创新性表达，凭借角色沉浸、材料革新等办法促使幼儿冲破思维定式，主动地调整、改变原有的认知结构，产生新的经验。

图3“筑境·拓行·启思”策略结构框架图

2. “筑境·拓行·启思”策略的具体实施路径

大班幼儿学习具有突出的阶段性特征，他们认知的发展依赖具体操作以及直观体验，社会互动的需求十分突出，但符号表征、创造性表达还有策略迁移能力仍需获得支持，在长城1.0版本当中，以“筑境”支架整合零散的经验，满足幼儿学习所产生的需求；处于长城2.0版本的时候，通过“拓行”支架促使持续性探究开展；在长城3.0版本当中，通过“启思”支架达成经验的提升，实现形成多元创意的目标。整个过程适配幼儿“从操作中建构”的学习特点，依从了幼儿“从模仿到创造”的发展进程。

图4“筑境·拓行·启思”策略的具体实施路径

三、“筑境·拓行·启思”策略支架的具体实施过程

1. 长城1.0版本：筑境促唤醒，整合建构技能经验

主题性建构游戏是建构游戏的一种重要形式，是指幼儿围绕一定的主题，利用各种建构材料如积木、积塑等进行建筑、构造的游戏。主题建构游戏主要出现在大班年龄段，这一阶段的幼儿能围绕某一主题进行时间较长、规模较大、较复杂的建构活动，建构的事物更为复杂精细。幼儿学习特点之一是通过直接感知情境、体验来学习，为帮助幼儿开展深度学习，需要重视情境的建设，把情境搭建起来，才对幼儿后期经验迁移起到助力，为幼儿的深度学习累积大量的经验。

表1：“筑境”策略下的三类情境创设内容

筑“乐”境 投放多样、丰富的材料，建造互动又能使人乐享的环境，解决幼儿环境单一造成的问题。

筑“探”境 利用多渠道，好比长城模具、视频、图像等，给幼儿搭建一个激发探索欲望的情境，解决幼儿缺乏长城相关经验的问题。

筑“创”境 多元化表征长城、亲子搭建等，解决幼儿搭建目的混乱的问题。

（1）筑“乐”境：多元材料建构，唤醒搭建经验

通过前期的已有经验，孩子们知道长城具有蜿蜒曲折、城墙上间隔的垛等特点，但幼儿能够运用的材料较为单一，因此教师充分运用家长资源，鼓励幼儿去寻找、探索新的可使用的材料尝试搭建，对长城的外形、细节感知、了解，回顾已有的垒高、围合等搭建经验，为搭建进行铺垫。基于布鲁纳认知发展理论中“情境化学习”的核心思想，通过投放《长城》主题绘本、《长城建造》纪录片、仿制砖块材料等多感官、多媒介的环境材料，为幼儿创设沉浸式、立体化的主题情境，激发幼儿主动探索的意愿。

（2）筑“探”境：长城特点探索，深化结构认知

一个好的游戏环境可使幼儿放松身心地全身心参与，是开展主题建构游戏活动所必备的前提和基础，在幼儿对“长城”探索主题有了兴趣之后，通过设计多种类媒介的环境，给幼儿搭建自主探索长城的情境，在集体研讨、长城解构、自主读书、亲身考察的过程中，拓展对长城的认知经历。

（3）筑“创”境：长城创意表征，推动经验内化

在幼儿充分认识长城之后，教师勉励他们采用符号、手工、绘画等多种形式来呈现对长城的认识，教师还助力幼儿把学习延伸到园外，同家长一起借助更多元的材料，一同呈现与钻研长城的独特特征。

2. 长城2.0版本：拓行助多元，丰富问题解决策略

虽说幼儿对长城特点有了较为充分的认识了解，但幼儿当前还是处于浅层学习的状态，只依靠自身经验与直觉，搭建策略是不足的，幼儿要凭借亲身体验、实践操作和深入钻研，学会跟他人合作商谈，养成多种搭建策略的调整能力，提出“拓行”做法，为幼儿提供更多实践机会以及策略探究，给幼儿的深度学习注入持续充足的动力。

（1）在调查表中拓行：梳理思维导图，明确搭建思路

教师让幼儿进行调查分享会，让他们以长城这个主题，分享自己于调查表记录的内容和发现，根据幼儿的讲述跟展示，众人共同梳理出长城相关的思维导图，用直观、系统的方法把长城的结构、功能等关键信息呈现，加大了幼儿对长城的认知深度，增强了他们表达能力以及逻辑思维性，为搭建活动做好了铺垫。

表2：幼儿长城认知梳理的“调查表→表达→思维导图”路径

（2）在问题链中拓行：划分核心问题，指明搭建方向

前期开展长城搭建的案例里，幼儿通过模仿以及简单操作，获得了对长城形态的直观感知，但作品跟真实长城有差异，不存在敌台等问题造成了认知冲突，教师抓住幼儿提出来的“敌台怎么搭？”，形成问题驱动线路，使探究方向朝着材料特性分析、结构稳定性探究转变，把“小组合作探究”作为载体，借助解决真实问题发展问题解决和合作协商能力。

图5“敌台搭建”问题链设计

核心问题1：选择什么材料——探索适配材料

用什么材料进行敌台搭建，是幼儿首要探索的。由于有了初期长城建构的经验，幼儿以小组为单位，结合搭建目的，尝试运用芙蓉板、乐高积木、卡普勒等不同建构材料来塑造敌台，对比稳定性、外形相似性。

