

区级立项	2024 年
参评编号	XS2023G132

4003	2023	0020
第	30年	31

三维交互：

整合视域下幼儿田园体验活动的设计与实施

2024 年 6 月

目录

一、研究缘起	1
(一) 审视：幼儿园田园体验活动的现状	1
(二) 思考：新时代下田园体验的要求	5
(三) 探索：三维交互下田园体验的新实践	5
二、研究设计	6
(一) 操作定义	6
(二) 研究目标	6
(三) 研究框架	7
三、“田园体验”研究内容	7
(一) 田园体验特点，三个板块四个特点	7
1. 种植场域具有广泛性	8
2. 种植过程具有多领域性和强实践性	8
3. 种植结果具有发展性	8
(二) 田园体验内容，多重多元多样	8
1. 多重利用的场域空间，田园体验广度扩大	8
(1) 盘点整理资源，建立体验资源库	8
(2) 多资源开发利用，挖掘资源衍生活动	9
2. 多元学习的种植过程，田园体验深度增强	10
(1) 四阶段体验过程，跟随作物生长	10
(2) 多维领域融合，完整种植体验	11
3. 多样参与的创展评价，聚集劳动成果收获	13
(1) 汇聚种植成果，享受劳动果实	13
(2) 链接体验发展，回望种植经历	14
四、“田园体验”实施开展	15
(一) 空间场域纵深推进，向内向外发展	15
1. 纵深式推进，寻探分享逐步深入	15
(1) 寻问题点和生长点	15

(2) 探深入点·····	16
(3) 分享心得·····	17
2. 向内向外传递, 多资源辐射式互动·····	18
(1) 以种植地为中心向外辐射·····	18
(2) 多资源朝种植地向内聚集互动·····	19
(二) 种植过程持续跟进, 保障体验深入发展·····	19
1. 多元学习方式交融, 增添种植趣味·····	19
(1) 三步看——积累经验·····	20
(2) 两步做——模仿学习·····	20
(3) 两次完成——作物追踪·····	21
2. 体验过程交互, 推动深度学习·····	22
(1) 与环境交互, 创造更多劳动可能·····	22
(2) 与主题交互, 衍生更多劳动需求·····	2
(3) 与同伴交互, 生成更多劳动经验·····	22
(1) 与自己交互, 收获更多劳动成果·····	24
(三) 多维创展评价, 关注体验达成度·····	24
1. 多样创展方式, 凸显个性表达·····	24
(1) 寻找材料, 汇聚灵感·····	24
(2) 材料组合, 艺术生发·····	25
(3) 设计材料, 个性表达·····	25
2. 多元评价体系, 提升体验品质·····	26
(1) 评互动参与, 促发劳动积极性·····	26
(2) 评关键行为, 提升劳动体验感·····	27
(3) 评发展结果, 保障劳动质量·····	27
(4) 评价值体现, 尊重劳动初心·····	27
五、研究成效·····	28
1. 开发田园资源的广度, 挖掘田园体验的深度·····	28
2. 增强田园活动的互动性, 提升田园体验的参与性·····	29
3. 拓宽田园活动的目标指向, 促进全育融合发展·····	30
六、结论与讨论·····	30

三维交互：整合视域下幼儿田园体验活动的设计与实施

【摘要】基于对当下田园体验活动的实施现状分析，我们发现幼儿在园所进行的田园体验活动时间参与较少，主动性不够，参与内容浅显等问题。而田园体验活动对于发展幼儿的劳动实践能力，提升幼儿全育发展具有重要的作用。因此我们根据我园的场所特点，设计和实施了能够推动幼儿深度体验的田园体验系列活动。

根据空间场域广泛性、种植过程多领域性和强实践性、种植结果发展性的特点，我们设计了三个维度的体验内容。即空间场域、种植过程以及创展评价。在每个维度下分别进行了多样式的实施策略。空间场域中以纵深式和辐射式的方法多重利用场域下的各种资源，种植过程中以多元的学习方式和交互式的体验过程来推动田园体验的开展，在创展评价中以多样的创展方式和多元的评价体系来达成对体验的梳理和评价。三个维度下多种策略相互影响相互支持，在整合视域下共同推进幼儿田园体验活动的设计实施。

通过三维交互式的田园体验活动的设计和实施，让我们将体验场域空间更合理利用，充分发挥和挖掘多种资源，让幼儿的田园参与性和主动性得到提升，在领域和资源的融合下促进幼儿全育发展。

【关键词】 三维交互 整合视域 田园体验

一、研究缘起

目前劳动教育作为“五育并举”，融合育人的重要内容既是国家意志的体现，也是培养全面发展的人的要求。《中共中央国务院关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》强调高度重视劳动的实践意义。今年来，各地教育部门加快构建大中小学一体化劳动教育体系，把劳动教育贯穿家庭、学校和社会各方面。因此我园根据环境资源，发挥地理场地优势，开展各类劳动教育活动，让幼儿在劳动中形成良好的综合素养，在劳动中获得全面发展。

（一）审视：幼儿园田园体验活动的现状

1. 体验时间片段化——零碎参与少持续跟进

孩子们在农场参与种植体验活动开展的时间都比较短，往往十分钟左右就结束，在农场巡视一圈或者浇个水、收几个果实，体验的内容就完成了。对于种植物的养护和持

续性的观察比较少，没有养成照顾和管理种植物的习惯和意识，往往看看就好。利用平时零碎的时间参与种植活动，缺少连续性的跟进。

场景回顾：周一的种植地中有一名男孩子拿着洒水壶在给菜地浇水，给青菜浇了一些又给葱也浇了，水壶里的水用完了，他便离开菜地去其他地方游戏。另有两名女孩在菜地中采狗尾巴草，5分钟后她们采了满满一把的狗尾巴草，拿着它来到了休息区和同伴嬉戏谈笑。整块菜地中偶有孩子进入，但没一会便离开。



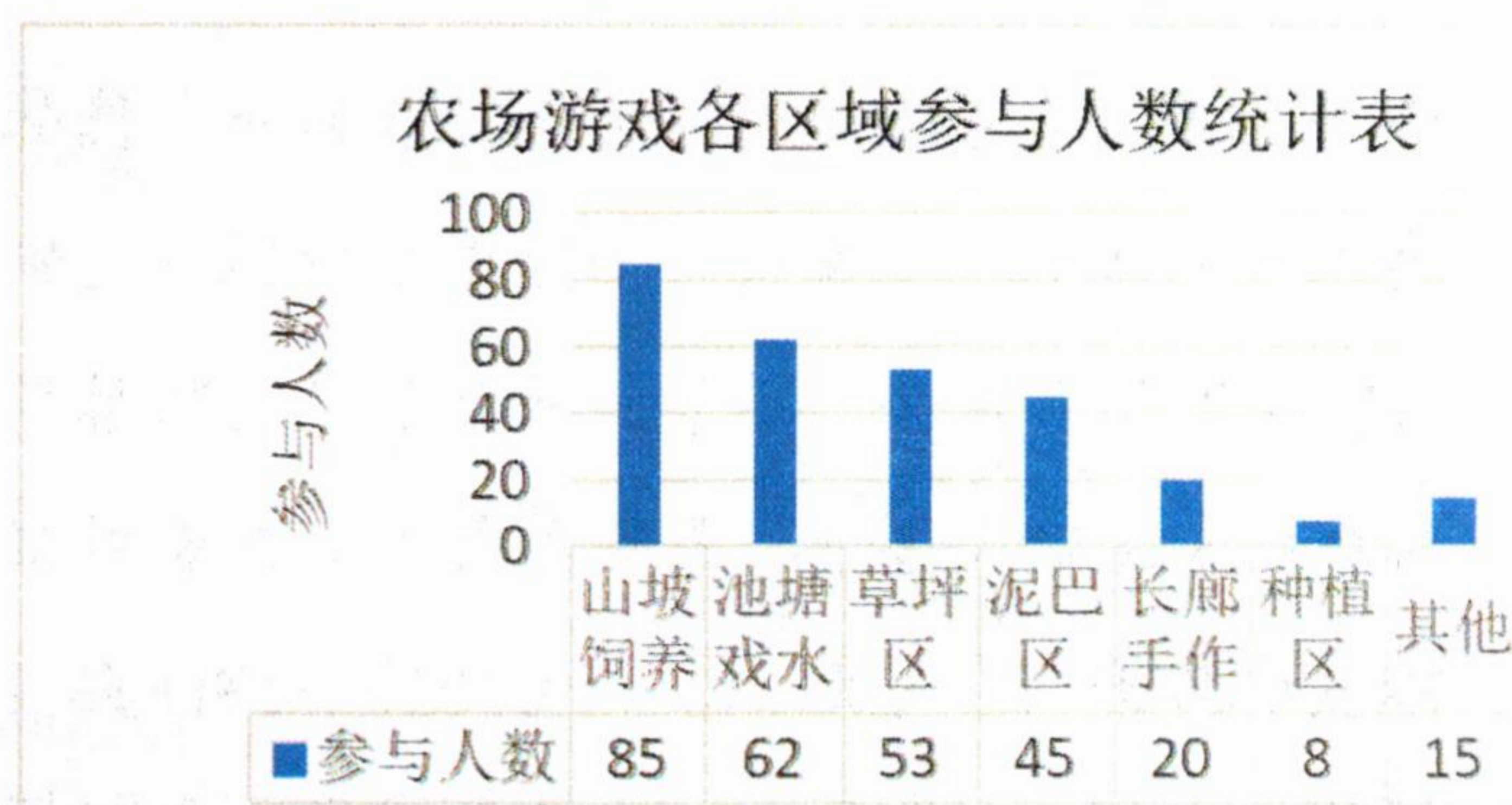
表 1: 幼儿参与种植体验的时间调查表

2. 体验过程简单化——包办代替缺主动参与

当下田园体验活动在园内开展往往是由教师或义工来带领完成，幼儿按照教师的指令盲目地开展种植活动，幼儿很少能主动参与到种植劳动中来，更多时候只是作为一名观看者，观看成人的劳作种植，在成人的完成操作步骤，或浅显地察觉作物的开花结果。真正参与到种植活动下的内容和形式并不多。

场景回顾：农场里的种植物长得生机勃勃，班级义工正在地里埋头劳作。教师带领着几位幼儿围着责任田一边看着义工们劳动，一边向孩子们进行讲解：“义工爷爷正在给农田耕地，这样以后种植物就可以生长得很好。”旁边的孩子们一会看着义工劳作，一会看到飞来的蝴蝶饶有兴趣地讨论着。这样看义工劳作的场景几乎每天都在发生着。

针对幼儿在农场活动中的参与度调查，我们统计发现全园 280 孩子中，在农场游戏时经常并且喜欢开展的活动中，山坡饲养区游戏最受欢迎有 85 名（30%），喜欢池塘区玩水有 62 名（22%），草坪区游戏有 53 名（19%），泥巴区活动有 45 名（16%），喜欢在长廊做手作的孩子有 20 名（7%），而主动选取在农场参与种植体验的孩子则只有 8 名左右（2%）。这样的数据明显表明幼儿参与种植活动的主动性明显不够。田园种植对于孩子的吸引力也不够。



表二: 农场游戏区域参与人数统计表

3. 体验内容浅显化——浅尝辄止欠深入探究

幼儿参与田园体验只局限于幼儿看到的事物或现象，只关注于农作物的播种、生长和收获环节，对于其中种植活动下的活动参与很少。田园体验下关于科探、艺术表达、体验感受等内容比较少，一般聚焦在浇水、除草、观察、收获等较为浅层的种植活动，资源的深度挖掘不够。

案例描述：大班孩子在菜地里种了番薯，在番薯生长的过程中，孩子参与体验的内容有播种番薯、番薯写生一次、观察番薯两次、收获挖番薯、品尝番薯。接着就由义工翻地开始种植新的作物。对于番薯生长的一些养护知识和种植故事孩子们鲜有了解。

（二）思考：新时代下田园体验的要求

1. 全体验：田园体验的深度需拓宽。

田园活动的体验不仅包括亲历种植物的播种、生长和收获环节，更涵盖了科学探究、艺术表达、社会交往等多领域的活动内容，体验的范围要更广，包含各个领域各个方面的全体验过程。有关于田园种植下的体验，也可以包括开放场域中的各种活动，目的就是能让幼儿能充分地感知感受、表达和创造，拓宽了幼儿全体验的范畴。

2. 近距离：田园体验的吸引力需提升。

田园体验活动的内容需要灵活化，依据幼儿的兴趣和经验水平自发生成，由幼儿自由选择和觉得需要体验的内容。形式需要多样化，选择幼儿喜欢并擅长的体验方式，这样才能拉近幼儿与种植之间的距离，让幼儿愿意种植，喜欢种植，增强了对田园活动的主动性，最终在田园中获得认知感和归属感。

3. 多融合：田园体验的资源要打通。

田园体验下的各种资源需要融会贯通，相辅相成。自然环境中的一花一草一木一石都能为孩子所用，资源之间要互通，充分挖掘田园下的各类资源，整合多方位的资源。同时内容和形式上通过多样交融互通的途径来推进开展，方法策略不一，同一活动可以用多种方式来回多次体验，以达到田园活动深度体验的目的。

（三）探索：三维交互下田园体验的新实践

1. 重视田园场域的开发利用。

大自然是我们的活教材，自然中的各种农作物、四季轮回、天气变化等都蕴含着无比奇妙的信息。天性好奇的孩子们在大自然的田野中如鱼得水，充分满足他们玩耍探究的欲望。因此开发并利用好这块场域资源是我们这次研究的重要内容，让丰富多样的资源环境和多途径策略的实施开展让田园体验更深入。

2. 关注田园体验的实践参与。

之前的田园体验一直以幼儿的观赏性为主，看看就好，缺少实际的参与体验。因此本次研究特别关注幼儿多方位的参与和感受。充分调动幼儿的多种感官，让幼儿通过实际的观察比较，长时间的跟进参与。关注体验内容的广泛性，重视体验方式的多样性，让幼儿全身心地投入和参与。

