

■专题:利津游戏研究



“安吉游戏”与“利津游戏”比较及启示

王晶, 刘思妤, 沈建洲

(兰州城市学院幼儿师范学院, 甘肃兰州 730020)

摘要:基于当前幼儿园游戏的反思与讨论,从解放幼儿让其在游戏中快乐发展、解放教师以彰显其专业性和独特性、关注幼儿游戏本身的丰富性和挑战性、优化整合游戏活动与教学活动等四个方面,分析总结了“安吉游戏”与“利津游戏”的共性内涵与个性差异,主张应重新认识和解读幼儿、审视幼儿园的本义与游戏的价值、利用本土资源为幼儿提供适宜的游戏环境、通过游戏实践与研究提升教师的专业素养。

关键词:安吉游戏;利津游戏;游戏精神;游戏环境

中图分类号:G613

文献标识码:A

文章编号:2095-770X(2018)01-0013-05

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.01.004

Comparison and Enlightenment of “Anji Play” and “Lijin Play”

WANG Jing, LIU Si-yu, SHEN Jian-zhou

(School of Early Childhood Teachers' Education, Lanzhou City University, Lanzhou, Gansu 730020)

Abstract: Based on the reflection and discussion on the current kindergarten play, this paper analyzes and summarizes the similarities and individualities between "Anji Play" and "Lijin Play" from the four aspects, including letting children develop happily in play, liberating teachers to demonstrate their professionalism and uniqueness, to pay attention to the richness and challenge of children's play itself, and to optimize the integration of playing and teaching activities. The paper holds that children, kindergarten and the value of play should be re-recognized and reinterpreted, local resources should be used to provide appropriate environment for children's play, and teachers professional quality can be improved in playing practice and research.

Key words: Anji Play; Lijin Play; playing spirit; playing environment

目前,我国幼儿园游戏存在着诸多问题和困惑,集中表现在以下几个方面:一是游戏场地小、材料不足,区域(设施)设置不合理。幼儿园游戏场地小,缺乏适宜幼儿操作的游戏材料和玩具,且更新速度与丰富性不能满足幼儿游戏的需求。二是游戏活动教学化、功利化、流于形式。幼儿园重教学轻游戏,游戏时间较短,游戏教学化、形式化现象突出,教师期望幼儿在游戏中学到所谓的“知识”、达到预设“目标和水平”,幼儿的兴趣和好奇心、自主性和创造性被忽略。三是游戏活动编导多、干扰多。教师“设计”、

主导幼儿玩什么、怎样玩,游戏的“价值”被展示出来、过程虽然“好看”“有序”,但失去了游戏的本真。四是有组织的集体游戏多,幼儿自主、自愿的游戏少。幼儿园因为怕乱、怕麻烦及安全等原因,不愿开展自由游戏,更不敢放手让幼儿游戏。在集体游戏中,由于教师介入游戏的角色手段单一、时机不恰当、材料投放不及时等,导致幼儿失去了对“游戏”的兴趣。面对上述问题与困惑,学前教育工作者目前正在理论和实践层面广泛讨论“真游戏”“假游戏”和“游戏化”“教学化”。鉴于浙江“安吉游戏”和山东

收稿日期:2017-11-25;修回日期:2017-11-31

作者简介:王晶,女,四川自贡人,兰州城市学院幼儿师范学院讲师,主要研究方向:幼儿园课程,幼儿园教师专业发展;刘思妤,女,甘肃天水人,兰州城市学院幼儿师范学院讲师,主要研究方向:幼儿园游戏;沈建洲,男,河南开封人,兰州城市学院学前教育研究所所长,幼儿师范学院副院长,教授,主要研究方向:幼儿园教师专业发展、学前艺术教育。

