

■ 学前教育前沿

## “儿童的视角”下幼儿园班级角色区环境创设

唐锋<sup>1,3</sup>, 胡媛<sup>2</sup>, 蔡迎旗<sup>3</sup>

(1. 长沙师范学院学前教育学院, 湖南长沙 410100; 2. 长沙市人民政府机关第二幼儿园, 湖南长沙 410000;  
3. 华中师范大学教育学院, 湖北武汉 430079)

**摘要:**角色区环境作为幼儿园环境的重要组成部分,它为幼儿的个别化学习和社会性发展提供了重要平台。采用马赛克研究范式,并结合观察和访谈教师以探究“儿童的视角”下幼儿园班级角色区环境特征。研究揭示了“儿童的视角”下班级角色区环境的图景:材料应漂亮、丰富、可互动且有幼儿元素,主题应能体验社会情感并符合幼儿兴趣、贴近幼儿生活,空间布局应兼顾封闭与开放,环境布置应整洁、情境化、可互动,规则应生活化、直观化。因此,应注重材料的互动性、美感和数量,增加环境中的幼儿元素;重视角色区的社会情感体验和幼儿主体性彰显,关注幼儿经验和思维特点;空间布局要兼顾封闭和开放,注重环境布置的整洁、情境化。

**关键词:**高质量幼儿园;儿童的视角;幼儿园角色区;环境创设;马赛克方法

中图分类号: G614

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2023)07-0036-07

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2023.07.005

### Study of the Environment Creation of Kindergarten Classroom Role Zone Based on Children's Perspective

TANG Feng<sup>1,3</sup>, HU Yuan<sup>2</sup>, CAI Ying-qi<sup>3</sup>

(1. School of Preschool Education Changsha Normal University, Changsha 410100, China; 2. The Second Kindergarten of Changsha Municipal People's Government, Changsha 410000, China; 3. School of Education, Central China Normal University, Wuhan 430079, China)

**Abstract:** The role zone environment is an important part of the kindergarten environment, which provides an important platform for children's individualized learning and social development. Using mosaic research paradigm, combined with observation and interviews with teachers to explore the characteristics of the kindergarten role zone environment from "children's perspective". The study reveals a picture of the classroom role zone environment from "children's perspective": beautiful, rich, interactive materials with children's element, themes that experience social emotions and accord with children's interests and close to children's lives, the spatial layout that is both closed and open, a neat, contextualized and interactive environment, and rules that are life-oriented and intuitive. Therefore, we should pay attention to the interaction, aesthetic feeling and quantity of materials, increase the early childhood elements in the environment; pay attention to the social-emotional experience and children's subjectivity in the role zone, and pay attention to the characteristics of children's experience and thinking; the space layout should be balanced between closed and open, and focus on the tidiness and contextualization of the environment.

**Key words:** high-quality kindergarten; children's perspective; kindergarten role zone; environment creation; mosaic paradigm

收稿日期: 2023-03-16; 修回日期: 2023-05-02

基金项目: 湖南省哲学社会科学基金青年项目(19YBQ009)

作者简介: 唐锋,男,湖南新宁人,长沙师范学院学前教育学院讲师,华中师范大学教育学院博士研究生,主要研究方向: 幼儿园教师教育;胡媛,女,湖南湘西人,长沙市人民政府机关第二幼儿园教师,主要研究方向: 幼儿园环境创设;蔡迎旗,女,湖北浠水人,教授,博士生导师,华中师范大学早期教育学院院长,学前教育研究中心主任和早期教育研究中心主任,主要研究方向: 幼儿园教师教育。

