

观察推动户外游戏区创设与调整的思路探析

常州市新北区银河幼儿园 汪田田（5110586）

[摘要] 户外混龄是以区域为单位进行游戏的一种组织形式。对幼儿在户外游戏区内游戏情况的观察是户外游戏区创设与调整的重要依据。本文尝试对幼儿在户外活动区的游戏情况分阶段，从不同角度进行观察、记录与分析，从而对户外游戏区进行及时的跟进，并依托观察来检验活动区创设与调整的合理性。梳理观察促进户外游戏区创设与调整的思路与经验，促进幼儿在户外游戏区游戏的过程中向更高水平发展。

[关键词] 观察 户外游戏区 创设与优化 思路

游戏是幼儿的基本活动，“其对幼儿的发展的价值已经被古今中外诸多的幼儿教育家所论证。但并非是所有游戏都对幼儿有益，只有那些高水平的、复杂的游戏才是对幼儿有益的¹。户外混龄活动是以游戏区为单位开展的户外游戏活动。它让幼儿根据自己的需求、能力等选择自己喜欢的游戏区。因此对户外混龄活动中游戏区进行创设与调整以让其更能满足幼儿的兴趣、需要以及发展需求就成为当下游戏研究的一个重要命题。

观察能力是教师的专业能力之一，是教师为幼儿提供适宜而有效的教育的前提之一。只有对幼儿进行充分的观察并了解幼儿的发展水平、行为特点、兴趣倾向和学习风格，才能设计出符合幼儿发展特点与学习需要的游戏活动，同时根据幼儿的表现及时调整，从而保证游戏的适宜性和有效性²。因此通过观察来进行游戏区的创设与调整正是基于对幼儿的观察与了解来开展适宜有效的游戏活动，促进幼儿向更高水平发展的重要途径与保障。

一、观察统计“幼儿去哪了”，合理设置游戏区。

我园实施户外混龄活动。初期以《幼儿园教育指导纲要》和《3-6岁儿童学习与发展指南》等文件为参考依据，根据我园空间地形等特点将户外相对划分为若干个区域，并在区域中相对集中地投放了一些材料。之后即开始观察推进游戏区创设与调整的跟进工作。

1. 问题呈现：幼儿去哪了？

起初的观察记录是教师在各自区域内对幼儿游戏情况的记录。但在记录的过程中发现每天幼儿是有流动的，所以无法对一个区域内幼儿的发展做一个持续的记录与了解。即使记录到一些相对固定的幼儿，因幼儿来自其他班级，也很难进行及时的跟进。加之在各自区域记录，对幼儿园整个户外游戏区幼儿游戏情况就缺乏一个整体的评估。教师被分派到各个区域的现状又导致教师对不在本区域的班级幼儿的动向无从知晓。放眼看去，室外的角角落落都是幼儿都在活动，幼儿的流向、对游戏区的兴趣度、分布多少人等信息都只能大概来评估，难以有精确的数据描述。这样就难以对全园已经开设的游戏区的适宜度进行整体的、精准的了解。因此“每一个，每一天”的观察记录就应运而生了。

2. 观察统计：了解幼儿动向。

“每一个，每一天”的记录即请每个区域内的一位老师观察记录时，记录所有进区

¹ 盖伊·格朗兰德 《发展适宜性游戏：引导幼儿向更高水平发展》 北京师范大学出版社 第9页

² Sheila Riddall--Leech 《观察：走近儿童的世界》 北京师范大学出版社 第1页。

幼儿的姓名、班级以及进区和离区的时间（如下：棒球区）。

班级	班级分布（具体到幼儿姓名、班级）				
	大三	中三班	大四	小五	大一
具体描述	刘一诺 8:10-8:40	丁以涵 8:08-8:40	陈雨桐 8:08-8:50	王一皓 8:12-8:24	刘吉韬 19-8:50
	卢心仪 8:16-8:52	尹云毅 8:08-8:35	马荣 8:10-8:50	邱赞俊 8:12-8:20	陈以之 8:22-8:24
	徐千千 8:14-8:40	王小楠 8:30-8:35	李宇轩 8:10-8:50		仇赞钧 8:32-8:50
	吕小伟 8:46-8:50	陈雨文 8:46-8:50	钱瑾瑜 8:10-8:20		王若宇 8:32-8:47
	吕弘毅 8:46-8:50	吴希泽 8:46-8:50	陈欣然 8:16-8:24		赵泽涵 8:37-8:50
			陈浩 8:16-8:24		
			李语佳 8:10-8:33		
			王科毅 8:22-8:50		
			何铭轩 8:18-8:30		

