

角色性 主题游戏课程 的 理论与实践

于渊莘 / 主编



教育科学出版社

Educational Science Publishing House

角色性 主题游戏课程

理论与实践

丁海东 丁海霞



浙江教育出版社

角色性 主题游戏课程 的 理论与实践

于渊莘 / 主编



教育科学出版社
· 北 京 ·

出版人 所广一
责任编辑 王春华
版式设计 孙欢欢
责任校对 贾静芳
责任印制 曲凤玲

图书在版编目 (CIP) 数据

角色性主题游戏课程的理论与实践 / 于渊莘主编. —
北京: 教育科学出版社, 2012. 4
ISBN 978 - 7 - 5041 - 6398 - 1

I. ①角… II. ①于… III. ①游戏课—学前教育—教
学研究 IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 062063 号

角色性主题游戏课程的理论与实践

JUESEXING ZHUTI YOUXI KECHENG DE LILUN YU SHIJIAN

出版发行	教育科学出版社	市场部电话	010 - 64989009
社 址	北京·朝阳区安慧北里安园甲 9 号	编辑部电话	010 - 64989395
邮 编	100101	网 址	http://www.esph.com.cn
传 真	010 - 64891796		
经 销	各地新华书店		
制 作	北京金奥都图文制作中心		
印 刷	保定市中国画美凯印刷有限公司	版 次	2012 年 4 月第 1 版
开 本	169 毫米×239 毫米 16 开	印 次	2012 年 4 月第 1 次印刷
印 张	16	印 数	1—2 000 册
字 数	244 千	定 价	35.00 元