“利津游戏”较为充分发挥了幼儿本性和兴趣,尊重幼儿、相信幼儿,真心为幼儿健康成长着想,创造充足游戏机会和条件,鼓励和支持幼儿快乐游戏,为我们展示出了当代本土化游戏实践经验与最新成果,本文拟对二者予以比较并揭示其对全国幼儿园游戏活动开展的主要启示。

一、安吉游戏与利津游戏的共同特征

(一)解放幼儿,让幼儿在游戏中快乐发展

从中世纪人们把幼儿看作成人的附属品,到如今把幼儿视为发展中的人并具独立人格和思想。人类在进步,儿童观已经发生重大变化,人们更加关心幼儿及其成长,但成人是否真正懂得幼儿、理解幼儿、有没有真正解放幼儿,这应该从幼儿游戏中去寻找答案。

安吉与利津的幼教人以自己的方式,贯彻落实了《幼儿园教育指导纲要(试行)》(以下简称《纲要》)“幼儿园应以游戏为基本活动”这一精神,并用自己的实际行动回答了上述问题。他们把幼儿最喜爱的游戏活动放在了户外,给幼儿创造了游戏的机会和条件,释放了幼儿的天性,也给予幼儿更广阔的发展空间,不仅“使幼儿摆脱室内有效空间的限制”,“在让幼儿自由奔驰的同时,也在解放幼儿的想象力和创造力。”^[1]在安吉和利津的幼儿园里,我们在看到了大量幼儿户外游戏活动的同时,也感受到什么是“真游戏”、懂得了解放幼儿的真正内涵。

在安吉,幼儿自主游戏丰富多彩,他们玩竹子、梯子、秋千、小推车、绳索、轮胎以及各种积木,讨论、协商怎么玩、怎样利用材料或积木搭建各种想搭的东西;在绳网、梯子、滚筒、大木箱上爬上爬下,动作灵巧敏捷;穿着雨靴玩沙、玩水,不用担心弄脏衣服;用颜料在废旧汽车、废旧塑料大桶、地面上随意泼洒、涂鸦……在安吉三官幼儿园里,幼儿站在大汽油桶上滚动着油桶前进或后退,有时他们会同向而行,有时相向而行,甚至还会在两个大桶靠近时实现位置互换,到对方的汽油桶上继续滚动前行;一个小男孩站在大汽油桶上乐此不疲地来回滚动汽油桶半个多小时,没有任何一位老师干预或打断他。

在利津,老师们和幼儿一起在跳皮筋、跳房子、玩沙包、划小船、饲养动物、种植各种水果和蔬菜。游戏不仅解放了幼儿的身体,还放飞了幼儿的心灵,他们在小树林里奔跑追逐、翻单双杠和吊环、爬树、爬软梯、爬软绳、爬钢管、推轮胎和独轮车、跳竹竿舞,在“农家小院”里剥玉米、磨豆浆、锯木头、生火做饭……看着幼儿专注游戏的神情、认真的探究和讨论、大汗淋漓的畅快、幸福欢乐的笑声,我们对“真游戏”和放手,有了初步的理解与认识:解放就是尊重、

就是放手,让幼儿自主、自愿的选择自己喜欢的生活与游戏活动。

陶行知先生认为,教育要解放孩子的头脑、双手、眼睛、嘴巴、腿脚、空间、时间,使他们充分得到自由的生活,从自由的生活中得到真正的教育。实现解放眼睛、解放双手、解放头脑、解放嘴巴、解放时间和空间等六大解放是民主教育、自由教育、创造教育和解放教育的根本方法。^[2]其幼儿教育思想在今天依然具有现实的指导意义。

