

■ 学前教育前沿

## “三促进两保障”的幼儿园游戏活动实践研究 ——以屯溪示范幼儿园为例

曹美华<sup>1</sup>, 徐俊华<sup>2</sup>

(1. 屯溪示范幼儿园, 安徽黄山 245000; 2. 黄山学院教育科学学院, 安徽黄山 245041)

**摘要:** 游戏活动是幼儿园的基本教育活动, 它渗透在幼儿的一日活动中。幼儿在游戏中学习, 在游戏中生活, 在游戏中成长。幼儿园游戏活动通过促进幼儿的社会化, 促进幼儿的经验再造, 促进幼儿的探究能力的发展; 保障幼儿在游戏中的主体地位, 保障幼儿游戏的质量的三促进两保障, 创设良好的游戏环境, 追随幼儿游戏的脚步, 做真游戏, 做有质量的游戏, 达成从游戏中生成出来的学习促进幼儿身心发展的目标。

**关键词:** 三促进; 两保障; 幼儿园; 游戏; 实践研究

**中图分类号:** G613.7

**文献标识码:** A

**文章编号:** 2095-770X(2020)10-0022-07

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

**doi:** 10.11995/j.issn.2095-770X.2020.10.004

## Research on Game Activities in Kindergarten about “Three Promotions and Two Guarantees” — Case Study of Tunxi Demonstration Kindergarten

CAO Mei-hua<sup>1</sup>, XU Jun-hua<sup>2</sup>

(1. Tunxi Demonstration Kindergarten, Huangshan 245000, China; 2. College of Educational Science, Huangshan University, Huangshan 245041, China)

**Abstract:** Game activities are the basic educational activities of kindergarten education, which permeate children's daily activities. Children learn in games, live in games and grow up in games. Kindergarten game activities can promote children's socialization, their experience reconstruction as well as their inquiry ability (three promotions) so as to guarantee children's dominant status in games as well as the quality of games in kindergarten (two guarantees). Game activities in kindergarten can create a favorable environment for children to experience high-quality and real games, so as to achieve the goal of learning in games to promote physical and mental comprehensive development of children in games.

**key words:** three promotions; two guarantees; kindergarten; game; research

游戏是儿童在某一固定时空中, 遵从一定规则, 伴有愉悦情绪, 自发、自愿进行的有序活动<sup>[1]</sup>。游戏是幼儿园的基本教育活动, 是幼儿的天性, 也是幼儿最自然、最有效的学习。当前幼

儿园教育强调以儿童为本位, 以课程游戏化为主要实施途径<sup>[2]</sup>。幼儿教育工作者从角色游戏、区域游戏、户外游戏、特色游戏、主题游戏等方面深入研究、不断探索, 让幼儿选择与自己的兴趣、需

收稿日期: 2020-07-07; 修回日期: 2020-08-09

基金项目: 安徽省高校人文社科重点项目(SK2017A0390); 安徽省教育厅“学前教育专业综合改革试点”项目(2016ZHG331)

作者简介: 曹美华, 女, 安徽屯溪人, 黄山市屯溪示范幼儿园园长, 高级教师; 徐俊华, 男, 安徽休宁人, 黄山学院教育科学学院院长, 教授, 主要研究方向: 学前教育学。

要和能力相适应的内容、材料、同伴和活动方式来进行游戏。游戏已经渗透到幼儿的一日活动中,幼儿在游戏中学习,在游戏中生活,在游戏中成长。这正是陶行知先生“要解放孩子的头脑、双手、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”的思想在幼儿园游戏活动中的指导意义。在研究中我们发现,为了使幼儿园游戏活动切实发挥在幼儿身心健康成长中的作用,需要在游戏促进幼儿的社会化,促进幼儿的经验再造,促进幼儿的探究能力发展上进行创新,以自由自主的选择切实保障幼儿游戏中的主体地位,以教师的学、研、做结合全面保障幼儿游戏的质量。下面以安徽省一类幼儿园——屯溪示范幼儿园游戏活动的“三促进两保障”实践研究为例进行分析。

### 一、游戏活动的导向要促进幼儿的社会化

教育学认为,幼儿的社会化是指幼儿的社会性发展,即幼儿个体在社会群体生活中逐渐掌握社会交往的技能,能够按照社会的游戏规则行事,从而形成符合社会要求的意愿、情感和态度。在幼儿园生动活泼、形式多样的一日活动中,迷你小社会游戏的角色演绎是促进幼儿社会化的最有效形式之一。

