

优化策略 让孩子玩的更“嗨”

——主题性混龄之实践

常州市娑罗巷鸿安幼儿园 刘闵珂（5110555）

游戏是幼儿园一日活动的重要组成部分，在赋予游戏不同的主题背景后，游戏的教育价值也更为突出。混龄游戏是眼下比较时髦的一种游戏形式，旨在通过将不同年龄段的幼儿混合在一起进行教育的方式，从而促进幼儿社会性的发展。本文借鉴蒙特梭利的教育理念，通过主题性混龄游戏的实践，从教师指导、材料投放、组织策略、幼儿活动等几个方面入手，以探索优化的主题性混龄游戏结构为研究重点，从而建构更有价值的主题性混龄游戏。

一、顺童巧搭，优化活动组织

案例描述：

以探索中国茶文化为研究背景开展的“春茶”游戏我们一共开展了三次。第一次的分龄游戏中，我们组织各年龄段的幼儿分别开展了有关茶文化的主题性游戏，大班的“茶博物馆”、中班的“香飘飘茶叶店”以及小班幼儿开展的“苗苗茶馆”，对今后混龄游戏的开展积累了相关的知识经验。有了第一次分龄游戏的经验积累，我们开始了混龄游戏“春茶”的初探。我们以“茶之旅”为游戏背景，设计了“茶叶店购茶——茶馆品茶——参观茶博物馆”的旅游路线，将前面开展过的三个独立的茶游戏贯穿了起来。游戏采用“茶之旅”的方式开展，游戏中教师以导游身份先带领着由三个年龄段幼儿混合的队伍参观一下整个游戏场景，并了解游戏各个场馆的游戏方式，随后就是幼儿的自主游戏时间了。

镜头一：（第一次混龄）

随着自主游戏活动的进行，问题也出现了：孩子们自由活动时，独来独往的情形较多，即使是两三个孩子一起行动，也是相互熟识的同伴或同龄幼儿，幼儿间的互动也显得极为生疏，游戏并没有让我们看到混龄的效果。

案例分析：

这一次混龄游戏可以说并不成功，游戏后我们进行了分析和研讨，整理出两个问题：
第一：各年龄段幼儿相互不熟悉，他们更不会主动去交往，教师也没有为他们互动

优化策略 让孩子玩的更“嗨”

——主题性混龄之实践

常州市娑罗巷鸿安幼儿园 刘闵珂（5110555）

游戏是幼儿园一日活动的重要组成部分，在赋予游戏不同的主题背景后，游戏的教育价值也更为突出。混龄游戏是眼下比较时髦的一种游戏形式，旨在通过将不同年龄段的幼儿混合在一起进行教育的方式，从而促进幼儿社会性的发展。本文借鉴蒙特梭利的教育理念，通过主题性混龄游戏的实践，从教师指导、材料投放、组织策略、幼儿活动等几个方面入手，以探索优化的主题性混龄游戏结构为研究重点，从而建构更有价值的主题性混龄游戏。

一、顺童巧搭，优化活动组织

案例描述：

以探索中国茶文化为研究背景开展的“春茶”游戏我们一共开展了三次。第一次的分龄游戏中，我们组织各年龄段的幼儿分别开展了有关茶文化的主题性游戏，大班的“茶博物馆”、中班的“香飘飘茶叶店”以及小班幼儿开展的“苗苗茶馆”，对今后混龄游戏的开展积累了相关的知识经验。有了第一次分龄游戏的经验积累，我们开始了混龄游戏“春茶”的初探。我们以“茶之旅”为游戏背景，设计了“茶叶店购茶——茶馆品茶——参观茶博物馆”的旅游路线，将前面开展过的三个独立的茶游戏贯穿了起来。游戏采用“茶之旅”的方式开展，游戏中教师以导游身份先带领着由三个年龄段幼儿混合的队伍参观一下整个游戏场景，并了解游戏各个场馆的游戏方式，随后就是幼儿的自主游戏时间了。

