

■“行为课程”宁波实践(39)

从“危险角落”到儿童梦工厂 这群孩子成了游戏空间的设计师

在象山县石浦镇中心幼儿园的教室外,有一片砖砌的“野战营地”。每天,孩子们会在这里上演野战攻防夺旗。孩子们在这里进行战术会商模拟红蓝对抗,甚至还设置了野战医院,救治受伤队员。这样的场景,正是这所幼儿园用马赛克方法重塑儿童游戏空间的一个缩影。

□现代金报 | 甬派
记者 张志龙



孩子们在“野战营地”玩“红蓝对抗”游戏。 幼儿园供图

■专家点评 站在儿童立场 用儿童的思维去看儿童

作为一名高中数学教研员,象山县教研中心副主任吕增锋坦言自己是从“外部视角”来观察幼儿园的“马赛克”方法实践。但正是这种跨学段的视野,让他捕捉到了“马赛克”方法的深层价值。

“马赛克,就是儿童认识世界的基本方式。”吕增锋用了一个形象的比喻:一张图片在电脑里不断放大,最后出现模糊的色块,这就是“马赛克”。

“儿童看世界跟我们成年人不一样。我们看到的是完整的、全面的,但儿童看到的可能只是一个角落、一个片段。”他举例说,“孩子看到螃蟹,就知道‘这是一种动物’,然后把它抓起来养在透明盒子里。他不知道螃蟹离不开海水,他获得的经验都是片段的。”

但吕增锋表示,不能否认这些片段的价值。“无数个片段的累积,最终能促进他经验的生长。”这正是“马赛克”方法的核心——尊重儿童的碎片化认知方式,通过收集、拼合这些碎片,还原儿童真实的想法和需求。

那么,教师具体该怎么操作?吕增锋将其概括为三大步骤:

第一步,收集碎片。“要有目标意识和任务驱动。”比如,“我要去螃蟹的家”,那就带着任务去收集,图片、视频、音频,老师的、儿童的,都是碎片。

第二步,拼合碎片。“不能随便拼。”吕增锋说,要明确一个拼的重点,“哪些东西是眼睛,哪些是鼻子,把它放到对应的位置。然后你就能看到哪些缺失、哪些不够,最后再去补全”。

第三步,分析碎片。“拼出来的图像,到底表达了儿童怎样的思想?你能从中看出儿童的想法吗?要通过看见儿童、看懂儿童,最终满足儿童的梦想。”

“马赛克方法实际上是一种科研方法,它包含了观察、访谈、拍照等多种工具的综合运用,但更重要的是,它指向一种教育理念——站在儿童立场上,用儿童的思维去看儿童。”吕增锋说。

A 一场从“拆”到“改”的迷宫保卫战

幼儿园的野战营地,之前是一片小迷宫。

“原来的迷宫区存在安全隐患,砖砌的围墙容易磕碰,树多蚊虫也多,我们想着干脆拆掉。”象山县石浦镇第一幼教集团党支部书记、中心园区执行园长戴双双介绍说,由于老师们发现孩子们非常喜欢往迷宫区跑,于是,一场特殊的儿童会议召开了,主题就是迷宫到底是拆还是留。

孩子们没有让老师失望。他们拿出“四色卡”画下各自的建议。红色代表保留,绿色代表改造,蓝色代表新增,黄色代表待定。

“迷宫要留下来!”好几个孩子把红色卡片贴在迷宫照片上。“树太多了,蚊子咬人,要移掉一些。”绿色卡片指向了密集的树丛。“轮胎可以让围墙变高,更好玩!”蓝色卡片上画着轮胎叠起来的图案。戴双双回忆说:“那次会议让我们很震撼,孩子们不是简单地要或者不要,他们是有思考、有方案的。”

真正让人惊喜的是后续。孩子们发现砖砌围墙太矮,藏不住人,于是从材料区搬来轮胎一个一个叠高。轮胎叠高了但不稳,一碰就掉,他们又找来木板从下面支撑固定。玩的时候

头会撞到轮胎边缘,他们又铺上软垫。迷宫区就这样从“成人想拆的危险角落”变成了孩子们最爱的野战游戏场。孩子们自发在迷宫区玩起了红蓝两队野战游戏,用报纸做武器,还插上旗帜。

