

# 分析游戏故事 促进幼儿发展

蒋桂丽 范宁宇

在课程游戏化实施过程中,我们尝试通过观察、聆听幼儿的游戏故事来评价幼儿,帮助幼儿收获更好的成长,也帮助教师获得更好的专业发展。

游戏故事评价,是教师通过观察分析幼儿行为表现的一种质性评价方式,需要教师用欣赏和接纳的视角审视幼儿的行为,用分析和解读破解作品背后的课程意义与价值。那么,游戏故事是如何开展的呢?如何利用游戏故事评价幼儿呢?

## 游戏故事评价分六个过程

在我国,游戏故事伴随幼儿游戏始终。游戏前,幼儿会像建筑师一样预先设计出自己小组的建构图纸;游戏中,幼儿依据原先的设计和实际进展进行修改与创造;游戏后,幼儿有序整理材料并绘画、分享游戏故事。我们通过分析幼儿的游戏故事作品,来破解其作品背后的课程意义,进而支持幼儿发展。

在此基础上,我们将游戏故事评价分为六个过程,分别是:游戏前设计图纸 确定主题;游戏中自主探索 自由游戏;游戏中教师拍照/拍视频 教师观察;游戏后绘画+符号文字记录 幼儿记录;游戏后图纸+游戏故事作品交流 分享交流;游戏后解读幼儿游戏行为及游戏故事作品 后续解读。

我园每个幼儿都拥有属于自己的厚厚的 游戏故事本,从而累积了非常多的游戏故事绘画作品。在游戏故事标题上,我们采用了 游戏主题+释义 的形式,如幼儿以游乐场 为绘画表征主题,教师则以文字释义幼儿表征内容;在记录方式上,选取师幼对话;在观察幼儿游戏、解读游戏故事上,深入了解、发现每个幼儿的特点及其内

(上接第一版)

老师,我们能将梯子架到树上吗?行,注意安全。近日,兖州区杨营幼儿园的孩子们在玩爬竹梯游戏。冬日严寒并没有挡住孩子们自主游戏的热情。活动开始了,所有孩子一起奔向梯子,大家齐心协力把梯子扛到轮胎区,平放在两个轮胎上,进行爬梯子游戏。随后,和老师商量后,孩子们又将梯子架到树上,开展更具挑战的爬梯子比赛。

像这样大胆放手的游戏教学,在兖州日趋常见。我们的游戏教学 六有 要求,就是鼓励教师大胆放手,让孩子有权利玩;调整日常作息安排,让孩子有时间玩;加快幼儿园环境改造,让孩子有地方玩;探索材料投放,让孩子有兴趣玩;解读游戏生成课程,让孩子创新玩;多层次培训、家园同步推进,让孩子有拓展玩。李欣说。

为落实 六有 要求,兖州区各幼儿园从理念到环境、从硬件到软件进行创新,让自主游戏真正在

## 保育有道

小班幼儿在家的日常生活常由父母包办代替,在自己穿衣服这件事情上,分不清衣服的前后、扣不住扣子、裤子提不上来等问题普遍存在。入园后,这些问题就成为幼儿生活学习的重要内容。为激发小班幼儿的穿衣兴趣,让他们学会自己穿衣,我做了以下尝试。

### 衣服前后辨得清

分清衣服的前后是学会穿衣的第一步。我请家长特意为幼儿准备了款式不同的小开衫,开展了 找前后 游戏活动。

教师:宝贝们,都来找找看,从哪些地方可以找到小开衫的前面,哪些地方可以找到后面呢?