3. 分析明确：幼儿在哪里

每天这样的观察记录都会上传至园所公共群中。班级教师下载后汇总统计班级内幼儿的去向和时长。作为全园户外活动的负责人则对全园幼儿的流向如哪些区域去了多少人，玩了多长时间，分别是哪个班的哪名幼儿都有了一个非常清晰的数据。

经过近三个月的对幼儿流向以及游戏时长的汇总数据显示幼儿流向的游戏区分为这样几类：

方面	具体描述	代表区域
类别一	人流量高居不下，而且比较稳定	棒球区、足球区、滑滑梯区……
类别二	有人来，但人数少，时间短。	投球区、钻爬区
类别三 ³	非创设区域，但人流量很大	草地，小树林，小山坡，音响、板凳等一些“可利用”的设备旁

一些区域区域从头至尾都是零星的几各人，而一些区域则表现出“人满为患”的势态。而对于每天统计下来总是统计不到的幼儿进行追踪，也精确地发现了多少数量的幼儿集中在何区域。

基于以上初步观察统计，预设的方案是对游戏区的范畴进行拓宽：可以被幼儿加以利用进行游戏的都可以成为幼儿的活动区。于是草地、小树林等都进入教师区域创设的视野。此外，教师对于哪一个年龄段的幼儿数量在哪些活动区较为集中也做了一个统计，这样对于大中小年龄段幼儿感兴趣的区域也有了一个数据说明。这样根据每个年级幼儿总人数，就对目前全园开设的区域是否能够满足各个年龄段幼儿的需要也有了一个参评依据。

同时这些统计还带来了一些现象的追踪：每天那些从未出现在观察统计中的幼儿去哪了？每天一些幼儿游戏时间特别短是什么原因？循着这些信息，教师又发现幼儿来园晚（夏令作息入园后即开始户外运动）、不知道玩什么等情况，并进行及时跟进。

二、观察分析“幼儿怎么玩？”有效调整游戏区。

对游戏区中幼儿的持续观察，并辅以对话、常模的对比能够让教师精准地分析到幼

³ 每天进行汇总后发现总有一定数量的孩子是不在游戏区统计范畴内的，于是各班采取定人跟踪的方式，发现不在区域的幼儿高频率地出现在草地边上、小树林，小山坡等未划定游戏区的场地内。

儿的兴趣、需要、能力水平以及适宜的挑战点，并作出是否进行课程跟进的判断。前期对幼儿区域人数的流动做出数据采集仅仅能够表明全园区域设置上出现了一些问题，但并不是以成为区域具体调整的依据。若要判断是否进行活动区创设的增加、删减或调整，还需要进一步观察才能确定。

1. 问题呈现：幼儿怎么玩的？

前期观察统计的数据随之也带来了一系列的追因：呈现出来这些数据背后的原因是什么？一些区域“人满为患”或“无人问津”的原因是什么？幼儿流向无任何老师在场的草丛边、墙角、小山坡、音响边的原因又是什么？……这些问题成为即使教师了解到幼儿的兴趣后仍难以进行区域改造的障碍，因此对这些问题的解决成为当务之急。而解决的办法就是继续观察，观察幼儿在游戏区内到底玩了什么，怎么玩的？从而提供游戏区有效调整的依据。

2. 观察与记录：幼儿怎么玩的？

在观察了解了幼儿的动向后，教师可以将观察视角放在对幼儿游戏情况的全面关注中。此时教师从幼儿与材料、幼儿与同伴、幼儿与规则等角度对幼儿游戏情况进行全面捕捉。以下列举的是某一天的观察记录，每个区域都有长期的连续的跟进，以确保跟进信息的精准性。

案例 1：关注幼儿密集区域内幼儿游戏行为。

观察视角：孩子是怎么玩沙的（孩子为什么喜欢玩沙）？	
观察信息：（材料有沙池，一些铲子等工具，前期幼儿已经在沙池区进行烧制食物的活动）今天玩沙区域共有 13 个孩子。	
	
