

幼儿园户外自主游戏回想实施路径新探

北仑区小港浹江幼儿园 陈瑞萍 陈薇

【摘要】户外自主游戏回想是幼儿自我反思与认知建构的重要环节,但在实践中,常出现儿童缺位、形式主义、话题受限等问题。本文基于“记、说、引、理”四步路径,探讨如何通过尊重幼儿主体性、优化师幼互动、聚焦游戏过程价值,重构“儿童-游戏-教师”的互动循环。研究表明,该路径能有效提升教师解读与支持能力,促进幼儿游戏水平与个性发展。

【关键词】户外自主游戏;游戏回想;儿童主体性;反思性实践

幼儿户外自主游戏结束后,教师会组织幼儿回顾游戏中的经历,通过绘画表征、倾听对话、思维共享等引导幼儿自我反思、主动建构认知、获得个性发展。然而,游戏回想作为有效支持的支架之一,在实践的过程中却存在以下现象:儿童缺位,教师“一言堂”,组织回想时教师迫切将游戏中产生的问题、解决的办法一股脑地灌输给幼儿,期待下一次游戏能产生立竿见影的效果;形式主义,师幼“假互动”,教师往往会为了互动而互动,看似热闹无比,实则经不起推敲,过于注重形式;话题受限,交流“无共鸣”,幼儿的游戏主题多样,教师交流的话题只关注个别或结果,无法让其余孩子产生共鸣。

上述现象产生的根源在于教师忽视儿童主体性,弱化过程价值及反思。我园通过“记、说、引、理”的路径重构“儿童-游戏-教师”的互动循环,提升教师解读精准度与支持有效性,实现儿童本位回归与发展支持闭环。

一、记:重温+再现,聚焦游戏主体

“记”即记录,幼儿的记录主要为绘画表征。在记录中幼儿能回顾自己的游戏经历,感受游戏带来的快乐体验,这本身也是一种反思。记录游戏故事还能更立体地让教师看见幼儿心中所想,为教师理解幼儿游戏行为提供客观依据。

(一)记什么,我做主——尊重多样表征,透价值

幼儿是游戏的主体,为此记录的应是幼儿喜欢的内容、幼儿想记的片段,可以是最开心的时刻、最有成就感的事件、最苦恼的问题……教师切忌给予过多的干预和暗示,窄化幼儿的表达空间。从幼儿的游戏故事中,我们不难发现他们记录的内容主要如下:

指向	具体内容	核心价值
游戏者	和谁一起玩?	同伴交往、分工合作
游戏材料	用什么玩?	幼儿与材料的互动情况(选择与使用、材料的替代、转化行为)
游戏主题或玩法	玩什么?怎么玩?	游戏情节的开启与发展、创新玩法
游戏体验	心情如何?遇到什么困难?如何解决?	影响情绪的因素、问题解决能力

(二)怎么记,我决定——尊重个性记录,显条理

每个幼儿都是独立的个体,即便他们有着共同

的游戏目的,玩着同样的游戏内容,但表现出来的记录方式和游戏体验也会有所不同,我们应给予尊重和鼓励,记录过程中,幼儿通常会呈现以下几种形式:

流程式:将游戏的过程以步骤图的方式呈现,先做什么、再做什么、最后做什么。

情景式:游戏过程中幼儿记忆深刻的情景片段再现,重在表现遇到的困难、游戏场景、游戏情节、游戏玩法等。

评价式:关注自身在游戏中的情感体验,幼儿往往会以表情图、五角星等符号表征自己游戏过程中的感受和成功感。

二、说:对话+取证,满足表达需求

说是孩子表达想法最为直接的方式之一,孩子乐于分享自己的游戏故事,这也是经验的分享。说清游戏事件本身需要孩子整理信息,重组表达逻辑,这正是思维的过程。通过说让幼儿尽情享受游戏、传递快乐、表达想法、梳理思维。

(一)多个主体对话

和自己说(个体):这是一种自我的反思,回想时让孩子充分地说自己的游戏故事,边画边说,在回顾和说游戏的过程中进行自我反思,游戏中哪里好玩,哪里不好玩,可以怎么调整等。

和同伴说(小组):同一个游戏小组的伙伴组成一个团讨小组,他们有着共同的游戏目的、游戏行为、游戏语言,同伴间的交流尤为重要,他们会讨论游戏中出现的问题、游戏失败的原因、游戏规则的建立、游戏里有趣的事等,这样的同伴交流能为孩子创设更多的表达机会。

和老师说(集体):孩子喜欢把自己的新发现和新经验迫不及待地和老师分享,也喜欢充当小帮手,和老师讲述游戏中他们不认同的行为,希望老师能够给予纠正。

在交流中,老师能听见孩子的游戏,从中获取有价值的信息,为后续的支持做好信息储备。

(二)多种形式切换

游戏小组交流圈:幼儿分享时通常以共同游戏小组为单位,他们有共同的话题,交流游戏过程、玩法的创新及问题的解决,可以产生同频共振的效应。

兴趣小组分享圈:交流时,有的幼儿喜欢和同伴分享自己感兴趣的事件或者心情,他们会随机进行交流,出现一对一或一对多的微型交流圈,以表达心情和分享游戏趣事为主,形成情感共鸣。

