

幼儿园小班游戏分享的实施现状与优化策略探析

何其美

上海师范大学

DOI:10.32629/er.v9i8.7310

[摘要] 游戏分享是梳理幼儿游戏经验、发展社会性与语言表达的关键环节。本研究基于对上海某示范园小班30天追踪观察与教师访谈数据，结合小班幼儿直觉行动思维发展特征，从游戏分享的话题导入、互动组织、内容设计、场地安排、园所保障五大维度梳理适配小班的实操策略，破解教师主导过强、幼儿参与度低、分享效果薄弱等现实问题，为一线小班教师提供可落地的游戏分享实施策略。

[关键词] 幼儿园；游戏分享；优化策略

中图分类号：G613.7 文献标识码：A

A Study on the Current Situation and Optimization Strategies of Game Sharing in Kindergarten Junior Classes

Qimei He

Shanghai Normal University

Abstract: Game sharing is a key session for young children to sort out play experience and develop social competence and verbal expression. Based on 30-day follow-up observations and teacher interviews in junior classes of a demonstration kindergarten in Shanghai, this study combines the characteristics of intuitive action thinking of young children at the junior stage. It summarizes practical strategies adapted to kindergarten junior classes from five dimensions, including topic introduction, interactive organization, content design, venue arrangement and kindergarten institutional support. This study solves prominent problems such as excessive teacher dominance, low children's participation and ineffective sharing outcomes, and provides feasible implementation strategies of game sharing for frontline kindergarten teachers.

Keywords: kindergarten; game sharing; optimization strategies

引言

《幼儿园教育指导纲要（试行）》明确提出，教师要善于捕捉游戏内蕴含的教育契机，组织幼儿交流游戏体验；《3-6岁儿童学习与发展指南》进一步强调，幼儿学习依托直接感知、实际操作与亲身体验，因此，游戏分享是巩固直接经验的核心途径。游戏分享区别于传统“游戏讲评”：讲评是教师依据对幼儿自主游戏的观察，引导幼儿交流探讨游戏过程，梳理整合游戏经验，为后续游戏做好经验与材料准备。^[1]而分享则坚持儿童本位，以平等对话、经验互通、情感表达为核心，是实现游戏育人价值的关键延伸环节。

现有研究多聚焦全年龄段通用分享策略，专门针对小班的实证研究较少，一线教学普遍存在照搬大龄班模式、教师认知浅层、分享无制度保障等问题。本研究基于真实班级观察数据，先系统归纳小班游戏分享实施现存突出问题，再对应提出分层、适配的实操优化策略，立足幼儿园真实教学场景，为完善小班游戏分享环节提供实践参考。

1 当前小班游戏分享实施现状中存在的问题

1.1 游戏分享环节开展的随意性较大

研究发现，虽然大部分教师认可游戏分享的重要性，但从整体开展频次来看，30天内班级游戏常态化开展，但分享仅14次，并未做到在每次游戏后均复盘，平均每2至3天才开展一次分享，部分周仅开展1次。造成该现象的核心原因是幼儿园未将游戏分享环节纳入周固定计划，未强制开展的频次和时长标准。在实践中，教师经常在“赶进度”，一旦园内举办大型活动，或出现游戏整理超时和临时教学任务等情况，分享环节会直接被删减。带班教师普遍将游戏分享视为“可选附加活动”，而非游戏不可分割的组成部分，实施过程中经常为别的活动“让步”，活动开展完全依赖带班教师个人主观判断，经验复盘难以连续，幼儿碎片化游戏无法系统整合。

访谈结果显示，教师仅简单将游戏分享定义为“幼儿交流游戏经验的活动”，其价值在于幼儿能够打下基础、总结分享、表达自我、收获经验。大多教师仅能看到锻炼语言表

达、梳理社交矛盾的表层价值，未能认识到分享对游戏迭代、幼儿情绪疏导、完整经验建构的深层作用。在开展必要性上，全部教师认为无需每场游戏后分享，仅存在创新玩法、典型冲突时组织即可，在认知层面上弱化游戏分享的地位。同时园方缺少游戏分享专项教研培训，教师仅依靠个人零散教学经验组织活动，缺少分层话题设计、低龄幼儿互动引导、现场短时分享等系统实操方法，应对幼儿碎片化发言、集体秩序混乱时手段单一。

1.2 分享时长和时机规划存在短板

观察显示 71.43% 的分享时长控制在 5-10 分钟，21.43% 不足 5 分钟，仅 7.14% 超过 10 分钟。教师虽知晓小班幼儿注意力有限，但缺乏弹性分段设计，超过 10 分钟的分享极易导致幼儿注意力难以集中。同时分享时机固化，大部分的分享被安排在游戏全部结束后，极少在游戏过程中开展即时短时的自主分享，遇到现场冲突无法及时疏导，只能积压至全部游戏结束后统一讨论，问题记忆淡化。

1.3 分享场地选择认知与实践脱节

受访教师均认可原游戏场地依托实物、场景，更便于小班幼儿直观回忆游戏过程，但实际 14 次分享中仅 3 次在游戏区就地开展。教师为节省场地转移时间、方便使用多媒体设备，优先选择教室里的集体教育活动区域开展分享，牺牲了小班幼儿的直观认知需求；尤其是户外体育游戏结束后直接进入生活活动，几乎不开展现场分享。