## 一、问题提出

我国当前教育发展的主要任务是“建设高质量教育体系”。高质量学前教育体系是高质量教育体系的重要子系统<sup>[1]</sup>,而高质量幼儿园是高质量学前教育体系的基础性支撑。高质量幼儿园有其复杂的评价指标,但如果从儿童的视角来看,高质量幼儿园应是儿童友好的、拥有适宜环境的幼儿园<sup>[2]</sup>。幼儿园环境是重要的隐性课程,也是高质量幼儿园建设的重要资源。角色区作为幼儿园环境的重要组成部分和幼儿角色游戏的主要平台,是指幼儿通过角色扮演,与材料、同伴等积极互动,从而获得个性化学习和社会性发展的场所。可见,角色区对幼儿的个别化学习、自主探索和社会性发展等均有重要价值,故相较于其他区域,研究角色区环境更具有普遍意义。但实践中,包含角色区在内的区域环境一般都由教师创设,幼儿参与不足。近年来,虽然教师开始认同幼儿参与理念并有意识地引导幼儿参与环境创设,但更多的还是教师主导下的幼儿参与,真正尊重幼儿主体性、体现“儿童的视角”的区域环境创设还是比较少,难以适应学前教育高质量发展的新要求。为此,2022年教育部出台《幼儿园保育教育质量评估指南》,提出要坚持“儿童为本”和“科学评估”等基本原则,并明确规定“环境创设”是评估内容之一,指出幼儿园要“创设丰富适宜、富有童趣、有利于支持幼儿学习探索的教育环境”。要创设适宜的教育环境,倾听儿童的心声是前提。而且,2023年4月,教育部印发《关于开展2023年全国学前教育宣传月活动的通知》,将今年的活动主题定为“倾听儿童,相伴成长”。

然而,在传统的儿童研究中,儿童是作为被研究的客体而存在的<sup>[3]</sup>。直到20世纪80年代,人们才逐渐意识到应该尊重儿童的观点。近年来,在联合国《儿童权利公约》、新童年社会学等力量的推动下,儿童研究逐渐引入了儿童的视角和儿童的参与,作为成人的儿童研究者们也开始自觉地寻找、倾听儿童的声音<sup>[4]</sup>,在学前教育领域出现了“儿童的视角”这种把儿童作为研究主体的新研究取向。“儿童的视角”强调该视角由儿童所拥有、为儿童所赋予意义,“儿童的视角”研究超越了“对儿童的研究”,表现为成人“与儿童一起

的研究”<sup>[5]</sup>。随着学前教育研究中儿童视角研究的发展,“儿童的视角”下幼儿园区域环境的研究日益丰富<sup>[6-8]</sup>。这些研究为提高幼儿园区域环境质量、增强幼儿的主体性等提供了重要的实证支持。然而,当前研究主要集中在幼儿园整体的区域环境,专门围绕角色区环境的研究较少,实证研究则更少。因此,在学前教育高质量发展背景下,有必要探究“儿童的视角”下幼儿园班级角色区环境的特征,分析班级角色区环境创设的现状及问题,在此基础上提出有针对性的教育建议,并为其他区域环境创设提供参考,以提高幼儿园环境质量,为建设高质量幼儿园贡献环境的力量。

## 二、研究设计

### (一) 研究参与者的选择

本研究遵循目的性取样原则选取了长沙市S园的中班角色游戏实验班为研究对象。选择缘由如下:第一,S园为湖南省幼儿园班级大型角色游戏试点园,前期幼儿园组织了多次关于班级角色游戏的主题教研,为角色区的创设和角色游戏的开展奠定了基础。第二,研究者经常去该园观摩交流、参与教研,与该园建立了良好的合作关系。第三,中班下学期的幼儿在思维发展、社会交往、绘画能力等方面相较小班幼儿都有所增强,便于组织幼儿会议、幼儿之旅、幼儿自主绘画等。且经过研究者的预实验,中班幼儿已经具备使用简单设备进行独立拍摄的能力。这些都为马赛克方法的实施提供了可行性。本研究随机抽取该园的一个中班(A班),与A班25名幼儿和2名教师共同开展研究。为保护研究中相关人员的隐私,对涉及到的人员姓名进行了匿名英文缩写处理,详见表1。

表 1 参与研究的幼儿的信息记录表

| 序号 | 姓名  | 性别 | 年龄 | 是否参与幼儿会议 | 是否参与幼儿自主摄影 | 是否参与幼儿绘画 | 是否参加幼儿之旅 |
|----|-----|----|----|----------|------------|----------|----------|
| 1  | LZY | 男  | 4  | √        |            | √        |          |
| 2  | LTX | 女  | 5  | √        | √          | √        | √        |
| 3  | ZXW | 女  | 4  |          | √          | √        |          |
| 4  | SZH | 女  | 4  | √        | √          | √        |          |
| 5  | HZR | 男  | 4  | √        |            | √        |          |