游戏不仅能使幼儿获得愉悦、快乐的情绪体验,还能够激发探究欲望、思考和分析解决问题的能力,支持并发展运动、协调能力,可以让幼儿再现生活、表达自己的想法和感受、学会交往与合作,发展幼儿的思维、丰富其思想。把游戏还给幼儿,让幼儿在游戏中快乐发展,是每位到过安吉和利津的人为之动容的地方。在安吉游戏和利津游戏中,不仅能看到了自由、放手的游戏,更会感受到游戏中幼儿所表现出的勇敢而非平凡的创造力。这正是2017年教育部学前教育宣传月主题和工作重点:“要引导社会充分认识游戏是幼儿的天性,是幼儿特有的生活和学习方式,要创造充足的机会和条件,鼓励和支持幼儿自主游戏、快乐游戏”以此“全面提高幼儿园保教质量”的具体体现。

(二)解放教师,彰显幼儿园教师专业性和独特性

幼儿的解放与发展支持,需要幼儿园教师以专业的职业精神和独特的执业能力作为支撑。这是因为“解放孩子也是解放教师,要还给教师观察、思考、反馈、调整的权利和时间。”^[3]

传统教师观认为,教师是“传道受业解惑”者。现代教师观已经发生根本性改变,《纲要》指出:“教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者”,意在解放幼儿、解放教师。为此,教师必须基于观察、思考和反馈,同时做到会观察、会思考、会反馈、会调整。只有这样,才能准确把握幼儿已有发展水平和潜能,才能有效地支持幼儿的游戏和学习。

在安吉,幼儿每天都有充足、自主的游戏时间,幼儿自己决定这一天要干什么,教师则“藏”起来——“幼儿游戏活动中,老师要管住嘴、管住手!”教师的工作是认真仔细地观察记录幼儿在游戏的具体行为和表现、材料投放,以及游戏活动之后的总结与评价。在利津,我们看到的是“陪伴”在幼儿身边的充满活力的教师,比如:玩沙包——蚂蚁搬豆豆、踢沙包、抢沙包、沙包流星球,在老师们“陪伴”下,沙包有了不同玩法玩,使游戏得到极大丰富;还有老师以合作者身份参与到甩大绳(两位老师甩一根大绳、三位老师甩两根大绳或三根大绳)的游戏之

中,幼儿可以双脚跳、单脚跳、跑跳、蹲跳、站在跳跳球上跳、拍球跳……在教师的支持、引导下游戏不断翻新、质量不断提高。这一切都是基于教师的解放、观察、思考和反馈,他们把观察到的幼儿行为的点点滴滴,看在眼里记在心里,分析思考,并作出回应或反馈。

在安吉游戏和利津游戏中,虽然教师的行为表现是一个“藏”在背后、一个“陪伴”身边,但是“游戏中如何观察和引导幼儿,是大有学问的”“教师每天都在努力观察幼儿游戏行为,并对幼儿游戏行为中蕴含的动作、认知、语言、数学、科学和情感、社会性等发展水平作出分析和判断,基于游戏生成教学”或新的、满足幼儿发展的游戏活动,进而“获得职业自尊、专业自信和事业幸福感”^[4],它们都体现了幼儿园教师的专业性与独特性,及其职业的不可替代性。可见,只有教师得到解放,其专业性和独特性才能得以彰显。

