

■“行为课程”宁波实践(36)

慈溪市坎墩街道实验幼儿园
“十里长街”游戏场
深耕十年育生态

近日,慈溪市坎墩街道实验幼儿园内人声鼎沸。一条由孩子们亲手经营、近百米长的“十里长街”游戏场上,挤满了小“店主”与“顾客”。扎染铺的孩子热情介绍着植物染制的奥秘,“小警察”一丝不苟地维持秩序,“摄影师”有模有样地引导“顾客”摆姿势。

孩子们的热情与自信,源于该园行为课程长期的扎实实践。当日,宁波市品牌课程建设培训活动在此举行。这条充满生活气息与文化韵味的“长街”,不仅是儿童的乐园,更成为全市学前教育工作者探究课程改革的鲜活现场。

□现代金报 | 甬派 记者 马亭亭



孩子们推销自己店铺的商品。幼儿园供图

现场 游戏场的深度生机

“欢迎来到西瓜甜不甜照相馆!我们三个拍摄套餐可以选。”活动现场,大三班“店员”流畅地介绍。不远处,民间游戏馆里,几个孩子正在买卖自制的轻泥弹珠和花绳;茶铺中,“小茶艺师”展示简易茶道。

每个店铺都是一个微缩的社会场景,每笔“交易”都是一次真实的社会交往。

奉化区第一实验幼儿园邹瑜

老师在观摩后说:“孩子们在这么多陌生老师面前毫不怯场,这种自信和熟练度,一定是长期浸润的结果。”

在扎染区还有一个小插曲。一位观摩老师看中一件作品,但价格超出了她手中的“游戏币”,便尝试与“小店主”讨价还价。“小店主”有些为难,因为价格是明确规定的。

观摩老师转向一旁的幼儿园教

师“求助”,得到的回答是:“我不能决定,这里是他们说了算。”这句简单的话,印证着儿童主体地位在此真正落地。

这场生动的游戏背后,是一段持续十余年的探索之旅。从简单买卖到深度融合项目化学习的课程生态,“十里长街”的演变,映射出一所幼儿园对游戏与课程关系的深度思考与实践。

■专家点评:

“儿童立场”的落地

宁波大学教师教育学院特聘研究员、博士生导师 林兰

在学前教育领域,慈溪市坎墩街道实验幼儿园能够长期坚持一件事并不断深化,这种“深耕精神”尤为可贵。

课程实践体现了“儿童立场”的真正落地。幼儿园阶段的重要使命之一是帮助儿童完成“从‘我’到‘我们’”的社会性发展过渡。游戏场不以成人规训的方式,而是以“自然而然的教育进场”支持这一过程。

该园创设的“十里长街”混龄游戏场游戏为幼儿提供了真实、自然的社会化情境,营造了得天独厚的人际交往生态场,让幼儿在真实互动中体验、理解并建构社会关系,让学习走向深度。

游戏与慈溪本地的商贸文化、手工艺文化等地文化自然融合,体现了课程的文化属性,符合“学校即社会”的理念。在当前职业快速变迁的时代,让儿童早期接触社会运作有其价值。同时,要警惕“童年的消逝”这一命题,学校生活本身应是保持儿童与成年边界的场域。教育者需要慎重考量:如何在连接社会与守护童年之间取得平衡?这关乎教育的根本立场选择。

当前课程改革在方法层面已积累较多经验,真正的难点在于:如何真正回应儿童的真实兴趣与需求。成人的教育预设与儿童的体验关注点往往存在差异。课程深入的关键,在于教育者能否跳出成人思维,敏锐捕捉并支持儿童“真正感兴趣的问题”,教育活动的出发点与归宿是否真正指向儿童发展,过程中是否尊重儿童的经验与需求。这要求教师不仅是活动的组织者,更是儿童经验的“倾听者”“解读者”与“共建者”。

演进 十年探索的三个阶段

据了解,在慈溪市坎墩街道“十里长街”拥有三百余年历史,是几代坎墩人抹不去的家乡印记。2015年春,幼儿园老师们看着校园里的老旧水泥路,萌生了一个念头:能否把家乡的这条街“搬”进幼儿园?

