

家园社协同育人背景下幼儿社会情感能力培养体系的建构与实践——以科技城新区东辰幼儿园中班“我是游戏设计师”项目活动为例

李丹

绵阳科技城新区东辰幼儿园；四川，绵阳，621000

DOI: 10.61369/RTED.2025210001

摘 要： 幼儿社会情感能力作为个体早期发展的核心素养，对幼儿持续成长和终身发展具有核心作用。为解决幼儿发展过程中普遍存在的社会情感能力薄弱等问题，科技城新区东辰幼儿园致力于以家园社协同育人为背景，以项目活动实践为载体，建构一套“433”幼儿社会情感能力培养体系，为促进幼儿社会情感能力发展提供理论支持与实践路径。

关 键 词： 家园社协同；社会情感能力；培养体系；项目式学习

Construction and Practice of a Cultivation System for Young Children's Social-Emotional Competence in the Context of Home-Kindergarten-Community Collaborative Education —A Case Study of the "I Am a Game Designer" Project Activity in the Middle Class at Dongchen Kindergarten in the New Area of Mianyang Science and Technology City

Li Dan

Dongchen Kindergarten, Science and Technology City New District of Mianyang, Mianyang, Sichuan 621000

Abstract： As a core competency in early individual development, young children's social-emotional competence plays a pivotal role in their ongoing growth and lifelong development. To address prevalent issues such as weak social-emotional competence during children's development, Dongchen Kindergarten in the New Area of Mianyang Science and Technology City is committed to constructing a "433" cultivation system for young children's social-emotional competence. This system is set against the backdrop of home-kindergarten-community collaborative education and utilizes project-based activities as a vehicle, providing theoretical support and practical pathways to promote the development of young children's social-emotional competence.

Keywords： home-kindergarten-community collaboration; social-emotional competence; cultivation system; project-based learning

2019年OECD将社会情感能力纳入幼儿发展核心评估指标，作为情感领域的重要组成部分，该能力构成儿童未来全面发展的核心素养之一，它包括了自我意识、自我管理、社会意识、人际交往和负责任的决策五大板块^[1]。在《3-6岁儿童学习与发展指南》中也指出，3~6岁是儿童社会情感能力发展最为关键且有效的阶段^[2]，这为幼儿未来的社会交往与社会适应能力奠定了良好的基础。作为创新型民办高端幼儿园，科技城新区东辰幼儿园始终坚持在项目式学习园本课程的实践中，探索并荣誉幼儿社会情感能力发展的策略与成效，支架幼儿社会情感能力培养的系统性与完整性。

近期，在中班开展的《我是游戏设计师》项目活动中，经过老师持续观察发现，中班幼儿在项目活动中，存在自主决策困难、问题解决能力薄弱、冲突解决方式单一等一系列社会情感发展问题，如何基于以上问题，完整建构一套以家园社协同育人为背景的幼儿社会情感能力发展完整培养体系，是幼儿园亟待研究与着力解决的问题。

一、问题发现：基于项目活动实践中的社会情感能力“发展缺陷”

1、自主决策困难。在项目过程中，当教师和孩子们一起“研究”幼儿园的体育器材还可以怎么玩儿的时候，超过60%的幼儿

会跟从同伴选择，缺乏个人主见；在老师持续追问对于设计的游戏还有什么问题时，72%的幼儿表示没有意见或者不能清晰表达自己意见。

2、问题解决能力薄弱。在自主搭建过程中，当搭建出现困难或者阻碍时，46%的孩子第一反应是放弃或直接向教师求助，仅

有不到20%的幼儿尝试通过调整结构、调整器材、寻求同伴帮助来尝试解决问题。

3、冲突解决不当。在小组合作设计环节中，因意见不合而产生的争抢材料、言语冲突甚至破坏他人作品的行为时有发生，幼儿普遍缺乏通过协商、妥协或共同决策来解决矛盾的能力，而是依赖教师介入进行冲突调解。

针对上述问题，教师团队进行了问题研讨及归因研究。在研讨中老师们发现，幼儿园现有社会情感能力培养相关内容零散、碎片，缺乏持续支架的机制保障；其次，5+2现象导致家园教育理念不一致，导致社会情感培养成效难以延续；第三，在以社区为单位的社会生活场景中社会情感能力培养的积极作用未得到充分发挥；综上所述，幼儿园缺乏一套家园社协同一致的社会情感能力培养的完整体系，使得三方资源无法有效整合，难以形成培养合力。

二、体系建构：家园社协同育人背景下的社会情感能力培养“完整体系”