3. 聚焦田园体验的收获成果。

在田园体验的过程中孩子必然会收获各种成果，有真实的瓜果蔬菜，也有孩子们在体验过程中的心得和发现。利用好收获成果，以分享品鉴等方式感受劳动成果的甜蜜。重视和关注孩子在体验过程中的成长和发现，运用多种方式和途径鼓励孩子展示和分享自己的收获成果，以评促展，通过评价收获成果来推动幼儿进一步的发展。

二、研究设计

（一）操作定义

田园体验活动：是指幼儿在种植场域中发现探索，全程参与种植过程，和同伴自信分享创造的种植成果，其具有发展性和实践性的特点。同时每个田园板块内容下都有多种方式和策略交互开展，以此来构成一个系列活动。让幼儿通过不断递进、相互交融的活动来形成深度的田园体验，获得更多的收获，达到全育发展的目标。

三维交互：本文中是指幼儿的田园体验活动在空间场域、种植过程和创展评价这三个维度进行相互影响相互交融的活动。空间场域中将资源和场地多重利用，种植过程利用多元的学习方式和交互式的体验进行参与，创展评价用多样的创展方式和多元评价体系来评价。旨在通过三个维度多种形式的交互活动让幼儿在田园活动中获得更好更深入的体验。

（二）研究目标

1. 通过研究，设计并架构三维交互下的田园体验活动的整体框架，探索并形成三维交互式的田园体验活动实施策略。

2. 通过研究，深度开发田园教育资源，提升幼儿对种植劳动的兴趣和经验水平，让幼儿在田园体验的过程中获得发展。

3. 通过研究，丰富幼儿园田园种植课程，形成具有我国特色的田园体验活动，凸显田园教育的品牌特色。

（三）研究框架

本研究以田园体验活动为载体，通过空间场域多重利用、种植过程多元学习以及创展评价多样参与这三个板块的内容，利用层层推进、内外发展、多元学习与交互以及多样创展和评价为实施策略，来达到活跃田园体验，促进田园体验活动深度发展的目的。

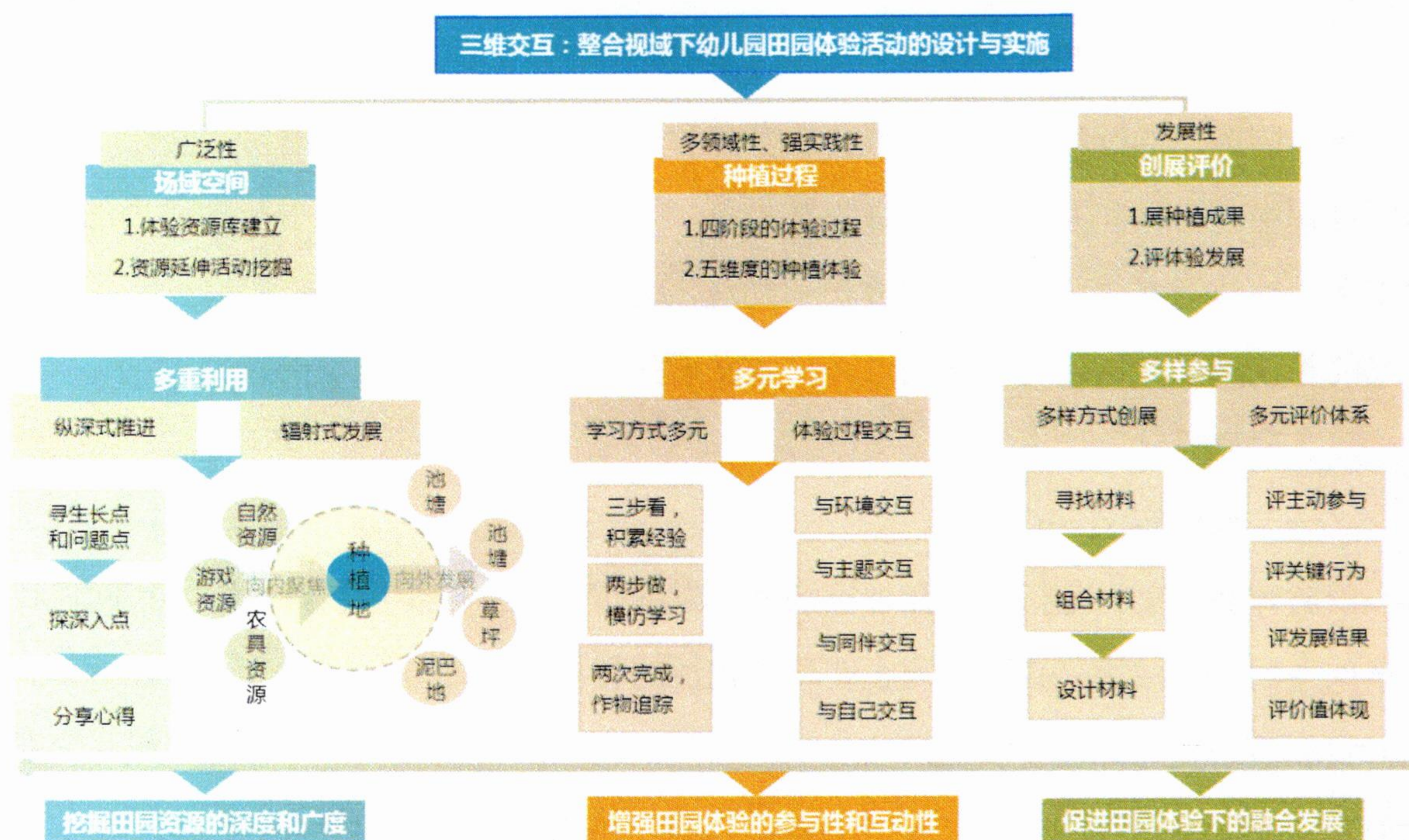


图 1：三维交互下幼儿田园体验活动的设计与实施网络图

三、“田园体验”研究内容

田园体验活动具有地域广泛性，体验过程多领域性和强实践性，种植结果发展性的特点，围绕这些特点我们将田园体验活动的内容设计为以下三个板块：场域空间多重利用、种植过程多元学习和创展评价多样参与。

（一）田园体验特点，三个板块四个特点

田园体验活动主要就是在种植地这块场域下开展进行。因此内容的选择也是围绕着种植作物以及种植地来推进。这方种植地面积不小，有 2400 多平方米，有足够宽广的户外空间够孩子们进行种植游戏，因此如何有效利用好这个地域资源也成为了我们设计田园体验活动的重要内容。同时种植活动是一项综合性的活动，其中会涉及到幼儿多个领域的发展。也是一项有着较强实践操作性的活动，只有幼儿全程参与投入才能较好地完成体验。种植物的生长是一个发展的过程，



图 2：田园体验特点示意图

幼儿在参与的同时也有着发展性的成长，这也是我们选择体验内容的重要依据。

1. 种植场域下具有广泛性。

种植活动的开展是在泥土地上推进和衍生。而我园有着面积较大的种植场地，有着得天独厚的地理优势。因此我们如何利用好这方土地，打开种植的地理界限，让种植活动不仅在场域上活跃起来，更与周边的户外资源进行互动和链接，打破种植的范围，拓宽种植活动的地域广度，有效利用好这方地域资源，让带有优势性的场域促进和推动种植体验活动的有效开展。

2. 种植过程内具有多领域性和强实践性。

种植物的生长包括了播种、养护和收获等环节，每一个环节都包含了很多其他的活动内容，其中的过程较为复杂。会涉及到多个领域的知识和能力铺垫。有对种植物的科学探究，也有在种植下的艺术表达等等。同时种植也是一项需要较强参与性的活动内容，需要幼儿亲身投入到其中，能够追随作物的生长变化，悉心照料作物的生长，在实践的过程中再感受劳动的艰辛和收获的快乐。

3. 种植结果中具有发展性。

种植活动有劳动的付出便有收获的结果。孩子们收获的成果包含了各种各样，有实际的瓜果菜蔬，孩子们可以进行烹饪食用。也有作物材料的利用，孩子们都是天生的艺术家，有着充足的创造力和想象力，可以将各种自然材料进行个性化地创作和表达。当然也有劳动技能的提升，劳动品质的获得。因此种植结果的获得是具有发展性特点。

（二）田园体验内容，多重多元多样

1. 多重利用的场域空间，田园体验的广度扩大。

孩子们进入到田园中首先面对的就是这亩田地，开放的自然环境、丰富多样的生态作物，各种各样的农具资源等，都成为了孩子们游戏活动的主要对象。在这个自然的场域里，每一个资源都可以多途径利用，多方式利用，充分挖掘场域中的资源价值。

在有限的田园场地下对多种资源进行开发，通过多途径多层次的策略来满足幼儿多领域的发展，达到一个田园场地多重利用，融合交互发展的教育目标。

（1）**盘点整理资源，建立体验资源库。**田园场地下充分挖掘了田地资源、种植物资源、环境资源和农具资源这四项内容。根据资源的特点，幼儿的兴趣以及日常活动的需求，每块资源下都对应生成了一系列的资源包。这不仅拓宽了资源的广度，更加深了资源的厚度，让体验活动更丰富更有深度。

资源种类	资源库内容
场地资源	大面积场域：种植田、山坡、家禽饲养区、草坪、池塘、小竹林、泥巴地等； 小面积场域：田间小道、长廊、栅栏、水池等；
种植物资源	追随之作物生长 播种期：认识和选择种子、开荒耕地等 生长期：养护和照顾种植物、观察和发现作物等 收获期：收获成果的过程、劳动果实的分享等 根茎类：土豆、番薯、甘蔗、花生等 叶菜类：青菜、葱、大蒜、菠菜、芹菜等 瓜类：南瓜、黄瓜、西瓜等 豆角类：长豇豆、毛豆、蚕豆、豌豆、四季豆等 谷类：水稻、玉米、小麦等 药材类：薄荷、蒲公英等 其他类：棉花、荷花、辣椒等 种植作物分类
环境资源	生物类：各类果树、野花小草、小昆虫等 非生物类：沙石、砖块、池水等
农具资源	锄头、铲子、浇水壶、扁担、水缸、耙子等

表 3：资源库整理内容汇总表

(2) 多资源开发利用，挖掘资源延伸活动。

空间场域中涵盖了丰富多样的资源内容，将这些资源更好地开发利用起来，挖掘其中深层次的价值。不同的资源有不同的玩法，促进幼儿不同的领域发展。同一种资源也有几种不同类型不同领域的教育方式。资源多开发利用满足了孩子们不同的学习和发展需求，尊重了每个孩子的能力经验水平以及发展的最近区。

资源种类	资源延伸活动	
场地资源	种植地	种植劳作实践活动、科探活动、寻宝活动等
	田间小道	运动健康类活动、辅助劳作活动等
	山坡区	野战健康类游戏、家禽饲养活动等
	草坪区	晾晒活动、劳动音乐表演、手工类劳动等
	池塘区	洗护类劳动、垂钓游戏、戏水游戏、炊事房大灶游戏等
	泥巴地	泥巴游戏、建筑活动、戏水游戏等
种植物资源	种植物本身：观察作物的生长变化、不同作物之间的区别、利用作物的各种材料进行各式衍生活动。	
	种植过程：尝试照顾和养护作物，经历春耕夏长秋收冬藏的种植过程，体验劳动与种植的连续性和坚持性。	
环境资源	探寻环境中的花草树木、感受大自然的天气变化、发现户外自然中的各种神奇秘密。	
	农具单玩：幼儿尝试试用农具，按照已了解的方法进行体验和游戏。并根据它特有的材料特征和使用操作情况进行农具单玩的游戏设计和改变。如投掷箩筐、跨越扁担等。	

农具资源 农具叠玩：不同农具之间进行叠加游戏。两种或者多种农具组合成一套游戏体验材料。可以是同一孩子对不同种农具的多样使用，也可以是小组结合多种农具进行体验游戏。

资源的开发利用随着孩子经验水平以及能力的发展也在不断跟新中。

表 4: 资源延伸活动系列表

2. 多元学习的种植过程，田园体验的深度增强

种植体验过程包括了种植的全过程即种植物生长的各个阶段，有刚播种的启动阶段、守护作物生长阶段、收获成果阶段以及复盘下一轮种植阶段。在每个种植体验过程中孩子们有多种多元的方式进行学习，用多种感官进行参与，切实增强田园体验的深度。