镜头一：（第一次混龄）

随着自主游戏活动的进行，问题也出现了：孩子们自由活动时，独来独往的情形较多，即使是两三个孩子一起行动，也是相互熟识的同伴或同龄幼儿，幼儿间的互动也显得极为生疏，游戏并没有让我们看到混龄的效果。

案例分析：

这一次混龄游戏可以说并不成功，游戏后我们进行了分析和研讨，整理出两个问题：
第一：各年龄段幼儿相互不熟悉，他们更不会主动去交往，教师也没有为他们互动

搭建交往平台，导致了孩子都只能各玩各的。

第二：基于小年龄幼儿的生活经验有限，能力水平较弱，在没有人带领的情况下独立游戏常常会不知所措。而大年龄幼儿对各场馆游戏也不是都和熟悉，因此常常会问题不断。

措施：

混龄教育活动注重的是不同年龄幼儿间的互动与合作，并借助幼儿彼此间的合作学习与观察模仿，让幼儿体验共同探索与成长的乐趣。因此，我们将关注的重点放在如何为幼儿创设交往平台，并促进他们有效的交往互动。

措施一：组建家庭，为异龄搭配组合出谋划策

我们提出以家庭游为主，为幼儿们提供了交往的身份，使不同年龄段的幼儿自然地组合，为幼儿的第一步异龄交往铺垫了台阶。孩子都有玩娃娃家的经验，了解家庭的组成方式，因此，当老师提出家庭游的要求后，大年龄的幼儿很自然的就开始寻找“合适的伙伴”，比如：有2大1小幼儿组成的三口之家、有两人组成的姐妹团或是兄弟团……很快，幼儿们就自由的搭配组合好各种家庭了。

措施二：关注细节，增进幼儿互动

从细节入手，对各场馆的游戏内容进行微调：比如：在场馆中增添幼儿互动环节：家庭知识问答赛、茶馆里的小舞台、茶叶店的泡茶体验等等；增添由教师扮演的“馆长”的角色，增进师幼互动；此外，我们还增添了场馆平面图，以帮助幼儿能更快地参与游戏，体现了幼儿与环境的互动；为了能让游人体验多种角色，我们还以“下班”的方式让幼儿互换角色，通过幼幼互动获得更多的能力发展。

镜头二：（调整后的第二次混龄）

苗苗茶馆招聘了几位中大班的幼儿，因为这个游戏本来是小班幼儿熟悉的，所以馆长请来店中正在服务的小班幼儿，让他们传授经验。几位小班幼儿虽然语言表述能力弱了一点，但是操作起来一点也不马虎，俨然一副小师傅的样子。

案例分析：

从游戏中幼儿的互动行为中，我们看到在教师提供的交往空间中，孩子们可以自然地互动，不用刻意地将他们安排在一起，只要了解幼儿的个体需要，加上一点组织策略，就能为幼儿的异龄互动提供发展空间。

措施：

无论是年长还是年幼的孩子，他们都很乐于表现自己拿手和熟悉的技能，从两个游戏中，我们看到年长与年幼的孩子交往是互助的，我们以往总感觉大年龄的孩子总是在付出，而接受帮助和照顾的总是年龄小的一方，其实在相互交往的过程中，大年龄的孩子也是受益的一方，就像力是相对的一样。孩子是在与周围环境的互动中实现自主发展的，而儿童与儿童的互动既是儿童发展的需要，也是他们接受教育和获得发展的又一条有益途径。孩子之间的活动与孩子和成人的互动相比有着独特的价值。

在这次调整后的春茶混龄游戏实践过程中，孩子们的改变让我们感到欣慰：他们主动、积极地投入到游戏中，异龄互动也更加和谐，游戏的开展井然有序。在这次游戏中，混龄教育开展的意义和价值得到了体现，幼儿在与同伴的互动中，通过与不同年龄、不同发展水平的伙伴之间的交往，通过模仿、观察、协商、合作等多种方式，逐渐实现了对自我的认识，并学习到了相应的人际交往技能。