幼儿园学习国内外幼儿社会情感能力培养的实践经验，结合园所办学实际，建构了科技城新区东辰幼儿园163N幼儿社会情感能力培养完整体系，为教师在家园社协同育人背景下高质量开展幼儿社会情感能力培养工作提供完整路径。

（一）1：1套系统的目标体系

· 核心目标：发展幼儿自我意识、自我管理、人际交往、社会意识及负责任的决定。

· 阶段目标：根据小、中、大班幼儿的年龄特点，制定螺旋上升的阶段目标，小班侧重自我意识与情绪认知，中班侧重情绪管理与基本交往，大班侧重社会意识与负责任决策。

具体目标：将各阶段目标细化为可观察、可测量的具体行为指标。如在“我是游戏设计师”项目中，明确将“能表达自己的设计想法”“能在遇到困难时尝试两种以上解决方法”“能与同伴协商解决冲突”等作为项目的具体能力目标。

（二）6：6阶完整的活动内容

东辰幼儿园建构了“6阶6板块24主题”的社会情感学习内容体系，将社会情感能力培养系统融入课程实施中。

表1：“六阶段六板块二十四主题”社会情感课程内容

阶段	主题内容	项目活动中的融入点
1阶	自我意识与情绪认知	认识情绪、表达需求、情绪词汇运用、自我意识
2阶		情绪感知（5-7种）规则意识、社交尝试、认知挫折
3阶	情绪管理与基本交往	情绪管理（描述情绪）、同理认知、分工合作、应对挫折
4阶		情绪管理（管理方法）、沟通技能、小组协作、设计争议解决
5阶	社会意识与负责任决策	认识自我（性别）、情绪调节、自我保护、冲突解决
6阶		尊重差异、集体荣誉、团队合作、问题解决

幼儿园基于具身认知理论、幼儿思维发展特点及游戏化学习形式，以场景化、具象化、游戏化、适用性为设计原则，将24个主题系统融入项目活动，致力于形成情境适宜、步骤清晰、全面融合的社会情感内容体系。

（三）3：3维闭环的实施主体

社会情感能力发展需要家园社协同设计，形成育人合力。先以课程内容为依托，落实3维主体及实施设计。

· 幼儿园：幼儿园组织教师全面负责社会情感能力培养内容的系统设计与全面融合，以《我是游戏设计师》项目为例，教师需要有意地创设蕴含社会情感学习的活动场景，如创设合作的项目场景，组织《游戏设计推荐会》引导幼儿表达与决策，同时，教师通过师幼互动、问题引导和总结设计，融合支持幼儿社会情感能力的发展。

· 家庭：幼儿园设计了陪伴式情绪教养工作坊，一方面致力于帮助家长理解社会情感能力的重要性，掌握基本的指导策略，也在项目活动中，设计了《项目任务卡》《项目夸夸卡》等工具，为幼儿以家庭为单位延展项目探究，巩固社会情感练习提供适宜的平台。

· 社区：幼儿园积极链接社区资源，邀请社区游戏设计师作为实践导师参与项目，为幼儿提供实践展示及试错的平台，让幼儿在真实场景的浸润与实践里，巩固与验证其社会情感能力的习得成效。

（四）N：多元持续的评估体系

科学多元的评价体系是社会情感能力培养过程有效性验证的重要保障。幼儿园结合本园实际，构建了多元参与、持续跟踪、综合应用的发展性评估内容，对幼儿社会情感能力发展进行持续跟进。

多元评价主体：评价主体包括教师、家长、社区代表及幼儿，通过建构多视角观察与评估机制，了解幼儿社会情感能力的发展状况，例如：在“我是游戏设计师”项目中，分阶段发送家长问卷调查，通过家庭活动场景观察，记录并评价幼儿社会情感发展的成效与意见；引入了社区游戏设计师对幼儿合作与创新能力的评价，增强评价的社会性和全面性。

多样评价方式：采用观察记录、谈话活动、幼儿表征等多种方式，关注幼儿在社会情感能力方面的进步与变化。例如：教师通过在项目活动中观察、评价与记录幼儿社会情感表现行为，对比目标验证幼儿社会情感能力培养现状，设计基于幼儿实际的调控策略，为教育干预提供依据；

延展评价功能：幼儿园定期组织家园社三方联动机制，基于培养过程记录、培养结果研判，共同研判评价结果并立体调整教育策略，形成“评估—指导—发展”的良性循环。

三、成果评估：“我是游戏设计师”项目中社会情感能力发展的“对比实践”