续表 1

|    |     |   |   |   |   |   |
|----|-----|---|---|---|---|---|
| 6  | CYE | 女 | 5 | ✓ | ✓ | ✓ |
| 7  | ZHX | 男 | 4 | ✓ |   | ✓ |
| 8  | CYX | 女 | 5 |   | ✓ | ✓ |
| 9  | LYB | 男 | 4 |   |   | ✓ |
| 10 | CYH | 男 | 5 |   | ✓ | ✓ |
| 11 | HYK | 男 | 4 | ✓ | ✓ | ✓ |
| 12 | LCM | 女 | 5 | ✓ | ✓ |   |
| 13 | OCH | 男 | 4 |   |   | ✓ |
| 14 | HCR | 男 | 4 | ✓ |   | ✓ |
| 15 | ZYQ | 男 | 4 | ✓ |   | ✓ |
| 16 | ZYL | 女 | 5 | ✓ | ✓ |   |
| 17 | YTY | 男 | 4 |   | ✓ | ✓ |
| 18 | WZD | 女 | 4 | ✓ |   | ✓ |
| 19 | WXY | 男 | 5 | ✓ |   |   |
| 20 | WYH | 男 | 5 |   | ✓ | ✓ |
| 21 | ZXK | 男 | 5 | ✓ | ✓ |   |
| 22 | MY  | 女 | 4 | ✓ |   | ✓ |
| 23 | ZHW | 男 | 5 |   | ✓ | ✓ |
| 24 | XQL | 女 | 4 | ✓ | ✓ | ✓ |
| 25 | XCY | 男 | 5 | ✓ | ✓ | ✓ |

## (二) 研究方法的运用

本研究主要运用的方法是马赛克方法。“马赛克方法”(the Mosaic Approach)又名镶嵌法,由英国学者艾莉森·克拉克(Alison Clark)与彼得·莫斯(Peter Moss)于2001年提出,它主要用于了解儿童尤其是幼童“未能直接用语言表达”的内心感受和想法。马赛克方法将传统的研究方法(如观察法、访谈法)与参与式研究方法(如让幼童使用相机拍照、旅行和绘图、画画、角色扮演等)相结合<sup>[9]</sup>,旨在让幼儿有效参与研究。马赛克方法的显著优势在于通过幼儿熟悉且能掌握的方法来激发幼儿的参与积极性,在主动参与的过程中自然而然地发表自己关于事物或现象的看法。研究时长大约4个月,从2022年二月底持续到学期末。在整个研究过程中,研究者完全遵循“幼儿自愿参与”的原则,幼儿有权决定是否参与

研究,并可以随时退出研究。本研究使用的方法具体如下:

1. 幼儿会议:在角色区活动结束后,研究者组织进入角色区活动的幼儿开展幼儿会议。幼儿会议更强调是“幼儿”的“会议”,研究者引出与角色区相关的问题后,鼓励幼儿自由交流。研究者作为倾听者,充分尊重幼儿的表达。

2. 幼儿自主摄影:让幼儿用手机自主拍下“角色区里我最喜欢/最不喜欢的地方”或“我最喜欢/最不喜欢的物品”,结合照片引谈,对幼儿摄影作品进行分析,便于探究幼儿眼中的角色区特征和目前角色区环境存在的问题。

3. 幼儿绘画:幼儿围绕“我喜欢的角色区”“梦想小店”等主题自主绘画,之后让幼儿讲述自己绘画作品的内容和含义,从而探究幼儿眼中的角色区特征。

4. 幼儿之旅:幼儿扮演导游,带领研究者参观班级角色区,为研究者介绍角色区的功能、类型以及对该角色区的看法。幼儿之旅由幼儿主导,幼儿决定整个旅行的路线,包括是否对旅行过程进行拍摄等。

5. 观察法:在幼儿开展角色区活动的自然状态下进行观察并记录,主要包含两部分,一是观察记录角色区已有的环境创设,包括主题、空间位置、空间大小、空间布局、材料投放等,二是采用描述性语言记录幼儿在角色区中的表现和幼儿使用角色区已有环境创设的情况。

6. 访谈法:研究者通过对A班2名教师的一对一访谈,了解班级角色区环境创设的现状和教师面临的困境及需求等。

需要说明的是,以上方法是有机联系、相互验证的,例如幼儿绘画和幼儿自主摄影既是幼儿谈话的可视化表达,又可以成为引出幼儿谈话的线索,在幼儿之旅过程中也可以辅以自主摄影。总之,马赛克方法的综合使用,是为了幼儿更好地表达出对班级角色区环境创设的所思所想。