图一延续前一段时间的兴趣在做饭。今天一个女孩找了几个人：马上去新区公园了，我们做点好吃的吧。然后是 5 个人一起做。女孩指挥着：你去买点菜，多买点肉啊。我们还要做烧烤的。今天的食物以烧烤为主。	
图二女孩喊男孩：我们一起去挖沙子吧，看看能不能挖出谁来。男孩答应：好。然后两个人在一起对着同一片地方开始把沙子挖出去，挖了一段时间后，女孩：怎么没有水，快动脑筋想想办法，怎么挖出水来呢。持续到游戏结束。	
备注：除有一些幼儿可自主进行的情境外，还有一些富有挑战性的区域和玩法多样的区域也吸引着幼儿，如溜索区，跳跃区、棒球区等，只不过不同区域吸引的幼儿群体年龄段不同。	

案例 2：关注幼儿稀少区域内幼儿游戏行为

观察视角：幼儿与材料的互动（滑板）。	
观察信息：（一片空地--滑板区，预估可容纳 15 名幼儿。若干滑板）	
	
类别	表现

幼儿数量	5 人
滑板方式	坐着滑、趴在上面滑（老师提醒：还可以怎么玩？）
路线	坐着或趴着从一边滑到了另一边，之后 2 名幼儿坐在“终点不动”，另外三名幼儿往回滑。之后一名幼儿滑向其他区域，一名幼儿跟着来这个区域的幼儿离开。
持续时长	8 分钟（游戏总时长 1 小时）

案例 3：非预设区域内幼儿行为

观察视角：孩子在干什么？
观察信息： 草地（靠近围墙边角）：中四班的 1 个女孩子在拔地上的草，拿着跑到了一个 大石头上（已经有了 2 个女孩子拿着草在石头上）。其中一个女孩：快点，快点，宝宝饿了。女孩动作迅速地把拔来的草交给石头边的一个女孩子，说不要着急，菜场太远了，我好不容易跑来的。 树丛中：大班孩子 9 名在树丛中穿梭追逐，一问，在撕名牌。 音响边：正在播放户外运动的音乐，两个女孩子在旁边有肢体动作的跟进，与音乐节奏有合拍…… ……

3. 对话与分析：读懂幼儿的心理和需求

- (1) 幼儿问询：读懂幼儿行为背后的想法和需求

观察可以获取幼儿的信息，但信息精准与否还要通过一些方式来检验，如与幼儿对话。

观察跟进攀爬区一段时间后，发现幼儿都是爬过一圈就走，接下来的时间内不再出现。于是在中场休息时间拉过孩子来问：怎么不来玩呀。幼儿呈现出来的信息有不好玩、不知道怎么玩和玩不好等信息。从而读懂幼儿行为背后的真正原因。

因为教师每天的观察记录都是要上传的。所以教师一方面通过上传的观察记录了解幼儿户外游戏的状态，同时借助于户外游戏结束 的分享交流时间，结合观察记录，请幼儿来说说哪些区域怎么玩的？进而在群体中形成资源互动的现象，同时教师对幼儿游戏情况进行了解。
- (2) 参照常模：寻找幼儿发展的适宜点

课程的跟进是基于观察，但并不代表观察并了解到幼儿的兴趣、需要和能力就要进行及时的跟进。也就是说观察到的信息能不能成为课程跟进的依据，还是要进行判断的。如与《纲要》、《指南》中描述的幼儿发展常模进行对照。若观察到的幼儿的能力差异是低于常模要求的，则要进行相关的教育行为跟进。

如《指南》中“让幼儿倾听和辨别各种声响，引导幼儿用自己的方式来表达他对音色、强弱、快慢的感受”等发展要求再结合幼儿对户外音响的兴趣观察，因此户外音乐区的创设则显得理所应当。

此外，还需要进行持续观察和记录，以判断解读到的幼儿的需求、兴趣是长期和、持续的表现，这也是判断是否进行后期持续跟进的依据之一。若幼儿仅仅是偶然为之或是个体幼儿的现象则不足以成为游戏区创设或调整的有力依据。