如有印装质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换。

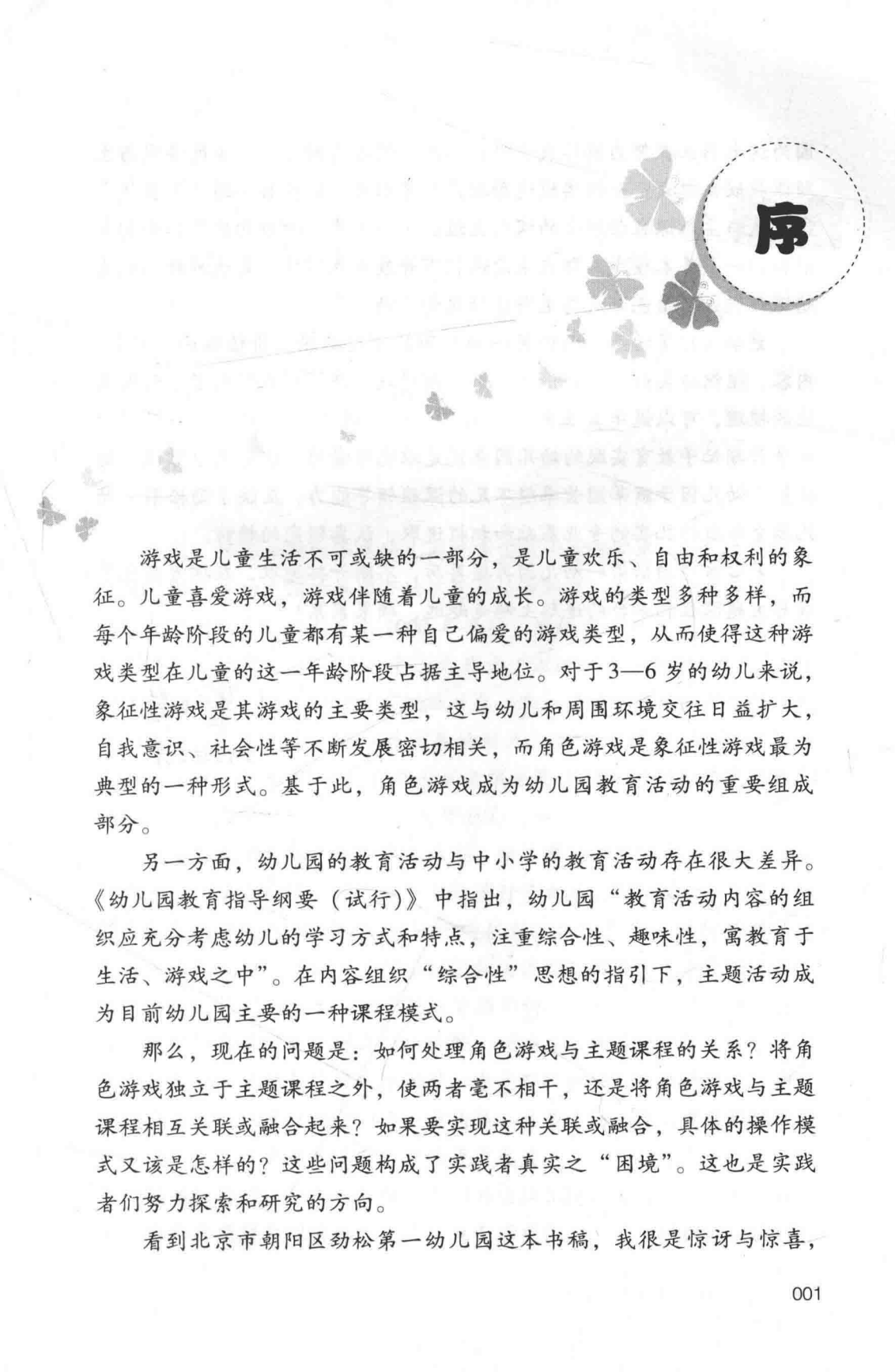
编委会

主 编 于渊莘

编委会成员 芦德芹 康靖玉 李爱霞

王艳云 刘俊红 张伟利

孟 娜 肖 微 刘 岩



序

游戏是儿童生活不可或缺的一部分，是儿童欢乐、自由和权利的象征。儿童喜爱游戏，游戏伴随着儿童的成长。游戏的类型多种多样，而每个年龄阶段的儿童都有某一种自己偏爱的游戏类型，从而使得这种游戏类型在儿童的这一年龄阶段占据主导地位。对于3—6岁的幼儿来说，象征性游戏是其游戏的主要类型，这与幼儿和周围环境交往日益扩大，自我意识、社会性等不断发展密切相关，而角色游戏是象征性游戏最为典型的一种形式。基于此，角色游戏成为幼儿园教育活动的重要组成部分。

另一方面，幼儿园的教育活动与中小学的教育活动存在很大差异。《幼儿园教育指导纲要（试行）》中指出，幼儿园“教育活动的组织应充分考虑幼儿的学习方式和特点，注重综合性、趣味性，寓教育于生活、游戏之中”。在内容组织“综合性”思想的指引下，主题活动成为目前幼儿园主要的一种课程模式。

那么，现在的问题是：如何处理角色游戏与主题课程的关系？将角色游戏独立于主题课程之外，使两者毫不相干，还是将角色游戏与主题课程相互关联或融合起来？如果要实现这种关联或融合，具体的操作模式又该是怎样的？这些问题构成了实践者真实之“困境”。这也是实践者们努力探索和研究的方

看到北京市朝阳区劲松第一幼儿园这本书稿，我很是惊讶与惊喜，

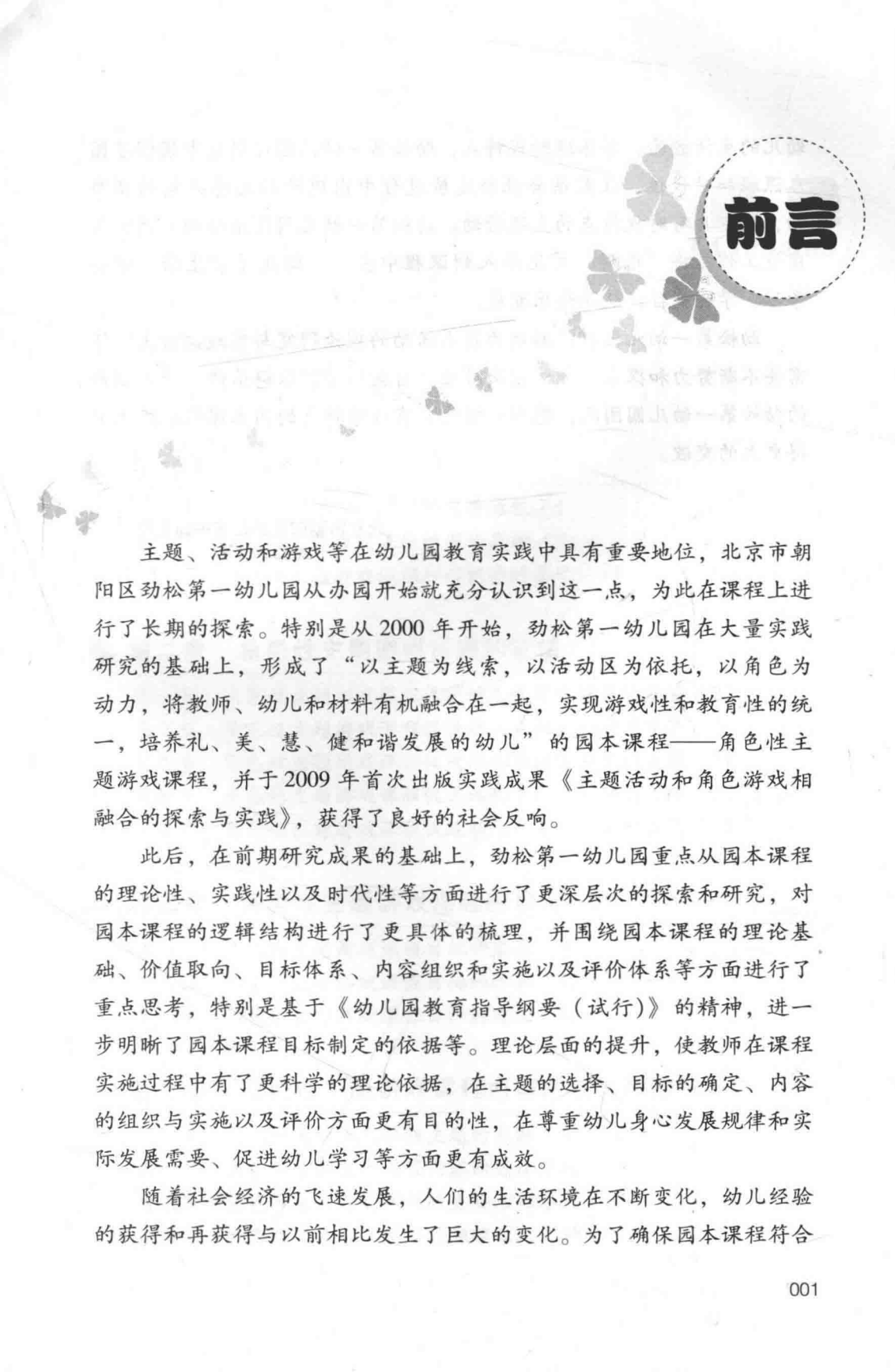
因为这本书正在努力解答我曾经的困惑：能否将幼儿园的角色游戏与主题课程联系起来？如何实现这种联系？可以说，劲松第一幼儿园在将角色游戏与主题课程相融合的探索上迈出了一大步，初步构建了二者相互融合的一个基本模式，即在主题课程下开展角色游戏，角色游戏围绕主题课程进行，角色游戏与主题活动双向互动。