## (三) 资料的整理与分析

研究者将收集的摄影作品、绘画作品、幼儿会议记录、幼儿之旅记录、角色游戏观察记录、角色游戏视频等原始资料进行分类整理,全部转化成word文档形式,并使用Nvivo11质性分析软件进行资料的开放编码、主轴编码及选择编码。最

终,研究者提炼出 274 个参考点(意义单元),据此形成 43 个自由节点,编码形成 15 个树状节点,在此基础上归纳出 5 个核心类属。其中,核心类属和树状节点包含的参考点数及所占百分比如下表 2 所示。

表 2 核心类属与树状节点占总参考点百分比统计表

| 核心类属     | 占参考点总数百分比(%) | 树状节点及其包含的参考点(个)                  |
|----------|--------------|----------------------------------|
| 材料(102)  | 37.2         | 互动性(35)、幼儿元素(26)、丰富程度(23)、外观(18) |
| 主题(78)   | 28.5         | 趣味性(30)、社会性体验(26)、生活性(22)        |
| 空间布局(41) | 15.0         | 开放性(16)、封闭性(14)、互动性(11)          |
| 环境布置(33) | 12.0         | 整洁性(13)、情境性(11)、互动性(9)           |
| 规则(20)   | 7.3          | 生活性(11)、直观性(9)                   |

### 三、研究结果

研究者通过分析质性资料发现:幼儿对角色区环境创设各要素的关注度按降序排列依次为:材料、主题、空间布局、环境布置、规则,据此构建“儿童的视角”下角色区环境创设的分析框架。

#### (一) 幼儿眼中的角色区材料特征

##### 1. 互动性强

幼儿是在与环境的不断互动中发展的,幼儿在与材料、同伴和教师的互动中获得对世界的认知。观察发现,幼儿经常不亦乐乎地摆弄一些材料,享受操作材料的过程,摆弄材料也是幼儿游戏的乐趣来源。在角色游戏中,研究者询问了两名烧烤店成员的工作情况,两名店员相互配合,串的串,烤的烤,忙着制作。在幼儿自主拍摄的角色区“我喜欢的材料”照片中,“奶茶杯”、“烧烤架”、“配菜区”等照片共有 6 张,占全部照片的 24%,正是因为这些材料都具有互动性强的特点,大多数材料都需要多名幼儿相互配合、共同完成,角色与角色之间的联系因为材料的互动性而变得更加紧密。

##### 2. 体现幼儿元素

在幼儿之旅与幼儿自主摄影的过程中,幼儿对自主设计、亲身参与、有个人元素的材料和区域会更加偏爱,常常兴奋地带领着研究者和老师参观自己完成的作品和制作的“美食”。在幼儿之旅

中,幼儿 ZHX 表示,“我喜欢这个烧烤串,因为是我妈妈一起用黏土做的。”在幼儿会议中,幼儿 CYX 表示,“我最喜欢甜品小屋的点菜单,因为我设计的。”

##### 3. 丰富

在幼儿会议中,当研究者提问角色区是否需要增添材料,幼儿 CYH 表示,“需要一些厨师的衣服和帽子,还有很多餐具。美食街的客人们总是不够。”幼儿 WZD 表示,“我想要一些顾客的挎包,妈妈每次逛街都会带着挎包。”可见,幼儿期望角色区能够提供丰富、适宜的配套材料,以便幼儿进行多样化的角色扮演。而据观察,班级的角色服装类材料不充足,每次仅够 10-15 名幼儿扮演工作人员。

##### 4. 漂亮

投放漂亮材料的角色区,更能吸引幼儿的注意,获得幼儿的喜爱。投放漂亮的材料有时会成为幼儿选择该区域的关键原因。在幼儿会议中,幼儿 ZXW 表示,“我喜欢当客人,客人有很多漂亮的衣服。”幼儿 ZXK 表示,“我喜欢蛋糕店摆蛋糕的架子,因为这个架子很好看。”而幼儿喜爱的这些漂亮材料大多是色彩明亮、颜色鲜艳的。

