

打破界限，构建游戏空间联动的新样态

张艳

吴江区盛泽实验幼儿园 江苏 苏州 215228

[摘要]众所周知，游戏是幼儿的基本活动，它不仅是其生命意义的展现；也是其机体和心灵发展的需要。自主选择、主动探索、互动创新是幼儿游戏的特征，教师需要做好科学预设，在环境创设、主题关联、材料拓展等方面下功夫，支持幼儿在有限的游戏空间实现理想的自主状态的联动游戏，引导幼儿围绕一定的主题，自主地与环境、材料、同伴互动和对话，发现问题、解决问题、自主创作，促进多方面能力的提升。

[关键词]打破界限；构建游戏空间；联动；新样态

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.11.1464

我国著名的教育家陈鹤琴先生曾说过：“小孩生来就是活泼好动的，是以游戏为生命的，游戏是幼儿的基本活动。”诚然，游戏是幼儿自发、自主、自由的活动，它不仅是幼儿积极主动探索、认识周围世界的基本活动形式，也是幼儿与周围的成人和伙伴交往的基本途径。因此，为幼儿创设良好的、利于积极互动的、能支持他们主动学习的游戏环境尤为重要。

随着课程游戏化改革的深入，幼儿园原有的区域环境已经无法为幼儿游戏的深入开展进行赋能，比如：一些区域环境追求配置标准化而呈现趋同化；室内专用活动室的游戏内容长期保持任务聚焦显得固化；班级里的区域游戏高度预设而有些封闭化……这些问题长期不引起关注、思考和调整，就会严重影响到幼儿游戏的质量。带着这样的思考，笔者基于“联动”这一原理，开启了园内游戏空间联动的尝试，尝试依托幼儿游戏，打破活动空间的界限，构建“游戏联动”的创新模式。

一、游戏空间联动的释义

什么是“联动”？“联动”是指若干个相关联的游戏区域，一个区域的游戏目标、游戏内容发生变化时，与之相关联的区域也跟着一起互动、变化。即联合行动。而游戏空间的联动是一种创新的游戏样态。它不是简单地把园内的一些专用教室、体验场、班级游戏区进行叠加，而是基于幼儿的兴趣和需要，创设主动的学习和问题情境，聚焦幼儿问题、经验的内在关联性，使多个区域在游戏目标、游戏内容上实现互动、互通和融合，帮助幼儿主动生成多样化的活动，积累更多相关联的经验，主动形成多元的思维方式。

二、游戏空间联动的探索

游戏中的联动，是促进幼儿社会性发展的重要因素。依托游戏，我们尝试建构游戏空间联动的新型样态。基于对游戏中幼儿关联、互动游戏行为的观察，我们分析幼儿在游戏过程中的实际需求，同时给予灵活的支持、引导与助推，让区域联动帮助幼儿实现联结与交互，共建和共享、自主与自由。

下面我以园内师幼共同创设的专用教室——小蚕娃布超市（是一个由布资源开发所衍生、创设的游戏专室）为例。

联动的样态初露端倪——幼儿园的布超市开业啦

1. 不期而遇“紫晶花”

随着课程游戏化项目的不断深入，我园教师和幼儿在实践中逐步认识到资源的重要性，逐渐有了一双发现资源的眼

睛。在资源排查中，我们发现距离幼儿园一公里有一个丰富的社会性资源——紫晶花面料超市。历经了多次不同形式的参观和体验活动后，他们看见了不一样的课程价值：如发现了不同的布料色阶分类；调查到许多的布料整理方式；观察到布料都有自己的标签信息……基于园外资源的“距离”有点远，孩子们便萌发了“在幼儿园开一家超市”的想法。

2. 不遗余力“建超市”

幼儿获得了在园内建构一个“超市”的机会，这样的“任务”充分调动了幼儿的能动性，于是孩子们围绕“超市开在哪里？”“开超市要做什么准备？”“哪来那么多的布？”“超市里的布卖给谁？”等一系列问题，通过他们喜欢的方式与周围环境互动，逐步展开建构“小蚕娃”布超市的实践活动。他们在老师的支持下，自己完成了寻址、设计、规划等，充分调动了日常积累的有益经验，与布超市的建构实现了有机的联结。

