

■儿童游戏研究述评



# 我国近年来幼儿园游戏分享环节研究综述

杨红岩

(西北师范大学教育学院, 甘肃兰州 730070)

**摘要:** 游戏分享环节是游戏结束后教师与幼儿一起交流、沟通、分享游戏经验的活动,是完整游戏活动的重要组成部分,对帮助幼儿梳理提升经验及提升游戏水平都具有重要意义。本文主要从我国“游戏分享”之名的由来、游戏分享环节的价值、游戏分享中教师的角色和游戏分享环节的开展等四个方面对我国学者在幼儿园游戏分享环节问题上的研究状况进行综述,梳理其研究趋势,为今后我国幼儿园游戏分享环节的相关研究提供思路。

**关键词:** 幼儿园游戏;游戏分享环节;教师;幼儿

**中图分类号:** G619.20

**文献标识码:** A

**文章编号:** 2095-770X(2018)01-0100-07

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

**doi:** 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.01.024

## Review on Domestic Researches on Sharing in Kindergarten Play in Recent Years

YANG Hong-yan

(College of Education, Northwest Normal University, Lanzhou, Gansu 730070, China)

**Abstract:** Play sharing, the process of communicating and sharing play experience between teachers and children after playing, is an essential part of a complete play activity and is of great significance for helping children improve playing experience and develop playing skills. The paper studies the research tendency by reviewing the researches on play sharing in kindergartens conducted by our Chinese scholars in terms of the origin of “play sharing”, the value of play sharing, the role of teacher in play sharing and the steps of play sharing, hoping to make contribution to the further study on play sharing.

**Key words:** plays in kindergarten; play sharing; teachers; children

在生命的最初几年,幼儿较少受外界影响,因此,每一个幼儿会表现出最自然、纯粹、天真和无邪的状态,这一阶段的幼儿也是以游戏为基本活动,探索着属于他们的未知世界。<sup>[1]</sup> 游戏分享活动是一个具有多种价值的综合性活动,教师可采用多种形式、运用有效的回应语言促进幼儿分享经验,游戏分享的过程就是对话的过程。因此,在游戏分享中要构建开放的对话环境,充分尊重幼儿的兴趣和想法;保证分享讨论的深入性,促进幼儿经验的内化;提供有准备的环境,丰富幼儿的游戏体验。

### 一、我国“游戏分享”之名的由来

在我国,“游戏分享”最初被称为“游戏评价”、“游戏讲评”和“游戏点评”等,有研究者认为游戏后的评价或讲评是教师在游戏中发挥领导和主导地位的一个方面。邱学青把自主游戏结束后的环节称为自主性游戏讲评,并给出了明确的定义:“指教师基于对幼儿自主游戏的观察和了解,引导幼儿就方才的游戏活动进行讲述、讨论、分析,帮助其将游戏经验化零为整,分享成功经验,修正错误经验,并找出存在的问题,从而为下一次自主性游戏的开展做好

材料、经验等方面的准备。”<sup>[2]</sup>显然,这一定义已经开始注意幼儿的讲评主体地位,同时,她还详细阐述了使用“讲评”而不用“评价”的原因,“评价”强调的是教师的权威性地位,教师与幼儿是一种单向的“评”与“被评”的关系;“讲评”则是双向的,即讲讲评评,是教师与幼儿双向的活动,可以主要让幼儿“讲”,让幼儿“评”,教师只作“引路人”,让幼儿成为讲评的主人。可见,从“游戏评价”到“游戏讲评”不仅仅是名称的改变,从中也可看到教师权威地位的动摇以及幼儿主体地位的萌芽。