4. 持续跟进：满足幼儿的发展需求

材料、环境和教师行为的跟进是课程的三大核心要素。因此在观察后的跟进上一般从这三方面要素入手：

在环境的创设方面。如在前期观察并与常模对照分析后，创设音乐区、泥巴区、小山坡区、积木区等。从大的范畴上来说，材料是环境不可或缺的因素之一。定期地更换

游戏材料以及增加额外的材料，能激发儿童对某个区域产生更多的兴趣，有助于儿童进行多种多样的组合型游戏⁴。因此在各个区域对一些材料进行增加、删减或者六百。如音乐区，投放了一些框、桶、锅等原生态材料；在玩沙区引入了水源，增加幼儿游戏兴趣；根据分析获知材料单一、难度不适宜的区域，则更多地与幼儿对话，询问幼儿可以怎样玩，再来进行相应情境的丰富、材料的调整。

在游戏中，教师需要仔细观察，不断分析游戏情形并尝试不同的教学方法⁵。而教师对现场的分析也就决定了是在现场跟进、活动后跟进还是两者兼有。

如教师现场观察幼儿玩溜索。《纲要》中指出：大班幼儿能双手抓杠悬空吊起 20 秒左右，其中一名幼儿抓溜索 3 秒左右就掉了下来，这时教师要对此幼儿进行适宜的鼓励和引导。