月月:前面有扣子,后面没有。

木子:前面有口袋,后面没有。

教师:说得对,扣子、口袋都能帮我们找到小开衫的前面和后面。

聪聪:前面的领子低,后面的领子高。

教师:说得对,领子、口袋都能帮我们找到小开衫的前面和后面。

教师:说得对,领子、口袋都能帮我们找到小开衫的前面和后面。

光点。

## 建立游戏故事评价体系

我们从理解《3-6岁儿童学习与发展指南》的条目到依据幼儿发展表现性评价内容进行评价,使教师有个内化的过程。同时,依托相关游戏研究文献,根据建构游戏的游戏能力、领域经验、游戏品质三个维度划分关键经验,由此建立了适用于我国的建构游戏发展指标体系。

例如,在 游戏品质 维度,关键经验包括主动性、问题解决、坚持性、计划性、合作。问题解决 对应的目标是 主动发现问题,并利用已知条件分析问题,提出假设并验证假设,最终解决问题。坚持性 对应的目标是在感兴趣的活动中持续时间较长;不怕挫折,遇到困难后调整自己,再继续回到原来的事情上。

在此基础上,根据三个维度关键经验指标,下设三个水平,形成大班建构游戏关键经验分项水平标准。例如,问题解决 水平1:不能主动意识到问题所在;依从他人的分析,自己没有想法;不关心问题有没有得到解决。水平2:在别人的提醒下能发现问题;能参与到小组分析中并提出想法;与他人一起尝试解决问题但并未成功。水平3:能主动发现问题;能有条理地分析问题产生的原因;尝试解决问题并成功。坚持性 水平1:在游戏中没有固定目标,频繁换目标;一遇到困难就放弃,不能完成目标。水平2:在活动过程中偶尔离开自己的任务,但很快就回来;经提醒能坚持完成目标。水平3:在整个活动过程中不离建构任务;努力克服困难,直到完成既定目标或游戏结束。

## 对照指标分析游戏故事

以 七彩大舞台 建构游戏为例,幼儿在搭建后形成了师幼对话式、幼儿自述式、符号文字式三种分享游戏故事的方式,教师对照指标对幼儿游戏行为进行评价。

如在 幼儿自述式 分享游戏故事中(见图一),刘一泽小朋友有如下自述:



图一

我和蒋鑫雨、周雨涵还有其他小朋友一起走T台。现在,我在练习,蒋鑫雨在化妆,周雨涵在换衣服。我们走着走着,发现应该用不同的方法来走模特,走了几遍后,我们又觉得应该拉手走,就拉手走。然后又觉得应该一个一个地走。作为电视上的模特就是一个一个地走。

教师进行游戏评价:对照指标体系,从刚才刘一泽的故事中,我们可以看出其 领域经验 与游戏品质 都处于较高水平。在作品中体现出他对同伴的关注和自己对走模特的重视与喜爱,他们在游戏过程中目的明确、分工合作、友好协商,可见 游戏品质 维度下的 问题解决 坚持性 两个指标的达成度非常不错。同时,在作品分享时的表述,体现了他较为突出的语言表达能力和逻辑思维的巩固与提

升,也为其他小朋友的表达提供了有益经验和榜样。

又如,在 符号文字式 分享游戏故事中(见图二),周雨涵小朋友说:



图二

我跟蒋鑫雨、刘一泽还有其他小朋友一起搭了走模特的舞台,我们一个一个地排队走,老师在下面给我们拍照,我们很开心。

教师进行游戏评价:对照指标体系,我们可以看出,周雨涵介绍的内容也是模特游戏,但表达方式及侧重点却截然不同。在分享中,她强调了一个一个地走模特以及教师拍照,那是因为教师来拍照与走模特都是她提议的。这有力地说明了幼儿呈现的游戏故事是他们印象最为深刻的部分,从侧面也显示出幼儿的绘画作品是其内心世界生动的表达,其表达与交流 表征与表现 合作 都处于较高的三级水平目标。

在游戏故事生成的整个过程中,教师始终满足幼儿学习与发展的需要,支持其自主想象与思维,尊重其前语言表述;让游戏生成教学内容,让教学指导游戏学习。教师和幼儿以游戏故事为媒介,聚焦共同话题与目标,分享共性问题,游戏故事成了教师与幼儿之间互动的自然纽带。