21世纪以来,代替以前的“游戏评价”和“游戏讲评”,开始出现一些新的概念,如“总结讨论”、“分享交流”、“自主交流”、“交流活动”和“游戏分享”等,这些新概念的产生也预示着游戏分享环节中幼儿地位的改变和一种新型师幼关系的形成。韩承义、茅红美、徐则民提出自由交流是自主游戏的结束环节,“这一环节中教师指导的关键在于引导幼儿自发地进行交流,积极地表达情感,共解难题,共享快乐,为幼儿提供充分的表现、交往和学习的机会”<sup>[3]</sup>。刘焱指出游戏结束后应该组织幼儿进行讨论:“讨论的过程是经验分享的过程,也是引导幼儿发现问题解决问题的过程”<sup>[4]</sup>。桂青红、王春燕把区域活动结束后的环节称为区域活动的分享交流,此时教师和幼儿围坐在一起或者幼儿分散在各自活动的区域,幼儿之间交流活动的“成果”,分享各自的经验。顾春燕、王晨蕾把游戏结束环节称为自主交流,与过去教师面向幼儿的自上而下的交流不同,自主交流强调幼儿作为游戏的主人,强调幼儿与游戏同伴之间自由的交流。郑晓玲把游戏结束的环节称为游戏分享环节:“游戏分享环节即过去我们常说的游戏讲评,是让孩子互相交流、共同分享游戏经验,分析讨论游戏中出现的过程,它是推动孩子游戏发展的重要手段之一。”<sup>[5]</sup>徐则民把游戏结束后的环节称为交流活动、游戏交流或者分享交流活动,游戏结束后幼儿可能还意犹未尽,沉浸在游戏的快乐之中,“教师完全可以将游戏后的分享交流看作是幼儿游戏的一部分,延续幼儿在游戏的那份自主与快乐,让幼儿想聊什么就聊什么,想怎么聊就怎么聊”<sup>[6]</sup>。

“游戏讲评”和“游戏分享”两个概念代表两种不同的儿童观和教育观。“讲评”着眼于“评”,是以教师为主导对幼儿游戏行为进行价值判断,这时幼儿

往往是被动的,而“分享”则是师幼共同交流、讨论游戏中的情感体验、问题冲突、情节事件等,幼儿是主动的。<sup>[7]</sup>黄进提出“分享”这一新概念的产生使传统的师幼关系具有了以下新的倾向:师幼平等的伙伴关系、教育过程和目标并重、开始注重情感的体验。

“游戏分享”这一概念出现的同时,仍有一些研究者习惯采用“游戏讲评”、“游戏评价”等概念,但从其研究内容可看出“评价”、“讲评”的内涵已发生了很大变化。刘志清指出角色游戏讲评的五个转变:从随意性到目的性的转变;从重结果到重过程的转变;从重技能到能力与技能并重的转变;从教师包办到师幼共评的转变以及从讲评方式的单一化到多样化的转变。一些研究者在幼儿园实践中强调幼儿作为游戏评价的主体地位,把游戏评价看作幼儿与教师、幼儿与幼儿之间相互分享和相互交流的过程。

综上所述,国内游戏分享环节之名是从最初的“游戏评价”、“游戏讲评”到“总结讨论”、“自主交流”等概念逐渐发展而来的,从这些概念的转变中能看出教师观念的不断改变,从最初教师主导游戏评价到教师权威地位的动摇再到现在逐步认识到幼儿在游戏分享中的主人地位。

## 二、游戏分享环节的价值

根据高宽课程的相关理论,回顾时间的存在具有重要价值,首先,促进幼儿思维、语言及读写能力的发展;其次,帮助幼儿回忆、反思和应用已经学习的经验;再次,“儿童是叙述者,他们也是明星”<sup>[8]</sup>,当幼儿能够接受同伴对自己回忆的补充,并能充实同伴的讲述时,回顾成为一种分享;最后,回顾作为计划——工作——回顾过程的一部分,能够促进相互依赖的师幼关系的形成。在项目活动中,幼儿回顾和分享经验的活动不仅在项目的开始和探索阶段占有重要的地位,而且,对项目的结束也具有很大的价值。这种分享能够帮助幼儿在与同伴、教师和家长交流、沟通的过程中内化新经验,增强幼儿的自信心,培养幼儿反思的良好习惯。高杉自子提出:“在游戏中获得的感动与发现不应该只停留在个体内部,而应该有共同的分享者。正是由于有共同分享者的存在,即有接纳自己在游戏中获得的感动与发现的同伴或朋友,孩子才能够不断地开展新的游戏,进行新的挑战。”<sup>[9]</sup>根据对国内相关研究的梳理发现,

国内研究者认为游戏分享活动的价值主要体现在以下方面:

首先,游戏分享活动对游戏本身的价值。一些研究者指出游戏后的分享与讨论有利于教师发现游戏中的问题,有利于后游戏活动的开展。如,研究者平婷讲到游戏分享对整个游戏过程来说具有画龙点睛的作用,能够激发幼儿下次参与游戏的兴趣,解决游戏中的问题。缪维纓还指出有效的角色游戏讲评能够“让游戏主题和情节的发展与幼儿综合能力的发展形成一个相互作用、相互推动的上升过程”<sup>[10]</sup>。

其次,游戏分享活动对于幼儿发展的价值。邱学青指出自主游戏讲评具有以下价值:第一,帮助幼儿整理、分享经验,丰富游戏内容;第二,激发幼儿参与游戏的积极性,培养自信心;第三,促进幼儿语言、思维、品德等综合能力的发展。吴远扬认为,教师在评价中对幼儿创造性行为表现的鼓励和表扬,有利于幼儿游戏鉴赏能力的提高;万绍和指出游戏分享活动能够加深幼儿对游戏的兴趣;平婷认为游戏分享对幼儿良好品质的培养具有重要作用;邱学青提出:“教师每次在游戏结束后的指导是非常重要的,不仅可以引导幼儿抒发游戏中的情感体验,更重要的是能帮助幼儿在相互的对话、讨论中,使自己所获得的零散经验得以系统化,在相互学习中建构新的经验和知识。”<sup>[11]</sup>徐则民、洪晓琴认为游戏交流可以帮助幼儿整理经验、扩展经验、纠正错误等;汪天水提出了角色游戏和结构游戏对幼儿语言、思维、角色采择能力、审美以及数学认识等方面具有教育功能,并分析了游戏分享对不同年龄段幼儿的教育效果;沈丹从经验分享、问题解决、情感体验三个方面论述了中班创造性游戏的功能。邱学青指出:“在游戏的氛围下,幼儿想说、愿意说、敢说、喜欢说,在与同伴教师交流的过程中,潜移默化地实现了通过语言获取信息、理解他人、组织自己想法的能力,养成了学会倾听、学会表达的良好习惯。”<sup>[12]</sup>

再次,游戏分享活动对良好师幼关系建构的价值。桂青红、王春燕提到分享交流活动能够帮助教师了解幼儿,为下次活动的展开和更好地指导幼儿提供依据;戚燕华认为在游戏分享这种平等的交流活动中,“师生共同参与、汇集活动信息、交流活动经验、一起解决困惑,还能够共同分享彼此的快乐,激

发幼儿学习生活的兴趣”。<sup>[13]</sup>

最后,游戏分享活动能够促进游戏和教学活动地融合。邱学青指出,在游戏后师幼围绕一个或几个幼儿共同的问题进行讨论和对话,“不仅使全体幼儿在同一情景中学习了彼此的经验,而且节省了教师重复劳动的时间和精力,达到了游戏与教学活动相融合的效果”。<sup>[14]</sup>姜娟芳指出,游戏分享活动更是游戏精神的体现,这种精神是游戏中凌驾于形式与内容之上的灵魂与生命力,是人真正掌控自身活动自由的生命状态,它也应当成为贯穿全部幼儿教育实践和所有活动环节的主线。<sup>[15]</sup>

### 三、游戏分享环节的开展

在高宽课程的回顾时间,幼儿在小组内部与教师或者同伴讲述自己的游戏故事,时间一般为10—15分钟,幼儿不仅可以用语言,还可以用图画和手势讲述他们的故事。瑞吉欧课程强调有效的记录可以帮助幼儿回顾他们的想法,记录的内容包括幼儿活动的图片、幼儿的话语以及教师的注解。方案教学的五种结构性活动形式之一就是“发表”,即让幼儿回顾自己与主题相关的经验,并用语言、图画、符号、戏剧表演或者模型制作等方式与教师、同伴、家长进行交流和分享。

根据对国内研究文献的梳理,关于游戏评价和游戏讲评的文献最早出现于1980年<sup>[16]</sup>,笔者以2001年《幼儿园教育指导纲要(试行)》为界,把研究内容分为两个时期,即1980—2001年的教师主观评价和讲评时期以及2001年以来的游戏分享时期,两个时期游戏分享的重点存在很大的不同。