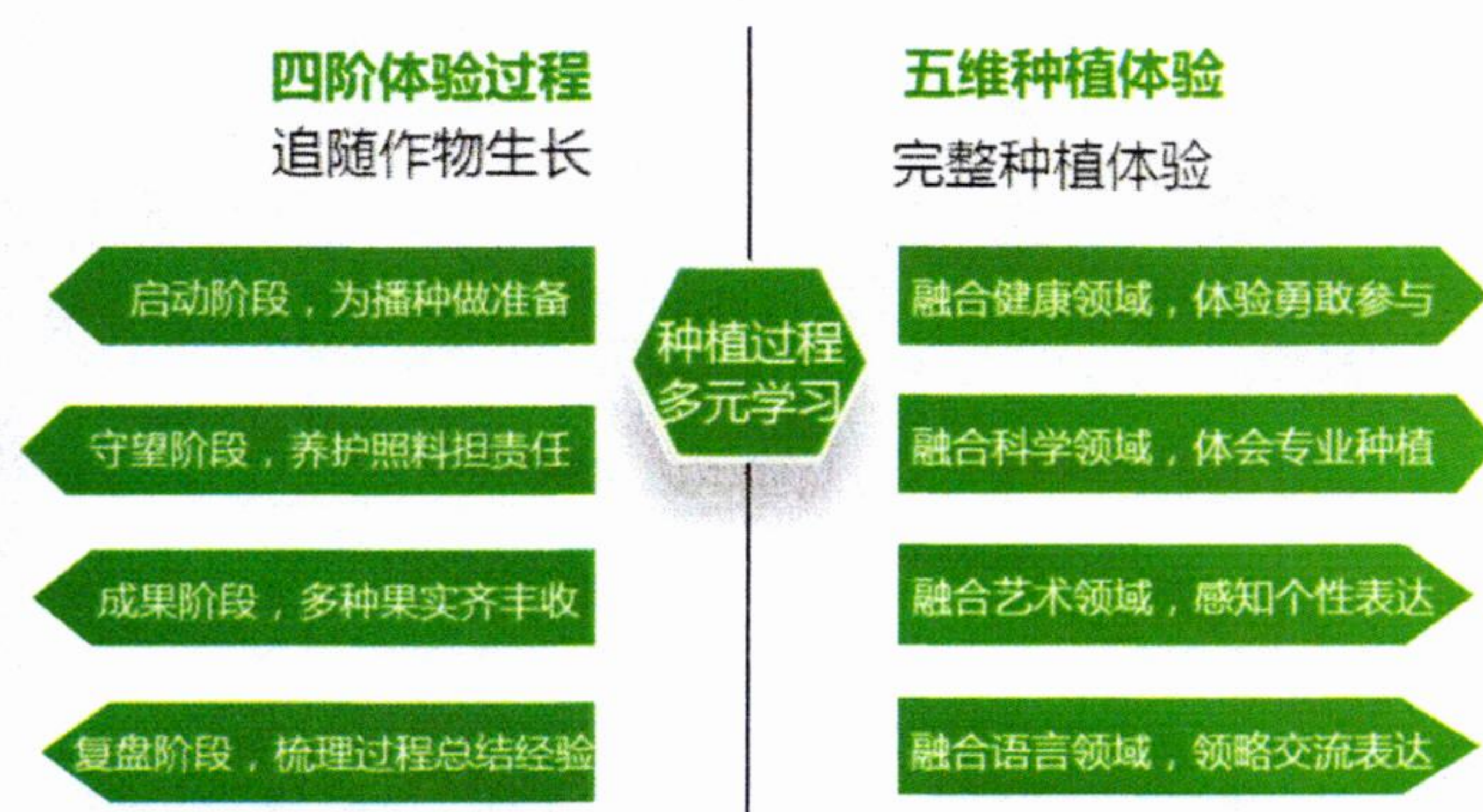


图 3: 多元学习种植过程图

(1) 四阶体验过程，随着作物生长。

种植的体验过程根据作物生长规律来分阶段，主要包括播种时的启动阶段、养护时的守望阶段、收获时的成果阶段以及新一轮播种的复盘阶段。

① 启动阶段，为播种做准备。

种植活动开启阶段，首先幼儿要选择这一季播种的作物，并挑选出相对应的种子。考量实际的种植实践，以种子或秧苗来进行播种。再了解和学习播种的方式方法，例如播种的深度、距离，对于温度湿度的要求等。接着将即将播种的土地进行耕地翻地，再选择合适的播种工具进行播种环节。

② 守望阶段，养护照料担责任。

种植物的生长环节中，养护和照料是最重要也是最复杂，技术含量最高的。一般的作物都需要施肥、浇水和除草，但是不同的作物也有不一样的养护照料要求，有的作物娇嫩需要搭棚保暖，有的作物为了防止鸟儿来食需要搭防鸟网，还有的作物会爬藤需要搭架子等。在这个种植过程中不仅需要幼儿养护好这些作物更需要坚持和耐心。

③ 成果阶段，多种果实齐丰收。

经过数月的养护照料，孩子们终于到了收获的季节。此时收获的不仅有实实在在的养护果实，瓜果蔬菜，也有孩子们丰厚的照料经验，有趣的养护故事。孩子拿着收获的果实进行烹饪分享、个性艺术表达等多种体验形式。

④复盘阶段：梳理过程总结经验。

一轮种植物养护结束之后，孩子们对这一季的种植养护过程进行回顾梳理，整理出一套种植养护经验以供之后的孩子们实践使用。种植过程中存在的一些问题和遗憾，孩子们也会进行反思和审视，探寻其中的问题点。同时这一方田地也将重新进行翻新耕地，迎接新一轮的种植养护。



图 4：幼儿在播种、养护、收获和讨论照片

(2) 五维领域融合，完整种植体验。

在种植过程中随着种植物的生长变化，孩子一边参与着种植的体验活动，一边在学习和发展。种植是一项综合性的活动内容，需要孩子多维度的能量参与，其中就包括健康、科探、社会、艺术和语言五大领域的内容支持。

①融合健康领域，体验勇敢参与。种植活动需要一定的体力和力量支持，因此在活动开展时我们往往也会结合种植主题开展一些健康类的游戏活动，为种植活动的开展打下良好的健康基础，同时也给种植活动增添了一些趣味性。

★原生态下的健康游戏：在种植过程中自然而然生发的健康类游戏。孩子在参与种植活动时自发开展的健康活动，没有老师明确的指导和设计意图，存在于种植活动的环节当中。如孩子们在收获毛豆时，将拔下来的毛豆杆要运到空地上，此时孩子们要抱起毛豆杆走在狭长的田埂上，这就相当于在平衡板上进行肢体的平衡锻炼。孩子们在参与收毛豆的过程中也进行和发展了身体的平衡能力训练。

★情景创设下的健康游戏：种植地不仅是孩子开展种植活动的场域，也是进行户外自由活动的场地。因此孩子们经常在这里体验着各式各样的情景类游戏。如小班孩子在《丰收了》的情景主题下进行户外体能活动。热身、田埂（走）、小山坡（爬、钻）、下山坡（爬、钻）、平地（跑）、采果子（跳、捞等手部精细动作）、运果子（两条路线 1. 推、拉 2. 背、挑、拎、抬）等系列游戏情境体验来达到锻炼目的。

★强化训练的健康游戏：种植活动需要孩子一定的体能力量以及特定的肢体动作要求。因此教师会根据种植活动的开展需求，引导孩子有目的地参与一些强化练习，以便

种植活动的顺利开展。如种植中需要孩子们进行挑担的活动，但是有些孩子不擅长，因此老师就专门设计了在田间小路上用扁担挑物折回走的运动方式来提升幼儿挑担的运动能力。

②融合科探领域，体会专业种植。种植物生长是自然和生物的科学奥秘。孩子在观察养护作物的过程中经常会发现一些有趣又充满神奇的现象。因此作物的有效生长需要一定的专业支持，也允许孩子们对作物进行深入细致的观察和探究。

★种子期揭秘。种植物的种子各种各样，不同的作物有不同的种子类型，有直接秧苗播种，有种子播种。不同的作物也有不同的季节需求，每个季节都有对应的作物生长。同时同一种作物也有几种不同类型的种子。如毛豆有几个品种的种子，玉米也有不同颜色口感的品种等。孩子们在种子期阶段发现神奇的秘密。

★养护期发现。作物生长是需要天时地利的照顾，其中也有着许多大量的秘密所在。不同的作物有不同的养护要求，对于土壤、水分、光照、温度等。有的作物生长爬藤还需要搭架子辅助，有的作物怕虫叮咬需要做驱虫处理等。这些内容都是孩子们在追随作物生长过程中都能发现并值得探究的活动。

★收获期感恩。作物成熟收获阶段也有可探究的地方。不同的作物有不同的收获办法，有直接采摘的，有需要工具辅助的，还有的藏在土里需要挖出来的。收获的工具也不尽相同，有徒手、有锄头、有铲子等等。收获后的果实也有不同处理，可直接清洗食用、也有烹饪后食用等。

③融合社会领域，经历协商合作。种植活动是一项综合性活动内容，需要孩子们协作合作参与。一个人的无法完成的任务，多个或小组就能顺利完成。如在给豌豆搭架子中，孩子们分工合作，有的扶着杆子，有的用绳子绑，有的负责查看杆子是否对齐等等。

④融合艺术领域，感知个性表达。种植中处处都透露着自然的艺术气息。作物的植株、叶子、花瓣等有不同的形态，孩子们在自己的种植记录本上进行仔细观察并绘画记录。同时作物身上的每一样元素都能成为孩子们艺术创作的灵感，如用玉米须来做假发，用叶子来制作装饰品，用植株杆子来做灯笼架等等。

⑤融合语言领域，领略交流表达。种植活动中遇到问题需要同伴间沟通交流并一起解决。发现有趣或精彩的种植故事也需要向同伴进行分享。种植活动中有同伴互动就有语言交流和沟通。如孩子观察毛豆时发现了叶子上有一只毛毛虫，于是几个孩子议论起来“这是什么毛毛虫？我们可以带它回教室。它是用触角来爬行。它有眼睛吗？”等等。

3. 多样参与的创展评价，聚焦劳动成果收获。

孩子们在经历了数月的种植劳作后收获了各种各样的劳动成果。其成果种类繁多，而且不同的孩子也会有不一样的成果收获。同时在劳作中孩子的能力、经验水平、劳动品德都都得到了发展，对于不同创展评价多样参与也相对应地进行创意展览和评价。

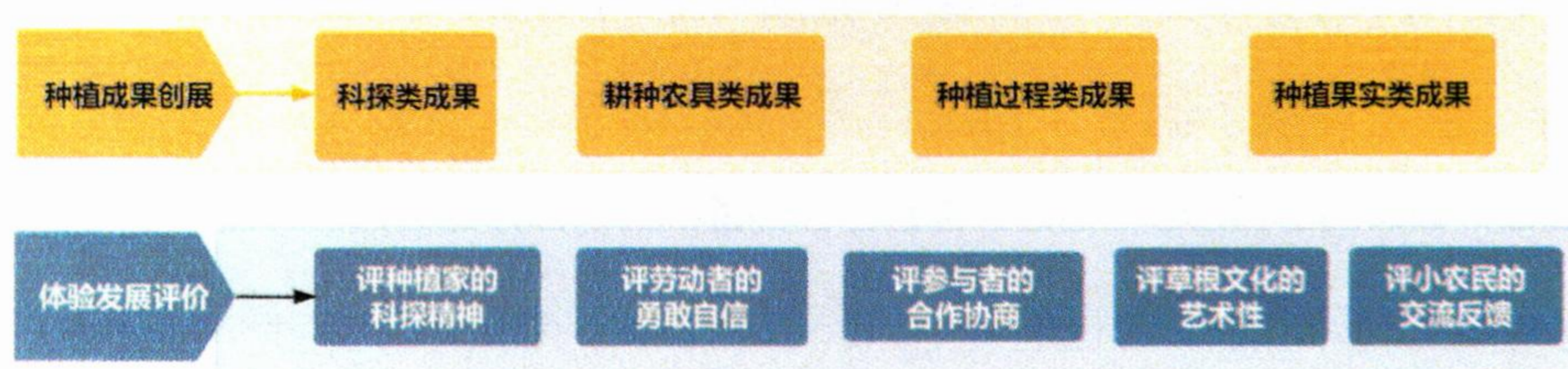


图 5: 创评评价多样参与图

(1) 汇聚种植成果，享受劳动果实。

每一个体验板块下面都会呈现和收获不同的劳动成果。这些成果种类繁多，数量也较为庞大。种植场域下有科探成果、耕种农具下孩子熟练运用农具、种植过程中会收获很多经验和技能、种植成果下孩子呈现多样作品。

①科探类成果，提升思考探究能力：孩子们在田园中进行科学探究类活动，一方面发现了很多关于种植物或小昆虫的科学秘密，作物是如何生长变化的，又有哪些小昆虫来过种植地。另一方面也收获了关于科探的方法和心得。孩子们在种植地中的科探类成果往往以主题或案例的方式进行呈现。

种植物主题科探成果		其他类主题科探成果	
白菜 探究主题	1. 播种白菜的间距; 2. 移植白菜的秘密	昆虫类 探究主题	1. 认识各种昆虫 2. 寻找昆虫的聚集地
长豇豆 探究主题	1. 观察长豇豆生长速度 2. 探究长豇豆搭架子 3. 观察比较长豇豆爬藤	泥巴类 探究主题	1. 寻找泥巴中的神奇宝贝 2. 泥巴和水的探究游戏
毛豆 探究主题	1. 播种毛豆的方法 2. 毛豆驱虫 3. 如何有效快速收毛豆	戏水类 探究主题	1. 水的沉浮 2. 水的溶解 3. 水的流动方向
萝卜 探究主题	1. 认识各种品种的萝卜籽 2. 判断萝卜成熟的标志 3. 萝卜叶子被虫咬了	自然环境 探究主题	1. 收集雨水 2. 寻找风向 3. 太阳的影子

表 5: 科探种植主题成果分类图

②耕种工具类成果，掌握简易劳动技能：经过模仿与学习，孩子们不仅认识了各种各样的劳作工具，如铲子、锄头、扁担、筛子等，还会简单使用，并能在不同劳动场景下学会区分和选择不同的劳动工具。

工具种类	使用方法
铲子	铲头较宽的平口铲适合挖掘、翻动泥土，而尖口铲适合清除杂草或挖掘比较深的洞穴，用于收获番薯、土豆等作物。
锄头	幼儿常用的一般都是短柄锄头，用于蹲下来刨地或者挖地使用。
扁担	放在肩膀上，两端挑东西比较省力，扁担两头尽量保持一样重，走小碎步。
筛子	通过筛子的孔洞实现大小物质的分离。幼儿也常用来晾晒。

表 6: 耕种工具使用方法汇总表

③种植过程类收获，体验责任和担当：漫长又辛苦的种植过程中孩子们收获了各种养护作物的技能和经验，也见证了作物在自己的照顾下从种子到秧苗再到之后的开花结果的过程，其中收获了劳动带来的成就感。

