班级区域环境变身记

常州市天宁区雕庄中心幼儿园•采菱园 居海燕

环境是课程实施的重要保证。幼儿园环境的创设，应以有效促进幼儿的发展为旨归，为此必须注意环境规划的整体性和可持续性，体现环境的生态价值和人文价值，延展环境的教育功能。我园班级活动空间是上下跃层式样，一楼是活动室，二楼是卧室，每个班级总面积280平方米。未环境改造前，我们的7大区域（建构区、阅读区、扮演区、益智区、美工区、科学区、生活区）都是固定创设在活动室四周，中间是一大块集体活动空间。班级空间布局单一，环境的儿童性、游戏性体现不够。结合江苏省课程游戏化项目提出的“改变活动室内小学化的课桌椅摆布方式，合理灵活地规划活动室空间，恰当布置课桌椅，以方便儿童游戏为基本原则，允许儿童跨区域游戏”，我园从空间布局、材料投放、儿童视角、紧跟主题和班级文化五方面入手，来改造我们的班级环境。

**一变：空间布局**

1.协商规划,空间方便操作

班级是孩子们的天地，设计与布置班级区域环境应以幼儿为主体，充分满足幼儿探究发现的需求。为了让区域布局更接地气，聆听孩子的想法和建议至关重要。如孩子们提出建构区地方太小，在里面玩，容易碰倒作品，建构区可以搬到活动室中间或者午睡间；教室里可以放个小帐篷，可以躲在里面玩等等。老师们提出：钢琴转过来，弹琴时我能看到孩子的脸；电视机柜子拉上布帘，就是一个现成的舞台背景，前面的集体空间是孩子游戏时的表演舞台；将收放自如的区域创设在中间，当需要利用中间场地开展室内运动、律动舞蹈等活动时，拆、撤玩具材料会很方便；班级主题墙面或者游戏区域空间适当留白，给予班级环境一点“呼吸的空间”，为新游戏的开展留有生成空间……在便于操作、优化使用的基础上，师生一起在班级平面图上调整区域位置。

2.现场调整，布局错落有致

规划图设计好后，在教师和保育员的帮助下，孩子们按照规划图，通过搬一搬、移一移、拼一拼桌椅，调整区域大致位置。并选取轻便、灵活、低矮、方便的隔断物，如小屏风、地垫、纸箱、PVC架子、KT板、网架等，契合“层次分明、错落有致”的理念隔断各区。中大班的孩子动手能力和自主性更高，自然角从室内小角落逐步向户外阳台拓展，将柜子、花架重新组合，调整了自然角的大环境。

**二变：材料投放**

1.适当删减，动态呈现

在投放区域材料时，教师们经常会将与这区相关的材料一下子都投放进去，柜子里堆满里材料，看似很丰富，实则会导致幼儿进入区域后无所适从，这个看看、那个摸摸，很长一段时间放在选择玩什么上，或忙于操作体验各种材料，影响了关键经验的获取。为解决这一问题，每个主题开展前，我们发动教师精简各区材料，剔除孩子不感兴趣或者都玩过的游戏材料，增添新主题或者有挑战的材料。为放置撤出和将要投放的新材料，各班对班里堆放杂物的仓库进行“清仓”整理，腾出地方放置区域材料，让区域材料随孩子的需要、主题的开展，不断更新动态呈现。没有“仓库”存放区域材料的班级，可以与孩子约定，将暂时不玩的游戏材料盖上盖子，放在柜子底层或者不醒目的地方，并放上“今天我休息”的标记。

2. 彰显多元，满足需求

如果教师提供或者设计的玩具，玩法固定或者针对性过强，就会使得区域的结构化程度偏高，幼儿与材料互动的长远价值就会减弱。因此，建构区材料低结构、多元、分类摆放，孩子可以创造性地使用这些材料；扮演区，现成表演服饰与亲子自制服饰结合，并提供与表演相关的生活用品等，鼓励孩子自制或者用替代物装扮自己，个性表达表现；科学区的玩具投放宜开放、不提供说明书。孩子们可以跨区域使用材料，也可以跨区进行游戏。

3. 观察分析，合理修正

环境创设和材料投放完成后，接下来需要教师观察孩子与材料互动的情况？观察分析孩子与材料互动中出现的问题或对孩子游戏学习造成干扰的材料有哪些，然后从材料的质地、数量、摆放方式等方面，来思考幼儿的过程性学习受到干扰的原因，进而对材料进行修正，帮助幼儿去除学习障碍。如光影世界，原来投放了很多大大小小的手电、毛绒玩具、皮影玩具等，干扰孩子探索光和影的秘密。于是教师将毛绒玩具撤掉，精简皮影玩具，留下一样大小的手电5把，并增添带孔的片片和图形，提供观察表。修正材料后，孩子玩的更专注发现有光的地方会有影子，手电离物体远近会影响影子的大小等。