#### (二) 幼儿眼中的角色区主题特征

##### 1. 符合幼儿兴趣

研究发现,幼儿对于角色区主题的选择具有很强的个人兴趣偏好。在幼儿会议中,当被问到“为什么喜欢某区域”时,幼儿常回答“有意思”、“好吃”、“好喝”、“我喜欢”等,如:在幼儿会议中,幼儿 CYH 表示,“我喜欢在这里做厨师,扮厨师很有意思。”在幼儿之旅中,幼儿 LYB 表示,“我最喜欢冰淇淋店,我就是喜欢吃冰淇淋。”可见,符合幼儿兴趣的角色区更易被其选择。

##### 2. 能获得社会情感体验

在幼儿会议中,当研究者提问“我最喜欢的店铺及原因”时,幼儿常以“帮助……”和“我可以给他们……”等语句进行表达,幼儿 LCM 表示,“我最喜欢三毛烧烤店,因为我可以帮助顾客烤烧烤,我是大厨。”在幼儿之旅中,幼儿 HYK 在四次角色游戏中均选择了店员的角色,他表示,“我在糖葫芦店还有奶茶店还有烧烤店还有甜品店这些我都玩过,我都是做店员,我可以给他们卖东西。”店员在服务顾客、经营店铺的过程中能获得互助、协作、自我价值、尊重等社会性体验。可见,

幼儿比较喜欢能获得社会性体验的角色区主题。

### 3. 贴近幼儿生活

贴近幼儿生活的主题更容易使其理解角色和游戏内容。在幼儿会议中,幼儿 LYB 表示,“我喜欢糖油粑粑店铺,之前和妈妈去太平街美食打卡的时候,我就吃了糖油粑粑。”幼儿 SZH 很喜欢奶茶店,并且在自主摄影时拍下她最喜欢的材料“奶茶杯”。在幼儿之旅中,幼儿 HYK 表示,“这里,我喜欢冰淇淋店,我吃过好多不同口味的冰淇淋。”充满生活气息的幼儿园环境,既接近幼儿已有生活经验,也能激发幼儿模仿、感知、操作、体验的兴趣<sup>[10]</sup>。可见,幼儿更喜欢贴近生活的主题,相关生活经验能为幼儿游戏做铺垫。

### (三) 幼儿眼中的角色区空间布局特征

#### 1. 封闭与开放并存

幼儿在“我喜欢的角色区”、“设计梦想小店”主题下进行自由绘画时,多名幼儿提到“店铺围栏”、“工作间的门”等词语,并用封闭的线条围住店铺外围,可见幼儿期望具有相对独立的空间,但又不完全是封闭的,“有门和帘子、围栏、在有顾客的时候可以打开”。可见,幼儿喜爱封闭与开放并存的空间布局。

#### 2. 便于社会性互动

目前班级角色区不同店铺之间用货架和柜子进行隔断,烧烤店距离材料库和顾客就餐区及寝室走廊都相对较近(布局见下图1),每次开展区域游戏时,“烧烤店方便、顾客多”也成为幼儿选择该区域的重要原因。在幼儿会议中,幼儿 CYH 表示,“挺方便的,就是要把甜品店的位置挪一下,挪到一进门就在的地方。这样客人一出来就可以看见甜品店,都来甜品店。”观察也发现,相邻区域的幼儿进行的社会性互动更多,幼儿在自己负责的店铺没有顾客时可以参与到相邻区域的活动,如奶茶店在顾客少时,店员主动对隔壁的

烧烤店提出“顾客要不要喝点饮料?”并把两个店铺中间的隔断打开以传递物品,这种彼此联动、方便幼儿互动的布局,十分吸引幼儿。

### (四) 幼儿眼中的角色区环境布置特征

#### 1. 整洁

据观察,脏乱的区域一般不受幼儿喜爱。在幼儿会议中,“有点脏”、“很乱”常常成为幼儿不选择某些区域的重要原因。在自主摄影时,幼儿 OCH 拍下了一个自己不喜欢的区域,并表示,“这里有很多剩下的垃圾,太脏了。”可见,幼儿喜欢整洁的环境布置。

#### 2. 情境化

在幼儿会议中,当被问到“最喜欢的店铺”时,幼儿多选择“三毛烧烤店”和“BOBO 奶茶店”,在原因的回答中“好玩”、“真的”、“像”等关键词居多。对比其他店铺的环境布置,这两个店铺的环境布置更富有情境性,也更贴近幼儿生活。