如中班段孩子们在种植萝卜这一作物时，参与了萝卜生长的全过程，在体验种植的过程中不仅收获了照顾萝卜的生活常识，还发现了很多关于萝卜生长的秘密，学会了用酒精、肥皂水来制作灭虫药水。了解辨别了萝卜成熟的三个标志：第一，萝卜叶子大大的、8片以上的；第二，萝卜露出来的部分多；第三，萝卜叶子像小伞一样撑开的。同时满足以上三个条件的萝卜才是成熟的萝卜，才可以拔。最后还尝到了收获萝卜的快乐。



图 6: 幼儿在观察萝卜照片

④种植果实类成果，：农作物在孩子们的照顾下取得了丰硕的成果。有藤蔓上结的果实，有地底下挖出来的果实，还有秧苗上挂起的果实等等。同时孩子们利用丰收的成果还制作出了美味的食物，与同伴进行分享。

如孩子们在田园里收获了各种各样的果实，小班种下的大蒜成熟了，孩子们自己剥蒜腌大蒜；中班养护的萝卜也长大了，孩子们自己洗萝卜切萝卜腌萝卜；大班种植的白菜经过移植再生长也早已成熟，于是大班的孩子搬来缸将白菜放进缸里，撒入盐用脚踩，腌制出美味的白腌菜，孩子们还将自己制作的美食拿回家和家长进行分享。

(2) 链接体验发展，回望种植经历

种植体验完成过后，幼儿在五大领域都有不同程度的提升和发展。因此教师对照每个领域下的发展来评定幼儿的体验收获。分别从幼儿的科探精神、劳动者的身体运动能力、同伴间的合作能力、艺术表达能力以及交流沟通能力进行分析。

①**评种植家的科探精神**：从幼儿在种植过程中的参与时间、参与次数、参与的种植活动类型来评定幼儿的探究能力是否得到提升。记录幼儿每一次进入种植地开展活动持续的时间、每周到种植地的时间以及每次在种植地都进行如何活动（观察作物、参与作物养护等），通过一段时间内数据的比对来发现幼儿能力的发展。



图5：种植下的五育目标链接图

②**评劳动者的勇敢自信**：种植活动是一项较为辛苦需要长期投入付出的劳动项目。因此孩子在参与种植过程中身体上能否承担起种植的辛苦，愿意主动承担劳作任务，并能否顺利完成任务。孩子在种植中收获勇敢自信的劳动品质。

③**评参与者的合作协商**：种植活动往往以小组的形式开展活动。幼儿在组内分别承担何种任务，任务的完成度又如何，同伴对于种植能力的评价等都是评价参与者合作协商能力的主要内容。

④**评草根文化的艺术性**：幼儿利用各种种植物进行个性化的艺术表达。自由选择自然材料，创意进行设计和制作，大胆自信地进行展示和评价。这是幼儿在种植活动中展现的草根艺术。

⑤**评小农民的交流反馈**：幼儿以小农民的身份在种植地中开展劳作。农民之间对于作物生长以及自然环境变化进行交流讨论，幼儿是否能够自然融入其中，并乐于和同伴参加这样的讨论，同时也愿意将自己的发现和感悟与同伴进行交流分享。

四、“田园体验”实施开展

（一）空间场域纵深推进，向内向外发展。

空间场域的实施开展主要依靠两种实施策略，一是追作物生长规律进行纵深式推进，二是以种植地为核心向其他场域和资源进行向内向外的辐射式发展。

1. 纵深式推进，寻探分享逐步深入

场域空间的开发利用从幼儿寻找和发现问题点兴趣点开始，再根据感兴趣的内容进行深入探究，将发现和获得的秘密向同伴进行分享和传递。

（1）寻问题点和生长点——两点记录体验现场

田园里的一花一草一木一虫都可能成为孩子关注的焦点。一进入田园这个场域，孩子们对自己的生长点和问题点进行记录。生长点是指孩子对自己感兴趣的内容，想与它继续发生链接的内容。问题点是指孩子对某样事物或者某种现象有疑惑，并想一探究竟。

每次活动之后，老师们组织孩子在进行游戏评价时进行“两点”的记录和汇总，了解孩子在田园活动中的第一现场。并根据“两点”的记录做下一步游戏计划和安排

以孩子们在体验现场的“两点记录”为例

兴趣浮现	问题点	生长点	幼儿后续活动
豌豆苗怎么倒了？	豌豆苗为什么会倒？	如何让豌豆苗站起来？	了解豌豆苗倒下的原因并寻求解决。
青菜上都是洞洞。	为什么叶子上都是洞洞呢？	我们要给它喷药水了。	探索药水的制作，给青菜驱虫。
萝卜好像成熟了。	什么时候可以拔萝卜？	判断萝卜成熟的标志是什么？	观察萝卜成熟的标志，收萝卜。
可以收花生。	花生都藏在地里怎么找？	怎样快速地将花生挖起来？	寻找并探索挖花生的好办法。

表 7: 幼儿两点记录表

(2) 探深入点——任务单支撑探秘过程

孩子们对自己感兴趣或者有疑问的内容做进一步的探究，以任务单的形式逐一进行开展。每一组围绕一个任务单开展活动，并根据活动的难易程度、活动进展的情况进行为期几天或者数周的探究活动。通过讨论查阅、小组探究或家园合作等方式发现其背后的科学知识价值。

以大三班 10 月份的其中一个任务单为例

任务主题：挖番薯

开展缘由：地里的番薯成熟了，需要收获番薯

开展情况：

第一阶段：挖到番薯，但表皮破掉或番薯断掉

第二阶段：努力挖到不破掉的单个番薯。

第三阶段：遇到一连串的番薯群时也不能挖破

能力发展：挖番薯也需要技巧，越靠近番薯边

持续时间：一周

实践方法：小组探究、讨论、实践与经验总结。

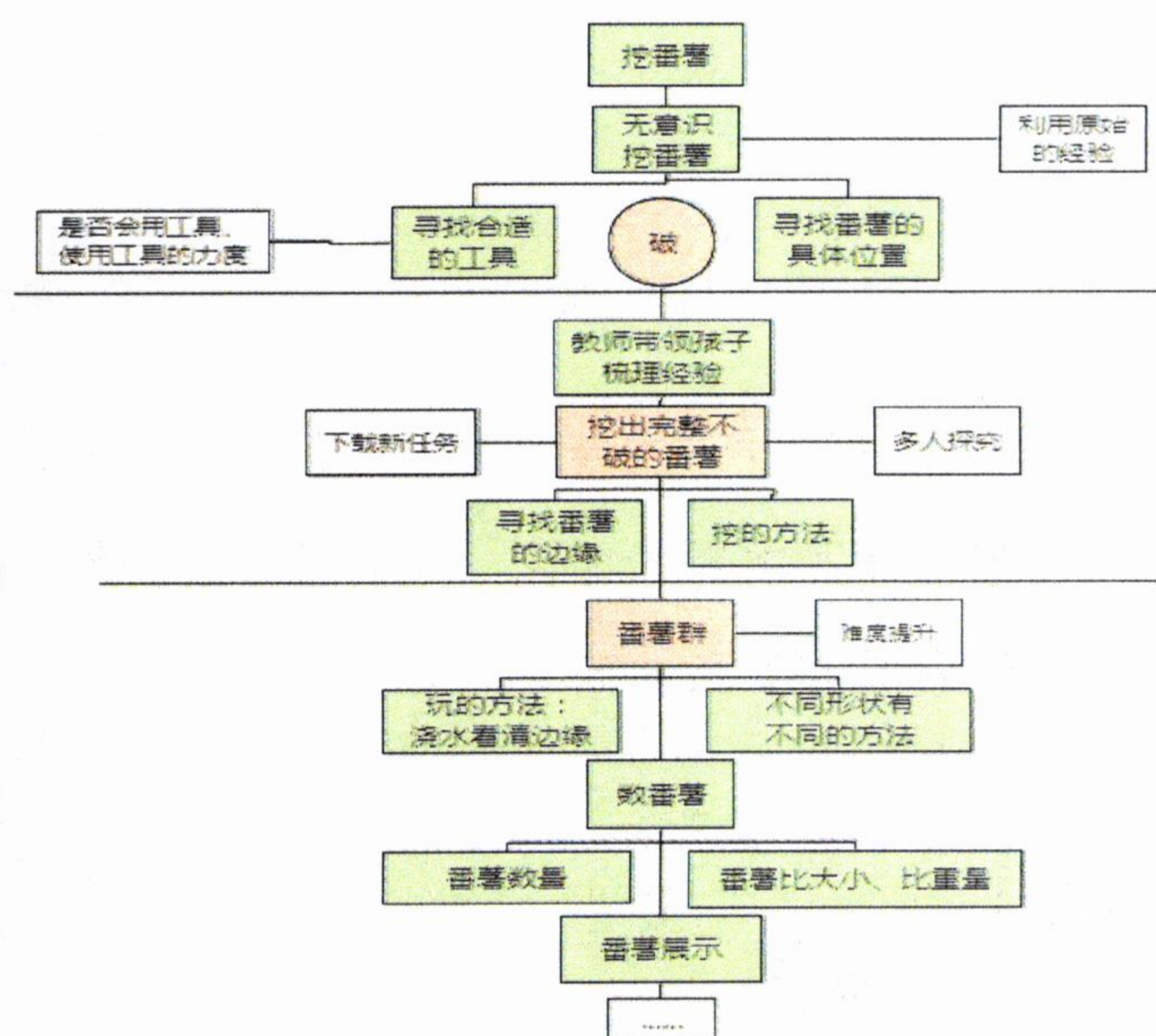


图 6: 挖番薯任务单

在任务单的支撑下，孩子们的探究行为有了明确的方向和依据，探究行为也有了坚持的动力。任务单不仅是帮助幼儿顺利开展探究，也给幼儿的探究过程整理了思路，留下了宝贵的探究痕迹。

(3) 分享心得——平行交流传递经验。孩子将自己发现的奥秘与同伴进行分享。一个孩子的经验传递为小组或者班集体的经验。不同孩子之间发现的秘密，积累的经验通过分享的形式进行交融和传递。

①口头传述游戏心得：孩子在游戏过后通过直接的口头讲述来传达自己的游戏经验和发现。直接让其他幼儿获得同样的经验。口头传述适用于游戏后的交流反馈环节。孩子在游戏经验分享时向同伴口头进行表达。

萝卜长得太密了要拔掉一些。这天铎辰和悦悦来到了菜地里，手扒开萝卜就开始忙碌了起来，没过一会儿。就看到悦悦拔了一个，我马上问为什么你觉得它是可以拔的？悦悦说“它的叶子都枯黄了，肯定很小的，所以可以拔了”，结果拔出来确实是非常小的，这时铎辰马上说“那这个萝卜叶子很长，萝卜肯定大不能拔”，悦悦在一次成功以后，又更加投入了，没过一会儿又拔上了一个小萝卜，我又马上问他“为什么觉得它是小萝卜”悦悦又说“这里又好几个萝卜都在一起，它比他们都细一点”，因为有些萝卜都长出土了，确实可以直观地看到哪个萝卜最细。这时铎辰也激动叫着“我把小萝卜拔了，它的叶子太短了，我猜它肯定就是小的”，就这样他们俩小心翼翼的观察着、判断着，验证着，果然每一次拔出来的真是很小的萝卜，孩子也对此感到很有成就感。

②亲身示范操作要领：当同伴的游戏行为出现卡顿，进行不下去，或者种植行为出现明显问题时，幼儿以直接的动作示范来引导同伴进行模仿学习。这种策略适用于游戏现场，在教育场景的当下直接给与支持，帮助幼儿顺利完成种植任务。

农场的蚕豆叶越长越多了。孩子们开始对着蚕豆叶开始专注地数了起来，没过一会儿楠楠马上说“我这里有20片”，可是开心数着数着就没有了声音，于是我们将开心叫到了楠楠旁边，让楠楠再数一边给开心看，并引导观察“他是怎么数的，为什么可以数的这么快”，开心发现楠楠在数的时候是非常有规律的，从下往上数的，总结了楠楠的数法以后，开心又再一次的进行尝试，果然从下往上有规律的数可以很快得出结论。

③图画指引关键信息：幼儿将自己的游戏经验通过图画的方式进行呈现，是幼儿经过一段游戏时间后的经验梳理。当幼儿不在场时同伴也能通过图画中的要领、步骤进行学习和尝试。其中图画指引又可以分为三种类型：游戏重点提醒图、操作流程图、整理归纳图。分别针对不同的游戏场景进行设置。

序号	图画类别	运用价值	图画示例	指引作用
1	游戏重点提醒图	幼儿在田园场域中发现的好玩游戏点以“画重点”的方式呈现在附近，引导更多的幼儿参与。	收豌豆示范图 	图画告诉同伴们，可以使用剪刀来收获豌豆，这样不容易伤害豌豆藤蔓。
2	操作流程流程图	将游戏活动的几个步骤或者操作流程以图画的方式进行呈现，帮助幼儿能顺利开展活动。	磨豆浆操作图 	图画中展示了磨豆浆的几个流程，让新玩磨豆浆游戏的同伴也能轻松上手。
3	整理归纳图	帮助幼儿认识辨别不同的整理区域，养成整理收纳的好习惯。	手工操作布置图 	图画中手工操作台每样材料的具体摆放位置，让同伴们玩过之后还能清楚了解摆放的位置。

表 8: 图画指引使用操作表格

2. 向内向外传递，多资源辐射式互动

田园中的各种资源并不是独立存在并运用，而是相互之间有交流和互动。两种资源或者多种资源之间存在必要的关联互动，一方面让资源的利用率更高，另一方面能让田园体验活动更加深入开展，在资源交互的过程中达成深度体验。

(1) 以种植地为中心向外辐射。

田园场域中有着几大不同功能性的区间场域，围绕着种植地我们向其他场域辐射开展各种活动，打破种植活动的场地局限性，让种植拓宽到其他游戏场地中。增强种植的趣味性、游戏性和广泛性。