教师行为包括一些语言上的互动，如鼓励性的语言，启发性的语言甚至是制止性的，如幼儿遇到危险时则立刻予以制止。

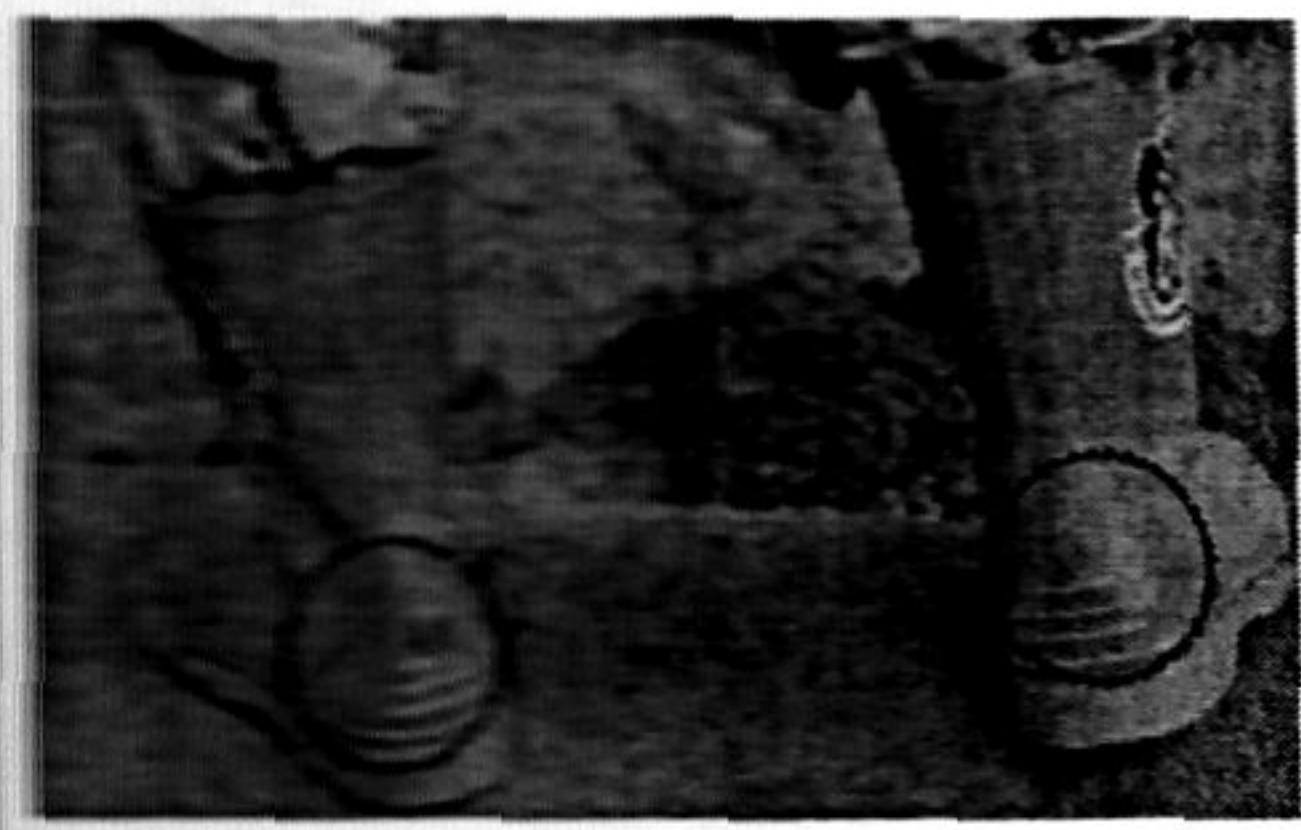
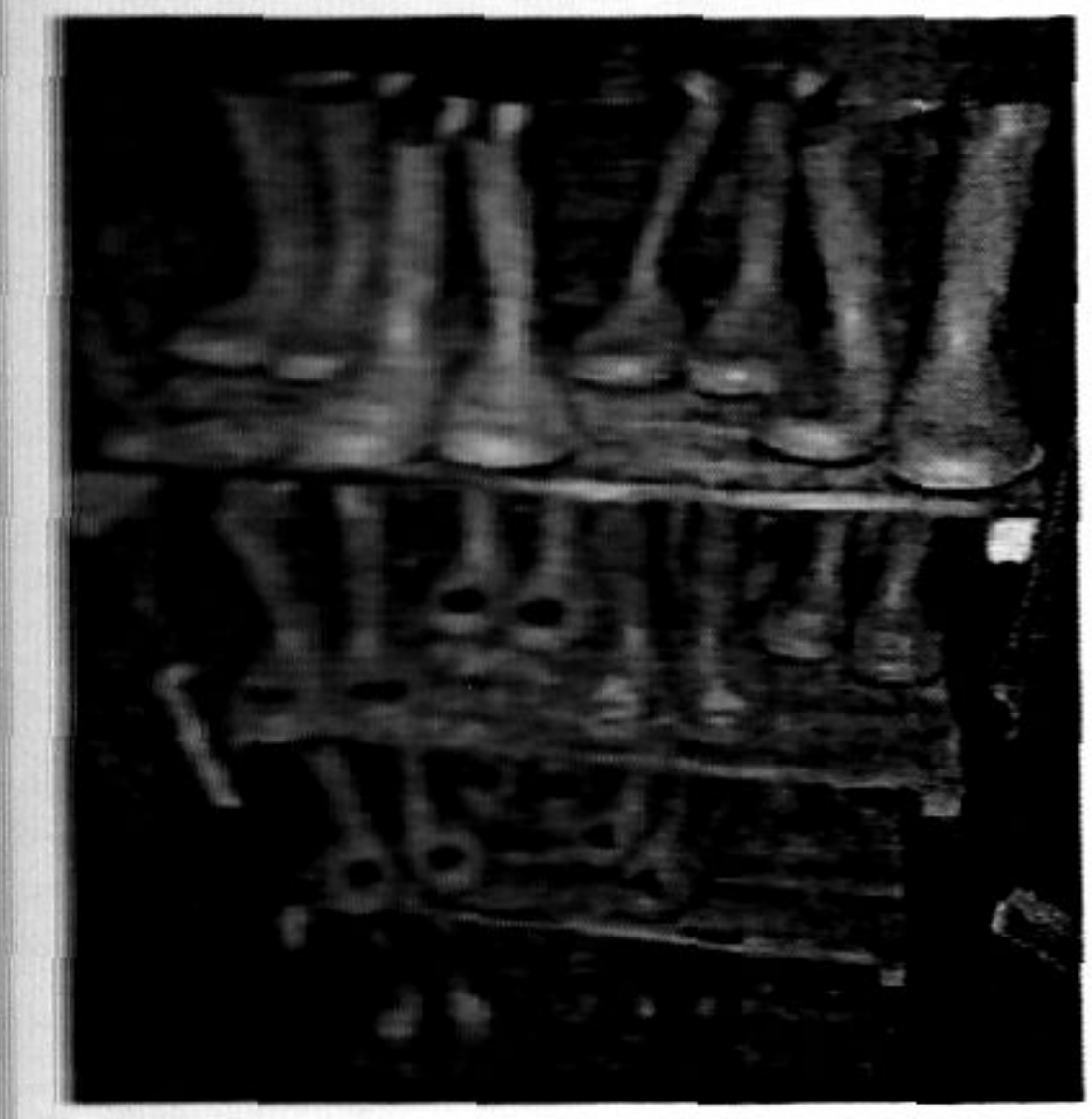
此外还可以设计一系列的活动。如幼儿喜欢玩摔跤游戏。但在观察中发现幼儿对于摔跤的认知经验较少。此时就可以设计系列活动来推进。如观看摔跤视频、分享交流、制定规则等。让幼儿在感兴趣的游戏中获取认知经验，同时发展规则、同伴协商意识和能力。