1.4 分享内容失衡

教师难以把控分享话题、内容，互动缺少幼儿本位。从分享内容上看，由于该园所小班幼儿每日来园后都会进行区角游戏，因此基于区角游戏的分享环节实施频次最多，而体育游戏的分享环节实施频次最少，且并非针对每一次游戏都开展了相应的分享环节。57.12% 的分享仅设置 1-2 个话题，符合小班接受能力，但仍有 42.88% 的单次分享设置 3 个及以上话题，分享内容过载导致幼儿无法深入讨论。且话题大多由教师提前预设，缺少幼儿自主发起的讨论点，幼儿失去分享主导权。分享内容集中在玩法、存在的问题和不足、建立常规。分享领域通常以社会经验为主，教师也更加关注幼儿能够在分享环节中收获更多的社会经验，在一定程度上忽视了建构游戏科学认知、美工游戏艺术审美、户外健康习惯等内容。从互动主体来看，常规分享均以“教师提问—幼儿回答—教师总结”模式展开，幼儿之间的自主交流较少。以游戏过程中的照片或视频回顾导入、口头提问为主的两类话题开启方式均由教师发起，缺少幼儿自主发起的游戏分享与情感表达。在分享中以师幼互动为主体，教师动态抓取教育契机，分享形式及方式多样，比如全班讨论、榜样分享、借助多媒体工具和实物材料等。

2 小班游戏分享的优化策略

基于上述问题分析，本研究从小班幼儿直觉行动思维与

具体形象思维并存的认知特点出发，围绕话题导入、互动组织、内容设计、场地媒介、园所保障五个维度，提出分层适配的实操策略。

2.1 优化话题导入：从“教师开启”转变为“多元唤醒”

通过照片、视频进行直观回放导入。教师在游戏过程中有意识抓拍幼儿的创新玩法、同伴合作、问题冲突等典型瞬间，分享时播放 30 秒至 1 分钟的片段，以视觉刺激唤醒幼儿的现场记忆。例如，游戏结束后，教师在白板上直接出示在先前游戏中拍摄的幼儿整理玩具的榜样照片，瞬间便吸引了幼儿的注意力，幼儿看到自己出现在照片中都很兴奋。结合照片和实物，教师随即为幼儿仔细演示和讲解玩具材料整理的方法，并给予表现好的幼儿以表扬和鼓励。通过这样结合照片的直观方式，清晰明了地直接开启话题并深入主题，并让幼儿迅速地从活跃的游戏状态转换到注意力集中的听讲状态。

运用实物作品进行现场展示导入。把握适合进行游戏分享的时机，不急于进行玩教具的整理。例如，建构区的作品不急于拆卸，保留至分享环节，引导幼儿围观点评；美工区的作品可陈列于展示台，引导幼儿介绍创作意图，分享创作喜悦。

幼儿自主发起“分享预约”。教师可在游戏区设置“分享预约墙”，幼儿在游戏过程中用贴纸或简单符号标记自己“有话想说”，分享时优先邀请这些幼儿发言。这一方式能将话题开启的主动权逐步交还给幼儿，不断培养幼儿想分享、善分享的游戏习惯。

2.2 创新互动组织：从“师幼问答”走向“对话共享”

短句对话式分享。小班幼儿的分享以自我为中心，分享语言较为零碎，内容多聚焦于简单表述玩过的部分游戏内容。因此在话题导入后，教师应以短句引导幼儿表达，并及时梳理幼儿语言。^[2]同时，强化分享的交流属性，构建为什么、怎么办、还能怎样的层层递进的问题链^[3]，将控制性的“对不对”“好不好”转化为开放式的“你发现了什么”“谁有不同的办法”。例如，当一名幼儿分享搭建方法后，教师不急于总结，而是追问其他幼儿：“你也试过这种方法吗？”“你还有什么好主意？”逐步培养幼儿之间相互关注、相互回应的对话习惯，真正实现经验共享而非单向汇报。教师也可在分享中借助思维导图等思维可视化工具帮助幼儿直观梳理游戏经验，不断发散思维的广度和深度。

即时性现场分享。分享不必全部安排在游戏结束后，幼儿在游戏过程中往往会出现新的玩法或者创意，此时对新玩法和新创意的讨论和分享尤为重要，游戏结束后幼儿会产生新的想法、困难和情感体验，可以再次组织分享交流^[4]。同时，小班幼儿在游戏中也会经常出现典型冲突。这时，教师可按下“暂停键”，及时抓取教育契机，在游戏现场组织即时短时分享，时长约为 2-3 分钟，聚焦单一话题。例如，两

名幼儿因争抢材料发生冲突，教师可现场引导双方陈述理由，邀请旁观幼儿发表看法，即时化解矛盾。研究表明，即时分享能避免问题记忆淡化，且现场实物佐证更利于小班幼儿理解。

