

弄堂小铺：基于良渚非遗文化开发户外自主游戏的实践研究

沈国英

杭州市余杭区良渚向阳幼儿园，中国·浙江 杭州 311100

摘要：非物质文化遗产是赋能学前教育发展的优质文化课程资源。本文以解决幼儿园文化活动的“单向知识传递”、文化资源的“有资源无转化”和场域创设的“教师单向预设”，搭建出一条户外自主游戏场域融入地域文化的创设思路。本研究的户外自主游戏场域“弄堂小铺”中，包含“泥瓦小铺”“木作小铺”“石玩小铺”“织造小铺”四个游戏内容。同时，在场域的设计与建构中，通过“一拆”“二搭”“三创”三步经历，使得场域创设真正走向“儿童赋权”，在游戏的组织与实施过程中通过“小铺访谈记”“小铺拍拍集”“小铺创想本”“小铺发布会”四项载体，促使幼儿游戏中的经验生长，也在游戏体验中感知理解工匠精神，领略良渚古城指尖上的文化传承，培育有归属感、传承心、担当行的儿童。

关键词：良渚非遗文化；弄堂小铺；户外自主游戏

Nongtang Mini Shops: A Practical Research on Developing Outdoor Independent Games Based on Liangzhu Intangible Cultural Heritage

Shen Guoying

Liangzhu Xiangyang Kindergarten, Yuhang District, Hangzhou City, China Zhejiang Hangzhou 311100

Abstract: Intangible cultural heritage constitutes high-quality cultural curriculum resources that empower the development of preschool education. Targeting three prominent problems in kindergarten cultural activities—"one-way knowledge transmission", "possession of cultural resources without effective transformation", and "exclusive teacher-led presupposition in site setup"—this paper constructs a framework for integrating regional culture into the design of outdoor independent game venues. The outdoor independent game venue Nongtang Mini Shops developed in this research encompasses four themed game stations: the Clay & Tile Workshop, Woodcraft Workshop, Stone Play Workshop and Weaving Workshop. Furthermore, the venue design and construction adopt a three-stage process of "Deconstruct, Assemble and Innovate", shifting venue creation toward genuine child empowerment. During game organization and implementation, four practical carriers—the Mini Shop Interview Journal, Mini Shop Photo Collection Album, Mini Shop Idea Notebook and Mini Shop Presentation Session—facilitate children's experiential knowledge accumulation. Through gameplay experiences, children perceive and comprehend craftsmanship spirit, appreciate the handcrafted cultural inheritance of the Ancient Liangzhu City, and grow into youngsters with a strong sense of cultural belonging, inheritance awareness and a proactive sense of responsibility.

Keywords: Liangzhu intangible cultural heritage; Nongtang mini shops; Outdoor independent games

1 弄堂小铺的设计与构建

本研究以“非遗”为媒，基于幼儿的经历为实践点，和幼儿共创“弄堂小铺”。为使得场域创设真正走向“儿童赋权”，本研究以“一拆”“二搭”“三创”三步经历，逐步形成“环境—文化—过程”三位一体的场域建构框架。

1.1 一拆：拆除游戏构建的固有路径

在众多幼儿游戏场景中，当前常见一种以教师为主导的游戏生长路径。在这种模式下，教师在游戏设计、引导

和进程控制等方面发挥着主导作用。随着时间推移，这种游戏模式容易让游戏陷入单一循环的困境，每次游戏可能重复相似情节、流程和结果，幼儿难以从中获取新体验与成长。基于此，本研究尝试突破这种“教师主导”的游戏模式，构建更契合幼儿发展需求的 game 模式。

1.1.1 丰富体验，确定主题

在此过程中，良渚文化因其深厚底蕴和丰富教育资源备受关注。良渚文化蕴含着众多可用于幼儿教育的元素。

我们重视丰富幼儿对良渚文化的体验和感受,通过组织幼儿参观良渚博物馆、讲述良渚历史故事等方式,让幼儿深入接触良渚文化,从而激发幼儿对文化的兴趣,拓宽他们的视野,进而确定适宜的游戏主题。

