

# 游戏地图：基于空间方位的大班幼儿游戏载体的设计与运用研究

邵旭玲

(浙江省杭州市临安启恒幼儿园 311300)

**摘要：**空间知识是儿童认知和了解周围世界的一项重要技能。但是我班大班幼儿因方位迁移不足，所以本人提出了“游戏地图：基于空间方位的大班幼儿游戏载体的研究”，旨在通过趣选内容、趣画标识、趣择范围、趣定样式来趣绘地图，通过游戏地图这个载体，抓住“绘”“玩”“验”发展幼儿空间关系经验的地图游戏契机，从而大班幼儿提高幼儿空间方位能力。

**关键词：**游戏地图；空间方位

Map Game: The Research of Design and Application of Preschool Infant Game Carrier Based on Spatial Orientation  
Shao xuling

(Qi Heng Kindergarten, Lin 'an, Hangzhou, Zhejiang province, 311300)

**Abstract:** Spatial knowledge is an important skill for children to recognize and understand the world around them. But my class big class children because of insufficient orientation migration, so I put forward the "game map: based on the space orientation of big class children game carrier research", aims to through interesting choose content, interesting painting logo, interesting choose range, interesting style to interesting map, through the game map the carrier, seize the "draw" play "test" development of children's space relationship experience map game opportunity, so big class children improve children's space orientation ability.

**Key words:** Game map; spatial orientation

## 一、研究缘起

《3-6岁儿童学习与发展指南》指出，幼儿早期数学学习的核心内容包括数和形，形状和空间知识是儿童认知和了解周围世界的一项重要技能，也是几何学习的重要基础，它促进儿童逻辑思维和推理能力的发展。但在教学中还存在诸多问题。

### (一) 不会转化，方位迁移不足

因为空间方位都具有可变性，会随着自身位置的变化而变化，如幼儿转动身体以后，原来的前面（或左边）就变成了后面（或右边），这给大班幼儿辨认方位带来一定的困难，尤其是左右方位的辨别。

### (二) 不会辨识，空间认知不足

对于空间感发展相对滞后的幼儿来说，因经验不足，视觉图像空间感的建立有一定的困难。如在藏宝游戏中，幼儿不能将藏宝地图与实际空间方位进行链接，无法判断具体的方位。缺乏识图经验，地图联系空间能力较弱。

### (三) 不会表达，方位词汇不足

3-6岁儿童数学思维的发展是从动作思维逐渐向抽象思维（语言表征）过渡的，表征方位一般是表征方位一般是动作先于语言，准确地运用方位词进行交流与表征对我班幼儿来说并不是一件容易的事，平时经常用“这里”、“那里”等词语来表述方位，表达缺少科学性。

基于以上分析与思考，本人提出了“游戏地图：基于空间方位的幼儿游戏载体的研究”，旨在通过设计地图、制作地图、趣玩地图这三方面发展幼儿的空间方位能力。

## 二、研究设计

### (一) 理性思考

1. 游戏地图具有幼儿数学学习与发展的重要价值。《指南》指出，幼儿在活动开展中学习，并获得直接经验，应该尽可能地引导幼儿在亲身体验中获取经验。地图游戏具有直观性、可操作性的特点，地图游戏的开展为幼儿提供了充分的学习机会，对幼儿的数学学习具有独特的价值。

2. 游戏地图是发展幼儿空间方位能力的重要方式。地图游戏为幼儿提供了动手操作实践的机会，满足了其探索周围世界的欲望，深得幼儿的欢迎。幼儿处于感知运动阶段，在操作运动中理解物体间的空间位置关系，从而发展空间方位能力。

3. 游戏地图能促进幼儿数学核心经验的重要因素。在藏宝图游戏中发现，经常会涉及和运用到空间关系经验，但是在游戏中，大部分幼儿却由于自身数学核心经验的缺乏和教师的支持不到位等情况，无法继续完成藏宝图游戏。因此，我们可以把握游戏地图中发展幼儿空间关系经验的契机，将游戏地图作为进一步提高幼儿空间

