

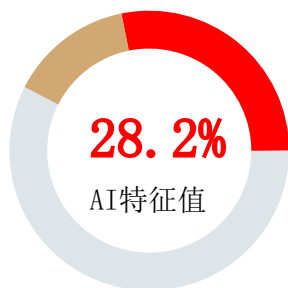
# AIGC检测 · 简洁报告单

NO:CNKIAIGC2026SJ\_20260499119369

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%

片段详情

NO. 1	片段1	字符数：69	AI特征：显著	<div><div></div></div>	1.3%
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。					
NO. 2	片段2	字符数：44	AI特征：显著	<div><div></div></div>	0.8%
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。					
NO. 3	片段3	字符数：43	AI特征：显著	<div><div></div></div>	0.8%

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。

NO. 4	片段4	字符数：44	AI特征：显著	<div><div></div></div>	0.8%
-------	-----	--------	---------	------------------------	------

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。

NO. 5	片段5	字符数：107	AI特征：显著	<div><div></div></div>	2.0%
-------	-----	---------	---------	------------------------	------

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。

NO. 6	片段6	字符数：185	AI特征：显著	<div><div></div></div>	3.5%
-------	-----	---------	---------	------------------------	------

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。

NO. 7	片段7	字符数：130	AI特征：显著	<div><div></div></div>	2.5%
-------	-----	---------	---------	------------------------	------

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。

NO. 8	片段8	字符数：158	AI特征：显著	<div><div></div></div>	3.0%
-------	-----	---------	---------	------------------------	------

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。

NO. 9	片段9	字符数：68	AI特征：显著	<div><div></div></div>	1.3%
-------	-----	--------	---------	------------------------	------

“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。

NO. 10	片段10	字符数：61	AI特征：显著	<div><div></div></div>	1.2%
--------	------	--------	---------	------------------------	------

“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。

NO. 11	片段11	字符数：69	AI特征：显著	<div><div></div></div>	1.3%
--------	------	--------	---------	------------------------	------

“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。

NO. 12	片段12	字符数：184	AI特征：显著 	3.5%
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。				
NO. 13	片段13	字符数：58	AI特征：显著 	1.1%
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。				
NO. 14	片段14	字符数：45	AI特征：显著 	0.9%
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。				
NO. 15	片段15	字符数：59	AI特征：显著 	1.1%
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。				
NO. 16	片段16	字符数：34	AI特征：显著 	0.6%
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。				
NO. 17	片段17	字符数：126	AI特征：显著 	2.4%
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。				
NO. 18	片段18	字符数：128	AI特征：疑似 	2.4%
一个良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。				
NO. 19	片段19	字符数：88	AI特征：疑似 	1.7%
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。				
NO. 20	片段20	字符数：147	AI特征：疑似 	2.8%

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。

NO. 21 片段21 字符数：137 AI特征：疑似 2.6%

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。

NO. 22 片段22 字符数：85 AI特征：疑似 1.6%

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？

NO. 23 片段23 字符数：21 AI特征：疑似 0.4%

用什么材料进行敌台搭建，是幼儿首要探索的。

NO. 24 片段24 字符数：67 AI特征：疑似 1.3%

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。

NO. 25 片段25 字符数：77 AI特征：疑似 1.5%

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。

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