1.1.2 师幼共创,游戏场景

在构建游戏模式时,强调教师和幼儿共同创造游戏场景。教师要尊重幼儿的想法和创意,与幼儿一起打造游戏场景,使游戏场景既符合幼儿的兴趣和能力,又能体现教育意义。

1.1.3 关注兴趣,确定内容

在丰富幼儿对良渚文化体验和感受的基础上,着重关注幼儿个体差异及其兴趣点。每个幼儿都是独特的,他们对事物的兴趣各不相同。例如,部分幼儿可能对良渚文化中的陶器制作感兴趣,而有些幼儿可能着迷于良渚时期的建筑风格。根据幼儿的这些兴趣点来确定游戏内容,使游戏内容最大程度贴近幼儿内心需求。

1.1.4 捕捉价值,拓展内容

在游戏进行过程中,我们需要追随游戏中的生长点。幼儿在游戏时可能因为新发现或新想法而产生新的游戏需求或方向。教师要敏锐地捕捉这些生长点,适时调整游戏内容和规则。通过这种方式,构建以“幼儿为主体”的游戏内容形成路径。在这种路径下,幼儿成为游戏的主导者,他们能够依据自己的兴趣和想法自由探索、创造,游戏不再是单调重复,而是充满无限可能。

1.2 二搭:搭建经验资源的双重平台

1.2.1 搭三维经验网

(1) 以文化老街为源唤醒经验的文化性:

在幼儿的游戏和学习过程中,经验认知起着至关重要的作用。然而,幼儿由于年龄小、生活阅历有限,他们的经验认知往往容易受到局限。当这种局限出现时,游戏就容易出现模式固化的现象。为了打破这种局限,我们以文化老街为源来唤醒幼儿经验的文化性。

良渚老街是良渚文化的一个重要载体,它承载着丰富的历史文化信息。我们和孩子们一起走进良渚老街,这一过程就像是打开了一扇通往古老文化的大门。沿街深入非遗文化工艺体验,孩子们可以近距离地接触到那些传承已久的手工艺制作,如剪纸、刺绣、陶器制作等。在这个过程中,他们能够感受到良渚的人文荟萃。孩子们在实地走访老街的过程中,他们的眼睛里充满了好奇。不断发出惊叹声“这是什么”“这个怎么做出来的呀”“哇,叔叔好厉害”。这种惊叹声背后,是孩子们对新鲜事物的好奇和对未知

世界的探索欲望。极具特色的老街深深吸引着孩子们,老街的建筑风格、街边的手工艺品、传统的小吃等都成为了孩子们关注的焦点。在这种浓厚的文化氛围的熏陶下,孩子们大胆提出将老街搬回幼儿园的想法。这个想法虽然看似天真,但却反映出孩子们对老街文化的热爱和想要进一步深入探索的愿望。

(2) 以文化物件为纬积累经验的生活性:

作为生长在良渚的儿童,他们与良渚文化有着天然的联系。我们一同寻找、触摸着这些独属于良渚文明的印记。良渚文明有着众多独特的文化物件,这些物件不仅仅是简单的物品,更是良渚文化的重要象征。我们尝试和孩子们一同由远及近地感受这些独属于家乡的标识。

在寻找和收集与非遗文化相关的物品中,孩子们生发好奇。例如,当他们发现一个与之前在老街看到的相似的陶器时,他们会兴奋地说“这是我们上次看到的那个陶器,你看它上面还有很多图案”“这个图案有眼睛,有鼻子”“你看它还有手呢”。通过对这些文化物件的寻找和观察,孩子们对良渚文化有了更直观、更深入的了解。他们在这个过程中积累了丰富的生活经验,这些经验与他们的日常生活息息相关,同时也融入了良渚文化的元素。

1.3 三创:创建内容形成的新型样态

以倾听幼儿为核心价值,融合“小铺拍拍单”“小铺设计单”“小铺导图单”三载体支持幼儿参与场域的创建,使得幼儿在“调查—设计—讨论”螺旋上升式的样态中,完成“弄堂小铺”的游戏场域设计与构建。在教师层面以观察分析、收集比较等为主要方式;在幼儿层面以实际行动、多元表达等为主要方式。