二、似静却动，优化游戏环境

案例描述：

在蒙特梭利教育理念下，我们在游戏中也秉着用最真实的材料让幼儿感受生活，春茶游戏中，香飘飘茶叶店卖出的是真实的茶叶；苗苗茶馆中孩子品尝的也是现泡的各种茶叶；相对于这个两个热闹的场馆来说，“茶博物馆”就显得冷清多了，只有寥寥无几的几个孩子偶尔来晃上一晃，停留的时间也极为短暂。

案例分析：

环境是支持与影响幼儿与教师在园活动的最为重要的外部因素，其目的就是为幼儿提供良好的生活与学习环境。而混龄游戏环境更是特殊，对材料的准备要求也较高。在第一次春茶游戏中，我们忽略了不同年龄层幼儿的能力需求，提供了较为单一的材料，才导致了博物馆的冷场。

措施：

措施一：注重材料的层次性，满足各年龄段幼儿能力需求。

调整前期投放的树叶书签制作材料，增加颜料、彩笔、拓印工具等，使操作更具有层次性，比如：小年龄的幼儿可以进行树叶书签的拓印，大年龄幼儿可以进行树叶描画、叶脉拓印等，这样一来，树叶书签的制作形式也由单一变为多元，而在幼儿操作过程中，某些操作需要同伴合作才能完成，又为异龄互动创设了条件。

措施二：注重环境的互动性，促进幼儿主动互动。

“泡功夫茶表演”作为博物馆环境的一部分也是我们优化的对象，原先这是一个纯欣赏的静态环境，给幼儿带来的是一种文化的熏陶。我们遵循幼儿好奇、好学、爱模仿的特点，将静态的“茶表演”改为动态的“茶学堂”，每一位幼儿都可以体验功夫茶的互动，大大增加了这个环节的互动乐趣。

措施三：注重环境的教育性，让环境成为“不说”的老师。

此次春茶游戏的目的就是让幼儿多了解一些有关茶的知识，那么茶博物馆在游戏中所肩负的知识传递的工作尤为重要。在原先的博物馆环境中，我们制作了有关茶叶分布的地图、茶叶的种类介绍、茶叶制作过程的视频等等，还设立了“讲解员”的角色。但由于幼儿年龄的年龄特点，记忆力比较短暂，有关茶的知识容易看过就忘，博物馆的隐性教育作用其实并没有发挥出来。因此，我们增设了家庭知识问答环节，将博物馆所涵盖的茶的知识用问题竞赛的形式帮助幼儿加深印象，最大限度的挖掘了环境的隐性指导作用，使环境成为“不说话”的老师。

蒙特梭利提倡要让孩子在有准备的环境中发展，让他们自由选择、自由操作、自由活动，满足他们内在的需求，只有这样，孩子们的生命才能得到自然的发展。正如《纲要》中强调的各类活动中，把幼儿看作活动的主体，引导幼儿在活动中积极地去感知、尝试、操作、探究、发现，让孩子在操作中自我学习、自我探索、自我发现、自我完善，从而实现主动发展的目标。可以看出：孩子存在着从环境中吸收知识的本能，就像蒙特梭利说的：“孩子就像一棵树，他能从周边环境中吸收养分，转变称自己的营养，保证自己规律的生活空间是孩子自主学习的保证。

三、眼盯身退，优化教师指导

案例描述：

苗苗茶馆开张以来，一直是幼儿最受欢迎的场馆，顾客络绎不绝，茶馆里的工作人员也是忙的不亦乐乎，只见顾客在收银台付钱要了一杯红茶，收银员递给他一张有着红色茶壶的卡片，顾客找定位置坐好后，将卡片交给了服务员，服务员随即走到一个泡茶师跟前将卡片交给泡茶的幼儿，而这个泡茶师的桌子上有着和卡片一模一样的红色茶壶标志，这个标志更大、更明显，不一会儿，服务员端着一杯红茶走向在桌前等待的顾客。