## 用好游戏故事评价结果

在 七彩大舞台 建构游戏

中,教师利用游戏故事作为游戏评价的证据链,对照 大班建构游戏故事评价指标体系,发现该组幼儿在 领域经验 游戏品质 两大维度上处在较高水平,但在 建构技能 上却尚处于一级水平,技能水平较低。下一步需要引导幼儿拓展空间,熟练使用平铺、垒高、围合等技巧,增强作品的稳定性和平衡性,能恰当使用辅助材料深入主题,帮助幼儿由二维结构向三维立体结构发展,呈现三维空心立体造型,为其之后的学习提供更多的可能性。

运用游戏故事评价对建构游戏作品进行解析,我们发现,游戏故事能为我们提供真实、可靠、充分的研究幼儿游戏活动相关问题的证据。作为一种基于证据链的游戏评价,游戏故事的过程即是发现问题、解决问题的过程,因而游戏故事作为评价工具的价值远不止于此。作为教师,要细致地观察幼儿在园的方方面面,反思园本课程与幼儿发展之间的关系,例如,课程发展定位是否适宜,课程资源是否科学有效,活动目标是否能促进幼儿发展,活动内容是否源于幼儿兴趣,活动过程是否满足幼儿需要。

评价所带来的课程影响力,将持续引领我们站在理解幼儿的视角设计满足幼儿需要的课程。我们将继续秉承尊重差异、支持发展的评价理念,用专业的教育行为,支持每一个幼儿个性化成长。

(作者单位:浙江省宁波市奉化区尚田街道实验幼儿园)



扫码阅读更多精彩内容



## 防疫童话剧《病毒来了》上演

为了让更多的小朋友了解如何防疫,日前,南开大学幼儿园大班的老师和孩子们自编自导自演了一场童话剧《病毒来了》。小演员们自己设计海报、布置道具,认真排练,倾情演出,在剧中展现了孩子们日常养成的各种卫生小习惯。

本报记者 陈欣然 摄

# 正确穿衣很神气

胡元华

教师:从领子上也能找到小开衫的前面和后面,聪聪的眼睛真亮!还有不一样的发现吗?

明明:我的衣服前面有小熊,后面没有。

萌萌:我的米老鼠是在后面的。

教师:小开衫上面的扣子、口袋、领子、花纹都能让我们把它的前面、后面分得很清楚。你们的眼晴好厉害哦!

生活即课程。对小班幼儿来说,这一理念尤其重要。不懂得正确穿衣,会让幼儿产生退缩感和自卑感。在有趣的 找前后 生活游戏中,调动幼儿对衣服的经验,不仅巩固了幼儿对衣服的扣子、口袋、领子等主要部位名称的理解,同时也拓展了幼儿依据这些部位分清衣服前后的新经验,有助于幼儿穿衣生活能力的提升。

### 穿衣儿歌来帮忙

幼儿能够分清衣服的前后,接下来就是如何正确穿衣服了。怎样激发他们穿衣的兴趣呢?穿衣趣

味小儿歌,生动形象,幼儿很喜欢。手拿小开衫,边说儿歌边穿衣服,我们的穿衣游戏活动开始了。

教师:宝贝们,都来说一说,你是怎样把衣服穿到身上的呢?

天天:抓住衣服领子,让开口朝前。

依依:把衣服披到后背上,一只先先钻袖子,另一只手也钻进袖子里。

小雨:还要系好扣子,要对齐。

教师:说得真好!把你们说的这些好办法合在一起,就是一首好听的 穿小开衫 儿歌啦,一起听听是怎么说的吧:抓领子,开前门,小开衫披到后背上。伸手臂,钻袖子,扣子扣眼对整齐。整袖子,整领子,小开衫穿好很神气!下面,我们就一起来说说儿歌,穿穿小开衫,不会的地方老师会帮忙的。这样做,我们很快就能学会穿小开衫的本领了。

生活课程游戏化。老师自创穿衣小儿歌,将穿小开衫的方法和步骤简明扼要地加以梳理,并辅

以比喻、拟人等修辞手法,在朗朗上口、简单明了的说唱游戏中,平凡的穿衣活动变得生动有趣起来,让幼儿乐此不疲。

### 更衣室里来换衣

幼儿学会穿衣服后,一个新的话题又来到眼前:在哪里换衣服好?根据他们的生活经验,我们继续展开了讨论。

教师:我们要在哪里换衣服好呢?