#### (一)教师主观评价和讲评时期

这一时期专门研究游戏评价和游戏讲评的文献较少,只能在一些关于教师游戏指导的文献中找到有关内容。这一时期重上课轻游戏的思想仍根深蒂固,游戏评价的重点是评价游戏的“好与坏”、“像与不像”。另外,在这一时期游戏评价的价值没有得到足够的重视,丁海东、华爱华认为不必每次游戏结束后都开展游戏讲评,可根据游戏情况酌情进行。

丁海东认为教师在结束游戏时要组织儿童评论游戏,可以是教师儿童共同参与的,也可由教师讲评,“主要是对游戏的内容和儿童的表现进行简短的、恰当的评论,及时表扬表现好的儿童和水平高的

游戏,也要指出游戏中的不足”<sup>[17]</sup>。有研究者指出教师要发挥自己在组织和指导游戏中的主导作用,在游戏结束后,教师应及时对游戏进行评讲,鼓励玩得好的幼儿,指出不足之处,为下次游戏提出要求。闵传华指出教师在游戏评价时要针对幼儿在游戏的表现提出批评与意见,教师可以这样评价:“今天玩具电视机厂造的电视机不合格,底座是歪歪斜斜的”<sup>[18]</sup>。刘俐敏指出,游戏讲评中“幼儿讲评的比例偏大,教师的主导作用发挥不够……幼儿看问题的深度、广度均有限,因此,若以幼儿的评价为主则难免会出现不全面不准确等问题”<sup>[19]</sup>。郝和平指出出现这一现象的原因,正是由于成人对幼儿游戏过多的干预,成人片面地将自己的思维凌驾于幼儿的思维之上,使游戏失去了原有的价值,导致教师“对角色游戏的评价不是看幼儿的角色体现,对物品的假想,对游戏和动作、情景的假想中是否表现出主动性创造性,而是注重游戏场面的热闹,玩具的逼真,内容的完整等”<sup>[20]</sup>。

## (二)游戏分享时期:重视幼儿的体验,研究内容更加丰富

随着《幼儿园教育指导纲要(试行)》的颁布,中国学前教育在新政策的指导下逐渐步入新的发展方向。正如刘焱和冯晓霞所概括的那样,当今中国学前教育新方向的重点是:“‘尊重儿童’、‘主动学习’、‘个性化的教学’、‘以游戏为主的教学’和‘通过日常生活教学’”。<sup>[21]</sup>这一时期的研究出现了以下新的特点:第一,游戏分享中对幼儿主体地位的尊重;第二,教师在组织游戏分享环节时开始考虑不同年龄幼儿的特点;第三,游戏分享的灵活性和科学性不断提高。

### 1. 关于游戏分享的内容选择的研究

邱学青详细阐述了游戏分享内容和目的:一是将新出现的创意及成功的体验提供给幼儿分享,鼓励幼儿的创造性思维,注重幼儿发现问题能力的培养;二是将存在的问题,特别是矛盾的焦点,提供给幼儿讨论,鼓励幼儿以自己的方式解决问题,注重幼儿解决问题能力的培养。<sup>[11]</sup>黄进认为:“分享的不仅仅是知识和经验,还有情感。与幼儿共同感受创造的快乐、交流的愉悦、表达的舒畅,是分享的核心。”<sup>[22]</sup>倪焱翻指出能够激发幼儿交流分享的关键信息主要包括自然知识、人文情感、人际交往和热点

话题;邱惠评认为教师所选择游戏交流分享内容应具有以下特点:符合幼儿“最近发展区”的内容,大多数幼儿广泛认同和感受的内容,能通过共享经验解决的内容;孙晓红认为有价值的分享内容是幼儿的品德和行为习惯、幼儿创造性的表现、幼儿点滴进步、幼儿没有正确反映的生活经验等;陈少敏提出适合集体分享的个人经验还应具有趣味性。汪天水根据问卷调查得出,教师在游戏分享时最关注的内容是:游戏中的困难、新材料的使用及经验的提升。沈丹根据观察发现,中班创造性游戏讲评内容主要是角色职能和社交规则等。