(三)多类证据捕捉

在表达、倾听的过程中,我们要善于捕捉、甄别

幼儿的需求,基于证据思维提供后续支持。

指向材料:在说故事的过程中,孩子会提出材料的需求,比如在搭帐篷游戏中孩子想要固定帐篷,但是没有夹子。又如在游戏中想进行记录,但是没有纸、笔。类似的问题都会在游戏分享的过程中出现,教师即可根据幼儿的需求提供材料支持。

指向社交:游戏中幼儿会分享到:我想跟XX一起玩,他不和我玩,我今天和XX一起玩等。在他们的游戏故事里总会出现小伙伴的影子,这是幼儿对同伴需求的表达。教师在倾听时可以留心幼儿间的同伴交往,为存在交往困难的孩子提供支持。

指向经验:说故事时幼儿还会表现出经验较丰富、经验有空白、能力有需求等不同情况,我们可以有的放矢,当幼儿经验较丰富时,我们可以放得多一点,当幼儿经验有空白时,我们可以启发多一点,当幼儿能力受限时,我们可以推一把。

三、引:思辨+共鸣,形成思维共享

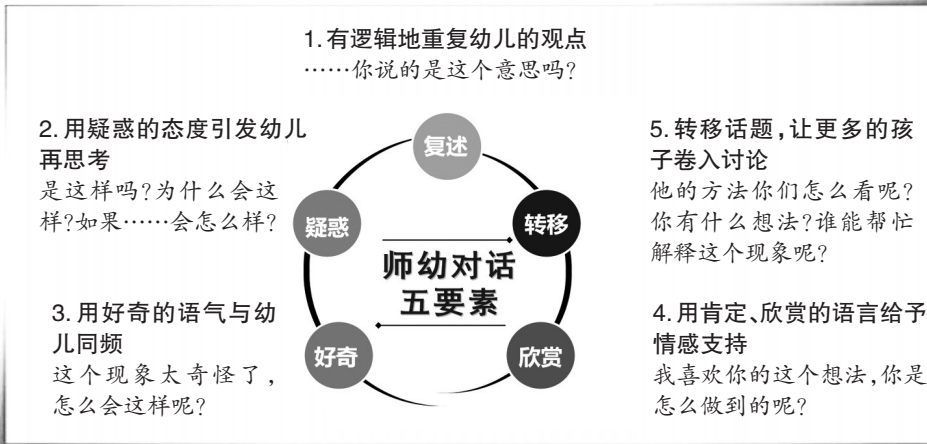
“引”指引发,教师从幼儿的言、行、思中捕捉有价值的问题,了解幼儿的想,从而引发其积极思维,产生更加深入的学习。

(一)问题支架引思辨

不同年龄段采用的回想策略各不相同,我们要站在儿童立场与幼儿发生有质量的对话,以不同的问题导向及支架引发幼儿游戏后的深度思考。

(二)师幼互动有共鸣

回想中我们会围绕话题或事件进行讨论,鼓励幼儿表达观点,教师通过提问引发幼儿进一步思考、反向思考、多角度思考等。对话的方式应以过程导向取代结果导向,从发现问题到提出问题,再到解决问题,引发幼儿积极思维,不断进行反思与解释,产生共鸣。为此,我们搭建了“师幼对话五要素”的实践支架(右图)。



四、理:规划+收集,开启游戏新可能

“理”指整理,师幼共话游戏后,一起收集和整理各种信息或材料,为次日的游戏做好规划与准备,提供新的可能性,从而让游戏向纵深处发展。

(一)理思路——借力“游戏图纸”规划新游戏

通过上一环节的“引”,孩子们总结了当天游戏的经验,会对第二天的游戏萌生新的想法,或解决困难或延伸新的游戏情节或更换游戏内容……此时教师就需要提供机会让幼儿借力“图纸”,为次日的游戏理理思路,和同伴交流想法,这样能更有效地引发游戏的多种可能。

(二)理材料——借助“留白箱”收集新材料

孩子们对次日游戏材料会产生新的需求,教师可以提供“留白箱”,将所需材料提前做好收集工作,便于次日带到游戏场,实现自己的游戏想法。这样的方式有助于孩子自主性的发展,让孩子完全成为游戏的主角。

(三)理决策——基于“记”“说”“引”做出新决定

复盘与反思:教师在前三环节的基础上需要再次进行回想的复盘,从教师自身的组织形式、互动效果、信息获取等进行深刻的反思,为下一步的支持决

定提供证据。

决定与行动:决定是对如何行动做出主张,这对教师的行动具有指导意义,我们需要三思而后行,精准地对幼儿回想中出现的信号做出识别,决定下一步如何提供有效的支持,并将此决定付诸实践。

“记”“说”“引”“理”四部曲助推游戏回想的探究过程中,幼儿始终是每一步的主角,教师则是重要的陪伴者,在陪伴游戏、陪伴交流、陪伴思考的过程中,我们更全面、客观、立体地看见了游戏中心的儿童。