

基于“故事表征”理念，评价指导幼儿深入开展区域游戏

徐淋燕

江苏省常州市武进区牛塘中心幼儿园（长虹园），中国·江苏 常州 213163

摘要：《幼儿园保育教育质量评估指南》（以下简称《评估指南》）中提出：“重视幼儿通过绘画、讲述等方式对自己经历过的游戏、阅读图画书、观察等活动进行表达表征，教师能一对一倾听并真实记录幼儿的想法和体验。”游戏活动是促进幼儿说明性讲述核心经验学习与发展的重要方式，游戏故事表征是幼儿学习过程的记录册，它能够反映幼儿游戏学习的整个过程。在游戏故事表征中，教师与幼儿同为评价的主体，说明性讲述核心经验学习与发展的观察与评价，即发现问题、解决问题的过程，也逐渐从低层次向高层次的发展。

关键词：故事表征；评价观；儿童观；课程观

Based on the Concept of “Story Representation”, Evaluate and Guide Young Children to Deeply Engage in Regional Games

Linyan Xu

Jiangsu Changzhou Wujin District Niutang Central Kindergarten (Changhong Garden), Changzhou, Jiangsu, 213163, China

Abstract: *Quality Assessment Guide of Kindergarten Care Education* (hereinafter referred to as *Evaluation Guide*) put forward: “pay attention to children by draw and describe their experienced games, reading picture books, observation and other activities, teachers can listen to the well one to one to record children’s ideas and experience.” Game activities are an important way to promote children’s explanatory learning and development of core experience. Game story representation is a record book of children’s learning process, which can reflect the whole process of children’s game learning. In the representation of game stories, teachers and children are the subjects of evaluation, explaining the observation and evaluation of learning and development of core experience, which is the process of finding and solving problems, and gradually develops from low level to high level.

Keywords: story representation; evaluation perspective; children’s perspective; curriculum perspective

0 前言

游戏活动是促进幼儿说明性讲述核心经验学习与发展的重要方式，游戏故事表征是幼儿学习过程的记录册，它能够反映幼儿游戏学习的整个过程。一般具有三个方面的功能，即实现对幼儿学习的观察、用于对幼儿学习的评价以及为幼儿提供有针对性的支持策略。从关注判断到关注欣赏，从关注课程到提供教育支持的过程，我们不断解决谁来评，怎么评，评后可以做什么等问题。游戏故事表征也是幼儿的“成长档案”，让我们在故事中走近孩子，发现和看到他们的发展变化。在游戏故事表征中，教师与幼儿同为评价的主体，综合运用观察法、行为检核法、谈话法等方法开展评价，说明性讲述核心经验也逐渐从低层次向高层次发展。

1 谁来评——树立支持为导向的评价观

“谁来评”是幼儿利用“游戏故事”进行分享，教师 and 幼儿同为游戏评价的主体。教师基于“游戏故事表征”这一评价工具，深入进行剖析和解读，评价幼儿的游戏行为。幼

儿基于“说明性讲述”自己在游戏过程中的学习过程。在游戏过程中，教师通过多种方式了解幼儿说明性讲述核心经验学习与发展的水平，幼儿则可以进行自我评价和同伴评价。因此，我们确立了“每个幼儿都是独特的、有能力的学习者”的儿童观，并树立“以支持为导向”的评价观（见图1）。

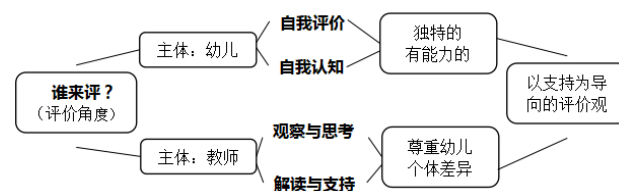


图1 以支持为导向的评价观

2 怎么评——形成欣赏促发展的儿童观

游戏故事表征中，使用简洁、规范的语言进行说明性讲述，说明与解释表征内容的情况或操作过程，少用形容词，不需要添加个人主观判断，而是从客观的角度去表述具体的

内容情况或操作过程。

2.1 解读先行，走进评价

游戏是幼儿成长的重要环节，将孩子们的游戏通过绘画展示出来，既能加强孩子们相互之间的交流与学习，又能让教师更了解孩子，从而更好地开展教育教学活动，让孩子们能够真正学有所得。“游戏故事表征”评价作为一种质性评价方式，它主要经历自主游戏、教师观察、幼儿记录、分享交流和后续解读等过程（见图2）。