种植地⇨山坡：体验与饲养互动。山坡游戏区有孩子们饲养着的家禽：大白鹅、兔子、香猪等小动物。孩子们在种植地里产生的杂草、收获的一些果实等材料，可以运到饲养区给小动物们吃，种植地的材料不浪费，既养护好了种植地又让山坡饲养区也得到了照顾。

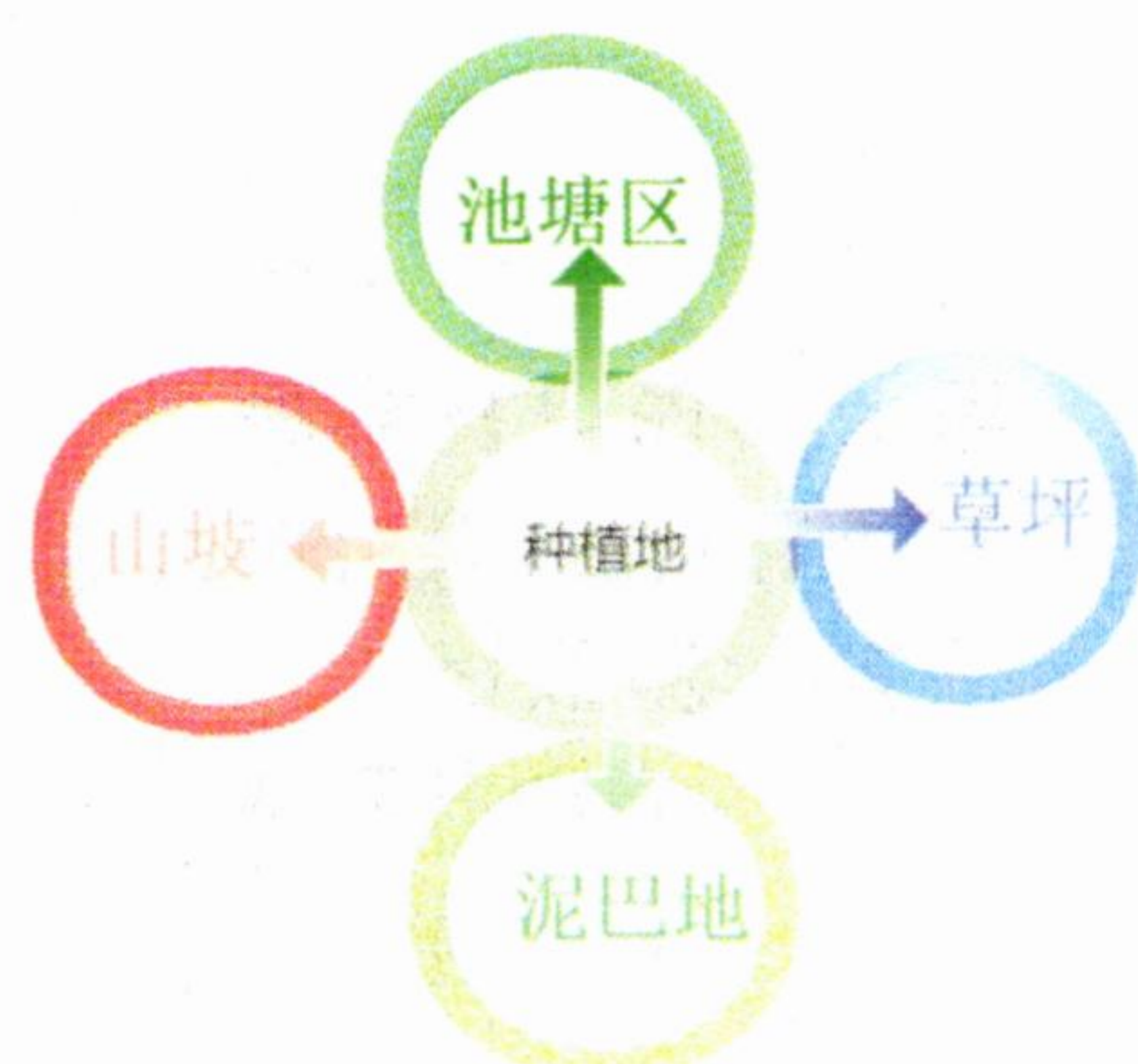


图 7: 种植地向外辐射图

种植地⇨草坪：体验活动衍生发散。草坪是一块相对宽阔平整的场域。孩子们经常在这里进行自由休息活动。种植活动中经常需要一些晾晒等手工类活动，比如晒萝卜籽、晒老毛豆等，需要平整宽阔的平地，因此我们经常在草坪区开展此类种植衍生活动。

种植地⇨池塘：体验活动持续推进。种植地收获的劳动成果经常需要进行清洗等操作步骤。而池塘区有方便孩子清洗的水源和池子，因此孩子们经常带着刚收获的劳动成果来池塘区进行清洗，再进行下一步的操作活动。

种植地⇨泥巴地：体验与角色游戏互动。泥巴地里孩子们经常在进行搭大灶、搭建建筑的游戏活动。在这里他们需要一些真实性的游戏材料，比如杂草野花等，他们用杂草当做炊事材料，用野花等用来装饰自己搭建的建筑物。

（2）多资源朝种植地向内聚焦互动。

自然的田园环境中有着各种各样的资源，包括自然环境资源、农具资源、游戏资源等。这些资源也都可以成为种植地的重要游戏资源。多资源的流动让种植地焕发生机，增添新的游戏热点。

自然资源⇨种植地：田园体验更生动。生处自然环境中的种植地时时刻刻被自然环境所影响着。种植地就是一块靠天吃饭的场域。因此有效利用自然资源，发挥自然资源最大的价值也成为了我们开展种植体验活动的重要一部分。气象观测、利用自然物发酵产生自然肥料、竹子资源利用改造为种植地搭棚做架子等。

农具资源⇨种植地：种植体验更专业。种植地耕种需要各种各样的劳作农具。这些农具不仅为种植提供了便利，也让孩子在使用的过程中感受到种植活动的专业性。让劳作农具给与种植最大化的帮助。在寻找、了解、尝试和实践的过程中逐渐掌握农具的使用方法，增加种植劳动的专业性。

游戏资源⇨种植地：种植活动更有趣。种植地不仅是让孩子参与种植活动的一方场域，还是孩子们进行游戏探索的学习场。因此将游戏资源引入到种植地中让种植活动充满趣味性，以幼儿喜欢和擅长的方式开展，让种植体验活动与孩子的距离更拉近。

（二）种植过程持续跟进，保障体验深入发展

1. 多元学习方式交融，增添种植趣味

幼儿有着不同的兴趣取向、不同的经验和能力水平，因此他们在尝试种植体验的过程中往往会表现出不一样的学习方式。他们能运用自己熟悉的、擅长的方式进行体验尝

试和探究。梳理总结主要包括以下三种学习方式：
在“看”中积累经验，通过“做”来模仿学习，
最后在追踪作物生长的过程中完成种植的任务。

(1) 三步看——积累经验

一开始接触田园种植时幼儿以看为主，看作物的生长、看农具的使用、看长辈种植和照顾作物的动作和手法。通过看来积累自己的种植经验，为下一步实践操作奠定基础。

一看作物生长。看作物生长是否有变化，

看作物生长过程中是否存在养护问题，是否需要进行下一步的救治措施等等。

孩子们在看到作物生长时发现了蚕豆的叶子越长越多，开始数一数蚕豆叶到底有几片，看到了种植的秋葵越长越高，还发现了青菜的叶子上都是洞洞，可能是虫子吃的。于是孩子们开始自制驱虫药水；还看到了白菜长得拥挤了，于是进行白菜移植，于是孩子们又开始了白菜移植的活动。

二看农具的使用。田园活动中经常会用到各种耕种工具，如扁担、小锄头、箩筐等，这些工具是孩子在田园体验活动中必不可少的材料。一开始接触这些农具时孩子们往往不知道该如何使用和操作，对这些农具都比较陌生。那我们通过观察长辈或者田园义工使用耕种农具时的样子，了解农具的外形特征和具体使用方法。对耕种农具形成初步的认识和了解。

三看养护的技法。作物的生长和养护需要一定的方法和技巧。孩子们通过观看长辈们照顾作物的场景来进行学习和掌握。以劳动场景再现的方式让幼儿亲身感知。祖辈义工们来到田园种植地的现场，通过现场的实际劳动实践让幼儿逐渐掌握劳动技能。

播种季节到了，义工爷爷奶奶们来帮忙锄地播种了。之间奶奶先用铲子在地上均匀地开始挖洞，而且洞与洞之间还有一定的间隔距离。小朋友们好奇地问：“为什么它们要分这么开。”义工奶奶回答到：“分开的话它们长大后才不挤了。播种时一定要把它们分得开一点，不然长大后还要筛苗。”孩子们亲眼看到了义工奶奶播种的场景，在下一轮的播种中它们也测量好距离进行播种。

(2) 两步做——模仿学习

孩子在有养护经验和技能的基础上尝试独立去照顾农作物并解决作物生长过程中出现的各种问题。通过模仿成人照顾作物的方式和行为来进行学习，一边实践一边模仿，

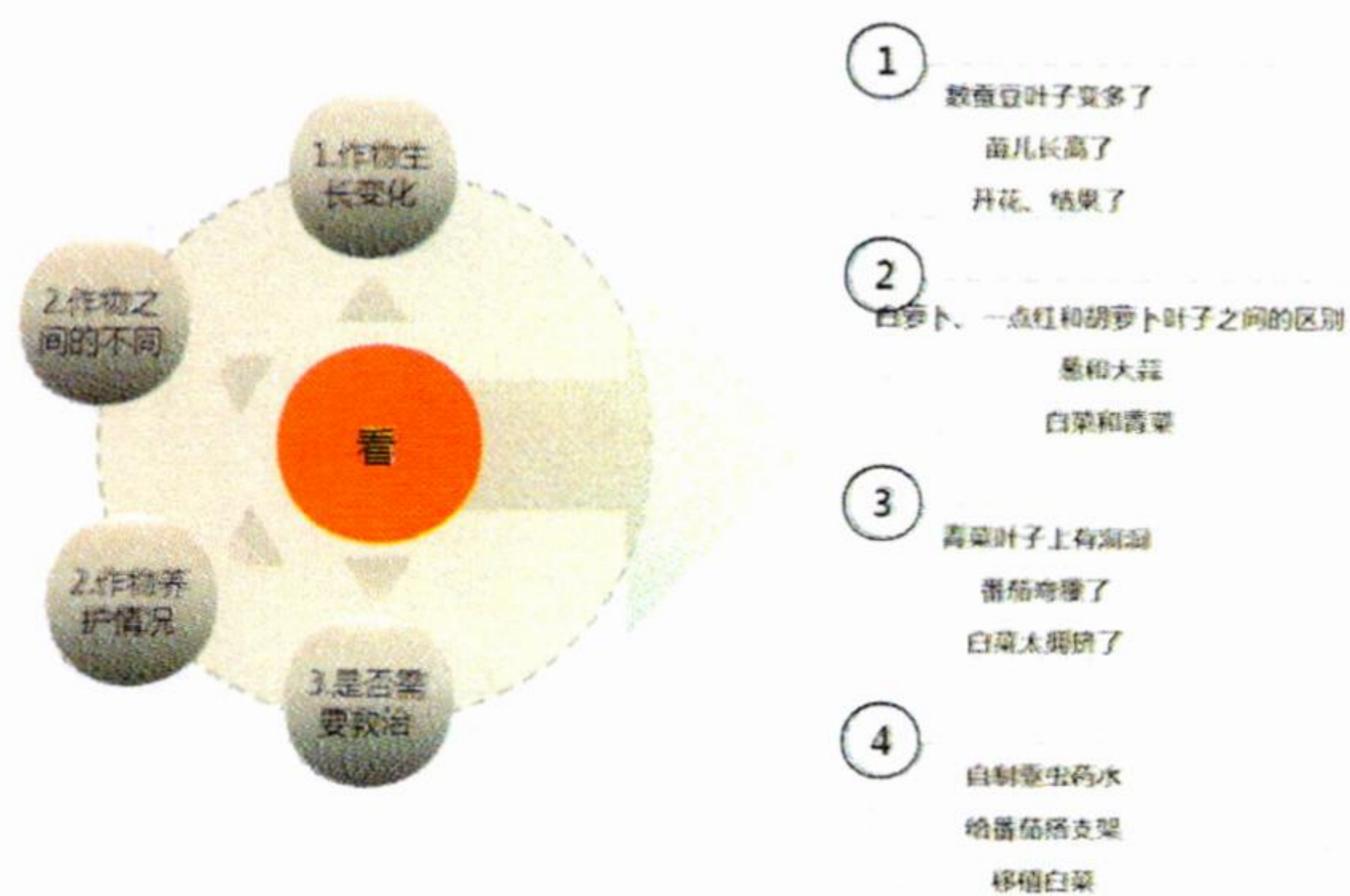


图 8：看作物生长变化示意图

一边重新架构经验，在亲身体验的过程中感受照顾作物生长的不易和艰辛。

①种植技能的模仿，获得初浅劳动技能。孩子们的种植经验链都是在成人的示范和演示下生成的。因此在种植过程中主要通过模仿成人的种植行为来进行自我的种植实践过程。

以种植案例移植大白菜为例：农场里的大白菜长得很茂盛，一颗颗挨得很紧凑。有的长得大，有的长得小。听长辈们说白菜要进行移植了，不然挤在一起营养就不够啦。于是孩子们开始了移植白菜的活动。先在移植后的土地中挖洞做标记，再用小铲子小心翼翼地将白菜连根挖起来，然后再将白菜种到事先挖好的洞里，进行填土浇水。这样白菜就成功地完成了移植工作。

②儿童视角的学习，捕捉种植劳动乐趣。孩子们的种植行为虽然是在模仿成人，但是由于年龄的独特性孩子们在实践操作过程中往往会出现具有明显儿童特点和视角的游戏行为。种植在实践过程中出来劳动性，更多了一些趣味和探究性。