#### (一)幼儿的兴趣和需要是其社会化的助推器

在平时的观察中我们发现,幼儿倾向于选择与自己的兴趣、需要、能力相适应的活动游戏,排斥过高或过低于自己能力水平的活动。如在中班学段,孩子们比较喜欢一些与买卖饮食相关的游戏,将自己装扮成收银员、面点师、厨师、服务员、顾客、妈妈、医生、司机、营业员等角色。在各种模仿真实情境的游戏操作活动中,教师发现,孩子们喜欢将各种人物角色的行为迁移到自己身上,把他们在实际生活中的所见所闻,概括地、创造性地反映出来。

实践中我们在园内构建了烧烤吧,设置了操作间、烤串区和配菜区。进入烧烤吧后孩子们兴奋不已,他们按活动运行的顺序需要自主分配角色。最先出现的是厨师角色,随后有了服务员、顾客的角色,游戏在孩子们的已有经验上有序进行着。随着活动的推进,孩子们的

游戏餐桌上出现了很多的菜盘,厨房内的人手有些忙不过来了,这时候有孩子说“能不能有个洗菜的人”“还需要有一个配菜的人和切菜的人”“谁来当洗碗的人”等等。我们不难看出,这些角色的出现与孩子的既有社会生活经验有极大的关联。在游戏中,孩子们的角色意识有了明显的增强,社会化发展得到有效提升。孩子们在逼真地履行各自的职责,幼儿园整个游戏环境真正属于孩子们。

#### (二)教师要释放自由的空间服务幼儿的社会化

在实践研究中我们发现,要促进幼儿的社会化,一条很重要的路径是教师要善于释放自由的空间,让幼儿每天在园里的贯通式迷你小社会游戏中,自由选择同伴,自由选择玩法,自由选择内容,自由选择场地,按照自己的兴趣和意愿投入到各个主题游戏活动中。同时,幼儿根据自己的需要选择游戏角色,如“理发师”“蛋糕师”“建筑师”“护士”“警察”等。孩子们通过角色的扮演,自由体验角色乐趣。如在“小医院”区角游戏中,孩子们最喜欢的是护士和医生这样的角色,一个个穿上“医生服”“护士服”,美滋滋的戴上“医生帽”“护士帽”,手拿“听诊器”“操作盘”,行走在“医院的病区”内,不停的与“病人”交流沟通,给“病人”打针喂药等等,忙的不亦乐乎。孩子们在角色中积累经验,也促进了幼儿的社会化发展。不难看出,孩子们在全方位自由的学习及生活空间中,头脑、手脚、时间、空间都得到解放,这也真正诠释了陶行知先生的教育理念。迷你小社会不仅满足了幼儿的模仿需要,更是幼儿去认知社会、认知社会角色行为规范的最好实践机会。

### 二、游戏活动的拓展要促进幼儿的经验再造

幼儿的活动经验是“成熟”的重要组成部分,也是新经验生成的前提和基础。无论是内隐的表象思维活动,还是外显的行为操作活动,都是对已经具有的活动经验的再造。幼儿在游戏中学习,在游戏中成长,游戏过程是幼儿不断进行经验积累的过程,游戏拓展也应该是促进幼儿经验再造的过程。

幼儿喜欢游戏,教师要创造条件支持幼儿游

戏。幼儿园教师在面对层出不穷的幼儿游戏情节时,必须要积极参与,与幼儿协同活动,从而促进幼儿在游戏中获得新经验,让游戏的过程成为幼儿最自然的学习过程。正如陶行知先生所说“生活即教育”,孩子们的一句话、一个动作都可能成为游戏的来源。