### 2. 关于游戏分享具体策略的研究

首先,教师要灵活地选择游戏分享的活动形式。邱学青认为教师在游戏结束后的讨论中可以利用以下方法:绘画描述法、情景讲述法、角色反串法、谈话法、网络式游戏评价;郑名提出了反映式、交往式、情感式、创造式和参与式五种游戏评价的方式;黄进认为游戏分享应该是灵活的,可以是个人之间的,也可是小群体的;可以是语言交流的方式,可以是表情姿势、身体接触的方式,也可以是欣赏作品等方式。桂青红、王春燕指出区域活动分享交流的方式不仅可以是小组型和集体型,甚至还可以是全园型的。洪燕娟提出可以先请“小老师”点评,再进行集体评议,还可结合自我评议的评价方式。徐则民、洪晓琴认为:“为了使幼儿都能充分参与游戏分享活动中的交流讨论,很多时候教师还可以组织小组形式的交流讨论”<sup>[23]</sup>。陈俞英认为教师可以根据游戏情况灵活地选择以下三种空间位置:集中评价式、原位暂停式、随机流动式,其中原位暂停式是当游戏中出现突发事件时采用的方式。另外,钱晶莹指出教师可灵活选择再现式、抛接式和呼应式三种游戏评价方式。范秀娟指出游戏分享的重点是幼儿游戏中的快乐情绪,不应拘泥于具体的分享内容、分享位置或者分享方式。周科认为对于建构游戏,采用实地参观的策略更有效。林少玲提出了一种全新的分享方式,周一至周四分区就地讲评,周五选择典型事例进行集体讲评。

游戏分享一定要在游戏结束后进行吗?对于这一问题,黄进、洪燕娟认为游戏分享在游戏开展前、游戏过程中、游戏结束后都可进行。陈晓娟指出在游戏过程中教师可以以游戏者的身份对幼儿游戏进

行指导,避免游戏结束后由于幼儿的遗忘或者表述不清而脱离真实场景的讲评;戚燕华也指出游戏中的讲评不仅可以避免幼儿遗忘游戏中的行为,还能为幼儿提供情感性鼓励和技艺性帮助。

其次,教师要鼓励更多的幼儿参与游戏分享。郑晓玲认为教师应注意提高游戏分享的实效性:“一对N”的师幼互动方式代替传统的“一对一”的师幼互动方式,教师可利用猜谜等游戏的方式扩大互动的范围。牛万花认为教师应该转变游戏分享理念,除了从“一对一”的对话到“一对全体”的对话转变外,还要变师生关系为伙伴关系,变师幼互动为幼幼互动。徐则民指出教师可以通过多鼓励表达、多呈现过程、多创造机会让更多的幼儿参与其中。“调动所有幼儿‘动脑’和‘动嘴’是重中之重……有经验的教师在组织大年龄幼儿交流时,总是眼观六路耳听八方,时不时地抛出这样的问题:听明白了?他说了几件事?谁还记得第二件事?”<sup>[6]</sup>钱敏、郑晓玲提到教师可利用儿歌或者适当留疑的方式结束游戏,激起本次游戏对下次游戏的期待。

再次,推动游戏的进程和幼儿经验的提升。徐则民指出教师要时刻牢记课程目标,在游戏分享时通过捕捉闪光点、聚焦矛盾点、诠释未知点,适时推进游戏的发展。邱学青提出教师可利用辅助对话的策略帮助幼儿不断提升和扩展经验,使幼儿个体的经验扩展为集体经验。她还提出:“教师通过‘是什么’‘为什么’‘怎么办’等问题,让幼儿充分表达自己的看法,帮助幼儿学习掌握比较复杂的认知策略,促使幼儿成为一个自我发展的问题解决者”<sup>[11]</sup>。邱学青认为一次游戏分享活动应该围绕一个问题进行深入讨论,长此以往幼儿的经验就能不断丰富。倪焱翩提出教师要努力挖掘角色游戏交流的深度,培养幼儿关爱、谦让、分享的良好品德,帮助幼儿建立良好的生活习惯,促进幼儿规则意识和合作意识的形成,注重个性化发展。缪维纓提出两个有效讲评的前提:“心中装着明确具体的游戏目标,眼中有着鲜活真实的游戏过程”。<sup>[11]</sup>

最后,游戏分享中教师语言的合理利用。于向阳指出教师在游戏分享时要避免语言的单一空洞,根据幼儿的游戏情况,用灵活多变的语言对幼儿的游戏进行总结。夏青指出教师要以自然提问过渡游戏情节,老师在设计讲评时要巧妙提问引出第一个