以移植大白菜的活动为例：孩子们模仿这成人进行白菜的移植，但是第一次移植后孩子们发现白菜虽然距离分开了，但是依旧不整齐，歪歪扭扭，像是排队没有排好一样。于是孩子们开始了移植下的测量距离的活动探究。先从横向对齐，再从纵向对齐，之后又依靠棒冰棍的正方形法则测距，又想到用竹竿来当做标尺等等，让原本一板一眼的移植活动变成了一场有趣的测量探究活动。孩子在模仿成人的种植活动下进行了儿童视角下的学习和发展。

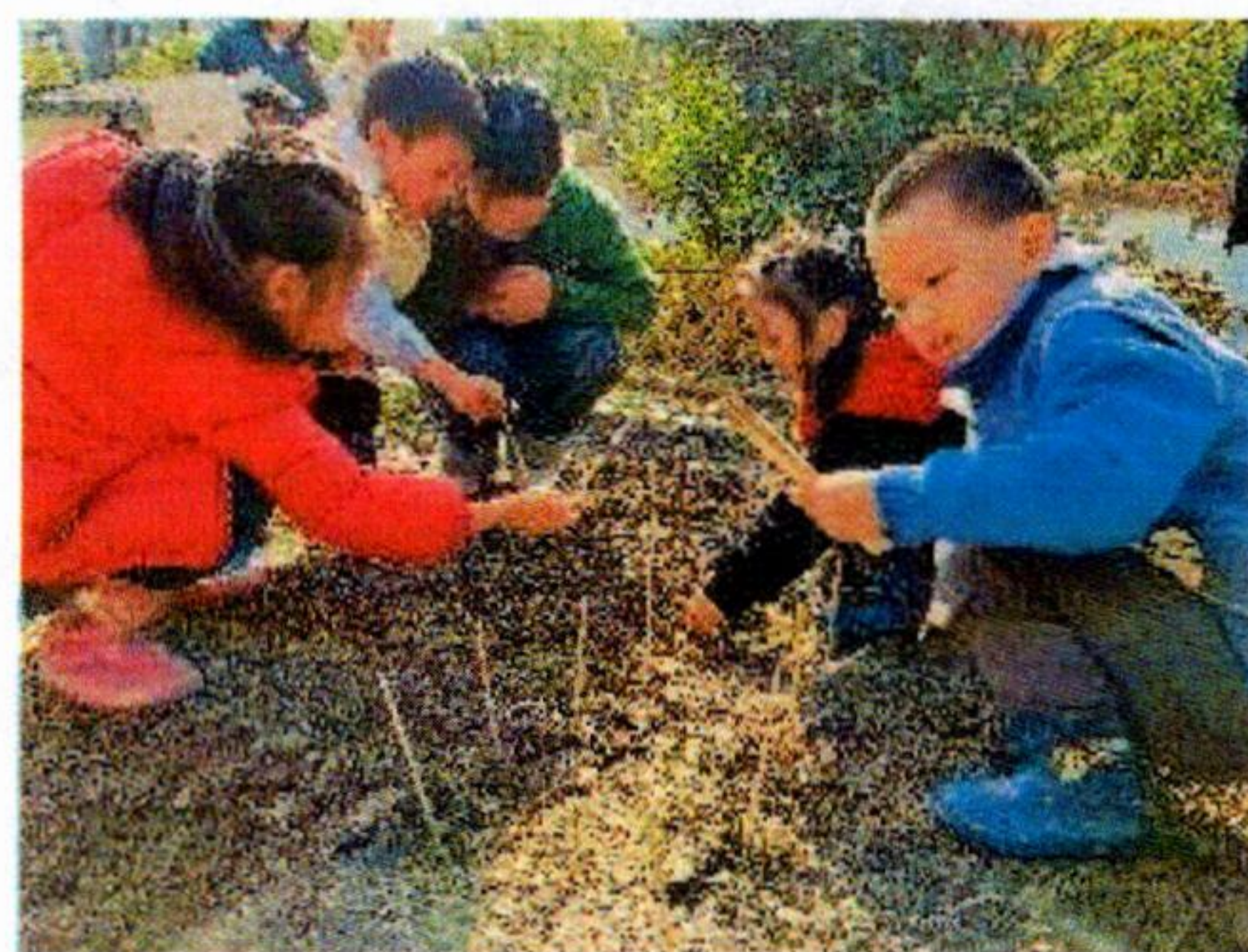


图9：幼儿在测量距离

(3) 两次完成——作物追踪

孩子参与作物生长的全过程，全程监管和照顾农作物，全程体验和感受作物生长过程中的不同变化和照顾细节。养成田园活动下的坚持性和责任感。

①一亩田责任制，小组分包共担责任。每班都有一块自己的责任田，班级对这个田进行负责跟踪，保障其播种-成长-收获的全过程。而每一块责任田中又分为几个区块，每个区块分别又由几位小朋友来共同负责。其中设有组长、组员等不同的职务功能，保障大家一起共同对作物负责。不同组之间还进行作物过程和收获结果的比较。

职务	负责内容
组长	协调好组员的各项工作，全面勘察作物的生长情况。

浇水员	负责勘察作物是否需要浇水，根据作物需要进行浇水
除草员	负责给区块下责任田除草
记录员	记录作物每天的生长情况，测量高度、叶子数量、开花结果情况等
堆肥制作员	负责利用瓜果杂草等材料进行土地肥料的堆肥试验和制作。

表 9：一亩田责任负责表

②作物追踪本，一亩田追踪分享。对于整块责任田我们有专人进行负责照看。同时对于作物的生长我们还进行了追踪式的观察和记录。孩子们每天到责任田中进行观察和比较，在作物追踪本上记录下植株的生长变化。一方面要求了孩子每天都要去看看作物的变化，另一方面通过追踪本的记录孩子们也能直观明显地发现作物生长的各种变化，对作物有一个系统、连贯的了解。

2. 体验过程交互，推动学习深度。

开放式的田园环境，给与了孩子充分体验和互动的机会。充满未知的自然环境、不确定的主题生成、移动的同伴以及不断积累调整新经验的自己。孩子在每一个体验过程中都存在着与环境、主题、同伴和自己的交互特性。

(1) 与环境交互，创造劳动更多可能。田园活动在各种环境下交互开展，有科探、艺术表达和劳作环境等。

孩子在劳作的同时也在进行科探，在艺术表达的时候也有

劳作的内容。同时环境下的材料也是交互存在，材料可以一物多用，不局限于某种领域或者固定玩法。

①种植与科探环境交互，让劳动充满科学性。种植地是一方自然的科探田地。种植地不仅是孩子们进行种植劳动的场地。其中也存着很多关于科学秘密的探究环境。孩子们对作物的根茎叶、作物本身的生长变化以及种植地中的昆虫等都可以进行深入探究。

②种植与艺术环境交互，让劳动散发艺术气息。种植也是一种劳动美。孩子在劳作过程中发现、欣赏作物本身的自然美，每一朵花每一片叶都有独特的味道。而种植劳作本身也散发着勤劳的艺术美。

③种植下劳动工具的交互，让劳动洋溢快乐趣味。

劳动工具不仅是开展劳作时运用的材料，这田园体验活动中还是孩子们进行游戏活动的材料。孩子们运用各种劳动工具创造性地设计了各类游戏，也将劳动材料充分利用起来，发挥了一物多用的长处。

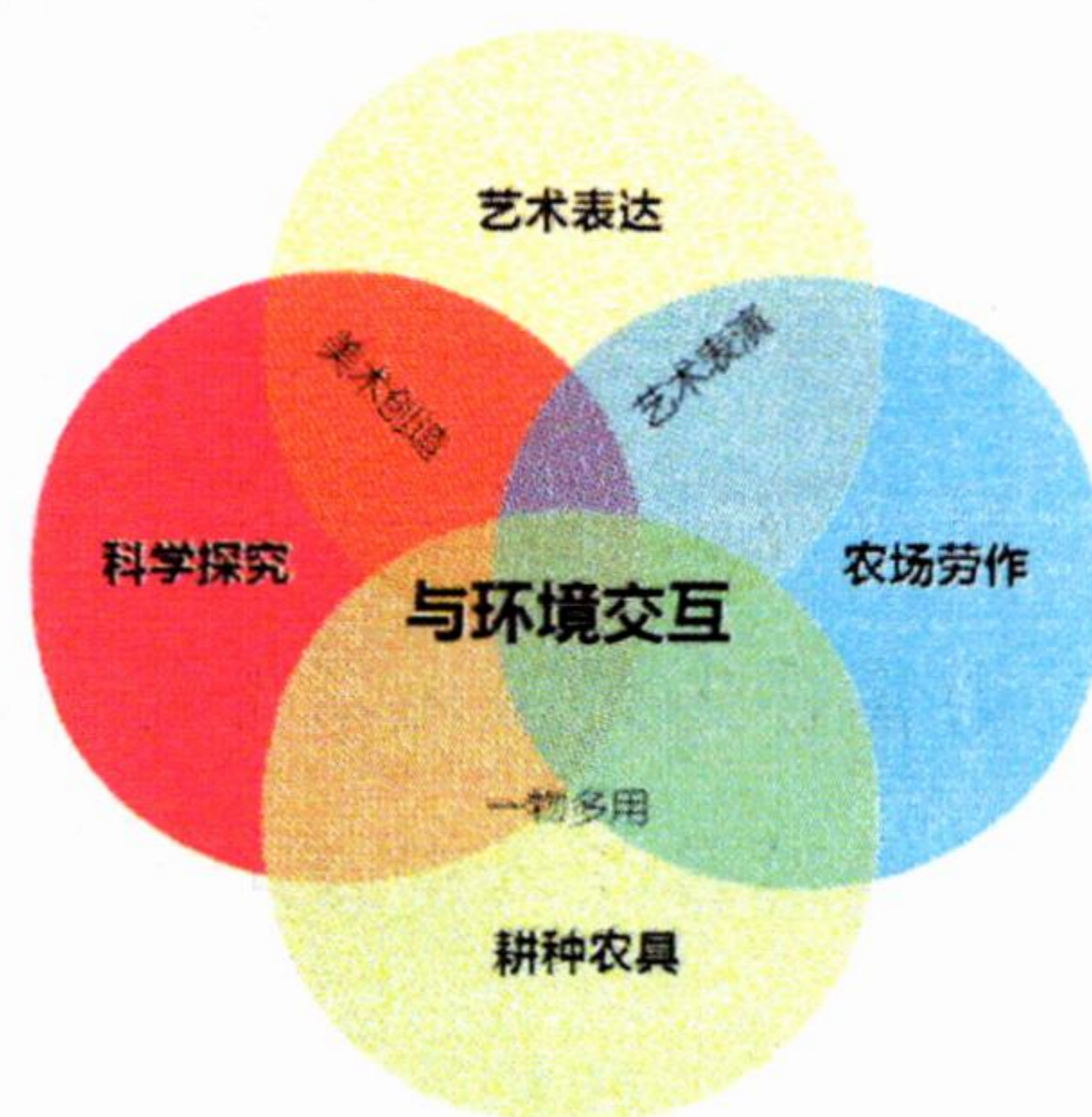


图 10：体验过程交互示意图

以大白菜地中的环境交互为例：田园中的有一块白菜地，孩子们在菜地里观察白菜的生长变化，给白菜浇水除草体验劳动；白菜太密集需要移植时，孩子们又在这方菜地里进行距离测量的探究，在比较中体验长度；移植后的白菜孩子们怕大太阳给它晒坏了，又在白菜顶上批了一层纱布，并用小石块整齐有规律地进行摆放，将纱布压住。在摆石块的过程中孩子大的小的，方的圆的，错落有致地摆起了各种小造型，此时这块白菜地又给了孩子们艺术创造的空间。

以竹竿的一物多用为例：田园中有一方小竹林，在豌豆爬藤需要支架时，孩子们用竹竿来做豌豆架子，让藤蔓顺着竹竿爬。晒过的劳动手套没地方晾晒时，孩子们有用竹竿做了一个移动的晾晒架；当孩子池塘里划水时竹竿还可以当做船桨；在山坡区野战时孩子们还用竹竿当做支架撑起一个帐篷。竹竿在田园里有很多用处，一物在多处用到。