#### 3. 可互动

环境布置的互动性,不仅限于墙面及桌面有许多互动性强、可操作的装饰,更多地是指区域中的环境布置具有幼儿“自我”元素,幼儿喜爱与这种类型的装饰互动,并积极寻求成人和同伴的关注。在幼儿自主摄影和幼儿之旅中,幼儿积极地向成人介绍具有自身作品、亲子打卡记录、照片等元素的环境布置,并表达出对其的喜爱。幼儿 LTX 表示,“我喜欢这里(墙面上装饰有幼儿与家长的亲子美食打卡表),这是我上次和妈妈一起去了太平街,吃了好多好多的…你知道这个是什么吗……”。

### (五) 幼儿眼中的角色区规则特征

#### 1. 生活化

观察发现,在角色游戏中,刚开始教师和幼儿并未制定明确的游戏规则,只简单讨论了不同区域的人数,并制作了选区卡。随着游戏的推进,游戏中产生了很多幼儿自发生成的规则,如“排队取餐”、“保持卫生”、“扫码付钱”、“坚守岗位”等,这些幼儿自发生成的规则,来自于幼儿的生活经验,此类规则更容易被幼儿理解和接受,也更受大家喜爱。在生活的熏陶下,幼儿对社会规范、角色行为规则的学习也从简单模仿到内化,并自然萌生出新的规则。

#### 2. 直观化

中班幼儿尚处在具体形象思维阶段,他们常常利用事物的形象及事物形象之间的关系来解决问

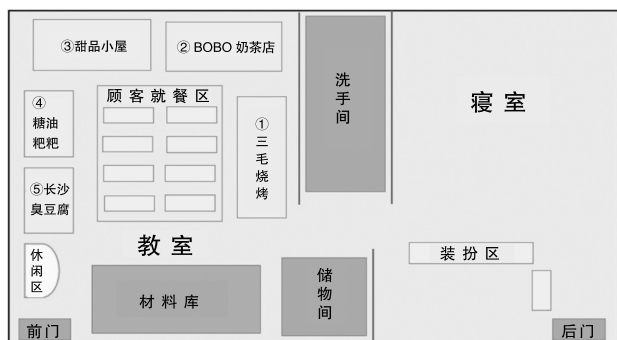


图1 A班教室空间布局

题<sup>[11] 150</sup>, 这也决定了直观、形象的事物更加吸引幼儿, 也更容易被幼儿理解和接受。观察发现, 幼儿经常会在游戏中提醒违反规则的同伴, 部分幼儿还会针对游戏中违反规则的情况, 自发制作相应的规则提示物, 如张贴排队标识、制作“保持安静”提醒牌等。直观化的规则, 更能起到规范幼儿行为的作用。

#### 四、讨论与建议

##### (一) 注重材料的互动性、美感和丰富程度, 增加环境中的幼儿元素

本研究结果显示, 幼儿对角色区材料的关注点主要集中在互动性、美感、丰富程度和幼儿元素上, 这与已有研究的结果是一致的<sup>[12-13]</sup>。幼儿对互动性强的材料, 如“奶茶杯”、“烧烤架”、“配菜区”等, 有一种互动的本能冲动, 正如杜威认为儿童有四种本能: 社交本能、探索本能、制造本能和艺术本能<sup>[14] 45-47</sup>。因此, 在包含角色区在内的幼儿园环境中应尽可能多提供互动性强的材料, 以满足幼儿的互动、探索和操作本能需要, 幼儿与材料互动的过程, 也是其认知发展、情感表达和社会性发展的过程。另外, 应关注材料的美感和丰富程度, 尽量提供漂亮且数量充足、种类丰富的材料, 以激发幼儿探索的兴趣。

本研究发现, 幼儿对体现“自我”元素的材料和环境布置非常感兴趣, 如幼儿自己的作品、亲子照片及与自己相关的图表等。然而, 现实中这类材料并不多。观察发现, 实际中角色区的材料以半成品为主, 如: 烧烤店的基础设施、部分食材、餐具、奶茶店的水果块等。在访谈时, 有班级教师表示, “以前玩到后面都玩烂了, 干脆直接买了一些, 不容易坏。”只有少部分材料由幼儿和家长参与制作, 如: “三毛烧烤”的烧烤食材、“长沙臭豆腐”的臭豆腐、“BOBO 奶茶店”甜品架上的蛋糕等。总体而言, 体现幼儿元素的材料较少。因此, 在角色区环境中应尽可能多提供体现幼儿元素的材料。