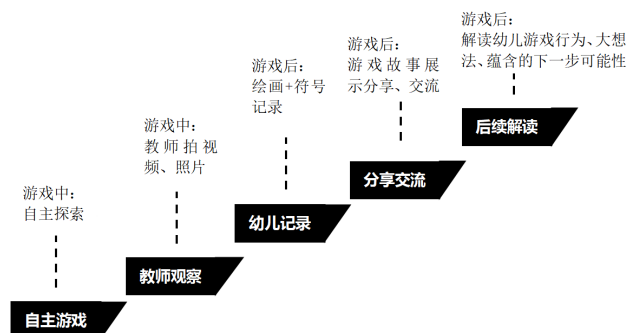


图2 幼儿游戏故事评价过程

2.2 游戏解读，有效评价

2.2.1 分享一：师幼对话式

师：上次醒醒说“霍辰启带来的甘蔗教室门口都放不下，只能斜着靠墙边上，他可真长啊！”

叶宪陶：是啊！甘蔗比徐老师都高呢。

张涵：甘蔗本来就是长得长长的。

赵宇轩：那为什么这两根甘蔗长得不一样长呢？

张涵：我们可以用尺子量量看。

胡可欣：尺子那么短，甘蔗那么长，怎么量啊？

温晨宇：全部加起来。

张涵：全部加起来？我只会加到10。

萧雨彤：我也不会。

钱筱岳：那用我爸爸的卷尺来量吧，可以拉很长。

师：那教室里也没有卷尺啊？

马奕：要不我们都用小尺子去量，用多一点尺子，然后记在纸上，晚上回家让爸爸妈妈帮忙算算不就行了。

蒋子韵：我想用绳子量，绳子也可以量的，然后在绳子上写个记号，不就能知道哪根甘蔗长了。

游戏评价：

大班的孩子会通过自己的观察大胆表达自己对事物的发现和想法。例如，活动中孩子们发现甘蔗比人高；可以通过测量确定两根甘蔗谁长谁短等问题。《幼儿园领域关键经验与教育建议》指出“提供生活中常见的物品与材料，引发幼儿用不同的方式测量，并用数字、图画、图标或符号记录自己的发现。”所以，怎样测量甘蔗长度是有一定的价值的，孩子们可以尝试用多种工具测量长短，并能将测量结果记录在表格中。在相信和质疑的氛围中，大胆表述自己对甘蔗测量结果的想法。同时，初步感知同样的长度甘蔗，使用的测量工具不同，测得的次数也不同。

2.2.2 分享二：幼儿自述式

薛宝翔：我的悠悠球有点重，而且在转动的时候还会发光。

殷铭杰：对的，悠悠球要稍微使点劲才会上下上下转动起来。

赵安然：我的悠悠球很轻，太用力了会左右晃的，只能力气小点。

叶宪陶：那就重点的悠悠球力气大点放，轻的悠悠球用小一点的力气不就行了。

赵安然：应该是往下的时候快，往上的时候慢一点。



殷铭杰：可是我感觉速度是一样的。

薛宝翔：那是因为悠悠球转得太快了，我们的眼镜都数不清圈数了。

叶宪陶：我感觉应该重的转的慢轻的转的快一点。

游戏评价：

《幼儿园领域关键经验与教育建议》中指出：“通过提问、追问等方式，引导幼儿思考并对事物进行比较观察和连续观察，从而产生持久的探究兴趣。”在今天的区域游戏中，

孩子们在探索中发现：悠悠球能否顺利的玩起来，需要根据悠悠球的重量来控制收、放的力度，那在这个过程中，教师通过提问、追问等方式，不断的推动幼儿深入思考悠悠球收、放的力度对转速的影响，从而进一步激发孩子持续探索下去。

蕴含可能性：一是可自主选择适宜的材料持续探究悠悠球收、放的力度对转速的影响。二是鼓励并支持大胆联想、猜测悠悠球收、放的力度对转速的影响，并将验证过程及时记录。三是根据观察大胆提出值得深究的问题，为自己在探