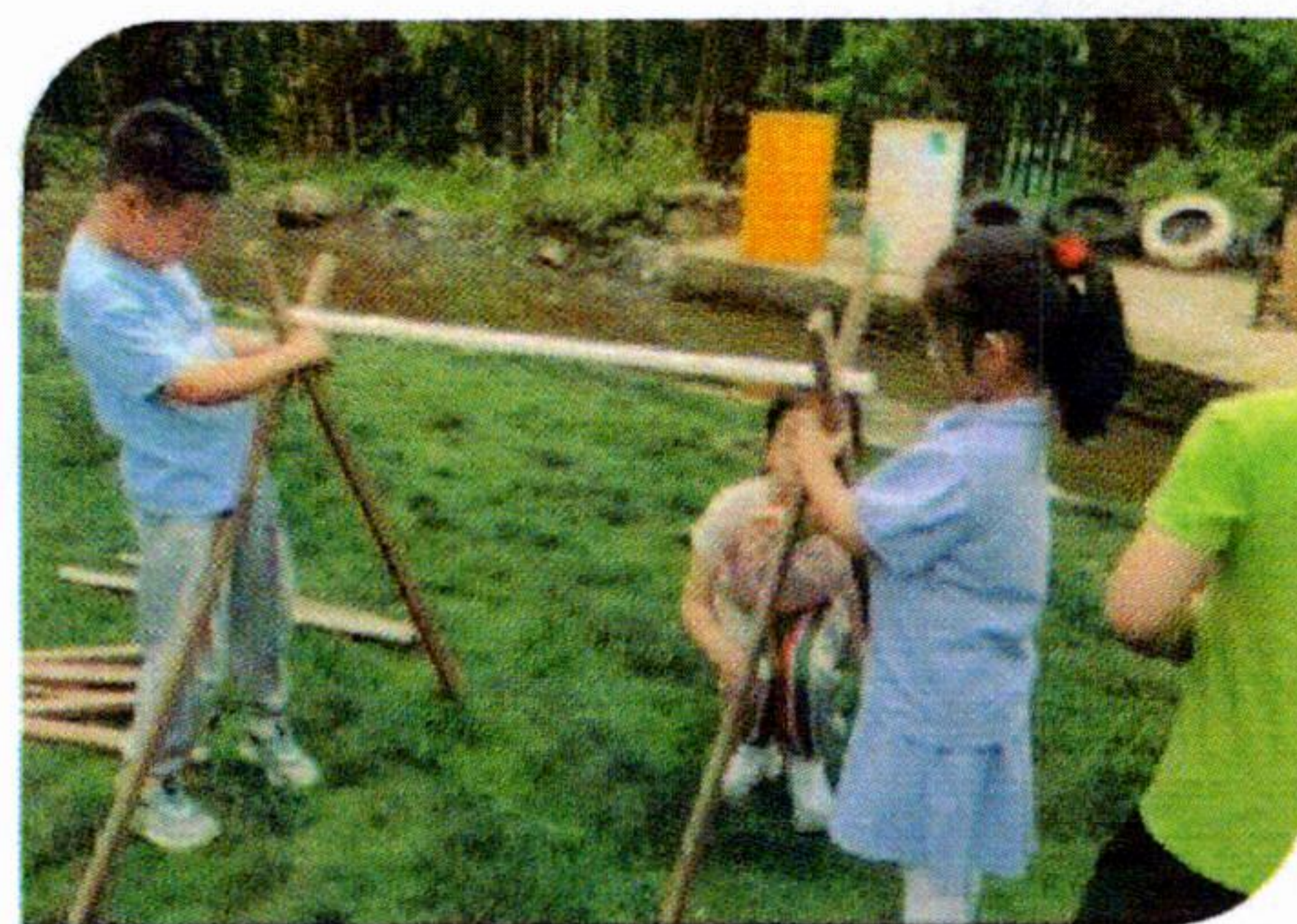


图 11：幼儿用竹竿搭晾衣架

(2) 与主题交互，衍生更多劳动需求。每一个体验过程都有其相应的主题产生。种植场域下发现的各类科探主题、种植成果下生成的艺术表达主题（美术创造类和艺术表演类等）、耕种农具下关于农具的使用操作主题等。孩子与不同主题相互交融，田园与不同主题相互交融。

主题类型	主题内容
科探类	昆虫探究、泥与水的探究、测量高度与距离的探究、温度的探究等
艺术表达类	美术创造：泥巴地里的蛋糕、树叶风铃、小画家、作物写生等
	艺术表演：农场劳动号子表演、农场收获庆典、农夫服装表演等
耕种农具类	农具使用、农具游戏（农具单玩、农具叠玩）等
种植作物类	每一作物下生成各个小主题内容，如豌豆主题、青菜主题等

表 10：田园主题分类

(3) 与同伴交互，摩擦更多劳动经验。田园体验活动是一个环境开放，人员开放的场景。每位孩子自由选择活动内容和游戏伙伴。在体验过程中幼儿往往会与同伴进行合作互助，共同商量解决种植过程中的问题。体验过后还与同伴进行分享和交流，交流自己的体验过程和发现的秘密，让经验进行传达。除了对外输出以外，孩子也可以向同伴学习对方的经验和收获所得，内化为自己的经验。

以多多小朋友在一周内与同伴互动的记录为例：

时间	互动内容
周一	丁丁在泥巴地里用铲子挖石块，多多看到后跑到丁丁旁边一起挖石块。还与丁丁比较谁的石块更有趣，谁挖的石块更多。
周二	多多看到菜地里的番茄苗快倒了，叫来了桐桐一起查看。于是他们两个从一旁拿了一根竹竿插在番茄苗旁边，桐桐扶着竹竿，多多用扭扭棒将其固定。
周三	老师带着孩子们一起收萝卜籽，丁丁一开始用手一颗一颗地摘，但是看到旁边的依诺一整颗拔起去晾晒，丁丁也跟着学了。
周四	在挖番薯时，小楼用铲子使劲挖，结果挖出的番薯都破皮了。丁丁提醒小楼快靠近番薯时不能用铲子，而是要用手来挖。
周五	多多在挖泥地时发现了一只小瓢虫，他大声喊起来，引来了许多小朋友的围观。大家纷纷讨论这是什么虫子。

表 11：同伴交流互动案例说明

(4) 与自己交互，收获更多劳动成果。幼儿一边在实践中积累经验，在一次次冲突和解决问题前刷新自己的认知，重新建构新的经验。这过程中幼儿对自己的实践和体验进行回顾和反思，并及时改进和完善，以便对现有的认知和经验进行梳理和重建。

以孩子们在收花生时的经历为例：一开始收花生时由于表面都是花生叶，孩子们发现原来花生都藏在下面。面对满地的花生叶，孩子们随意地拔，但是都拔断了，经过几次尝试，有孩子发现了原来要拔花生的底部才能完整将花生拔起。也有孩子尝试用铲子去铲，可是铲了几次，每次只是几颗几颗的花生收获，效率不高。后来孩子又发现了要去找整株花生的根才能整根拔起，效率更高。土地比较硬不好拔起时，孩子又想到要用水浇一浇，这样就更好拔了。拔起花生后他们又发现了有的花生长的大，有的花生长得小。同一株下面也有大小不同的花生，这可能是他们吸收营养不一样导致。



图 10：幼儿收花生经历图

(三) 多维创展评价，关注体验达成度。

田园里的各种作物和成果是孩子进行体验和游戏时最常用到的材料。开放的田园环境下各种种植成果孩子们可以自由随意拿取，也可以满足孩子多样的游戏和发展需求。

1. 多样创展方式，凸显个性表达。

(1) 寻找材料，汇聚灵感。幼儿能搜集和利用田园下的各种作物材料进行设计、

制作和展示活动。田园内的每一样东西都可能成为幼儿的作品。

案例：秋天草坪上落下了一片片树叶，孩子们拿着篮子在草坪上捡落叶，他们捡到了红色的枫叶，黄色的细长叶子。爱美的女孩子将落叶一片片插在自己的头发里当做美丽的发饰，他们相互比较相互欣赏。

①**作物枝叶**。孩子们寻找农作物身上的任何部位作为游戏的主材料或配料。以田园中的低结构材料激发游戏的兴致。以作物的枝叶为材料创造性地进行艺术表达。

案例：6月毛豆丰收了，收下的毛豆杆子晒在了草坪上。小朋友拿取了其中的毛豆杆带到手作长廊进行艺术创作。用四根毛豆杆围起来再用麻绳绑起来，制作了一个简单的相框，再在这个相框里放进了田地里捡来的各式各样的叶子。这样一份有趣的手作品就完成了。

②**砂石泥土**。田园中的任何可视材料都可能成为幼儿眼中的游戏内容。除了具有生命力的各种作物外，田园内的砂石泥土也能让幼儿进行创作游戏。

案例：孩子们在泥巴地里找到了各种形状的小石块。孩子们将小石块一会按照大小进行排队，一会又在玩叠高高的游戏，在泥巴地里搭建筑时几个男孩子还用小石块铺了一条小马路。简单的几块石头就让孩子们玩得不亦乐乎。

(2) **组合材料，艺术生发**。幼儿能用多种不同成果材料进行组合制作。开始尝试材料之间的组合与搭配，有一定的设计与思考。有两两组合、有多种汇合、有主次搭配、也有混合操作等。

①**两两组合**。两种低结构材料组合进行游戏活动。如幼儿用石块当做小锤子，去敲击作物的叶子，使其榨出汁水来。

②**多种汇合**。多种不同类型的材料组合进行游戏活动。如幼儿在玩泥巴蛋糕的游戏时，在用泥巴做的蛋糕中用叶子、小石头来装饰蛋糕，又用了一根小树枝插在蛋糕上面，当做生日蜡烛。

③**主次搭配**。在运用低结构自然材料时，孩子用一种材料当做主材料，另一种材料用于搭配装饰的作用。如孩子们在做秋天的礼物时，用报纸做了衣服的衬里，又找来很多的落叶黏在衣服上，当做衣服上的花边。

④**混合操作**。将多种不同的材料混合使用。如孩子们想要在树上挂一个风铃，于是用树枝、绳子、落叶、松果等材料串起一个简单的风铃。

(3) **设计材料，个性表达**。幼儿能创造性地进行材料设计、运用和游戏。有新想法、新作品和新游戏内容。幼儿在角色的指引下开展具有一定情景性的游戏活动。

以印染坊游戏为例：多多从菜地里采了很多绿色的叶子和五颜六色的花，桐桐将这些叶子和花朵分别放在白色的纱布上，再用石头进行敲击，让叶子和花朵的图形印在白布上。他们按照其轮廓小心翼翼地敲打着，十分钟左右，一个个明显的图案就印在了白布上。待白布晾干之后他们又用树叶、花朵等装饰在白布上，将白布披在身上当做走秀的服装。一开始他们在田间小道中来回走秀，但是道路比较窄小，观众不能坐下来欣赏。于是他们就在山坡上进行走秀，还用池塘边的石块当做小板凳让观众们坐下来欣赏。



图 11：幼儿运用自然材料设计作品

2. 多元评价体系，提升体验品质。

田园活动下有关于种植场域、种植过程和种植成果的内容，每块内容下对于幼儿的表现和发展都有相对应的评价和反馈。根据幼儿在活动过程中的表现、活动后的结果以及孩子的发展进行多维评价，让评价内容和评价形式多元化。

(1) 评互动参与，促发劳动积极性。评价幼儿在体验活动中的参与度和互动情况。包括幼儿在活动中是否全程参与，参与的时间跨度、参与的活动内容，如有参与是否积极投入；同时在参与过程中是否与环境、材料、同伴进行有效的互动交流。

以桐桐小朋友的参与调查表为例

幼儿参与度评价表					
幼儿姓名： 桐桐	参与内容	泥地挖石块	搭晾衣架	寻找昆虫	
	所用材料	小锄头	竹竿、绳子	镊子、放大镜	
	时间跨度	9:00-9:20	9:30——10:20	10:20——10:35	
	互动 同伴	语言	快看，我这里有一块大石头；还是我的石头大一点等	我不会绑绳子，谁会？这样要系得紧一点。	我来帮你抓吧。它身上有好多点点，应该是益虫。
		动作	与同伴比较石块的大小	和同伴分工，一人扶着竹竿，一人用绳子绑	寻找到的昆虫拿着同伴看。帮助同伴用手抓虫子。

表 12：幼儿参与调查表（以桐桐为例）

(2) 评关键行为，提升劳动体验感。孩子在游戏过程中肯定会出现一些关键性的事件及关键性的行为。因此教师对于这些关键的内容进行重点的评价。一方面帮助幼儿重新梳理和整理经验，另一方面也是为了推动幼儿在田园活动中的深度体验。评价孩子在体验过程中的每一步表现以及其关键性行为出现的意义和价值。

以评价幼儿在挖番薯时的关键行为为例：在挖番薯时大部分幼儿判断哪里有番薯，是从直观地看它有否露出土。说明孩子初挖番薯时是并结合平时种植活动经验来看的；在具体开挖时幼儿知道用铲和耙都能轻松将果实挖出，但具体功能和正确使用还欠缺。此时教师判断幼儿有使用农具收获果实的粗浅经验；

关键行为	教师分析
从直观地看番薯有否露出土来判断番薯的位置	平时有初步的种植活动经验
知道用铲和耙都能轻松将果实挖出，但经常挖破	劳动工具的具体功能和正确使用还欠缺

表 13：关键行为分析（以挖番薯为例）

(3) 评发展结果，保障劳动质量。每个体验板块下都有三个层次的结果表现，评价孩子最终的结果呈现属于哪个层次范畴，找到孩子的最近发展区，努力让孩子朝第三个层次的结果发展。

以陶陶小朋友在种植过程中的挖番薯为例进行发展评




陶陶在种植过程中的发展评价		
我看	评价说明	发展情况评价
我看	陶陶小朋友之前在拔萝卜时看到过义工奶奶是如何拔萝卜。在之后的游戏分享中陶陶也提到了这样的一幕。	
我做	陶陶学着长辈的样子开始拔番薯，可是番薯藏得比较深，不能立马拔起来。他们在一次次的实践和操作后发现原来要先寻找番薯的根，再用铲子进行挖。而且越靠近番薯时用力要越小。	
我完成	陶陶和几个小朋友成功将番薯挖起，而且一开始是表皮挖破，挖出不完整的番薯。但之后的几次都是将番薯完整挖起。	

表 14：陶陶在种植过程中的发展评价

(4) 评价值体现，尊重劳动初心。孩子的体验过程中经常与同伴分享自己的经验，而孩子之间分享的经验 and 发现是否对其他孩子有借鉴意义，同时孩子每一次的深度体验对他的发展是否有价值，价值又体现在哪里等。这些都需要通过评价表来进行评估和体

现。通过评价才能发现田园深度体验活动对于孩子的发展价值。

以幼儿在挖番薯时的价值评估为例：

田园体验表现	发展的价值
幼儿说越靠近番薯就越要动作轻柔一些，不然番薯会挖破。	动作力度调整：幼儿已经建立动作与力度之间的关系。
幼儿将集中梳理后的完整经验应用于挖整颗完整的番薯。	思考的全面性：幼儿能对事物单一片面的思考，到较为全面整合地思考并行动。
幼儿从到找单个番薯的边缘到寻找番薯群的边缘。	经验迁移：幼儿开始试着从现象中抽离出最关键的经验，应用于新问题情境中解决问题。