**三变：儿童视角**

1.造型童趣、视角舒适

瑞吉欧教育强调，活动室环境要表现出儿童的身份和形象，处处都要努力传达积极主动的儿童形象。稚拙、童趣的造型是孩子们喜欢看的内容，可以用孩子喜欢的作品打扮教室。孩子看不到、拿不到、找不到的材料都是无效材料，孩子一人一手高的地方，是适宜他（她）们观察的地方。所有玩具材料分类布置在儿童“视线等高、取放便捷的空间位置”，盛放玩具材料的盒子最好无盖、透明，让儿童对区域一目了然，便于选择。

3.痕迹真实、评价走心

环境要体现孩子活动的痕迹，孩子们玩过的游戏、演出的照片，加上的教师标注图文并茂呈现，快乐历程激起美好回忆。每个教室创设悄悄屋，这里是孩子私密的小天地，烦躁的时候可以安静，疲劳的时候可以休息，厌倦的时候可以退避，是儿童独立解决问题、自我调节、享受快乐的“安全港湾”。教师可以邀请孩子参与环境的评价，让班级环境创设更“走心”。基于“儿童审美”视野下的班级环境，一定会变得更加真实，更为稚拙，更富有童趣。

3.追随经验，生成游戏

了解孩子的已有经验是创设游戏环境的基础，对于刚入园的小班孩子，我们不了解每个孩子的已有经验是什么？但是，每个孩子都有家庭生活的经验。为缓解小班孩子入园焦虑心理，满足其平行游戏的需要，我们将整个教室创设成了“娃娃家”，客厅搬到教室中间正对电视，整个教室的空间布局与家庭布局一致，凸显“家”的味道。有孩子拎着小篮子想去买菜了，可是活动室里没有买菜的地方？教师悄悄地在活动室角落放上一排自制的菜，不提醒也不引导，只观察孩子是否去取用。过了几天，一个孩子说，菜是我的，你们来买菜要付钱的，孩子们假装着给钱，小菜场游戏就这样自然生成了。“我的娃娃生病了，我的宠物要洗澡和理发……”，就这样追随孩子的兴趣和需要，小医院、宠物乐园等游戏环境应需创设。随着孩子游戏经验的不断丰富，娃娃家的面积也在不断缩小和调整，教室由扮演区扩展成多个区域。有条件的幼儿园还可以给孩子准备一块空地或者一个空活动室，为孩子开展新游戏留有生成空间。

**四变：紧跟主题**

1.阅读区

阅读区是与主题最关系紧密的地方，主题做到哪就跟到哪？这里是孩子书香阅读的好地方，也是一个小资料库。每个主题开展前，教师会收集与主题相关的书籍投放到阅读区。每个主题下教师会用不同的方式向孩子们推荐好书，如寻找问题答案、悬疑激趣、每周计划阅读等方法，激发孩子自主阅读的兴趣。

中班上学期阅读区推荐书目

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **主题名称** | **书籍名称** | **推荐理由** |
| 冬爷爷的礼物 | 美丽的下雪天 | 感受冬天里游戏的乐趣 |
| 踢球去吧 | 教育幼儿冬天运动不怕冷 |
| 森林里的陌生人 | 感受堆雪人的乐趣 |
| 雪姑娘 | 感受冬天季节的特征 |
| 雪橇里的奇怪礼物 | 感受圣诞节送礼物的快乐 |
| 好朋友 | 欣赏发生在冬天里故事，感受季节特征 |
| 堆雪人 | 看一看，讲一讲，适合幼儿完整讲述关于冬天的故事 |
| 温暖的冬天 | 体验冬天里相互关心的美好情感 |
| 雪人 | 无字图书，更能发挥幼儿的想象力，猜想雪人与小伙伴之间的趣事 |

2.扮演区

扮演区游戏内容的来源，可以是该主题下的语言活动，也可以是与主题内涵相关的经典绘本故事等。孩子们通过对绘本、故事等的演绎，提高表达表现能力，丰富主题经验。图表中标星型符号的表演游戏来自主题下的语言活动。

中班主题背景下的表演游戏（例举）

|  |  |
| --- | --- |
| **主题名称** | **游戏内容** |
| 《迎国庆》 | 表演游戏：西游记  表演游戏：葫芦娃 |
| 《秋天的画报》 | 表演游戏：14只老鼠挖山药  ★表演游戏：金色的房子  ★表演游戏：蜗牛与苹果树 |
| 《可爱的动物》 | ★表演游戏：小猴卖圈 |
| 《E起来》 | ★表演游戏：春天的电话 |
| 《我们身边的科学》 | 表演游戏：曹冲称象  表演游戏：三只小猪盖房子 |
| 《小鸟你好》 | ★表演游戏：鸟王请客 |
| 《你快乐我快乐》 | 表演游戏：三个和尚 |
| 《热闹的夏天》 | ★表演游戏：萤火虫找朋友 |
| 《人们怎样工作》 | ★表演游戏：小螃蟹找工作 |

3.建构区

主题活动与建筑游戏相生相融。教师可以结合主题开展的需要，立足主题的关键经验，去发掘建筑游戏的教育内容，使建构游戏成为主题学习中不可分割的一个组成部分。在这里，教师不仅提供材料支持，还需要提供经验支持。如中班秋天主题下的“公园一角”，亲子秋游的照片、公园鸟瞰图张贴在背景墙上；公园主要建筑物图片装订成“翻翻书”，满足孩子借鉴参考的需要。孩子们自己设计“公园一角”建构图，用美工区制作的菊花等装扮建构区。相对独立又有互通性的区域，为幼儿提供了自主交往、主动合作的机会。