1.3.1 小铺拍拍单:取镜·多镜·选镜

(1) 操作定义:

以儿童相机为工具,在实地观察中引导幼儿通过“取镜·多镜·选镜”三阶镜头语言对比场域空间的视角差异,建立“发现问题—聚焦问题”的视觉思维路径,推动师幼共同建构游戏场域的认知地图。

(2) 操作流程:

取镜:运用儿童相机,明确观察主题,幼儿自由拍摄游戏场域全景图。

多镜:通过多视角镜头,对户外游戏空间进行拆解,比较远近点、上下层、里外圈,使幼儿学会观察空间中的细节局部,产生对游戏场地更多的想法。

选镜:通过视角拍摄,幼儿会收集到大量的照片数据,将这些照片打印出来进行分类摆放,与幼儿共同讨论

这些空间的特点。

(3) 操作案例:

以师幼共同讨论梳理“泥瓦小铺”的空间结构为例。幼儿们手持儿童相机,从地面、地上、远近等不同视角拍摄“泥瓦小铺”区域。在选镜环节,幼儿发现地面的泥坑和草坪交界处容易积水,影响游戏体验;高处的树枝可以利用来悬挂晾晒泥制作品。教师将这些照片贴在讨论板上,引导幼儿分组讨论解决方案,最终决定在低洼处铺设木板搭建“泥瓦小路”,在树枝上安装麻绳架用于晾晒。这个过程中,幼儿通过镜头语言清晰表达了对空间的理解和改造需求,真正成为场域设计的“小主人”。

(4) 操作建议:

教师可提前设定“空间利用”“材料适配”等观察主题,提供儿童相机并指导拍摄技巧,如低角度拍摄地面材料、仰角捕捉高处空间潜力。拍摄后组织“照片研讨会”,引导幼儿用贴纸标记问题点(如“积水区”“闲置角落”),并分组讨论解决方案。建议引入数字工具(如幼儿版PPT),让幼儿将照片拖曳至虚拟场域图,直观呈现改造设想,形成“发现问题—分析问题—解决问题”的可视化思维链,同时鼓励幼儿用简单语言描述镜头中的发现,培养观察力与表达力。

1.3.2 小铺设计单: 重构·架构·创构

(1) 操作定义:

以实景材料为支架,以设计单为媒介,支持幼儿自主对空间与材料进行“重构·架构·创构”的完整设计思维过程,在过程中不断细化与优化设计方案。

(2) 操作流程:

重构:打破原有空间与材料的固定模式,通过观察现有材料,鼓励拆解、重组或替换材料,在设计单上记录下初步设想。

架构:基于重构的方案在空间场域上进行实际摆放,调整与细化区域设计方案。

创构:在实地场域的反复观察和信息调查拓展思维下,幼儿在设计方案中加入更多自己的创意。

(3) 操作案例:

以师幼共同讨论“木作小铺”的设计方案为例。幼儿们在设计单上画出“木作小铺”的初步布局,包括工作台、材料区和展示区。在重构阶段,有幼儿提出“可以用旧木箱做材料柜,这样拿工具更方便”;在架构时,发现木箱太高,幼儿取放困难,于是调整为分层矮柜,并贴上自制的工具标识。创构阶段,幼儿结合在老街看到的木工坊,提

议在小铺入口处设置“今日推荐工具角”,每周展示一种传统木工工具,如刨子、凿子等,并附上简单的使用说明图,让小铺不仅是操作空间,更是木工知识的学习窗口。

(4) 操作建议:

教师需提供多样化材料(如木板、布料、黏土)及设计模板(含空间平面图、材料清单表),引导幼儿通过拼贴、绘画等方式完成初步设计。在“重构”阶段,鼓励打破常规材料用途;“架构”时,带领幼儿实地摆放材料,用即时贴标注区域功能,观察材料与空间的适配度;“创构”中,引入良渚文化元素,启发幼儿将文化符号融入设计。过程中注重安全指导,如使用剪刀、锤子时分组协作,教师实时记录幼儿的创意点,形成“文化+创意+安全”的设计支持体系。