### (一)主题游戏要追寻不同年级组幼儿的经验

根据幼儿的身心发展水平,我们在设计游戏活动时遵循“跳一跳摘桃子”的思想,在不同的年级组科学设计不同难度的游戏活动,以促进幼儿的经验再造。

针对3至4岁幼儿无意注意占优势地位,对新异事物和活动好奇并开始形成与生活经验相关联的事物概念的特点,在小班组“汽车王国”主题中,教师为主题提供纽扣、纸盒等多种材料,让孩子们在主题游戏中创造,生成出各种游戏活动。如用纽扣当车轮,让小朋友为汽车添加车轮的“纽扣车轮”游戏;用纸盒做汽车的身体,在纸盒上装上车灯、车轮、方向盘等,孩子们玩起“汽车滴滴滴”的游戏;提供一张画有马路的纸板,让孩子们在马路上摆放各种各样的汽车的“空荡荡的马路”游戏。同时,还在这个主题中拓展创设了“汽车迷宫”“趣味车牌”“记忆车”“车轮滚画”“巧变汽车”“怪汽车”“汽车拉力赛”“送水小推车”等孩子们喜欢的主题游戏活动。

中班组孩子的已有经验要比小班幼儿丰富很多,注意力能较长时间的集中,对于时间、空间和数量、物体类别的概念有了一定的了解。因此,我们在设计中班“在马路上”主题活动时需要适当增加游戏内容,如提供一些汽车、房子、树木、红绿灯、斑马线等卡片,让孩子们在空旷的马路上合理摆放相应的卡片,生成“我在马路边”游戏;提供多种硬纸条、玩具车,让孩子们在空白底板上布置停车场,生成“小小停车场”游戏。同时,还生成了“汽车翻翻乐”“车子排排队”“车辆拼图”“装车轮”“组装小车”等主题游戏活动。

大班幼儿有了初步的任务意识,能初步理解周围事物间的因果关系,求知欲和创造欲明显增强。因此,我们在大班组“我要上小学”主题活动中,结合孩子们期盼上小学的心理和小学生所必须具备的基本学习行为,引导孩子们学习每天记

录自己入园的时间,形成“小小考勤机”游戏;学习整理自己的书包,生成了“整理书包”的游戏;设置一个倒计时牌,让孩子们每天操作,生成“上小学倒计时”游戏。同时,还生成了“我穿校服”“小学生的一天”“幼儿园和小学的区别”“我是少先队预备队员”等主题游戏活动。

### (二)亲子游戏要促进幼儿经验与认知能力发展

亲子主题游戏是幼儿园常见的活动,也是家长和孩子们都喜爱的活动,能增加亲子间感情,也能让家长更好地了解幼儿园的教育教学管理。比如,我们借助科学小游戏开展亲子活动,其中就有提供各种滑轮组让孩子体验提拉重物,提供不同材质的面板让孩子感受阻力的“力的世界”游戏;有关于人体结构各种知识的“人体奥秘”游戏;有关光知识的“华夏之光”游戏;还有“机器人体验区”“水上乐园”“科技空间站”“奇妙大自然”等游戏。孩子们可以从中学了解中国四大发明,感受现代科学的发展,最大限度激发孩子们的科学兴趣,满足孩子们的求知欲。再如“宝贝剧乐部”戏剧游戏节亲子活动,教师们精心改编了多个故事,形成戏剧剧本,并创设成戏剧角色游戏,有“小猫钓鱼”“三只小猪”“拔萝卜”等经典童话故事,有“犟龟”“獾的美餐”“月亮的味道”等绘本故事,还有“孙悟空三打白骨精”“狐假虎威”等中国传统故事。园内设有多个戏剧游戏场景,家长和孩子通过预约参与表演。整个活动以“完成任务”的游戏模式进行,旨在让孩子们感受“戏剧游戏”乐趣的同时,养成想说、敢说、爱说、能说、会说的优良素质。再如在春节来临之际开展“我们过年了”亲子民俗游戏节,通过年的故事表演、年俗知识问答、年俗游戏、民俗表演等形式,让家长和孩子近距离了解“年”文化,激发孩子们喜爱我们的节日——春节,整个活动旨在丰富孩子们年俗知识,弘扬传统文化。

以上这些游戏活动有生成、有预设,涉及五大领域活动,更重要的是都有一个明确的主线,那就是着眼于幼儿的经验再造。据研究,当下幼儿园的游戏活动设计,结合幼儿的一日生活、年龄特点和教育目标,努力创设各种促进幼儿经验再造成的游戏已成为幼儿教育研究的方向。让孩子玩的有意义,学的有趣味,在玩中学,在学中