(三)关注幼儿游戏本身的丰富性和挑战性

游戏为什么深受幼儿喜爱并乐此不疲,究其原因游戏的非功利性和愉悦性,幼儿在游戏中不断探索、完成一次又一次的挑战,挑战成功的喜悦对幼儿本身就是一种奖励。

在安吉和利津的幼儿园里,我们看到了丰富多彩的游戏活动。在安吉,幼儿园主要设置了攀爬区、沙水区、建构区、秋千区、滚桶区、涂鸦区和角色扮演区。在攀爬区里主要提供单梯、人字梯、大木箱、爬网、树桩、地垫、绳索等材料,幼儿们自主协商、把这些材料随意组合,在爬上跳下中不断挑战自我。沙水区里包含沙水、水车、水渠和各类玩沙工具等。建构区里含有种类繁多、数量丰富的积木、竹棍、各类小推车和汽油桶等。在利津,园长及教师们整理和发展了100多例传统游戏,包括攻城门、炒黄豆、老鹰捉小鸡、跳房子、跳皮筋、翻绳、舞龙灯、踩高跷、摔跤等;根据幼儿园游戏场地和空间,合理规划和创设了14个活动区,极大丰富了幼儿的活动兴趣,包括攀爬区、建构区、玩沙场、野战区、动物园、种植园等;他们还自主研发了具有知识产权的游戏设施和材料上百种。可以看出,这些游戏材料本身就具有一定的难度和挑战性。两地幼儿园精心挑选的这些材料,尤其利津幼儿园通过投放了品种繁多的游戏材料和安吉幼儿园种类多数量丰富的积木,都满足了小中大三个年龄班幼儿的不同需求、不同发展水平及探索欲望,有效体现出游戏材料的目的性和层次性。我们在安吉和利津看到是孩子们在游戏中喜悦、投入、专注、自信、镇定的神情。因为,游戏本身所蕴含的“内部奖励”正在鼓励幼儿继续挑战和成长。

(四)优化整合游戏活动和教学活动

游戏是自发、自主和自愿的活动,关注过程、强调顺应幼儿的发展及其兴趣和需要;教学活动是教师对幼儿实施的有目的、有计划、有组织的活动,强调预设性和目的性。虽然游戏和教学是两种不同性质的活动,但是对于游戏中蕴含的教育价值教师是不能忽视的。如何优化整合“游戏”与“教学”,让幼儿园教育既符合幼儿的年龄特点,又能在社会要求下促进其发展,是每一所幼儿园不能回避的问题。“游戏”与“教学”虽然不能相互替代,但是可以相互补充和相互结合。在安吉,某幼儿园大门前的空地上,中班幼儿在分组搭建积木,与其他幼儿园不同的是,这里的搭建活动每个小组都有一块画着“画”的白板,白板上是一组幼儿事先设计好的“规划书”。“规划书”是基于全组幼儿相互协商而设计的,要想修改须征得小组幼儿同意。按照“规划书”劝阻幼儿分工协作开展搭建工作,完成之后回班分享各组的成果。回班后,教师通过多媒体展示各组幼儿的作品(教师对幼儿搭建过程和成果进行全程观察并作拍照记录)。首先,请幼儿介绍搭建物的名称。有小组说搭建了“咖啡馆”,有小组说搭建的是“影楼”,还有小组说搭建的是“隔离栏”。接着,教师提问“规划书”是怎样提出并制订出来的?各自的想法是什么?小组内的幼儿想法和意见是如何统一的?孩子们对老师的提问主动、积极回应。有的幼儿说“我大声说出自己想法的。”有的幼儿说是和其他幼儿商量后决定的,还有幼儿说是经过小组投票决定的。在此基础上,教师针对不同搭建物又提出了有针对性的具体问题:“你们的咖啡馆都有什么?”幼儿回答说:桌椅、各种咖啡、物品、收银台、服务台。教师又问:“你们的咖啡馆有什么特别的地方?”答:有化妆间和小宾馆,化妆间是供客人化妆的,小宾馆是为小孩睡觉用的。老师继续问:“为什么搭建的咖啡馆和计划书不一致?”答:计划书太简单了。我们商量后决定进行修改和调整,在修改时考虑桌椅、收银台、服务台之间的“距离”。对了,主要是化妆间的化妆镜不够稳定才改的。老师接着问:“修改后的化妆镜用了哪些材料?”幼儿回忆说:用了三角形和长方形积木块,嗯,有3个长方形和一个三角形木块。教师又问:“它们之间有什么秘密?是什么样的关系?”幼儿回答:“三角形的长边与3个小木块的短边相等”“这样组合也更加稳定”。整个活动持续一个小时,其中既有幼儿的动手操作、讲述描述、思维想象、互动创造等,也涵盖了语言、社会、科学、艺术等领域,重要的是在游戏中孩子学习了有关数、形知识,而且是在游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣。