为验证建构的社会情感能力培养体系的是否有效，幼儿园在“我是游戏设计师”项目实践中，设置了两轮环节进行对比实践，致力于以此评估所建构体系的科学性及培育过程的有效性。

（一）第一轮项目实践：无社会情感培养体系的融合支架

在第一轮实践过程中，“我是游戏设计师”项目虽然得以开展，但过程困难重重，效果不尽人意，主要呈现出以下困难：

项目启动阶段：幼儿在主题选择上就陷入困境。以“游乐场设施设计”小组为例，5名组员提出了4种不同设计方向，彼此互不相让，争论持续了近10分钟仍无结果，最终不得不由教师指定主题。

设计制作阶段：1组幼儿发现在一运用幼儿园单作为道具设计时，单杠很高，部分同学不能拉到，在经过短暂尝试和想办法无果便失去兴趣；其次较为突出的是小组内的冲突不断，在一次活动中，两名幼儿因积木使用顺序发生争执，导致半成品被破坏，活动中断，不欢而散。

项目实施结果：虽然在老师的指导下，项目活动基本完成，但产品设计形式单一，未能达到项目预期的目标。在项目实践过程中，幼儿因问题、冲突、情绪未能被及时看见与解决，注意力不能投入到项目实施过程中，影响团队彼此间的信任，更影响最终成果的生成与创造。而教师，大部分精力都在帮助幼儿解决矛盾、帮助幼儿缓解情绪等事情上，对幼儿持续探究的指导与深入支架缺乏精力与契机。

（二）第二轮项目实践：介入社会情感能力培养的策略

体系介入：在第二轮项目实践中，我们结合上一轮项目实践中的“三个影响问题”设计了《合作力量大》《冲突解决四步法》《小小的我大大的能量》等社会情感培养内容，并以集体教学、谈话活动、总结活动等为实施载体，为幼儿提供关于小组合作、冲突解决、问题解决的策略支架，以师幼互动为切入点指导幼儿有效实施。例如：在自主搭建阶段，当遇到“单杠有点高”等难题，孩子们通过每人提一种解决思路的方案，选择了“在地面上放垫子”的解决方法；孩子们运用小组合作分工策略，有效解决了大家都想当“领导”、“只有一个人搬器材”的问题，仅在确实无法达成一致时才请求教师支持。

家园社协同：基于以上实践，我们为孩子们设计了“游戏设计日记”，帮助家长通过幼儿表征和进度记录了解项目进展，鼓励孩子在家分享项目体验，搭建在家庭环境中应用社会情感技能的契机；我们设计了“游戏金社区活动”，中班设计师把设计的游

戏带进社区，通过现场讲解，合作搭建，安排引领，现场指导等方式为社区幼儿提供专业游戏建议，这样的家园社协同，强化了幼儿社会情感能力的发展，增强了幼儿的价值感与成就感。

幼儿发展评价：经过两轮实践比较看到，第二轮实践中幼儿表现出了更高的参与度、更有效的小组合作能力与更多元的问题解决策略（见表2），项目成果也在社会情感能力支架下得到更具创意亦更复杂的呈现。不仅如此，教师角色也得到了升华，从第一次实践中的“救火员”转变为第二次实践里的“引导者”，以更流畅的师幼互动引导幼儿的深度学习与持续探究。

表2：

评估指标	第一轮实践数据	第二轮实践数据
自我表达	32%	75%
自主决策	71%	93%
小组合作	15%	83%
冲突解决	25%	85%
问题解决策略	2种	4.5种

四、实践价值：社会情感能力发展是人工智能时代的必然趋势与发展

人工智能时代，情感，成为个体未来发展的核心竞争力，是机器所无法替代的，这一主题的深入、持续探究，不仅具有极强的现实意义，也具有深远的未来价值。东辰幼儿园也在中班项目活动《我是游戏设计师》项目活动中充分验证：为幼儿创设融合、有效、持续的社会情感能力培养路径，能有效支持幼儿获得自我意识、自我管理、社会意识、人际交往和负责任决策的整体提升，这种通过努力克服挑战而获得的成就体验，为幼儿完整人格的塑造坚实基础，这一体系的建构与实践，也为幼儿园系统实施幼儿社会情感能力培养提供科学的路径。

参考文献

[1] 任淑梅. 如何培养幼儿的社会情感能力? [J]. 留学, 2025, (11): 93-94..
[2] 袁振国. 高度重视社会与情感能力培养为人生的成功和幸福奠基 [J]. 中国教育学刊, 2021(2) :5.