##### (二) 重视角色区的社会情感体验和幼儿主体性彰显, 关注幼儿经验和思维特点

角色区的主要功能是帮助幼儿体验社会情感, 促进其社会性发展。本研究结果显示, 幼儿更喜欢烧烤店、奶茶店等主题区域, 正是因为这些主题能让幼儿体验服务、奉献、合作等社会性情感, 获得价值感体验。因此, 在角色区创设之初, 教师可以和幼儿讨论角色区的主题, 充分尊重幼儿的

观点, 多设置幼儿感兴趣的、便于体验社会情感的区域。幼儿是环境的主人和环境创设的主体, 角色区环境创设中幼儿主体性的彰显有利于提高幼儿对角色区的关注度, 这也是保障儿童权利和满足儿童发展需要的重要方式。然而, 实践中角色区的主题一般都是教师设计的, 空间布局 and 材料选择等也大多由教师决定, 幼儿很少有决定权。有教师表示, “教材里面‘我爱家乡’板块涉及到去过的美食店、家乡的美食…其实一开始老师对主题还是会有一点预设的, 不然怎么会突然开始上相关的课呢!”而观察发现, 中班幼儿已经具备设计角色区主题、进行环境布置、材料制作等能力, 因此, 成人应从思想上尊重幼儿的主体性, 树立倾听幼儿的意识, 使倾听幼儿成为自身的内在需要, 通过倾听幼儿满足幼儿参与的需要。在此基础上, 教师还应掌握适当的倾听幼儿的方法。中班儿童语言表达能力有限, 仅通过问答的方式难以理解他们的真正意图。马赛克方法中的参与式研究工具值得教师借鉴, 教师可运用讨论、投票、绘画、定期“角色游戏会议”等多样化的方式激发幼儿表达的兴趣, 倾听幼儿的心声, 努力实现符合幼儿真实想法的“真参与”, 从而创设幼儿真正喜爱的角色区环境。

角色游戏是“幼儿以‘角色扮演’为主要表征手段, 自主地表现和表达自己对现实生活和环境的认识和体验、想法和愿望的一种象征性游戏”<sup>[15] 481</sup>。因此, 角色区设置还应关注幼儿的生活经验, 设置的角色区主题既要贴近幼儿生活, 又要有助于拓展幼儿的生活经验和视野。具体来说, 可以设置一些幼儿熟悉的、体现本地特色的区域, 幼儿在看到自己熟悉的甚至有过相关经历的区域时更容易参与进来。比如, 臭豆腐是长沙特色小吃, 因此“长沙臭豆腐”店铺就很受幼儿喜爱。同时, 还可以设置一些幼儿不熟悉的、外地有名的特色小吃, 也能激发幼儿参与的兴趣, 还能拓展幼儿的生活经验。另外, 本研究发现, 实际中角色区的规则提示物较少, 这在一定程度上影响了角色区游戏规则的遵守。幼儿的思维以直观形象思维为主, 因此, 教师在创设角色区环境时还应关注幼儿的思维特点, 同时营造轻松自由的心理环境, 在游戏中出现冲突时可引导幼儿讨论规则问题, 并协助幼儿制定规则提示物。

##### (三) 空间布局要兼顾封闭和开放, 注重环境布置的整洁、情境化

本研究显示,角色区在空间布局上兼顾封闭和开放,区域之间既有隔断物以保证区域之间的相对独立,又设置门窗等活动物以保证区域之间的联动,这种布局有利于角色游戏的顺利进行和深入发展,促进幼儿的社会性发展。然而现实中很多区域环境的空间布局是封闭有余而开放不足,这直接限制了幼儿之间的互动和交往,影响了区域游戏质量。在一次关于区域空间布局讨论的幼儿会议中,幼儿 HCR 表示,“我觉得顾客餐桌有点不方便,容易撞倒。”“我差点把奶茶弄倒。”这与已有研究的结果是一致的<sup>[16]</sup>。因此,教师在角色区空间布局时应兼顾封闭和开放,尤其要重视区域的开放性,增强区域之间的联动性,以促进幼儿的社会性发展。