朱家雄教授认为,可以把游戏和教学看作是一

条直线的两个极端,在这两个极端中间存在着无数的中间状态,这些中间状态体现了游戏和教学的结合程度。^[5]安吉这一案例为我们提供了优化整合游戏与教学的有益经验。游戏与教学两不误,幼儿能够愉快、自主游戏,教师通过观察和记录、分析幼儿发展水平并提出适切的“最近发展区”是幼儿园及其教师所追求的境界。

二、安吉游戏与利津游戏的主要差异

(一)安吉强调建构生成游戏与利津强调民间传统及体育游戏

1. 安吉更注重幼儿游戏中的生成性与创造性

安吉结合区域资源,在幼儿园投放了大量木块、木板、木棍、梯子、木箱、沙水等游戏材料。这些材料结构化程度低,玩起来没有固定的模式,适合幼儿自由操作,便于幼儿发挥想象力和创造力。例如:老师们发现并了解到幼儿喜欢爬上爬下的特点,便在在攀爬区投放了大量单梯、人字梯、木箱、滚筒、绳网、树桩、地垫等材料,供幼儿在爬上跳下中不断挑战自我。无论是在积木建构区还是攀爬区,每次游戏之前,幼儿都会自主协商、自我解决游戏中发生或出现的问题,这一过程都为游戏中的幼儿提供了创造或生成的机会与条件。

2. 利津游戏传承并创新了民间传统及体育游戏

在利津,有大量熟悉的民间传统和体育游戏,如丢手绢、老狼老狼几点了、打沙包、跳绳、爬软绳、跳竹竿、舞龙灯、踩高跷、翻绳等。民间传统游戏和体育游戏具有有趣易学的特点,带有浓厚地方色彩,既贴近幼儿的生活,又符合幼儿好模仿和好游戏的心理,还蕴含着丰富的民族文化内涵,有利于促进幼儿的身心健康发展。

(二)游戏活动中高低结构化比例不同

安吉游戏中以低结构化游戏为主,利津游戏中既有高结构化游戏又有低结构化游戏。安吉游戏中有丰富多样的木块、木板、木棍、小推车、梯子、木箱、沙水等材料,属低结构游戏材料,同时教师也不去干涉或控制幼儿的游戏,完全放手让幼儿自己玩、思考如何玩。如涂鸦区,幼儿可以提着颜料桶和水壶,在水泥地上随意画画,任由自己的想象驰骋;在爬树桩或爬梯子的时候,可以根据自己的能力决定是否继续爬上或跳(爬)下;在建构区搭建自行设计的构筑物等,这些无一不发挥和体现着幼儿的自主性和主体性。在利津,除了大量放手让幼儿在各类区域自主开展游戏活动之外,根据开展传统游戏或户外体育游戏的需要,教师和家长志愿者也会积极参与到幼儿游戏之中。比如在跳大绳游戏中,必须依靠教师及家长家长志愿者甩大绳,否则幼儿们无法发起

和实施该游戏项目,更不会兴致勃勃、兴趣盎然地穿梭在大绳与小绳之间。再比如,对于踩高跷、翻单杠、爬树、滑索道、跳竹竿舞等游戏项目,在幼儿熟练掌握之前,教师通常会给予必要的技术指导与安全教育,在熟练掌握之后,将会逐步转化为幼儿自主游戏项目。

(三)安吉游戏和利津游戏中教师角色定位不同

1. 安吉游戏中教师主要扮演观察者和欣赏者角色

在安吉,教师参与到幼儿游戏中,主要在一旁观察和记录,除非幼儿要求,教师不会主动干预。对于一些在成人眼里看似非常“危险”的动作或游戏,安吉的老师却轻松如常、镇定自若。安吉游戏重视教师的观察和解读幼儿的能力,新教师入职前至少花半年的时间学习如何观察幼儿,在不了解幼儿的情况下不能“指手画脚”。可以说,安吉的教师是专业的观察者和幼儿游戏的欣赏者。