通过前期的环境支持与调查分析，幼儿知道长城具有蜿蜒曲折、城墙上间隔的垛等特点，并能通过围合、延长、垒高等较为简单的搭建技能进行呈现。但是大块状的积木无法较好的呈现长城结构上的一些细节特点，幼儿在经过试验后，最终选择卡普勒积木去呈现，也说明了幼儿搭建方向已经从宏观的长城外形特征转向微观细致的特征表现。

核心问题2：如何垒高——探究结构稳定性

在运用卡普勒积木搭建时，幼儿对于材料运用的经验不够丰富，因此在尝试建构时，选择了较为简单的围合垒高建构方式，而这也导致了敌台总是倒塌，不够稳固的问题出现。在遇到了认知冲突点时，教师支持幼儿通过同伴讨论、试误验证等方式，幼儿逐渐发现可以使用交错垒高的方式使敌台变得更加稳固，不易倒塌。

核心问题3：如何盖顶——探究盖顶方式

当幼儿完成敌台主体结构的初步探索后，他们的探究焦点自然延伸至“敌楼”的功能实现。基于前期对长城功能的认知，孩子们知道这是士兵用于存放武器的地方，然而目前镂空的敌台无法承载向上建构。问题驱动幼儿开启对“盖顶”的深度探究，他们首先尝试从外部加固，但发现“外部支撑占用空间且易倾斜”，随后逐步将策略转向内部结构优化，尝试“内框柱体支撑”，最终通过对比稳定性测试，选定“口字形内嵌结构”作为最佳的盖顶方式。

（3）在互动合作中拓行：小组合作探究，丰富搭建策略

在完成盖顶后，孩子们开始尝试搭建敌楼上的小房子，在实践的过程中，有孩子发现将两片积木靠在一起，能够形成“斜斜的屋顶”，在斜面屋顶建构经验形成后，同伴自发模仿其搭建方式，也获得了相关的屋顶建构经验。孩子们在教师的共情支持和引导下，勇于尝试新技巧，克服搭建过程中的难关。在搭建过程中，教师还通过“观察—等待—介入”策略，动态调整支持方式，投放搭建技巧图示助力幼儿突破技能瓶颈；运用类比提问、假设引导等方式拓宽幼儿的思维渠道；以玩伴身份共同解决搭建难题，通过多种途径支持幼儿寻找问题解决的方式。

3. 长城3.0版本：启思激创新，实现建构多元创意

（1）经验启思：动态迁移搭建经验，技能创新转化

为了更好地支持幼儿将经验进行迁移内化，教师将搭建空间拓展至户外，小山坡、石头路、塑胶跑道等自然环境形成了立体搭建环境。在搭建过程中，幼儿会主动选择和卡普勒积木外形相似的矩形安吉积木，并将前期获得的搭建经验运用至其中，但由于材料存在长度、大小、重量不同，推动着孩子们主动尝试操作探究、对比调整，解决搭建问题。在搭建户外长城敌台的过程中，幼儿突破“室内固定材料”的思维定式，主动将科学认知与数学经验，形成“经验迁移—发现问题—自主优化”的建构逻辑。

（2）表征启思：主动创变建构材料，促进多元表征

教师提供木板、沙包、梯子等低结构材料，支持幼儿打破常规用途，将沙包变垛口、彩虹桥延伸长城，在创变的过程中，鼓励孩子运用前面获得的问题解决策略经验。幼儿在解决“材料不足”“形态单一”等问题时，发展出灵活组合材料、创新解决问题的能力，如用梯子连接操场，作品呈现多样化表达。

（3）情感启思：设计沉浸角色游戏，深化情感表达

在户外长城建立后，教师通过“守卫长城”战争游戏，赋予幼儿士兵身份，幼儿分阵营，穿盔甲、分阵营，共同制定攻防规则，让建构成果成为游戏载体。在游戏结束后，教师通过绘画表征与语言表达引导幼儿回顾游戏体验，幼儿的反思呈现出多维度的学习成果。幼儿聚焦于个人情感与合作经验，通过语言表达传递合作搭建的成就感；从角色沉浸与问题解决出发，生动还原了游戏中的攻防策略与角色互动，体现了幼儿从“具象操作”向“符号表征”的认知升维。

表3：长城故事集

建构游戏中的“筑境·拓行·启思”策略的本质，是以儿童经验为轴心，在“情境赋能—问题驱动—文化浸润”的螺旋中，实现“知识建构”与“意义生成”的统一。教师只有坚守“儿童立场”，在“放手”与“支持”间动态平衡，才能真正唤醒幼儿的深度学习力。

参考文献

[1]张浩,吴秀娟. 深度学习的内涵及认知理论基础探析[J]. 中国电化教育, 2012, (10):7-11+21.

[2]李冲. 大班幼儿主题建构游戏中合作行为的指导策略[J]. 山西教育, 2024, (40):42-43.

[3]张朝霞. 幼儿园大班主题建构游戏的组织与指导策略[J]. 贵州教育, 2021, (11):22-24.

[4]许雅玲. 基于儿童视角的幼儿园主题建构游戏指导策略——以大班“动车站”游戏为例[J]. 福建基础教育研究, 2021, (06):126-128.

说明:

- 1、支持中、英文内容检测;
- 2、AI特征值=AI特征字符数/总字符数;
- 3、红色代表AI特征显著部分, 计入AI特征字符数;
- 4、棕色代表AI特征疑似部分, 未计入AI特征字符数;
- 5、检测结果仅供参考, 最终判定是否存在学术不端行为时, 需结合人工复核、机构审查以及具体学术政策的综合应用进行审慎判断。



关注微信公众号

知网AIGC检测服务