人的讲评,从第一个人的回答中再寻找切入点设计提问,自然过渡到下一个问题的讨论,引出下一个人的讲评。<sup>[24]</sup>平婷指出教师在游戏分享时可以利用开放式提问和启发式提问,引发幼儿对游戏的思考。

另外,在游戏分享过程中教师要时刻谨记自己面对的是幼儿。邱学青指出在游戏结束后的讨论中,教师需要铭记以下三点:“幼儿是讨论的主人,游戏本身没有好与坏之分,每次讨论要有重点”<sup>[25]</sup>。平婷指出教师要做到以下“三个避免”:“重视幼儿在游戏中的参与性、兴趣与习惯等因素,避免‘一刀切’式的评判;重视幼儿个体纵向发展的差异,避免横向比较;重视幼儿主体显性地位,避免‘自我控制’型。”<sup>[26]</sup>

### 3. 关于不同年龄班游戏分享环节组织方式的研究

小中大班幼儿具有不同的发展水平和年龄特点,教师在组织游戏分享时要考虑到这些不同。在分享环节的时间方面,徐则民、洪晓琴认为小班应在5—10分钟左右;中大班可随机把握,大约15—20分钟。

在各个年龄阶段的分享内容方面,孙晓红提出教师在角色游戏结束时的指导要充分考虑幼儿的年龄特征:“对于小班来说,重点是培养幼儿良好的游戏习惯;对于中班,重点是引导幼儿反思,加深幼儿对角色及其关系的理解,促进其社会交往能力的提高;对于大班,重点是引导幼儿反思游戏主题及内容的深度,提高幼儿角色扮演的创造性和自我评价能力。”<sup>[27]</sup>谭静指出关于游戏评价的重点:小班是幼儿对角色本身的把握,中班是角色之间的交往,大班是角色的创新。

在游戏分享的具体方式方面,苏靓做了详细的阐述,对于小班幼儿,教师可以采用情景再现的方式帮助幼儿回忆游戏情节,重点让他们学习一些简单的交往技巧;对于中班的幼儿,教师可以采用照片回顾、幼儿讲述、实物观察等形式,针对事先捕捉到的游戏热点,组织幼儿分享交流游戏经验;对于大班幼儿,教师可以给予最大限度的自由,引导幼儿讨论、解决游戏中的问题。刘雅琴详细阐述了适合大中小班幼儿年龄特点的游戏讲评方式:照片回忆法、录像呈现法、成果参观法、情境表演法和奖励法适合小班幼儿;分享交流法、记录讲评法、评选激励法、同伴评

选法等适合中班幼儿;同伴互评法、新闻播报法和采访分享法适合大班幼儿。周科指出“抽丝剥茧”策略比较适合于小班幼儿,所谓“抽丝剥茧”策略,就是在游戏评价中层层剖析,步步引导,细致分析幼儿在角色游戏活动中的游戏情况,从而让孩子能更好更快地投入到整个游戏活动中来。<sup>[28]</sup>在游戏分享的师幼互动方式上,陈俞英认为对于小班幼儿,应采用师幼互补式交流,中大班幼儿更适合问答式互动交流。另外,缪维纓还指出中大班的幼儿可以在游戏过程中采用语言或记录的方式进行及时互评。

通过对国内相关文献的梳理可以看出,在游戏分享环节的组织与实施方面,已有研究者从分享内容、分享的具体方式以及不同年龄班的游戏分享方式等方面进行了有关的阐述,但是,缺少对游戏分享的时长、内容、策略和价值的系统阐述,对师幼言语互动的论述过于笼统。

#### 四、游戏分享环节开展中存在的问题

邱学青指出:“游戏结束后,教师引导幼儿一起讲评游戏也是既定模式进行,注重将现成的答案告诉幼儿,忽略幼儿对过程的体验”。<sup>[29]</sup>黄进指出教师很少参与幼儿游戏,更多的是以教师或者旁观者的角色指导游戏和提供相应的帮助。在评价游戏时,“教师往往更多地在纪律和游戏成果上花较多时间,有时候教师游戏后的讲评竟达15分钟之久,从表扬、批评到重申规则,甚至惩罚”。<sup>[30]</sup>刘焱指出教师在游戏结束之后的总结评价中占据“绝对主导”的地位,主要体现在以下两个方面:第一,主要存在“教师问个别幼儿答”和“教师问集体幼儿答”两种师幼“问答”方式,幼儿很少有机会进行“发问”;第二,教师评价的内容更多的是具有“有形的”成果的美工活动和建构活动,很少指向角色游戏。华爱华指出游戏分享的两个问题:一是问题都是教师提出的;二是教师忽视了大中小班的年龄差异,游戏分享时提问相同的问题。缪维纓指出目前角色游戏讲评主要存在以下三个现象:角色游戏讲评只是停留在分享经验的层面,而没有能够提升和发展经验;游戏讲评都是在游戏后进行,很少在游戏过程中进行游戏互评;讲评时面面俱到,缺乏重点。邱学青指出教师在引导幼儿谈论游戏时,主要存在评判是非型、总结概括型、陈述答案型、解决问题型和分享经验型五种形式,前