3. 区域“联动”初露端倪

紫晶花面料超市是园外的一个社会性资源，不仅因为丰富的布资源，而且在那里孩子们发现了很多学习与发展的可能性。于是园外资源与园内专室形成了一定的联动。幼儿在建构超市时会主动唤醒之前参观园外社会性资源时获得经验，参照园外“紫晶花面料超市”和生活中普通超市的一些特征，设置了收银台、样布展示区、布料存储区、服装设计区、业务洽谈区、产品包装区等，她们通过游戏情节把这些区域串联了起来，在这样开放式的空间里，幼儿模拟生活中的场景，运用积累的交往和生活经验，展开了有价值的互动。

（二）联动的策划正在酝酿——孩子们的游戏遇到了瓶颈

在区域游戏观察中，我发现：幼儿对于游戏的掌握往往是在不断重复中习得的，但是循环往复一段时间后，角色固定，游戏情节高度预设，使得区域间的互动也为之减少，使得游戏过程呆板、沉闷。

虞教授曾经指出：在课程游戏化项目的实施过程中，不论是材料的提供还是环境空间的创设，均应体现游戏的开放性。怎样让布超市的游戏再度“活”起来呢？除了考虑区域材料的增减，区域内容的更新设计，那么打破现有的区域界限，把游戏空间变的更加开放和自主是否可行？于是，我们把开放的落脚点放在了区域之间的“联动”上。如果让区域空间联动起来，即户外体验场和专用教室之间，专用教室与

班级区域之间，班级与班级之间尝试打开联动的模式，让幼儿走出自己的区域或者让其他区域的幼儿走进自己的区域，会不会有意想不到的收获呢？

（三）联动的实践开始赋能——游戏空间的联动促进了游戏往纵深发展

经过多次教研活动，我们提炼出订单式联动、任务式驱动二项有效策略，让幼儿园的室内和户外的游戏区域，让专用教室和班级区域有机联动起来，真正提升幼儿在游戏中的互动能力和游戏水平。

1. “订单式”联动

通过“订单式”联动就是通过一个游戏区域为另一个游戏区域长期提供某项服务的方式，使不同游戏区域间建立一种游戏互动关系，实现区区联动。

案例1：超市里的“心愿单”

伴随着“小蚕娃”布超市的游戏情节阻碍了幼儿游戏的深入，孩子们开始犯难。于是老师提议：去其他大班进行调查，他们用布资源生发了什么有趣的游戏？调查后发现：有的在自制小布书，有的在制作中草药香囊，还有的在制作花式口罩……如何更好地让班级与布超市之间进行联动？于是由“心愿单”“订单”引发的区域联动就开始了。听说大1班正在开发布香囊，于是超市的小员工们就主动走出了专室，他们跟大1班进行商量，如果有客人下心愿单需要香囊的，就到这里来请他们代加工。如果大1班的香囊需要新的花式布，也可以来布超市采购。

上述案例中可以发现：原本没有游戏关联的孩子们打破了专室和班级区域之间的界限，他们的联动引发了更多新的游戏情节和游戏经验。除了大1班，还有更多的布资源引发的活动在各班区域里生发。慢慢的超市的订单越来越多，心愿单上可供选择的品种也更加丰富。通过一张张小小的订单，就能有效地联通各个区域的资源，在“有事可做、各司其职”的游戏状态下，使区域间形成流动的、鲜活的、不可分割的有机体。

2. “任务式”驱动

“任务式”引发的联动是指区域内的角色去完成一项既定的共同任务，在完成的过程中，使不同区域的资源、角色和空间产生互动。

案例2：中班要办年货节啦！

小蚕娃布超市开业一段时间后，“顾客”量连续下降。总经理（教师）和员工（幼儿）都很着急，于是总经理组织大家讨论：“怎样吸引更多的顾客呢？”正好这时听闻中班要开年货节的消息，孩子们一下提出了很多策略。