索中有所发现感到兴奋和满足。

支持策略：一是活动推进“孩子们是如何探索悠悠球收、放的力度对转速的影响问题的？”二是材料支持，提供大小重量不同的悠悠球、粗细不同的绳子、记录单。三是家长资源，请家长协助幼儿观看一些力学的探索视频。

2.2.3 分享三：符号文字式（见图3）

游戏评价：

从幼儿如何过六一的表征分享，充分说明了幼儿呈现的游戏故事绘画作品是其内心世界的生动表达。同时也可以

看出，幼儿能主题明确地画出自己的想法，并能进行自主投票。绘画中出现的和用符号记录下来的事物，都在幼儿心中有重要的地位，不仅在游戏中对他们有独特的作用，更反映了幼儿与被画事物之间的日常关系。对人物绘画细节（如发型、头饰、衣服等）和事物绘画细节（大小、颜色、形状）画得越详细，表明了幼儿的观察能力、绘画特点和对人物或事物的感知越强烈。在评价中，我们不仅要基于教师对游戏的观察，还要结合幼儿自身对游戏的表达，这样能更加全面地了解幼儿的发展状况。



图3 “六一”怎么过

3 评后可以做什么——聚焦幼儿发展的课程观

3.1 评价结果，支持幼儿成长

游戏故事表征，记录幼儿能做的、感兴趣的事，让幼儿在区域游戏中体现出自信、勇敢、积极、自主等优良的学习品质。通过对说明性讲述核心经验学习与发展的跟踪式观察与评价，让幼儿的学习行为体现出连续性，让教师能够更有针对性地进行回应和指导。

3.2 评价结果，优化课程需要

基于连续性的游戏故事表征的说明性讲述核心经验学习与发展的评价过程，即发现问题、解决问题的过程。幼儿是游戏故事的主角，教师经常记录和分析游戏故事，能够促使其更好地发现幼儿在游戏中的积极学习行为，从而树立科学的儿童观与教育观，促使教师及时把握幼儿学习的生长点，积累有效的课程资源。

4 评价，让课程影响力不断延展……

4.1 质性评价，助推师幼共同发展

游戏故事表征中说明性讲述核心经验学习与发展的评价，让教师和幼儿成为互动互助的评价共同体，共同体验幼儿的成长。它不仅是一种学习评价的手段，更是一种理念，它始终秉持以儿童为中心，适时、灵活地转换自己的角色，以追随幼儿的脚步，满足其学习与发展的需要。幼儿的一言一行、一举一动都在传递着他们的学习与发展。游戏故事表征评价的过程体现了幼儿个性的发展轨迹，评价的结果助推了师幼共同发展。

4.2 多元参与，体验幼儿成长

游戏故事表征上说明性讲述核心经验学习与发展的记录，是倾听每个幼儿声音的过程，在每一次游戏故事的观察和记录中，了解幼儿已有的经验，给予幼儿适宜的支持，是创造和欣赏的过程。多元主体共同参与，有助于教师、家长发现幼儿，从多个角度达成对幼儿的认识，共同建立起对幼儿发展差异的理解。

表征是儿童思维内化的过程，儿童有一百种语言，就需要教师的一直零一次看见。聚焦幼儿的游戏故事表征，依托各年龄段幼儿的表征特点，让我们一起走进幼儿，聆听“童声”，触摸“童心”，探寻“童趣”，感受“童真”。用专业的教育行为，在游戏故事表征中说明性讲述核心经验学习与发展，支持每一个幼儿个性化成长！

参考文献：

- [1] 于飞.以“游戏故事”为载体促进幼儿语言能力发展的研究[D].济南:山东师范大学,2019.
- [2] 成东.主题背景下区域游戏活动的优化方案[J].课程教育研究,2020(4).
- [3] 丁海东.幼儿园区域环境的游戏性缺失与回归[J].学前教育研究,2019(12).
- [4] 张淑会,张海燕.让幼儿真正地想说、敢说、会说——通过过渡环节提高幼儿语言表达能力的实践研究[J].幼儿教育,2020(11):1.
- [5] 袁小丽,徐志国.多元表征:在评估中见证成长的秘密与教育力量[J].实践探索,2022(10):53-56.

作者简介：徐淋燕(1981-),女,中国江苏常州人,本科,幼教二级,从事幼儿教育研究。