三种形式教师仍居于权威的主人地位,“其最大的缺点就是过分追求游戏的教育功能,没有充分调动幼儿的主动性、积极性,这严重违背了游戏自身的特点”<sup>[29]</sup>。王春燕,秦元东认为分享交流中的常见问题包括:泛泛而谈型、喋喋不休型和一味肯定型。倪焱认为角色游戏交流活动中存在两种症状:“一是幼儿泛泛而谈,信息交流无共鸣、无重点,导致交流没有乐趣、无法理解;二是教师缺少对信息的判断能力,导致交流无准备、无条理、无深度。”<sup>[31]</sup>牛万花指出游戏分享中的“冷场”问题,即在游戏分享时教师只与少数幼儿进行交流,大部分幼儿要么无所事事、心不在焉,要么“蠢蠢欲动、东张西望”<sup>[32]</sup>。李晓君指出角色游戏评价存在“评价倾向成人化,没有童趣”的问题<sup>[33]</sup>。

#### 五、已有研究的不足和未来研究方向及趋势

##### (一)研究存在的主要问题

根据对以上研究内容的梳理,游戏分享环节的开展主要存在下四个问题:

第一,教师在游戏分享中的权威地位根深蒂固;第二,教师提问过度程序化,以致使游戏评价浮于表面,教师经常这样提问:“今天游戏中玩的开不开心啊?”、“有没有遇到什么困难啊?”,这些程序化的问题只能引起师幼之间的简单交流,分享看似热闹,实际上缺乏教师的理性指导,幼儿经验无法得到提升;第三,教师试图做到面面俱到解决游戏中出现的所有问题,在有限的时间内往往只能蜻蜓点水,不能从根本上解决问题;第四,游戏分享时总有部分幼儿游离于分享交流之外,难以让全部幼儿参与进来。

##### (二)未来研究方向和趋势

国内研究中,从“游戏评价”、“游戏讲评”到“游戏分享”的转变可以看出教师观念的不断更新及游戏分享中幼儿主体地位的逐步确立。很多学者和一线教师对游戏分享环节的概念、开展形式及分享的价值做出阐释,但是,多以策略和建议的形式出现,研究内容相对零散,系统性较欠缺。

有些方面的研究内容很重要,但是已有研究没有涉及这些内容,这也是今后关于幼儿游戏分享研究的新趋势:

1. 游戏分享内容涉及的领域经验。游戏分享尽

管是围绕幼儿的游戏展开的讨论,但是游戏分享中的讨论是否可以实现对幼儿领域经验的渗透。

2. 游戏分享环节中教师回应语言的运用。例如,当幼儿讲述自己的经验之后教师如何进行回应,才能帮助幼儿梳理零散经验,促进幼儿新经验的生成。

3. 游戏分享环节的特征。游戏分享环节是游戏还是教学,亦或两者都不属于的一种特殊活动形式。

虽然目前对幼儿游戏、教学活动的研究一直都在进行,人们普遍认为教学是幼儿教师组织保教活动的工作重心,游戏是幼儿的天性表达和重要生活方式,而游戏分享可以帮助幼儿对属于他自己的经验进行梳理与提升,抒发属于他自己的独特情感与发现,这应该是游戏与教学的一个很好地结合点,但其实游戏分享这一环节在我国幼儿园中却没有引起广大的重视,尤其是理论研究数量少,研究程度亦不深入、系统,呈现少量的表面性经验总结的局面。