2. 利津游戏中教师除了作为观察者和欣赏者,还扮演着支持者和玩伴角色

利津游戏主要包括儿童传统游戏和户外野趣游戏两大类,幼儿可以尽情地玩单杠、双杠、吊环、软绳、高跷、滑索道等有一定难度和挑战性的游戏。在这些有一定难度游戏未被幼儿熟练掌握之前,都有教师参与,在与幼儿同玩同乐的过程中,为孩子起到引领、支持作用,并在幼儿或游戏出现困难时给予帮助或保护。在利津,教师与幼儿一起游戏,一方面,有效延长了幼儿游戏的时间,幼儿玩的也很开心;另一方面,给幼儿提供一定程度的帮助与支持,也可以有效提高游戏质量。

三、安吉游戏与利津游戏的主要启示

(一)重新认识和解读幼儿

玩是幼儿的天性,但不少幼儿园及其幼儿并不知道该玩什么、怎样玩,或者说玩什么、怎样玩都是老师事先预设或规定好了的。安吉游戏和利津游戏则解构了这些禁忌。陶行知先生在《活的教育》一文中说:“儿童是活的、要用活的人去教活的人、拿活的东西去教活的儿童”“要承认儿童是活的,要按照儿童的心理进行,要根据儿童的需要力量为转移”“活的教育,就是要与时俱进……”^[6]幼儿的身心发展特点决定了成人所谓的“教”无法取代幼儿内在的自发的“习”,只有充分理解“活的教育”“根据儿童的需要”并“与时俱进”,站在幼儿的视角才能真正体味什么是游戏。从安吉到利津,幼儿由室内走向户外,在户外没有约束的状态下幼儿的手脑、身心被解放了,真正落实了“玩中学”;教师解放幼儿、放手游戏,使幼儿成为游戏的真正主人,就是建立在相信幼儿、

尊重幼儿,回归游戏本真,更是建立在认识和读懂幼儿基础之上的。如果幼儿园教师缺乏对幼儿的观察和理解,想当然地认为幼儿是这样或那样的,依旧把他们视为无知者或受教育者,既增加了教师的工作量,给自己上了一把枷锁,又没有真正释放幼儿的童真,使幼儿成为自己,这是非常不可取的。

(二)重新审视幼儿园的本义与游戏的价值

福禄贝尔认为,游戏是儿童幸福生活的源泉,是儿童生活的一部分,是儿童最好的活动方式,一个游戏的儿童,一个全神贯注地沉醉于游戏中的儿童,正是幼儿期生活最美好的表现。游戏作为儿童最独特的自发活动,是幼儿教育的基础。因此,他将这个幼儿教育机构称之为“幼儿的花园”。然而,严峻的现实总是:幼儿被游戏,教师很疲惫。老师们兢兢业业为幼儿做了很多玩具或教具,煞费苦心地创设了厨房、医院、银行等各种各样的区角,把幼儿园布置得漂漂亮亮,然而,幼儿却毫无兴趣。他们在老师“创设”游戏环境里,按照老师的想法玩老师的游戏。幼儿在游戏中既没有快乐,更谈不上创造力、专注力、独立和自信的发展。在安吉和利津,大自然成为取之不竭、用之不尽的游戏材料宝库,这些身边的、随处可见的游戏材料让幼儿插上了想象的翅膀,使其变身成为打击乐器、面包机、瞭望镜……这时的幼儿是快乐的、自由的,每一个游戏都成为幼儿童真的反映。而且,在安吉和利津游戏中,幼儿无时无刻都在经历着考验和挑战,他们不怕困难、勇于探索、在一次次尝试中解决问题、克服困难。但他们是快乐的、是期待的、是充满激情的,幼儿园成为了幼儿真正的乐园,成为他们每天回家之后第二天还想再来的地方。因此,注重幼儿在游戏中的天性释放、自我需求满足和自主能动的创造性发挥,才是游戏价值所在。