表 15：幼儿挖番薯时的价值评估

五、研究成果

1. 开发田园资源的广度，挖掘田园体验的深度。

田园深度体验活动在于田园资源广度和深度的开发。资源广度在于多领域的挖掘和利用，从单纯的种植劳作开发出科探、艺术等多领域的活动发展。资源深度的利用在于种植活动的深度体验，孩子全程参与种植活动，体验种植的全收获。

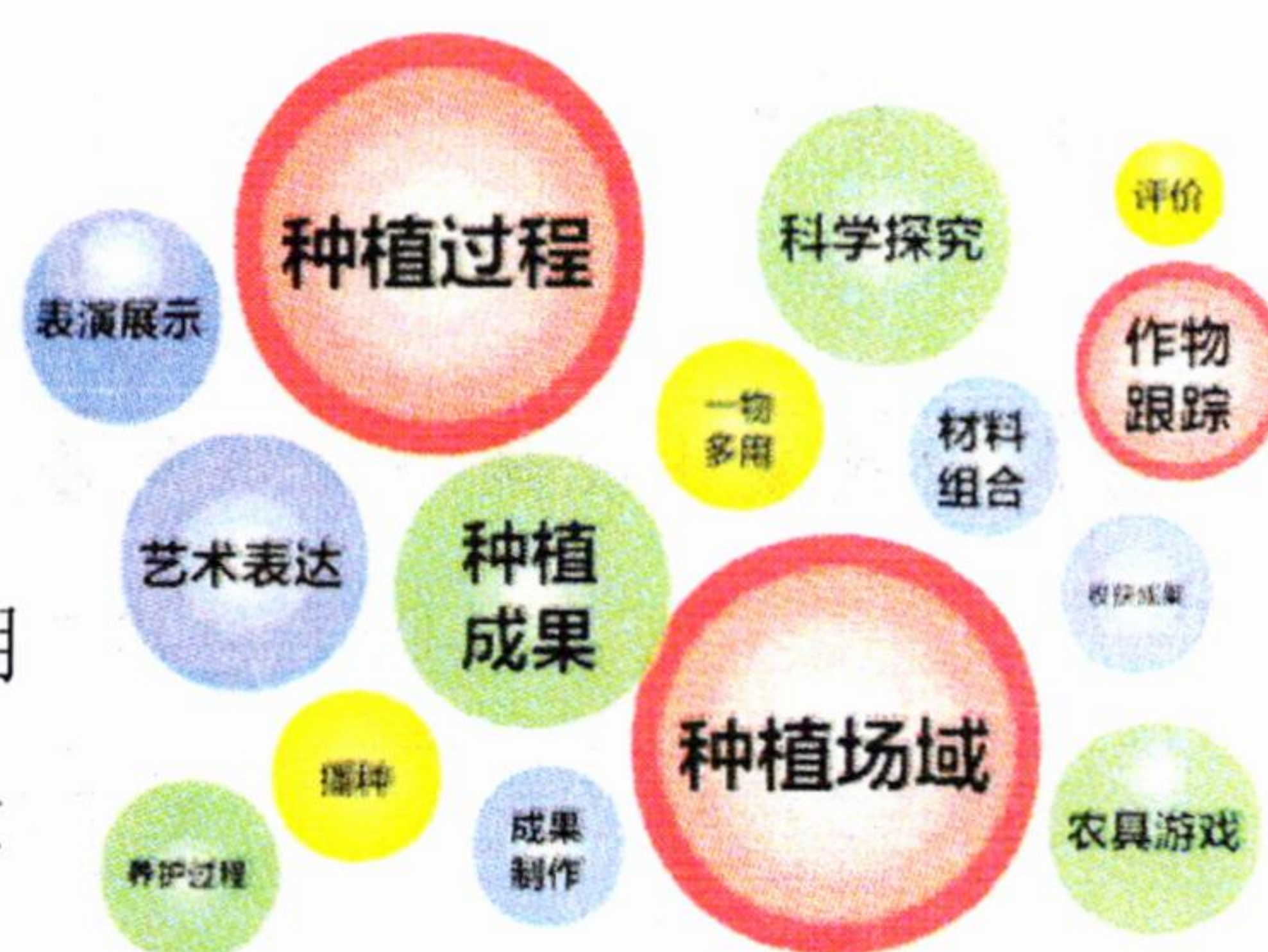


图 11：田园资源开发图

(1) 田园资源开发从种植领域衍生到多领域发展。

在田园资源的开发和深度体验的挖掘下，孩子们在种植地上的活动内容更丰富了，有三大板块的游戏活动，有来自于田园场域的，有来自于种植过程的，还有关于种植成果下的，田园下的教育资源得到拓展和充分利用。同时田园活动的深度挖掘让原本单一枯燥的种植活动充满了吸引力和教育价值，体验、探索和表达等因素的加入让田园活动充满意义。

(2) 田园种植活动的深度从播种收获延伸到全收获发展。

田园种植资源的挖掘也更加深入和完善。孩子们围绕着种植物开展了一系列有趣又丰富的体验活动。根据种植物的生长特点以及生长过程中遇到的问题，孩子们开展了多样化的体验活动，从各个环节得到了全面的收获与发展。以小中大各段的共性作物体验活动来看，孩子们不仅参与了种植的养护和收获，更是探究了种植物的各个方面。有关于制作除虫药水、给作物制作防虫罩、移植白菜中产生距离进行距离探究等等，孩子们

在种植体验活动中深刻地感受到种植劳动的乐趣。

2. 增强田园活动的互动性，提升田园体验的参与性。

田园体验活动在多资源多途径的开发利用下，孩子参与的积极性有较强的提升，愿意积极主动地加入到种植劳作的行列中。同时与种植场地的互动性也更强了，互动内容增多，互动时间延长，互动深度也明显有厚度感。

(1) 田园体验的参与性、积极性和活跃度提升。

多领域下的田园活动让孩子有内容可玩有兴趣可生发，多层次下的实施途径让不同水平不同兴趣的孩子都有可操作的路径。田园体验的深度打造让孩子与田园之间的距离拉近，孩子们愿意并且喜欢投入到其中，以我是田园小主人的身份积极开展活动。

追踪半日活动中，每块场域以及每块游戏活动下幼儿参与的人数，统计结果如下

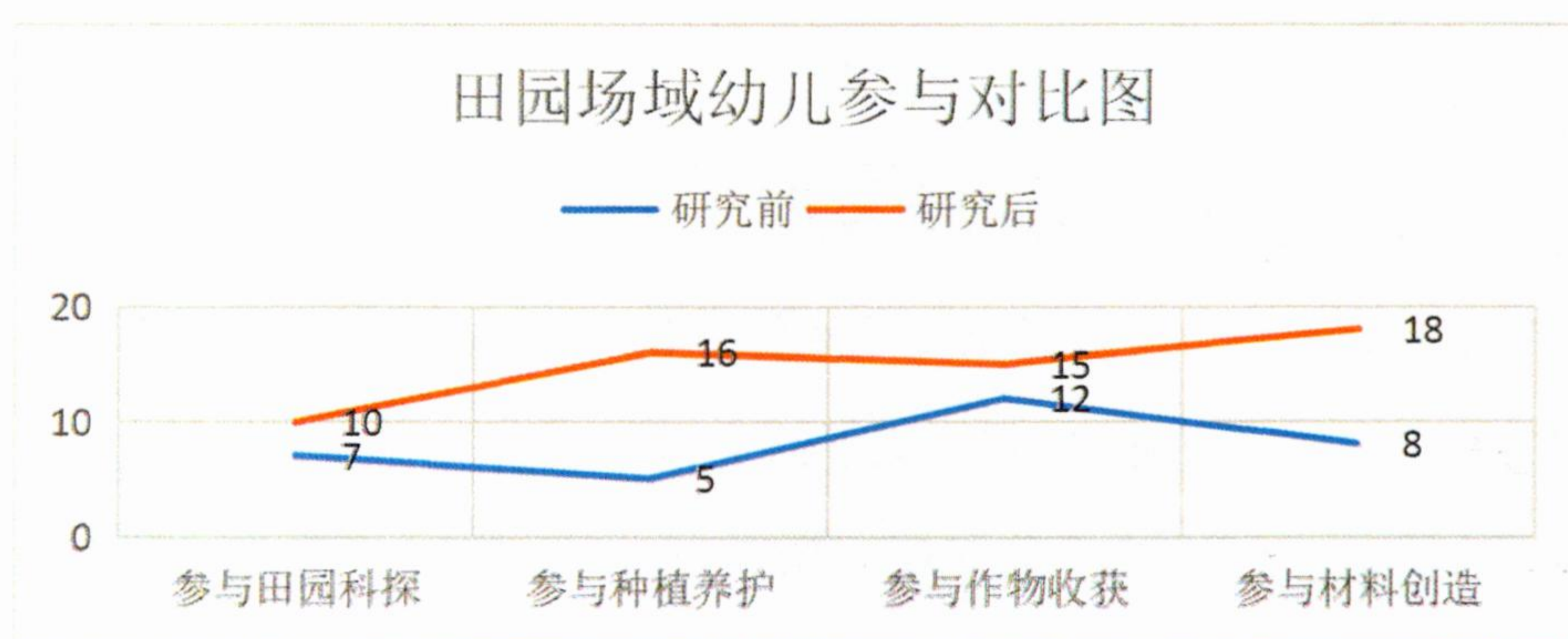


表 16: 幼儿在田园场域参与对比图

(2) 田园体验互动内容、互动时间、互动深度增强

田园体验的内容和形式深度设计过后，孩子们和体验种植活动的内容也更加多样化，不仅是单纯的耕种劳作，而是多领域的探究实践活动。与田园的互动时间也延长了，从一开始的草草 10 分钟到现在的深度持续地探究实践。与田园的互动深度也增强了，从观察了解到现在的探究追踪。

我们在追踪幼儿参与的种植体验内容及开展时间调查结果如下：

开展内容	研究前	研究后
种植物养护	浇水、拔草、观察写生、观看义工长辈劳作	观察作物的生长情况，自制除虫药水、学习移植白菜的方法、尝试自己移植白菜、挖番薯并完整挖出，用各种方式收获果实、制作收获后的美食
科学研究	寻找小昆虫、抓铺虫子等	寻找虫子并进行比较，研究虫子是否对作物有伤害、探究不同作物叶子和生长之间的区别、探究同一株作物身上的叶子和果实之间的区别、测量作物需要的生

		长距离等
收获成果	在义工长辈协助下直接进行收获	考量收获需要的工具、收获时的方法、储藏的方法、收获成果后进行洗、切、晒、腌等步骤、利用其他材料进行手工作品或者表演道具的展示活动。

表 17: 追踪幼儿参与种植游戏调查表

3. 拓宽田园活动的目标指向，促进全育融合发展。

田园活动深度体验下每个领域的内容不再是孤立的划分，每个场地的活动也不再是单独的利用，不同领域不同资源和不同场域下都可以包容涵盖。田园种植不仅仅是作物的照顾养护工作，其中还渗透了科学探究、艺术表达、同伴合作等其他内容。同时活动下的过程体现和评价内容也是互相交互影响，用评价来考量活动内容，活动内容依据评价来进行调整和修改，了解和搭建幼儿的最近发展区，让田园体验实现多方位多角度的融合，支持田园活动的深入体验。

(1) 田园活动无界限无领域限制，融合发展。

本研究背景下的田园体验活动打破了地域的界限，田园种植地与周围的游戏场地进行打通，形成以种植地为中心的田园体验场。同时田园活动也没有了领域的限制，只要是种植体验的需要，孩子发展的需要，种植活动可以形成各种领域下的活动内容和形式。以田园种植为核心多领域跨界限进行融合发展。

(2) 田园体验相互融合相互影响，交互发展。

田园体验活动各个板块的内容，包括种植场域多重利用、种植体验全过程以及创展多元评价，每个板块的内容相互融合相互影响。各个板块内容既有一定的独立性更有较强的包容性，能与其他板块协调发展，并相互受影响。田园种植体验活动在各因素交互的过程中螺旋发展。

六、研究结论

1. 田园体验活动是一项重幼儿参与与表达，轻技能收获的实践类活动。因此教师在开展前要树立好正确的教育观和理念，旨在通过各种体验活动让幼儿真实地感受与表达，对于其中的技能类活动可以放缓节奏。

2. 幼儿关于田园种植经验的多少会直接影响其体验的感受和过程。因此教师可以鼓励幼儿多参与这样的活动，运用更多的时间，给与幼儿更多的机会加入到田园体验的活动中来，让幼儿的体验经验不断增加。

3. 田园体验可以充分发挥家庭和社会的联合作用。鼓励感兴趣或者有经验的家长们加入到我们的体验行列中，一方面给与幼儿一些专业上的支持，另一方面让家长参与和支持我们的活动，推动田园体验更广的发展。

参考文献：

- [1] 邵一鸣 陈湫婧. 《劳动教育融入“种植设计”课程实践教学探索》. 南京: 中共林业教育, 2023. 11
- [2] 袁雪红. 《浅谈儿童视野下的户外游戏场建构 ——以“小爱”户外游戏场为例》. 区域建构. 2021-12
- [3] 金秋华. 《课程游戏背景下的幼儿户外活动的实践和思考》. 早期教育. 2018-10
- [4] 施雅倩. 《生活化游戏场环境创设的策略研究》. 幼儿教育. 2021-04
- [5] 赵英姿. 《从资源到经验：浅谈幼儿园户外活动提升的有效策略》. 保育与教育. 2023-05
- [6] 吴思睿. 《多元参与下的幼儿园户外活动场地自然式设计探析》. 建筑设计·理论. 2020—11
- [7] 陈玉娟. 《幼儿园劳动教育的路径探析》. 问道 强教论坛·聚焦劳动教育. 2022 -7
- [8] 闫 岩. 《幼儿园劳动教育游戏化的探索》. 文理导航. 2024-6