#### [参考文献]

- [1] 周颖. 游戏精神: 幼儿教育的价值追求[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(1): 6—10.
- [2] 邱学青. 自主性游戏讲评的研究[J]. 幼儿教育, 2000(4).
- [3] 韩承义, 茅红美, 徐则民. 幼儿自主游戏指导模式及策略[J]. 幼儿教育, 1998(9).
- [4] 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 10; 498.
- [5] 郑晓玲. “蹲下身子”看游戏, 分享孩子的乐与喜: 谈中班角色游戏分享中的师幼互动[J]. 生活教育, 2009(12).
- [6] 徐则民. 听孩子聊游戏中的那点事[J]. 幼儿教育, 2011(Z4).
- [7] 蔡璟烨. 享受游戏后的分享时刻[J]. 幼儿教育(教育教学), 2011(7).
- [8] Ann S. Epstein. 学前教育中的主动学习精要——认识高宽课程模式[M]. 霍力岩, 郭珺, 等, 译. 北京: 教育科学出版社, 2011: 12.
- [9] 高杉自子. 幼儿教育原点[M]. 王小英, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2014: 48.
- [10] 缪维纛. 对幼儿角色游戏讲评有效性的反思[J]. 新课程(小学版), 2013(10).
- [11] 邱学青. 学前儿童游戏[M]. 南京: 江苏教育出版社, 2008: 12; 172.
- [12] 邱学青. 幼儿为什么需要创造性游戏[N]. 中国教育

报, 2014—05—02.

- [13] 戚燕华. 看游戏讲评谈如何激发幼儿学习生活的兴趣[J]. 小学科学(教师版), 2014(1).
- [14] 邱学青. 给幼儿园教师的 101 条建议·游戏指导[M]. 南京: 南京师范大学出版社, 2013: 3; 198.
- [15] 姜娟芳. 幼儿园游戏精神的偏离与回归路径探析[J]. 陕西学前师范学院学报, 2016(4): 6—10.
- [16] 孙晓红. 关于角色游戏讲评的思考[J]. 幼儿教育研究, 2011(10).
- [17] 丁海东. 学前游戏论[M]. 济南: 山东人民出版社, 2001: 11.
- [18] 闵传华. 让儿童成为游戏的主人[J]. 江苏教育(小学版), 1982(7).
- [19] 刘俐敏. 幼儿园“讲评”刍议[J]. 学前教育研究, 1994(5).
- [20] 郝和平. 角色游戏中的“主体”与“主导”的关系——兼评一组中班“医院”游戏实录[J]. 幼儿教育(南京), 1986(11).
- [21] 托宾, 薛烨, 唐泽真弓. 重访三种文化中的幼儿园[M]. 朱家雄, 薛烨, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2014: 5; 55.
- [22] 黄进. 游戏的分享[J]. 幼儿教育, 2004(Z1).
- [23] 徐则民, 洪晓琴. 走进游戏 走进幼儿[M]. 上海: 上海教育出版社, 2010: 12; 85.
- [24] 夏青. 连锁反应: 角色游戏中的辐射讲评[J]. 学前教育(幼教版), 2008(11).
- [25] 邱学青. 游戏中为幼儿的学习搭建鹰架的策略[J]. 幼儿教育, 2013(34).
- [26] 平婷. 创设宽松的交流分享平台 有效促进幼儿角色游戏发展[J]. 科学大众(科学教育), 2011(10).
- [27] 孙晓红. 学前儿童游戏[M]. 郑州: 郑州文学出版社, 2012: 7.
- [28] 周科. 层层引导, 步步深入, 评出游戏新水平: 浅谈角色游戏中幼儿评价能力的培养策略[J]. 快乐阅读, 2013(7).
- [29] 邱学青. 角色游戏指导中存在的几个问题[J]. 早期教育, 1998(2).
- [30] 黄进. 关于幼儿园游戏教育化的思考[J]. 学前教育研究, 1999(4).
- [31] 倪焱翩. 浅谈角色游戏中教师如何有效地组织交流分享活动[J]. 都市家教(下半月), 2014(1).
- [32] 牛万花. 中班角色游戏交流分享的策略: 三个“转变”让角色游戏交流分享更“热闹”[J]. 科学导论, 2014(17).
- [33] 李晓君. 一个“华丽”的收场——优化角色游戏评价的策略初探[J]. 科学大众(科学教育), 2016(2).