玩是幼儿教育追寻的目标。用游戏这种能彻底解放孩子的方式让孩子经验再造,促进孩子在快乐中成长是幼儿教育科学的理性路径。

### 三、游戏活动的设计要促进幼儿探究能力的发展

《3-6岁儿童学习与发展指南》指出,幼儿的科学学习是探究具体事物和解决实际问题中,尝试发现事物的异同和关系的过程。游戏能促进幼儿探究能力的发展,探究能力的发展需要有游戏活动空间的支持。

幼儿具有天生的好奇心,这种好奇和探究从婴儿期就开始出现。他们会关注身边的事物,关注运动物体的活动轨迹,拆解玩具和其它物体等等,这些都是幼儿探究意识和行为的表现。正如小鸟飞翔需要蓝天一样,幼儿游戏需要“空间”的支持,需要游戏环境和游戏材料的创设和投放。幼儿在学习和发展直接取决于教师为其创设的游戏环境。幼儿园要根据教育目标为幼儿创设开放和动态的游戏环境,紧跟幼儿兴趣与发展的步伐,为幼儿游戏提供必要的物质保障,做好幼儿游戏的支持工作,让孩子们在不束缚手脚的游戏环境中,认识世界,探索前行,这也正是陶行知教育思想在幼儿园游戏活动中的实际应用。

#### (一)游戏活动空间的支持是幼儿探究能力发展的保障

幼儿园的游戏环境创设不是一蹴而就的,很多的游戏活动,如面点游戏、木工游戏、陶艺游戏等的开展会受到场地空间的限制,这些特色游戏需要特殊的空间。因此,创设一系列有利于引发幼儿多种经验、支持幼儿互动的游戏环境,是幼儿园教育的重要工作。

自主学习理论认为,自主学习是与传统的接受学习相对应的学习方式。基于这种思考,我们在游戏活动空间的创设上注重突出幼儿探究能力的培养。陶艺功能室内孩子们可以自主选择所提供的陶土及工具自由创作,“今天我想做个杯子给妈妈喝水用”“我要捏个好朋友妞妞,送给她做生日礼物”;快乐厨房内孩子们用各种面粉和食材做自己喜欢的食物,“上次做的南瓜饼真好吃,今天我要做个熊大”。幼儿作为自主学习

的主体,不受他人的支配,他们通过观察、探究、实践等手段使自己在知识与技能、方法与过程、情感与价值的改善和升华等方面得到持续发展。

建构主义学习理论认为,虽然世界是客观存在的,但个体对事物的理解却是由自身决定的。不同的个体由于其原有的经验差异,对相同的事物会产生不同的理解。儿童的学习正是引导其从原有经验出发,生成新的经验的过程。基于这种理论,我们在创设建构区环境时,于功能室内摆放着各种不同材质、不同形状的建构材料,有木质的、泡沫的、积塑的、纸质的……借助各类材料的创造性组合,孩子们搭高楼、花园、桥梁、机器人……他们在建构学习中放飞想象,在建构过程中获得创作成功的喜悦。科学发现室内孩子们凝神屏气、细心观察,“发条玩具是怎么动起来的?”“为什么运动的速度不同?”孩子们在“动眼观”“动脑想”“动手做”中获得“豁然开朗”的成就感,他们的探究意识得以萌生,探究动机得以强化,建构学习的能力得以培养。这种以自我探究为主的活动能满足儿童的个别化需要,培养幼儿良好的学习品质<sup>[3]</sup>。

#### (二)低结构游戏材料的差异化投放是幼儿探究能力发展的核心

游戏空间的创设离不开低结构游戏材料的投放,幼儿园在创设游戏时都会最大限度挖掘低结构材料。生活中各种各样的废旧物品,都可以摇身一变成为幼儿游戏中的宝贝。各式各样的纸板箱和包装盒,喝剩的饮料瓶等,成了孩子们超市游戏的玩具;废旧轮胎,则可以被幼儿凭着自己的经验玩出滚、钻、爬、跳、拉、搬、推等各种花样;板凳、竹梯、海绵垫、PPR水管等低结构游戏材料,在幼儿的尽情想象和任意组合中,呈现出极具创意和探究元素的个性作品;水、沙、土、吸管、纸杯、拼版、积木、拼图、插塑玩具等低结构游戏材料,由于其可自由组合性,特别能满足孩子的好奇和想象,也是幼儿非常喜欢的游戏材料。依托低结构材料的游戏活动空间创设,极大地促进了幼儿探究能力的发展。