主题背景下的建构游戏（例举）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **年龄段** | **主题名称** | **游戏内容** |
| 大班 | 《动物王国》 | 建构游戏：淹城动物园 |
| 《我们的城市》 | 建构游戏：江南水乡  建构游戏：老城新貌 |
| 《印象雕庄》 | 建构游戏：凤凰公园 |
| 中班 | 《迎国庆》 | 建构游戏：万里长城 |
| 《秋天的画报》 | 建构游戏：农家乐  建构游戏：秋天里的公园 |
| 《我们居住的地方》 | 建构游戏：采菱公寓  建构游戏：青洋高架  建构游戏：我们的幼儿园 |
| 小班 | 《我喜欢》 | 建构游戏：快乐农场  建构游戏：漂亮房子 |
| 《嘟嘟向前冲》 | 建构游戏：嘟嘟停车场  建构游戏：热闹的马路  建构游戏：丁丁赛车馆 |
| 《夏天真快乐》 | 建构游戏：夏天的池塘 |

4.益智区

情境化的班级环境能让儿童身临其境，引导幼儿多元感知，整体发展。益智区游戏设计应结合生活，用于生活。如大班“我要上小学”, 从主题墙“我的问题”、“参观小学”、“幼儿园与小学不一样”，让幼儿比较幼儿园和小学环境、学习、生活等诸多不同，加深对小学的了解。主题下开展的“整理小书包”、“年历上的秘密”、“破译好朋友的电话号码”、“我在小学教室里”、“我的来园时间记录”等，为幼儿入学做好物质和心理方面的准备。

5.自然角

我们将自然角与科学区环境创设结合，让自然角成为幼儿开展非正规性科学活动的场所。小小自然角承载着助推季节性主题课程深入开展的重任。如春季是养蚕的季节，孩子们在喂养蚕宝宝中，发现蚕宝宝越长越大，吐丝结茧，破茧而出。中大班孩子对吐丝结茧的过程持续观察的时间较长，而对于破茧而出的是“蝴蝶”还是“蛾子”进行了辩论，并通过各种方式验证自己的猜想。这种猜测与验证，能让教师了解幼儿对动物探究过程中的思维方式，这种通过自己观察得来的结论，比老师直接告知答案更加记忆深刻。随着季节变化，自然角中的植物、饲养的动物是不断变化的，在这里集观赏、实验、游戏于一体，是孩子们与大自然对话的窗口。

6.生活区

生活区是培养自理能力、提高实践能力的地方。我们将班级生活区域与走廊游戏区进行联通，孩子们游戏的空间更大，玩游戏更便捷。不同的主题下生成不同的游戏，如疯狂快递、旅行社、小军校等都是孩子们自主生成的新游戏。

**六变：班级文化**

“班级文化”彰显一个集体的思想和灵魂，它弥漫在空气中，反映在思想和行动上，也物化在班级环境中。每个教室前墙壁的醒目处，是孩子和老师一起创设的班级文化墙。“我们的约定”，是集体约定俗成的内容，以图文并茂的方式呈现，每个人都看得懂、记得住、要照着做。班级公约一般不超三条，谁完成了就在该公约后面签名。“一日流程表”，活动进行到哪，值日生就将小汽车开到哪。“区域名称、区域规则”大家共同商议制定，个性化呈现。“今天玩什么？”区域游戏计划表体现自主性、规则性、有效性和公平性。 “来园签到”，先来后到、实到未到一目了然。“我们都是管理员”，自选每周管理任务，相互督促完成。物归原处的提醒标记，除了用画图、数字、图形等设计，还可以用楼层号码牌做标记，更具教育价值。

改造后的班级环境，孩子们更加喜欢，它传达着一种秩序感和结构感，为儿童充满创意地操作游戏材料提供很大的发挥空间。同时，我们也深刻的感悟到：环境的建构不是一劳永逸的，它是“流动”的，应伴随课程内容、幼儿兴趣和心智等变化不断更新调整。环境变身的过程，是教师理念到行为转变的过程，需要教师心中装着“核心经验”，眼里看着儿童发展，实现有效师幼互动。

以上我们所做的环境创设仅是一些尝试，我们最终期望实现“打造一间属于孩子的主动学习的教室”，让幼儿在与环境互动中生动活泼、积极主动地学习成长。

参考文献：

1.李季湄、冯晓霞.3—6岁儿童学习与发展指南解读［M］.人民教育出版社, 2013-3

2. 西尔玛·哈姆斯、理查德·M·克利福德、戴比·克莱尔.幼儿学习环境评量表（ECERS）［M］.华东师范大学出版社,2015-10

3. 盖伊·格郎兰德.发展适宜性游戏：引导幼儿向更高水平发展［M］.北京师范大学出版社,2014-1

4. 庄春梅.课程化游戏化班级环境创设的意蕴.早期教育［J］, 2016-10