更让老师们意外的是,孩子们觉得每次开会都要跑到三楼太麻烦,干脆把儿童会议的场地搬到了一楼,请木匠爷爷给桌椅装上滚轮方便移动。如今,幼儿园里随处可见这样可移动的小桌小椅,“孩子们随时可以坐下来讨论,这就是他们的民主”,戴双双笑着说。

B 幼儿园造船厂的“三级跳”

如果说迷宫区的改造是一场“保卫战”,那么船场的创设则是一场“生长记”。

大班孩子们一直想拥有一个自己的造船厂。象山县石浦镇第一幼教集团总园长张银雪介绍:“我们没有直接按成人经验去规划场地,而是用马赛克方法让孩子成为游戏需求的发言人。”

第一步,孩子们拿着相机,拍下他们心中理想船厂的素材:木工坊的工具、港口的大船、爸爸工作台上的零件……全园共拍摄了124张照片。

随后是两场儿童访谈和一场儿

童会议。“孩子们说得很具体,想要很多工具,因为造大船需要;想要充实的积木;还想要很多漂亮的小船模型。”张银雪说。而教师则从专业角度提出空间规划、安全保障、教育价值等考量。通过“交集-差异圈”,双方找到了结合点——孩子们“造一艘大船”的生活热情,被转化为一个深入的项目式工程。

真正的创造发生在空间布局的迭代中。

“1.0版我们只放了一张制作桌。”参与设计的大班孩子说,“进去玩了几次后发现根本不够,人太多

了,要两张桌子。”于是2.0版增加了一张桌子。玩着玩着,他们又发现“柜子每次都要挡住,挤来挤去”,于是把工具柜移到了更宽敞的地方。到了3.0版,孩子们已经有了更丰富的经验:右边增加书柜放造船的绘本,左边增加架子展示作品。“从一张桌子到两张桌子,从拥挤的柜子到合理的动线,这不是老师教出来的,是孩子在玩中自己悟出来的。”张银雪感慨,“站在儿童立场,好的游戏场从来不是成人预设出来的,是师幼在共同生活、共同行动里慢慢生长出来的。”

C 马赛克方法带来的深层转变

马赛克方法是一种多模态、参与式的研究方法或实践工具。其核心思想是通过整合儿童的多元表达方式(如绘画、摄影、访谈、地图、游戏等),形成“碎片化”的反馈,再将这些碎片拼合为整体,以全面理解儿童的观点、经验和需求。

行走在园区内的活动场地,时不时可以看见拿着各种拍摄设备的孩子们。

“小伙伴们在做新的鱼灯。以前的鱼灯举着太累了,我们想给它们装

个轮子,拖着走会轻松点。”大一班魏天烁小朋友告诉记者,他的任务就是拍下改装的场景。

据了解,孩子们拍摄的这些照片,将以一块块成长过程的照片碎片,采取地图式、档案式、白板式复盘,形成属于儿童个人的儿童书籍和儿童地图,并陈列于场馆的“马赛克墙”中。

“探索马赛克方法,主要是解决在游戏场域里教师主导环境创设、规则制定与孩子被动参与的矛盾。”张银雪介绍说,自2024年9月开始探索以来,

幼儿自主设计创意实现率提升37%,场域问题解决效率提高52%,优化建议采纳率增长3倍。教师的专业成长同样显著,开发了15个游戏场案例,编制了马赛克方法手册。幼儿园更成为全国首个学前领域海洋教育实践学校、浙江省唯一的ECPO国际项目合作园。据介绍,ECPO项目是由教育部幼儿园园长培训中心联合芬兰、挪威、瑞典等6国学前教育研究机构共同开展的国际合作项目,旨在推进户外游戏空间的国际比较与实践创新。



孩子们“过家家”。 幼儿园供图