游戏是幼儿热衷的活动,如何为幼儿提供适宜的玩具和材料,让玩具和材料成为幼儿探究能力培养的不可或缺的伙伴,这一问题是在屯溪示范幼儿园教师高度重视的专业发展问题,也是幼儿

游戏空间创设的核心要素。在小班,由于孩子的心理年龄特点,他们非常容易受到外界因素的影响和暗示,因此提供形象逼真的模拟玩具诱发幼儿的生活经验,如娃娃的家及家内的那些形象的家具、玩具等,可以诱发孩子积极游戏。中、大班可以为幼儿提供各种游戏框架材料,诱发幼儿在游戏中对生活的模仿和想象,孩子们自定游戏内容、游戏规则,如大班“小超市”,导购员自主为顾客介绍产品,顾客按照已有经验购买物品,游戏随每个孩子的经验而变化;中班“糖糖甜品屋”内,孩子们按照自己的意愿制作甜品,制作、接待、品尝,游戏随孩子的爱好而变化。

### (三)游戏中的沟通交流是培养幼儿集体探究意识的桥梁

沟通交流是幼儿社会化的必由之路,是经验分享和合作探究的桥梁和纽带。面对复杂的游戏情境或多角色的游戏活动时,集体探究的游戏精神便非常明显地体现了幼儿教育价值追求。

比如,在小班大型积木自主建构区,游戏刚开始时,经过教师的干预和指导,孩子们自主尝试着用积木拼搭一些简单的建筑,如小城堡、小房子等,体验到了成功的快乐。随后,孩子们已经不满足拼搭简单的建筑物,他们需要拼搭更大、更复杂、更漂亮的建筑物。但问题随之而来,出现了“积木太大了,我拿不动”“我的积木不够了”等情况,现场还会出现为了一块不同形状的积木和其他小朋友进行争抢,孩子们因拿不动积木而哭闹等的场面。这时教师会给孩子们提出解决问题的办法,让孩子一起搭建建筑群。在教师适时的介入下,孩子们集体合作搭建大型活动场,场地上出现了另一翻景象:孩子们开始合作搬运大型积木,合作摆放积木……在这个过程中,孩子们学会了分享和合理的安排,学会了沟通交流,更重要的是学会了为解决问题而集体探究。

在美容区,教师起初投放了一些瓶瓶罐罐和面膜,但发现孩子们游戏的过程十分单一。面膜一敷上脸,孩子们马上就会说“好啦,你的面膜做好了”。这样的游戏过程没有探究的空间,孩子们的游戏兴趣也不强。面对此景,教师陷入思考,该如何进行美容院游戏呢?在和孩子们交谈后,听到了这样的声音“我想自己制作面膜”“敷上面膜的时候可以按摩一下”等等。孩子们运用自己的认知经验将游戏深入化,也更具有挑战

性。海藻泥面膜、美白面膜等出现在游戏中,按摩师角色出现在游戏里,美容区游戏变得更加丰富。“美甲区”也是孩子最喜欢玩的地方,孩子们用黏土进行美甲。一段时间后,发现粘土制作已经不能满足孩子的探究,教师开始投放贴纸、甲片等,由孩子们自主选择材料进行游戏,孩子们在游戏中交流、沟通、操作,探究意识和行为得到充分发展。

### (四)游戏绘画语言是幼儿探索经历的本真记录

记录是幼儿在游戏中探索事物的一种方式。每个游戏、每一个活动、每一次的观察、每一次的探索,孩子们热衷参与的同时,都要完成记录,孩子们用属于自己的绘画语言,记录自己内心的想法。“今天我去菜园地了,我看见蚕豆长大了,我把它画下来”“我看见救护车了,它是白色的,车上有睡觉的床,我来画辆救护车”。孩子们用稚嫩的笔尖记录着看到的事物及内心的想法,“会说话的墙”“会说话的柱子”“会说话的口袋”“会说话的记录板”……孩子们记录游戏的语言出现在班级各处,内心各种各样的想法毫无保留的呈现在大家的眼前,是幼儿园的一道特别的充满童趣的风景线,也是幼儿探究事物、发现世界最好的表达方式。