案例分析：

在春茶游戏中，苗苗茶馆是角色最多场馆，有服务员、泡茶师、收银员等等，各个

角色之间的默契配合是推动茶馆游戏正常开展的重要保证。而每一个角色都有着不同的游戏规则，因为在游戏中幼儿可以自主更换角色，如果每次更换幼儿教师都要再讲解一遍游戏规则，教师的工作量未免过大，也会耽误幼儿游戏的时间。因此，教师作为“馆长”的身份借助相应的教育手段来确保游戏顺利进行并取得良好的效果。

措施：

措施一：借助“图标”，强化同伴间的合作。

在游戏中，我们一直强调教师要学会退位指导，毕竟孩子才是游戏的主人。于是教师借助了“图标”的教育手段。比如：教师为茶馆中的四种不同的茶设计了一目了然各自相应的图标。前期游戏我们会发现有些小年龄的幼儿在收银台点了某种茶后很容易就会忘记，所以我们在孩子点茶时给他相应的茶图标，就能保证幼儿所点的茶与最后喝到的是一样的；而泡茶区用较大的图标是为了帮助服务员能很清楚的找到相应的位置，这也是对数学一一对应的理解；为了让服务员的工作能有条不紊，我们给他提供的托盘上贴有不同的数字，这样他就能很快找到与之对应的餐桌进行布置和服务……只是一个小小的图标策略，就让茶馆中工作的幼儿之间相互能够配合默契，教师这个“馆长”完全退居二线，把游戏还给了孩子。

措施二：“师徒结对”，发挥大年龄幼儿的榜样示范作用。

在混龄游戏中，幼儿之间的观察学习和榜样示范能促进幼儿规则意识的发展。由于小年龄的幼儿的道德发展还处于前习俗水平，对成人或年长的幼儿的规则有盲从的倾向。因此，教师除了采用直接提要求的方式外，还可以发挥大年龄幼儿的榜样示范作用。于是在游戏中，教师采用了“师徒结对”的方式，当幼儿想进行某一角色却对该角色游戏规则不太熟悉的时候，就可以跟着熟悉该角色游戏的幼儿“拜师学艺”，比如：在香飘飘茶叶店，有位幼儿想尝试卖茶叶的工作，在取得馆长和茶叶店幼儿同意后就可以跟着大家观察模仿了，并且幼儿也非常乐意传授经验。又比如：苗苗茶馆因为顾客较多而导致服务员来不及的状况，于是大家决定临时招聘小学徒，让大年龄的幼儿带着一名小年龄的幼儿一起游戏，积极发挥大年龄幼儿“小助手”的身份，为小年龄幼儿树立遵守规则的良好形象，从而达到同时强化两个年龄段幼儿规则意识的目的。

在这个混龄游戏中，教师的角色发生了改变，发挥了年长幼儿的作用，以幼儿为中心，由施教者真正地转为了活动的观察者和支持者。并且，教师的退位指导，也较大限度地为异龄互动提供了条件，发挥了混龄游戏的优势，促进了不同年龄幼儿的能力发展。

优化的主题性混龄游戏是“优化”而不是“理想化”，我们通过主题性混龄游戏的实践研究中发现存在的问题并进行优化和改善，关注幼儿的个体差异，促使每一个幼儿富有个性的发展，并建构更有教育价值游戏活动。巴班斯基认为：最优化是指从现有的条件来看，从幼儿和教师在该时间内的实际情况来看，从一定的标准来看，是最好的意思，并不只是指绝对的最佳、最有理想的教育过程。主题性混龄游戏的研究还将继续，我们会在今后的具体实践中秉承着“优化”的宗旨，丰富和完善游戏内容，形成最优化的主题性混龄游戏，同时也还给幼儿最真实的游戏。