方位能力的重要方式。

### (二) 概念界定

**游戏地图：**是指幼儿基于地图游戏的目的，设计游戏地图的过程。幼儿根据空间方位的地图游戏模型、目标，在图纸上设计相应的游戏地图，包括行进线、起始点、终点、小站点、标识等地图基本要素，通过一定的游戏机制、借助具有具体形象的图像或标记，从而进行相应的地图游戏。游戏地图具有激发幼儿空间想象力、创造性思维等特点，着力于帮助学生通过游戏地图，感知空间方位并获得空间方位的学习与发展。

**空间方位：**指的是物体在空间中的位置，且与周围物体存在着空间上的相互位置关系；空间方位用上下、前后、左右等词汇表示。本课题聚焦的是运用空间方位经验解决问题的能力。

## 三、游戏地图的设计

### (一) 设计要求

1. 目标物位置的多元化。如在寻宝游戏中，幼儿可以根据自身设计，将宝物藏在不同的地方，即目标物的不同位置；
2. 行进路线的多元化。如在走迷宫游戏中，从迷宫入口到出口，幼儿充分发挥想象力，设计各种不同的迷宫走法，让幼儿感受迷宫游戏的趣味性
3. 情境设置的多元化。如在插红旗游戏中，即可以设置在幼儿园情境中进行插红旗游戏，也可以设置在公园、体育馆等其他情境中进行插红旗游戏。

### (二) 基本要素

游戏地图需要行进线、起始点、终点、小站点、标识等基本要素，以下进行简要阐述：

1. 行进线：行进线是指地图游戏过程中，幼儿身体位移的路线、方向标识。在游戏地图中，画行进线的目的在于利用行进线引导幼儿按照地图指引顺利开展游戏，达成游戏目的。
2. 起始点：起始点指游戏地图中，幼儿游戏刚开始出发时所处的位置。起始点的作用在于直观、准确地规定了幼儿游戏开始的位置，便于幼儿明确自己游戏过程中所处的位置、阶段。
3. 终点：终点是指游戏地图中幼儿游戏结束、完成时所处的位置。终点的作用在于直观、准确地规定了幼儿游戏结束的位置，便于幼儿明确自己游戏过程中所处的位置、阶段，是幼儿判断自身是否达成游戏目标的标志性位置。
4. 小站点：小站点是指游戏地图中，幼儿游戏中途所可能经过的中间、中转位置。小站点的分布较为广泛，幼儿设计时可多方位、结合自身意图设计相应的小站点。在实际游戏中，幼儿按照自身的行进路线，从经过的小站点判断自己所处的游戏位置、阶段，从而引导继续向前探索。

5.标识符号：标识是指游戏地图中，以现实物体为参考，以点、线、面等适宜的图形或者线条符号构成的对象。标识在游戏地图中的作用是将三维空间中真实的物体通过幼儿的观察、想象以一定的比例大小、二维的符号形式绘制的平面图中。标识的类型有：①表示地图方向的标识，如东、西、南、北方向标识；②表示物品的标识，如房屋、道路、树木等标识。

### (三) 设计流程

#### 1.趣选内容

##### (1) 乐聊题材

大班幼儿对地图的直接经验较少，但是可以从侧面唤醒幼儿对地图的感知。通过情境的描述、回忆，帮助幼儿感知地图在生活中的广泛应用，从而自然引入到本活动内容游戏地图。在幼儿熟悉的游戏中融入地图的元素，激发幼儿对地图游戏的兴趣。例如：寻宝藏、走迷宫等激发幼儿对游戏地图的兴趣。