## 四、以自由和自主的选择保障幼儿在游戏中的主体地位

近年来,在游戏中要“确保幼儿游戏的主体性”在认知层面已为教师所理解,但在实践过程中教师有效贯彻这一理念却并非易事。在研究中我们发现,幼儿主体性在游戏中的发挥和发展,必须以尊重幼儿的主体性为基准,我们只有充分认知、肯定幼儿在游戏游戏中的自主性、独立性、创造性,满足幼儿身心发展的需要,才能实现游戏活动的价值。

50年代至70年代出生的人回忆起童年时期的游戏时都很有感触。那时,放学后三五成群便开始玩起“老鹰抓小鸡”的游戏;闲暇之余几个小伙伴几声吆喝,便开始随地用石头画起“房子”跳起来;夏夜乘凉时刻小伙伴一起玩躲猫猫、跳橡皮筋……小伙伴们非常投入地游戏,自发、自主和自由,不受场地和时间影响,虽然没有老师、没

有成人的督导,但心情却异常愉悦。

如今,幼儿园教师如何在幼儿园游戏活动中科学体现幼儿的“自由、自主”,确实是一个现实的挑战。因为有太多的不确定性,带给幼儿园教师“游戏难以驾驭”的感觉。比如多个孩子都想当护士怎么办?医院里没有病人怎么办?孩子们为了一个玩具争执不休怎么办?对游戏主题天天更换怎么办?面对这么多的困惑,大多教师都采取了这样的办法,即自己穿上了白大褂变成了“医生”,并组织所有的幼儿开始集体学习,传授医院是如何挂号的,如何使用听诊器等;把自己扮成爸爸、妈妈,教授孩子们如何照顾孩子,如何洗衣做饭等;把自己扮成超市营业员,让孩子们集体学习营业员是如何工作的。面对游戏人多的区域,会启发幼儿另行选择游戏;面对游戏人少的区域,会鼓励孩子们去参加;面对需要控制人数的游戏,教师会顺势引导,直到达到教师心中心仪的人数。教师这样的“操纵”,在保障游戏活动按部就班开展的同时,却大大减少了游戏的自由度。那么要使幼儿在游戏中的拥有真正的“自由”,我们可以从以下四个导向方面去思考。

#### **(一)在主题选择方面以幼儿的自由和兴趣为导向**

班级中可以预设和生成各种主题游戏,如去美容院、当快递员、我是小医生、勇敢的消防员、发射神州飞船、我是小记者等;还可以开展新游戏“走进消防队”“有趣的污水处理”等等。这些游戏可以是预设的,也可以是生成的,一切以孩子们体验到自由和兴趣喜欢为导向。

#### **(二)在角色选择方面以幼儿的自由和逼真为导向**

幼儿可以根据自己的兴趣爱好选择各主题游戏中的不同角色。比如,可以扮演美发厅里的理发师,可以扮演饭店里的老板,可以扮演甜品屋里的面点师,也可以扮演医院里的护士……在这里,我们不在意幼儿扮演的是谁,在意的是幼儿能否自由和逼真地扮演角色。

#### **(三)在情节选择方面以幼儿的自由和经验为导向**

幼儿可以在游戏中凭借已有的经验进行游戏。有幼儿在游戏中的用玩具代替二维码,遇见客人便要求用二维码付款,因为他在随父母出行

时,看见父母都会用二维码进行结账付款;而有的幼儿则用纸代替纸币付款,那是因为孩子跟随爷爷奶奶,所见的纸币付款的方式较多。这些都是孩子们的经验以及以此自发生成的游戏情节。

#### **(四)在游戏材料的选择方面以幼儿的自由和想象为导向**

在幼儿游戏中,材料的投放也是保证游戏质量的重要方面。如在小医院游戏中,我们将游戏中所需要的物品都尽数投放,如听诊器、玩具B超机等,但发现孩子们在玩了一段时间后并不是很感兴趣,游戏并没有因此得到很好的提升。在我们将成品道具改成了半成品或低结构的物品后发现,孩子们的自主性强起来了。一张纸可以成为纱布,可以成为听诊器,可以成为纸币;一块积木可以是B超机,可以是手机,可以是手提电脑。自由和想象给了孩子们游戏的翅膀。