(三)为幼儿提供适宜的游戏环境

幼儿园“必须创设适合于幼儿的环境,以让幼儿自我充实的能力能够达到充分的发挥。”“在幼儿使用环境这点上,幼儿园所有各方面的态度都必须允许幼儿有这样的充分的生活自由。”^[7]安吉和利津充分利用了本土资源创设了生态式游戏环境,并研发和创新了游戏材料、玩具,以此支持幼儿发展。两地幼儿园都拥有能够满足幼儿活动的足够宽敞的空间和场地,还有丰富多样的游戏材料,更重要的是老师们能够给幼儿宽松、自由的心理空间和游戏操作环境。这样的游戏环境即是幼儿喜欢的,也具有一定自由度的。

户外游戏和富有自然情趣的户外活动空间是幼儿最为喜欢的。在为幼儿创设户外游戏环境时,要贴近大自然(这是绝大多数城市幼儿园缺失的)并兼

顾实用性和丰富性。安吉和利津幼儿园户外游戏场地充分考虑和有效地利用了立体空间。利津在幼儿园中建造了神话故事中的“树屋”和神秘的“阿里巴巴洞”,并且开发了许多新的游戏项目和玩具,满足了发展水平不同、需要层次有别的幼儿,在游戏中也激发了幼儿的想象力和创造力。

(四)通过游戏实践与研究提升教师的专业素养

游戏不仅能够满足幼儿需求、有效支持幼儿发展,游戏实践与研究也是提升幼儿园教师专业能力和水平的有效途径。游戏对幼儿的支持不是单一的,它涵盖了五大领域的内容。教师只有对幼儿游戏中运动、感知、语言、社会、科学等内容加以研究与实践,才能对幼儿现状作出准确判断,并给予核心经验。而这种能力不是一蹴而就的,需要在长期观察、研究幼儿及其游戏的基础上逐步获得的。安吉和利津的幼儿园老师们就是通过游戏的实践与研究,发现了幼儿,对幼儿有了全面而深入的了解,从而提升了自身的专业素养和支持能力。这种专业素养的自我提升方式,值得广大幼儿园及其教师借鉴和学习。

综上所述,游戏特别是高质量的幼儿园游戏,应该是能够让幼儿自由、自主参与的、能够让幼儿从中获得有益于身心发展的活动。因此,为幼儿创设良好游戏环境,提供愉快、充实、富有挑战性的探索条件和机会,调动幼儿行动、思维、情绪全面参与,促进幼儿社会性交往,并将成人对幼儿游戏的干扰减小到最低程度,让幼儿在轻松、愉悦、快乐的心理氛围中,在没有任何来自内部和外部压力的状态下,伴随适切而恰如其分的情绪体验获得积极主动地发展,是广大幼儿园及其教师努力的方向和目标。

[参考文献]

- [1] 刘炎. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社, 2004:587.
- [2] 郝文武. 教育民主的主体间性本质和方式[J]. 教育理论与实践, 2009(2):3-6.
- [3] 石慧, 庄薇. 区角游戏,解放孩子、解放教师[J]. 幼儿100(教师版), 2015(6):24-25.
- [4] 华爱华. 游戏,点亮快乐童年——在2017年全国学前教育宣传月启动仪式上的发言[J]. 幼儿教育, 2017(6):1.
- [5] 朱家雄. 幼儿园课程(第2版)[M]. 上海:华东师范大学出版社, 2011:69.
- [6] 陶行知. 陶行知教育全集(第一卷)[M]. 成都:四川教育出版社, 2005:175-186.
- [7] 刘敏. 儿童游戏活动影响因素及其空间景观营造的研究[D]. 泰安:山东农业大学, 2009:19.