2 弄堂小铺的组织与实施

为在游戏真正体现幼儿的“经验生长”,焕发幼儿对了解良渚文化的热情,本研究借“小铺拍拍集”“小铺创想本”“小铺发布会”四项载体,支持幼儿对游戏探究中,生发对良渚文化的好奇,萌发幼儿对良渚文化的认同感和对家乡的归属感。

2.1 小铺拍拍集: 随记·纪实·记述

(1) 操作定义:

幼儿使用儿童相机拍摄记录游戏历程中的各种现象、问题和成果等,并将照片整理成集。这个过程旨在方便幼儿随时随地翻阅回顾,从而更好地讲述游戏历程。

(2) 操作流程:

随记:幼儿在游戏过程中,随时用儿童相机记录下发生的现象、问题和成果等。

纪实:幼儿将拍摄的照片进行整理,按照时间顺序或主题分类,形成集锦。

记述:幼儿可以按照自己的理解,将游戏过程中的故事、情节和感受等用图画、语言进行表述,与照片一起形成完整的记录。

(3) 操作案例:

“泥瓦小铺”的“搭灶台项目中,幼儿用相机记录了从设计墙基到逐层堆砌的全过程。在纪实阶段,他们发现早期照片中泥巴为什么砌不起来,是因为在混合的时候水放的太少,但在加水过程中,他们又发现太稀了。后续孩子们通过调查发现了草裹泥的办法。孩子们将前后对比照片制作成“灶台的成长日记”,在园所展览时,吸引了其他班级幼儿前来参观学习,形成了跨班的经验共享。

(4) 操作建议:

教师为每个小铺配备专用相册或电子云盘,引导幼儿每日拍摄“游戏三景”(精彩瞬间、问题现场、创意成果),并用贴纸标注日期与拍摄者。定期举办“拍拍集分享会”,幼儿轮流讲述照片背后的故事,教师用对比表格梳理“问题—解决—改进”脉络。建议引入“跨铺互拍”机制,让不同小铺的幼儿互相拍摄对方的游戏过程,促进经验迁移。制作“弄堂小铺成长影集”,收录典型照片与幼儿留言,作为文化遗产的可视化档案。

3 实践收获

在创建“弄堂小铺”游戏场中,我们始终将游戏置于课程的中心,积极探究幼儿在游戏过程中的有意义的学习。以“打破与重构”为核心,指向场域、材料、关系的蝶变,创设户外自主游戏支持性环境。

关系:从“教师主导”走向“儿童赋权”。

(1) 个体自主:关系空间是环境不可或缺的重要部分,在良好的关系空间中每个孩子都是自主的,孩子自己做计划,自己去解决问题,让学习更有意义。

(2) 同伴协作:同伴协作,让经验更鲜活。孩子们分工清晰,经验共享。游戏前,小组一起做计划,想法多元;游戏中,同伴支持,共同调整;游戏后,经验碰撞与

重构。

(3) 教师支持:本研究倡导以“视界的融合”看游戏,将教师视角与幼儿视角相融合,帮助教师打开理解幼儿的大门,不再以主观意志去解读幼儿。在游戏中,孩子的意愿被尊重、想法被看到、需求被回应,良好的师幼互动,让支持更有效。

同时,给到老师们《幼儿园深度学习评价量表》等评价工具,有理有据地观察、分析、回应、支持孩子的游戏,充分体现载体支持。

参考文献:

- [1] 李文春. 幼儿园传承非物质文化遗产路径探析——以龙岩客家非物质文化遗产为例[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019, 35(10): 19-23.
- [2] 张盈, 王珊. 醒狮舞“非遗进校园”的教学初探[J]. 北京舞蹈学院学报, 2021(05): 111-116.
- [3] 张悦, 王冰, 韩奇伟. 非物质文化遗产启蒙教育现状、问题及对策研究——以济南市部分幼儿园为例[J]. 艺术教育, 2013(02): 40-41.
- [4] 李娟. 幼儿园艺术与非物质文化遗产传承[J]. 福建广播电视大学学报, 2019(01): 37-40.