##### (2) 乐谈内容

段组经过基于空间方位能力的大班幼儿园游戏地图的主题审议，与大班孩子通过开放式的畅谈，确定项目活动主题“亚运会”，活动围绕亚运会展开，引发幼儿对亚运会的兴趣。围绕项目活动主题“亚运会”，与幼儿展开畅谈语言活动“我知道的亚运会项目”、构建游戏“我心中的亚运馆”、区域活动“我是亚运小健儿”“我是亚运会小小志愿者”。

##### (3) 乐汇主题

通过对项目活动“亚运会”主题下各个不同形式的活动，语言活动“我知道的亚运会项目”、构建游戏“我心中的亚运馆”、区域活动“我是亚运小健儿”“我是亚运会小小志愿者”活动畅谈、分享、交流、讨论、评价等基础上进行筛选，初步筛选出项目主题“亚运会”下的活动集合。对于大部分幼儿喜欢、觉得有趣、认为对自身发展有意义的活动建议筛选通过，进行整合、汇编后确定最终实施的方案。

#### 2.趣画标识

幼儿如何将现实生活中的庞然大物转换使其“跃然纸上”？这就需要组织幼儿将真实环境的三维空间向平面图形的二维空间转化。要求幼儿以现实物体为参考，以点、线、面等适宜的图形或者线条符号为标识，将三维空间中真实的物体以点、线、面等二维平面图形或者线条的符号形式绘制在平面图中。

第一步：明确现实物体绘制标识。根据现实物体对象，明确所需要绘制的相应的标识。例如，环境中的建筑物，我们在地图中，以长方形符号为标识来表示。在绘制的过程中，房屋的楼层数、房屋的外形（方形、不规则形等）、房屋的颜色等信息被我们忽略。

第二步：明确标识绘制相对大小比例。地形图上一段直线长度与地面上相应线段的实际水平长度之比，称为地形图的比例尺。在地图游戏中，通过介绍手机中拍照图片的放大和缩小功能，让幼儿直观感知“比例”。在唤醒幼儿关于“比例”的生活经验后，引导幼儿模拟手机拍照功能进行标识绘制。手机将现实生活中的景物拍下，浓缩到屏幕上显示，我们也是将观察到的对象缩小，并画在图纸上。

第三步：明确标识绘制的方向信息。例如我们的空间方位有东、西、南、北；上、下、左、右等。在地图绘制过程中，我们要确定地图的北边，接着参照环境中北边的情况，绘制相应的标识。具体、不同的标识在绘制过程中，要考虑不同标识相互间的位置关系。

#### 3.趣选范围

##### (1) 明范围

教师引导幼儿展开地图范围相关话题的讨论。我们要绘制什么样的地图？它的范围应该是怎样的？游戏地图的范围到底该如何设定？教师组织幼儿分组进行交流、讨论。教师根据幼儿讨论结果进行分析、点评，最后得出结论：根据游戏地图的主题，设定相应的游戏地图场景，结合幼儿自身的实际情况，选定游戏地图的范围。

##### (2) 画范围

教师通过几个不同主题的游戏地图，让幼儿探究练习。例如：上学路线图，如何选择地图绘制范围？幼儿通过交流、讨论得出：地图绘制选择的范围应该是上学路线的起点（家）到终点（幼儿园）以及之间经过组成的范围。这样幼儿在探究练习过程中，明确地图绘制的目的性。

#### 4.趣定样式

##### (1) 论样式

如何通过地图查找到现实空间中的相应的物体呢？教师组织幼儿展开讨论。地图应该便于人们识别，并且通过地图标识进行导航，达到地图的作用。那么，地图上怎样的样式能够让人们一下就与现

实中的物体相对应呢？幼儿根据自己的认知经验展开讨论。例如：山川河流的样式、花草树木的样式。

##### (2) 定样式

教师提醒幼儿，地图的绘制与美术课堂的画画不一样。美术课堂上的作品呈现要尽可能美观、创意，但是地图应该具备以下特点：简洁、明确。简洁明了的地图能够清晰的反应地图的整体概况。在设计过程中，还要对符号辅以文字说明，例如：面状符号表示草坪，线状符号表示道路等。