泽泽:去更衣室换衣服吧。

教师:为什么要去更衣室里换衣服呢?

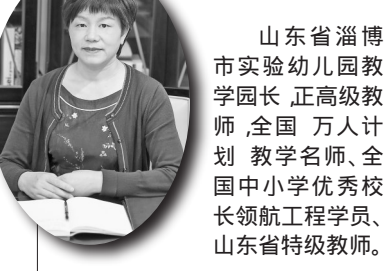
泽泽:妈妈说过,身体有秘密,换衣服时不要让别人看到。

朵朵:我妈妈也说过,看到了会很害羞的。

教师:妈妈说得对,每个人都有自己的身体秘密,不能让别人看到。在更衣室里换衣服,别人就看不到自己身体的秘密了。还有一件事情要记清楚,换下来的衣服该怎么放呢?

小荷:换下来的衣服要送回

栏目主持 王翠霞



山东省淄博博市实验幼儿园园长,正高级教师,全国万人计划 教学名师、全国中小学优秀校长、航海工程学员、山东省特级教师。

家,不要乱扔。多多:我家就有小衣橱,专门放我的衣服呢。

教师:说得好,换下来的衣服不乱扔,叠整齐,整整齐齐放到衣橱里,这可是好孩子的好习惯哦!

更衣室里来换衣,让孩子们懂得换下来的衣服要叠放整齐,懂得维护生活环境的整洁和有序。在常态教育的同时,及时融入保护自己身体隐私的安全教育,对年幼的孩子来说不失为又一种良好的教育契机。

正确穿衣的活动过程,不仅让幼儿习得了穿衣的技能,更让幼儿习得了良好的生活行为习惯,更是增强幼儿独立生活的自信心、快乐融入集体生活的有益途径。

(作者单位:海南省直机关第二幼儿园)

## 课程建设

# 学科知识与儿童认知两个逻辑怎样融合

陶金玲

幼儿园课程是从幼儿身心发展的特点和特定的社会文化背景出发,有目的地选择、组织和提供的综合性的、有益的经验。这些经验的初始形式可以是主题、单元、学科、领域等,但它们最终都将转化为经验的形式,即以感性的、具体的、活动的形式对幼儿的身心产生作用。

以学科知识逻辑编制而成的学科课程或领域课程,关注纵向联系,强调知识的体系化,但容易忽视儿童的认知逻辑;以儿童认知逻辑编制而成的经验课程,未能将学科逻辑与儿童的认知逻辑有机融合。笔者认为,高屋建瓴地在生成中预设、在预设中生成,是实现两者有机融合的有效策略。

以主题活动方式编制而成的幼儿园课程,相对简便、易于操作,已为广大幼儿教师所熟知。然而,部分教师在主题活动的组织和实施中,存在拼凑现象,未能将学科逻辑与儿童的认知逻辑有机融合。笔者认为,高屋建瓴地在生成中预设、在预设中生成,是实现两者有机融合的有效策略。

首先,以 幼儿为本 生成主题,预设、制定主题活动目标。幼儿园课程内容必须源于幼儿的生活,是幼儿熟悉的和能够与之对话的。教师应打破依据现有教材预设主题的惯性思维,细心观察研究幼儿,随时捕捉教育契机,基于发生在幼儿生活中的事件或儿童感兴趣的问题,分析本班幼儿的已有经验、现有水平、兴趣爱好和发展需要,进行课程审议,生成主题,体现 幼儿为本 的生成课程理念。