游戏中,作为教师要始终牢记自己是“比孩子们大一点的玩伴”,可以适当地给予一些“哥哥姐姐似的回应”。比如,有的时候认同幼儿的游戏,任其发展;有的时候我们可以找来一些现成物品,给幼儿提供物质上的支持;有的时候去诱发一些新的游戏情节,出手拯救“低迷”的主题;有的时候组织孩子们讨论,帮助幼儿整理原有经验;有的时候可以对幼儿传授一些新经验。只有这样,幼儿在游戏中的主体地位才能切实得到保障。

### **五、以教师的学研做结合全面保障幼儿游戏的质量**

陶行知先生曾说“做先生的,应该一面教一面学,并不是贩卖些知识来,就可以终身卖不尽的。”作为卓越的幼儿园教师,面对不断变化、不断更新、不断推进的游戏活动,必须要做到学研相结合,促进自身的专业成长,保障幼儿游戏质量的提升。

#### **(一)形成“幼儿在前,教师在后”的学习理念**

幼儿园教师通过对幼儿教育基本理论的不断学习和研讨,树立顺应幼儿的意愿和兴趣的理念。凡是能让幼儿想的,全力支持幼儿去想;凡是能让幼儿做的,放开让幼儿去做,全方位促成幼儿“水到渠成”式的发展。同时,幼儿园通过开展“分享故事”“分享案例”活动,让教师把自己观

察到的幼儿游戏行为和游戏中发生的故事讲出来,通过教师间关于幼儿游戏行为经验的分享,共同分析和研究幼儿游戏行为的积极意义,持续不断地优化幼儿的游戏设计,提升幼儿游戏的质量。

### (二)坚持“追随幼儿,师幼同行”的研究路径

在幼儿游戏中,教师只有有目的地观察游戏,才能深入了解游戏中幼儿的表现并对游戏环境的创设进行合理的评估,才能做到“追随幼儿,师幼同行”。要想让教师的观察不流于形式和表面,必须要摆脱教师观察时目的性不强,指导策略不当<sup>[4]</sup>,有效的教育支持较少的困境<sup>[5]</sup>,使教师习惯于专注游戏细节的观察和分析,开展结构化观察。幼儿园为每位教师提供专用“观察记录包”作为必要的物质保障,让教师能在幼儿游戏中随时记录观察到的内容、细节和变化,做到准确把握幼儿的兴趣热点,准确判断幼儿当前的水平与发展需求,感受“追随幼儿、师幼同行”对改进游戏设计、完善游戏活动的作用。

### (三)追求“从游戏中来,到游戏中去”的实践模式

尽管游戏活动的本质是幼儿自发、自主的活动,但是在教师支持下的幼儿游戏已经与幼儿园的课程息息相关了。作为游戏精神而存在的游戏,应当贯穿于幼儿的生活中,贯穿于整个课程之中<sup>[6]</sup>。在充满教育契机的自发性游戏中,幼儿园教师必须积极创设游戏环境,提供游戏材料,观察游戏行为和评价游戏水平。同时,教师

也要学会捕捉机会,适时介入和引导,把游戏活动延伸为进一步的教育活动,既出现“游戏”,又出现“学习”;从游戏中来,到游戏中去。因为,只有从游戏中生成出来的学习对幼儿来说才是最具有积极意义的。

作为幼儿园教师,给孩子们创设良好的游戏环境,是一份责任,而创设一个让孩子们可以放开思想、双手、脚、空间、时间的环境,需要教师不断努力、不断创新。以陶行知教育思想为指引,追随幼儿游戏的脚步,潜心钻研,做真游戏,做有质量的游戏,让游戏成为幼儿最本真的活动,最终达到使幼儿身心发展的重要变化发生在游戏中的目标。

#### [参考文献]

- [1] 邱学青. 学前儿童游戏[M]. 南京:江苏教育出版社, 2008.
- [2] 丁月玲. 幼儿园课程游戏化的推进策略[J]. 学前教育研究, 2015(12):64-66.
- [3] 赵玲. 利用区域活动培养幼儿的学习品质[J]. 学前教育研究, 2018(3):64-66.
- [4] 李晨晨. 幼儿园中班角色游戏师幼互动存在的问题及解决策略[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019(1):53-58.
- [5] 周永丽. 区域活动中师幼互动质量研究[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019(4):75-79.
- [6] 宋梅. 幼儿园课程游戏化:游戏精神的回归[J]. 陕西学前师范学院学报, 2018(1):35-38.

[责任编辑 朱毅然]