##### (3) 画样式

在实际操作中，我们组织幼儿探究绘制幼儿园地图，并在主题活动过程中“定样式”。首先，幼儿收到绘制幼儿园地图的任务后，对幼儿园环境进行观察，获取周围环境信息后，在脑海中，形成的认知环境相关的空间概念。接着，幼儿根据自己的认知经验、自己对幼儿园的了解程度、对幼儿园具体设施的喜好程度进行不同形式的“创作”。幼儿绘制结束后，教师组织幼儿对绘制的地图进行分析、评价。

##### (4) 评样式：

散点问题解决法：部分幼儿将地图画成一幅彩色斑斓的图画，图画中是幼儿最喜爱的滑梯、玩具等。教师向幼儿提问，地图是否完整包含幼儿园内信息？引导幼儿进行讨论：画作中色彩斑斓的形象逼真的滑梯占据了很大的空间，分散了人们的注意力，而这降低了幼儿园地图的整体概况。而以简洁明了的面状图形符号代表滑梯，再辅助以文字说明，并将其置于幼儿园整个地图之中，使用者能够识别地图信息，便于快速浏览幼儿园整体概况。

差异图形解决法：部分幼儿绘制的幼儿园地图中，对同一类型的物体，使用不同的图形符号进行表征。这使得各个图形对同一物体的表示方法不一，造成不少麻烦。在交流讨论之后，我们确定用明确、同一的图形符号对同一类型的物体进行表征；用箭头表示方向，在重要位置标注进出口等文字信息。这样幼儿绘制的地图方能统一样式，可以互相交流，研讨。

#### 5.趣绘地图

趣绘地图是指幼儿根据给定项目主题，对现实三维空间物体位置、排列、距离等信息进行概括、抽象，并借助具有具体形象的图像或标记，简要的符号、简单文字、线条（箭头）绘制二维图文式样的地图。

#### 四、游戏地图的运用

##### (一) 乐绘

绘，即绘制，是指幼儿根据游戏规则、游戏目的展开设计，由幼儿创造性地将三维空间转换为二维平面从而进行设计、绘制游戏地图的过程。绘制的过程包括：画、标、构等几个方式。标，即标记，例如在插红旗游戏中，将红旗所对应的地理位置在地图上标记出来。

##### 1.画——画基础地图

幼儿根据给定的主题，对现实三维空间物体位置、排列、距离等信息进行概括、抽象，并借助具有具体形象的图像或标记，简要的符号、文字、线条（箭头）等画出地图。例如在寻宝藏中画一画藏宝图，在走迷宫中画一画迷宫图等

##### 2.标——标关键位置

根据确定的关键位置信息，幼儿在游戏地图中进行标记，帮助引导路线、方向等。

##### 3.构——构建方位信息

幼儿根据设计的游戏地图，一方面在幼儿脑海中构建出相应的空间方位信息，另一

方面要求幼儿能够将游戏地图在现实世界进行构建。这是幼儿空间方位能力发展的重要一步。通过设计、绘制、解析、构建，形成完整的游戏闭环，良性发展幼儿空间方位能力。

##### (二) 趣玩

幼儿根据给定项目主题，对现实三维空间物体位置、排列、距离等信息进行概括、抽象，并借助具有具体形象的图像或标记，简要的符号、简单文字、线条（箭头）绘制二维图文式样的游戏地图，游戏中根据游戏地图寻找重要目标。

##### (三) 检验

根据不同游戏中，不同的游戏规则、游戏内容、游戏目的，进行相应的勘验、检验操作。

#### 参考文献：

- [1]刘丽坤 程龙《促进幼儿左右空间方位表征能力发展的实验研究》[J]教育导刊（下半月），20190215 期刊
- [3]应申 侯思远 苏俊如《论游戏地图的特点[D]武汉大学学报 20200612