在此基础上,依据《幼儿园教育指导纲要(试行)》《3-6岁儿童学习与发展指南》和本班幼儿的身心发展水平,基于最近发展区理论预设、制定主题活动目标体系。主题活动目标可以从健康、语言、社会、科学、艺术五个领域描述幼儿的学习与发展,可依课程专家布鲁姆的课程目标分类有针对性地阐述主题活动中各领域的认知类、动作技能类、情感态度类目标,要关注领域间、目标之间的相互渗透与有机融合,注重主题活动目标的针对性、均衡性和多元性,体现幼儿发展的全面性、整体性。

其次,以主题相关知识逻辑预设集体教学活动,架构主题活动框架。分析相关资源准备,基于课程审议,梳理主题相关知识逻辑,初步预设集体教学活动,架构主题活动框架。主题活动脉络主要阐明学科知识逻辑,按照学科知识逻辑,依据核心经验预设五大领域相关集体教学活动,但需注意预设中留白,遵循三分之一的预设、三分之二的生成原则,并关注五大领域活动的有机融合与相互渗透,体现由易到难、由浅入深、由低到高的知识逻辑体系。

第二,预设中生成,依据儿童的认知逻辑生成系列主题活动,将体系化的知识转化为系列经验。

首先,以幼儿认知逻辑生成系列主题活动,调整、完善活动目标体系。规划来自于行动,并在行动中得以调整。预设的主题活动目标体系和主题活动脉络提供的是 一种导向,而实际的主题活动实施则是动态的、变化的,是在教师和幼儿的相互作用、经验交流、内容传达中随时生成、调整、修正的。主题活动实施过程应是一个基于问题的持续性生成、探究过程,教师需要全面把握主题相关内容,高屋建瓴,在把握知识逻辑的基础上,研究幼儿的活动表现,分析幼儿的活动需要,以儿童的问题、意见和兴趣为归依,按照幼儿的认知逻辑生成系列主题活动,并根据幼儿的活动表现,选择适宜的活动方式,如集体教学活动、区域(游戏)活动、生活活动或家园共育活动,在具体活动中调整、完善、细化活动目标。在整个主题活动实施过程中,预设中生成,生成中预设,前一个活动为后一个活动作准备并发起下一个活动,不断生成连续性活动,在活动的相互引发中实现幼儿经验的连续性和体系化。

其次,以多通道感知方式,将体系化的知识转化为儿童的系列经验。幼儿的身心发展特点决定了幼儿教育必须寓教育于一日生活之中,幼儿的一日生活包括生活活动、区域(游戏)活动、集体教学活动,是幼儿经验的多通道感知方式。因此,幼儿园课程实施途径包括正式的集体教学活动、非正式的区域(游戏)活动和渗透性的生活活动。集体教学活动具有具体的、详细的教学设计,利于幼儿经验的体系化,可以实现个体经验与群体经验的相互转化和融合。区域(游戏)活动以教师间接指导为主,没有详细的教学计划,是幼儿的自主性活动。生活活动是一种较为随意、自由的随机教育活动。幼儿通过区域(游戏)活动与生活活动获得的经验具有个体性、碎片化特点,需要通过集体活动的提升与梳理实现幼儿经验的体系化和群体化。

此外,还应该将主题活动延伸至家庭,通过亲子调查、收集资料、参观游览等亲子活动,实现家园教育一体化。教师应依据幼儿的活动表现和经验获得情况,综合运用多通道感知方式,综合运用幼儿一日生活的各项活动方式,充分发挥各种教育手段的交互作用,让幼儿在多通道感知中实现经验的体系化。

无论是一日活动,还是整个主题活动,都需要将学科知识逻辑和儿童认知逻辑有机融合,循序渐进,承接传承,环环相扣,体现主题活动的自然生成性与儿童经验的连续性。

(作者单位:南通大学教育科学学院)