幼儿1：办年货节肯定需要大量的布来布置环境的？

幼儿2：说不定还可以吧我们的布制品在年货节上售卖？

幼儿3：我们有广告部，可以帮他们设计宣传海报？

幼儿4：我们有商品包装区，说不定他们也需要呢？

孩子们越说越幸福，一种任务驱动，给他们游戏情节的生发提供了新的契机，于是他们主动问询了中班的老师和小朋友们，积极的推荐他们能提供的游戏资源。中班的弟弟妹妹本来动手能力就相对弱一些，一看大班布超市的哥哥姐姐来毛遂自荐，马上一拍即合。他们协助老师一起布置年货节

的展台，和中班弟弟妹妹一起绘制宣传海报，把布超市的布艺制品拿出来售卖。

在这个案例中，布超市的小朋友一改以往只在超市内部工作的游戏规则，主动走向其他区域，参与户外区域的环境布置、利用资源、材料与其他区域进行互动，还与中班的小朋友有了不同游戏角色的互动。一个“年货节”的任务既贯穿了整个游戏的内容，又能够及时对区域间游戏进行整合和联动，促进区域与区域之间、角色与角色之间的相互联动，激发幼儿游戏走向多样化。

三、游戏空间联动的后续思考

《幼儿园教育指导纲要（试行）》指出“教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者和引导者”。幼儿的游戏总是在教师的支持、介入和引导下，把握幼儿游戏的脉搏和方向，使游戏得以延续。

1. 尊重幼儿的选择，实现无封闭的空间联通

游戏体验馆的空间是联通的，这些真实情境下的游戏内容是丰富而又复杂的，我们把游戏空间打开，给予孩子更为开放的游戏环境，从而形成多种变化和状态的游戏进程。区域游戏间的相互牵引、配合，使得不同的游戏区域之间产生关联和互动，更好地促进幼儿游戏时的交往、交流和社会性发展。

2. 激活幼儿的兴趣，保持游戏的渐进发展

游戏区域空间实现联动后，每次游戏都是幼儿在前期经验基础上的再次尝试和探究，所以我们需要不断地激活幼儿的游戏愿望，通过资源、空间、环境、幼幼互动等的支持，促使游戏得以延续和发展。当不同班级但参与同类游戏的幼儿汇聚一起，能更好地帮助幼儿保持游戏中良好的游戏方式和学习品质，激发幼儿运用已有经验以及本次游戏中积累的新经验，引领游戏走向多元化、多样化。

3. 释放幼儿的天性，实现非静态的游戏探索

游戏空间的联动是一种新的游戏样态，户外的实习场，室内的专室，班级的区域通过群体互动的方式一起来玩游戏，是全面性的互动活动，既是幼儿与所有游戏区域、环境和材料的互动，也是幼儿与幼儿之间的互动。幼儿既是独立的个体，需要自主地选择游戏，又是互动的群体，需要自选伙伴，同龄结伴、协同游戏等不同的伙伴关系，让他们自主穿梭在联动的空间中，主动成为游戏的工作者、参与者。这样联动性、复杂性的游戏过程是无需外加动机的主动学习，可以吸引幼儿比较长久的注意并维持其兴趣。

基于“联动”这一原理，我和孩子们开启了游戏空间联动的尝试。区域的联动充分给予了幼儿自主选择的权力，在订单式链接和任务式驱动等多种形式的支持下，实现了开放式、共享式、互动式的游戏样态，从而唤醒和拓展幼儿的游戏经验，让丰富的经验去推动幼儿游戏走向深入，让幼儿园的每一寸空间都能发挥其教育价值。

参考文献

[1]王超逸.巧推妙引 推动游戏的区区联动 [J].早期教育(教师版), 2015(1): 32-33.

[2]蔡菊芳.浅谈区域游戏联动促进幼儿的多样化发展 [J].好家长, 2021(11): 28-29.