本研究还发现,幼儿对角色区环境布置的关注点主要集中在整洁、情境化上,这与已有研究的结果一致<sup>[12]</sup>。整洁、有序的环境对幼儿秩序感的发展尤为重要。蒙台梭利曾指出,儿童的秩序感分为两种,一种是内部的,一种是外部的,外部的秩序感从属于儿童对他本身与自己的环境的关系的感知<sup>[17]</sup><sup>67</sup>。因此,教师应重视环境中的整洁性和秩序感。同时,角色区社会情感体验功能的发挥有赖于角色区环境布置的情境化,情境化要求角色区环境从主题选择到材料制作再到环境布置等各环节都要模拟现实生活。研究发现,实际中角色区的环境布置情境性较强,除了摆放有大型的店铺货架、操作柜台等,还布置了诸多美食店招牌、价目表、打折牌等,如身临真实的美食店,因此该角色区游戏受到幼儿喜爱。

当然,幼儿园教育实践中儿童视角的运用受到教师观念、能力、工作压力和班额等多方面因素的制约。因此儿童视角的落实还需要构建幼儿、教师、幼儿园管理者、家长、研究者、政府等多方参与的共同体。对于幼儿而言,积极表达与自身生活相关事务的想法。对于教师而言,在观念和行动上尊重幼儿,支持幼儿参与。对于幼儿园管理者而言,应营造倾听的文化,不仅要倾听幼儿,也要倾听教师在运用儿童视角时的困难,并做出回应。对于家长而言,首先,要形成倾听幼儿的意识,鼓励幼儿表达,丰富幼儿的经验,培养幼儿的参与意识和能力;其次,作为课程资源的提供者,应为儿童视角的运用提供资源支持。对于研究者而言,应和幼儿

园一线人员对话,了解儿童视角运用的实践困境。对于政府而言,首先,提供制度支持,建立儿童本位的环境创设和评价制度、区域教研制度、儿童友好社区制度等;其次,提供专业支持,健全各级学前教育教研机构,充实教研队伍,构建区域教研共同体;再次,提供经费支持,完善经费投入机制,为儿童视角的运用提供必要的物质支持;最后,组织构建发展共同体,协调各方力量推动儿童视角的落实。

#### [参考文献]

- [1] 龚欣,曲海滢.高质量学前教育体系:基本构成、主要特征及建设路径[J].现代教育管理,2021(11):34-42.
- [2] 刘宇.儿童友好学校:高质量学校发展的可能路径[J].教育发展研究,2022,42(Z2):25-32.
- [3] 王友缘.新童年社会学研究兴起的背景及其进展[J].学前教育研究,2011(5):34-39.
- [4] 刘宇.参与式儿童研究:一种儿童研究的新范式[J].全球教育展望,2020(1):103-112.
- [5] 边霞,孙悦含.儿童研究的视角转换及其实现[J].教育研究与实验,2022(5):25-31.
- [6] 段兰兰.从儿童视角审视幼儿园班级区域环境——马赛克方法的实践[D].上海:上海师范大学,2018.
- [7] 陈文珍.马赛克方法在幼儿园班级区域环境优化中的个案研究[D].重庆:西南大学,2021.
- [8] Matsui G. Using a Photo Projective Method to Listen to Children's Perspectives About Improving Kindergarten Environments[J].International Journal of Early Childhood,2021(3):1-17.
- [9] Clark A. How to listen to very young children:The mosaic approach[J].Child Care in Practice,2001,7(4):333-341.
- [10] 张敏.幼儿园环境的隐喻价值与提升策略[J].陕西学前师范学院学报,2020,36(3):20-23.
- [11] 李红.幼儿心理学[M].北京:人民教育出版社,2007.
- [12] 李晓文,原晋霞.儿童视角下的幼儿园区域活动[J].学前教育研究,2019(2):70-80.
- [13] 崔淑婧,田兴江.基于幼儿视角的室内环境创设优化[J].陕西学前师范学院学报,2022,38(7):38-45.
- [14] 杜威.学校与社会·明日之学校[M].赵祥麟,任钟印,吴志宏,译.北京:人民教育出版社,2001.
- [15] 刘焱.儿童游戏通论[M].北京:北京师范大学出版社,2004.
- [16] 孙胜男,徐冬英.空间美学视阈下幼儿园区域环境创设存在的问题与对策研究[J].教育导刊,2021(11):29-34.
- [17] 蒙台梭利.童年的秘密[M].马荣根,译.北京:人民教育出版社,2005.

[责任编辑 王亚婷]