2.3 精准内容设计：话题聚焦、领域均衡、幼儿本位

小班分享的话题设计应秉持少而精与幼儿本位的双重原则。小班幼儿分享时长控制在5-10分钟为宜，单次分享聚焦1至2个核心话题，教师基于观察筛选话题时，需兼顾专业判断与幼儿意愿，既依据“是否具有推广价值”“是否涉及多数幼儿”“是否引发认知冲突”等标准进行预判，也应组织幼儿共同讨论决定最终议题，使话题真正源自幼儿的游戏需求。同时，话题不应全部由教师预设，需为幼儿留出自主表达的空间，实践中可设置于分享环节最后3至5分钟由幼儿自主提出想讨论的话题，进行自由分享；初期教师可通过“今天游戏时有没有什么特别的事想告诉大家？”等开放性提问加以引导，逐步过渡到幼儿主动举手发起。此外，可以尝试设置“分享墙”或“打卡记录”，鼓励幼儿在游戏过程中用贴纸或简单符号记录自己的发现，分享时据此发言，这一方式能有效激发幼儿的主动表达意识，将话题选择权逐步交还给幼儿，真正实现分享内容从教师预设走向师幼共建。

拓展分享领域维度。当前小班分享内容集中于社会交往与常规管理，对科学认知、艺术审美、健康习惯等领域关注不足。教师应有意识地拓宽分享话题类型，例如，建构游戏后引导幼儿描述作品的结构与功能；美工游戏后鼓励幼儿介绍色彩搭配与创作感受；户外体育游戏后围绕运动安全与身体感受展开讨论。同时，教师应提升对各领域核心经验的把握能力，避免分享内容泛化。分享内容过载与失衡是制约分享质量的关键因素。优化内容设计需把握少而精、广而均、自下而上三个原则。

2.4 善用场地媒介：就地分享与弹性空间

游戏区就地开展分享。原游戏场地保留游戏时的材料布局与作品状态，幼儿围坐在自己刚刚活动过的区域，直观明了地边指边说，降低语言表达门槛，保持对游戏的兴趣，契合小班幼儿直觉行动思维特点。就地分享能最大限度降低情境转换带来的认知负荷，让幼儿身临其境地回顾游戏过程，在直观的实物展示中学习同伴间的游戏经验。教师可准备便携式小白板或记录纸，就地记录幼儿的关键发言。

分享场地弹性切换。对于需要多媒体辅助或全班集中讨论的内容，可迁移至教室集体活动区；对于聚焦小组交流或作品展示的内容，可坚守游戏区。同一日可安排“游戏区小组分享+教室集体分享”的组合模式，实现场地的弹性使用。

户外游戏后的现场分享可视具体情况而定。户外体育游戏结束后，不应直接进入生活活动，而应在运动场地旁就近

围坐，进行3-5分钟的简短分享，聚焦运动感受、安全事项或新玩法。若因天气或时间原因无法当场分享，可在回教室后利用照片、视频进行延迟分享，但间隔不宜超过30分钟，以免记忆淡化。

2.5 完善园所保障：制度固化与专业赋能

制度缺失是分享环节随机开展的根源。将游戏分享纳入园所常规管理，能保障其常态化实施。

将游戏分享纳入周计划。幼儿园在教学计划中可以将游戏分享列为固定环节，明确每周分享的频次与时长底线。例如，规定每周至少有3次游戏后必须安排5-10分钟分享时间，由教师在游戏过程中预设分享话题与组织形式。

开展分层专项教研。园方应定期组织游戏分享专题教研，围绕小班分享的特点、话题筛选策略、互动引导技巧等主题进行案例研讨与实操演练。教研可结合教师录像进行自我反思和评价：教师录制自己的分享环节，对照师幼对话时长比例、幼儿发言次数、话题聚焦程度等指标进行自我分析，精准定位改进方向。

建立分享资源库。积累优秀分享案例，按领域、话题类型、组织形式等维度分类归档，供教师借鉴参考。资源库可包括：典型分享环节的视频录像、有效提问的话术清单、各领域话题预设范例等。新手教师可据此快速上手，资深教师可从中获得创新启发。

3 结语

小班自主性游戏分享的优化是一个系统工程，既需要教师结合小班幼儿年龄特点在导入、互动、内容、场地等微观层面精进策略，也离不开园所在制度与教研等宏观层面的持续保障。五大维度协同发力，方能破解教师主导过强、幼儿参与度低、分享效果薄弱的现实困境，真正发挥游戏分享的育人价值。

[参考文献]

- [1]邱学青.自主性游戏讲评的研究[J].幼儿教育,2000(4):8-9.
- [2]鲁海红.不同年龄班游戏分享环节的互动特点与差异化策略比较[J].课程教育研究(中英文),2026(13):37-39.
- [3]赵玉梅,徐凯萍.构建螺旋式对话：支持幼儿深度学习的游戏分享提问策略探析[J].教育文汇,2026(2):76-79.
- [4]杨雨.幼儿园游戏分享环节的问题分析及优化策略[J].教育观察,2022,11(15):39-41+52.

作者简介：

何其美（2000.03-），女，湖北黄梅，硕士研究生在读，研究方向：幼儿园课程与教学。