三、持续观察“幼儿玩得怎样”，及时优化游戏区

观察是一个持续的过程，只要幼儿在游戏就有观察的必要。因此在对游戏区进行调整以后，调整是否适宜有效依然要在观察的过程中进行检验。幼儿是不断发展和变化着的个体，因此游戏区进行有效调整以后也并非是一成不变的，还是要在观察幼儿的游戏情况的过程中不断优化，游戏区的优化也是需要观察的介入的。

1. 持续观察，观察检验适宜度

案例：玩沙中的新情况

观察视角：幼儿穿雨鞋情况的连续跟踪观察。	
观察信息：观察幼儿玩沙总是会弄脏弄湿鞋子后，我们投放了雨鞋。	
	孩子穿雨鞋出现了穿错码的情况。 于是在同一双雨鞋后写上了数字尺码，随着幼儿玩水、玩沙的过程中，数字很快就被消磨掉，看不清了。于是孩子穿错码的情况再次出现。
	根据：考虑到小班幼儿对数字的熟悉程度，在区域中做了如下改变： 利用不同颜色的不同形状即时贴贴在鞋子前面，做好明确标记。 游戏结束后发现有的鞋子上的即时贴已经掉落，有的即时贴散落在沙池中无人问津，有的鞋子上的即时贴已经翘边。 于是拿来了不易擦拭的丙烯颜料来图画。之后幼儿再无穿乱鞋子的情况。

针对该区域的情况，教师还涉及了系列跟进活动，如“比一比鞋子的长短”，“颜色形状找家”等活动，让幼儿借助认识雨鞋拓展了认知经验和能力。

⁴ Sheila Riddall--Leech 《观察：走近儿童的世界》 北京师范大学出版社 第 32 页。
⁵ Sheila Riddall--Leech 《观察：走近儿童的世界》 北京师范大学出版社 第 57 页。

2.问题抛球，突出幼儿主体地位

观察中发现的问题并非都是教师在思考解决。很多情况下教师借助于观察到的现象，并在分享交流环节与幼儿分享。分享的形式幼儿自主讲述、观看图片或者是教师讲故事（将观察到的现象用讲故事的形式描述给幼儿听），把问题的发现和解决的主动权交给幼儿，凸显幼儿的主体地位。

摔跤区域刚开始时，幼儿总是手脚并用，经常有人告状或者蜂拥上去玩。于是教师用相机记录了这样的情形，在班级中播放。让幼儿来发现问题，寻找解决办法。于是幼儿发现了“人员混乱”和“摔跤方式错误”等问题，并及时协商解决。由此制定了摔跤区的一些规则和要求。

值得一提的是，游戏区的创设与调整是一个持续跟进的过程。而这个过程推进是以观察作为前提的。游戏区创设基于观察，因为观察让教师看到了幼儿的兴趣、需要、能力和适宜的挑战点；游戏区的调整依赖于观察，通过观察来反观游戏区环境创设、材料调整和教师行为跟进是否有效和适宜；游戏区的优化需要观察介入，观察让教师看到了适宜性有效性的问题，并对下一步如何做有了一个明确的思考。再一次的观察不仅是现场信息的了解，更是对成效的评价依据。就是在这种周而复始的循环中，幼儿进行着适宜的、复杂的、高水平游戏，从而向着更高水平发展。

参考文献：

- [1] Sheila Riddall--Leech 《观察：走近儿童的世界》 北京师范大学出版社；
- [2] 盖伊·格朗兰德 《发展适宜性游戏：引导幼儿向更高水平发展》 北京师范大学出版社；
- [3] 王燕飞 《生态式幼儿园区域活动中教师观察和指导策略的实践探索》 《幼教园地》（2013.3）
- [4] 林正范 《试论教师观察行为》 《教育研究》（2007.9）