同年4月,游戏课程进入第一阶段:设铺开张,聚于欢乐。老师们在园所环境中嵌入了坎墩“十里长街”的文化元素。每周一次游戏时间,全园300多个孩子共同参与,现场热闹非凡。

“缺点在于,游戏内容多停留在

平行、重复的买卖行为,难以深入挖掘。”园长徐新芳坦言。

2016年2月,课程进入第二阶段:探究“四步”,凸显“主体”。这一阶段的核心是“如何让游戏更自主”。幼儿园摸索出以孩子为主体的游戏实施“四部曲”:自主招聘、开铺策划、合作经营、收铺盘点。这一模式提升了游戏的教育价值,促进了幼儿在自信、合作、文化归属等社会性方面的发展。

然而,固定的店铺、重复的游戏内容,加上仅限一周一次的固定游

戏时间,让课程发展再次陷入瓶颈,缺乏持续深化的动力。

2019年2月,课程进入第三阶段:聚焦项目,彰显“三真”。这阶段基于“真文化、真体验、真发展”的“三真”课程理念逐步确立,“游戏催生项目,项目反哺游戏”的双向赋能模式逐渐成熟。

从简单的游戏场到深度的课程生态,“十里长街”的演变不仅是一个课程模式的升级,更是一所幼儿园教育理念不断深化、儿童观持续革新的生动写照。

生态 双向赋能与多重生长

“十里长街”的课程游戏独特魅力,在于它深深扎根于真实的地方文化土壤。

这条街不仅模拟了社会交往,更承载了坎墩的商贸传统与手工艺文化。这种文化浸润是潜移默化的。家长们发现,孩子在游戏中自然习得了本土方言中的商贸用语,对家乡特产的认知远超出课

堂所学。

更深层的“真实”,体现在学习情境的真实性上。

“如果把长街比作模拟市场,那么孩子们的项目探究始终围绕‘市场回应’展开。”徐新芳总结出四个关注点:关注顾客需求、关注服务质量、关注商品去向、关注内容创新。

刺绣铺的孩子会问“顾客”:“这

个作品你准备送给谁?”当得知自己的作品被作为生日礼物、家居装饰时,那种价值感无法用语言形容。

在这里,学习是热闹的、具体的、充满生活气息的。在这里,游戏不仅是游戏,课程不仅是课程,而是在儿童真实生活中自然生长、双向赋能的完整教育生态。

实践 项目驱动的探究旅程

游戏项目双向赋能究竟如何实现?幼儿园用一系列生动案例给出了答案。

新学期开始,大班孩子需要确定“十里长街”游戏的新店铺项目。大一班内部产生了分歧:有的想开饰品店,有的提议书店,还有的倾向开烧烤店、宠物医院或茶铺。

教师没有直接决定,而是组织全班讨论表决。每组小朋友派代表

阐述开铺理由和具体操作思路,最后全班投票,宠物医院以遥遥领先的票数胜出。

“当开铺的选择权、决定权给了孩子,长街游戏从此也发生了许多惊喜的变化。”徐新芳分享说。在尊重儿童兴趣的基础上,教师作为“敏锐的观察者”和“有价值的判断者”,支持孩子们展开项目探究。

宠物医院项目启动后,孩子们

经历了实地调查、环境设计、宣传推广、规则制定等一系列深入探究。有趣的是,在运营过程中,“宠物医院”还根据“市场需求”自然演变成了更受欢迎的“宠物乐园”。

自然的游戏场为幼儿提供了自然的社会化情境,而项目化实践则让学习走向深度。这一过程,正是行为课程理论中“生活即教育”“在做中学”理念的生动体现。