更令人称道的是，劲松第一幼儿园从理论基础、价值取向、目标、内容、组织与实施以及评价等几个方面对这一课程模式进行了全面而系统的梳理，可以说是真正意义上的“课程”探索与研究，这一点对于一个长期忙于教育实践的幼儿园来说是难能可贵的。这也充分体现了劲松第一幼儿园于渊莘园长卓越不凡的课程领导能力，反映了劲松第一幼儿园全体教师扎实的专业基础和积极进取、认真研究的精神。

衷心希望劲松第一幼儿园再接再厉，不断开拓进取，在探索角色游戏与主题课程相融合的道路上越走越远，硕果累累！

霍力岩

2012年2月



前言

主题、活动和游戏等在幼儿园教育实践中具有重要地位，北京市朝阳区劲松第一幼儿园从办园开始就充分认识到这一点，为此在课程上进行了长期的探索。特别是从2000年开始，劲松第一幼儿园在大量实践研究的基础上，形成了“以主题为线索，以活动区为依托，以角色为动力，将教师、幼儿和材料有机融合在一起，实现游戏性和教育性的统一，培养礼、美、慧、健和谐发展的幼儿”的园本课程——角色性主题游戏课程，并于2009年首次出版实践成果《主题活动和角色游戏相融合的探索与实践》，获得了良好的社会反响。

此后，在前期研究成果的基础上，劲松第一幼儿园重点从园本课程的理论性、实践性以及时代性等方面进行了更深层次的探索和研究，对园本课程的逻辑结构进行了更具体的梳理，并围绕园本课程的理论基础、价值取向、目标体系、内容组织和实施以及评价体系等方面进行了重点思考，特别是基于《幼儿园教育指导纲要（试行）》的精神，进一步明晰了园本课程目标制定的依据等。理论层面的提升，使教师在课程实施过程中有了更科学的理论依据，在主题的选择、目标的确定、内容的组织与实施以及评价方面更有目的性，在尊重幼儿身心发展规律和实际发展需要、促进幼儿学习等方面更有成效。

随着社会经济的飞速发展，人们的生活环境在不断变化，幼儿经验的获得和再获得与以前相比发生了巨大的变化。为了确保园本课程符合

幼儿的生活经验，并体现时代特点，劲松第一幼儿园在研究中强调了园本课程的时代性，注意结合社会发展过程中出现的幼儿感兴趣的新事物，确定具有时代特点的主题活动。劲松第一幼儿园还结合幼儿园文化建设工作，将“乐群”文化融入到课程中去，让幼儿学会生活、学会学习、学会交往，从而快乐发展。

劲松第一幼儿园在以游戏为基本活动的理论研究与实践探索上，还需要不断努力和探索。相信爱岗敬业、自信乐学、乐群乐研、稳定创新的劲松第一幼儿园团队，能够在探索具有鲜明特色的园本课程之路上取得更大的突破。

北京市朝阳区劲松第一幼儿园
2012年2月



目录 Contents

第一章 导论 / 1

- 第一节 角色性主题游戏课程的发展历程 / 1
- 第二节 角色性主题游戏课程的理论基础 / 9
- 第三节 角色性主题游戏课程核心概念的界定 / 17

第二章 角色性主题游戏课程的价值 / 22

- 第一节 角色性主题游戏课程促进幼儿在健康领域的发展 / 22
- 第二节 角色性主题游戏课程促进幼儿在社会领域的发展 / 26
- 第三节 角色性主题游戏课程促进幼儿在语言领域的发展 / 31
- 第四节 角色性主题游戏课程促进幼儿在科学领域的发展 / 32
- 第五节 角色性主题游戏课程促进幼儿在艺术领域的发展 / 35

第三章 角色性主题游戏课程的目标 / 37

- 第一节 角色性主题游戏课程目标的来源 / 37
- 第二节 角色性主题游戏课程目标的取向 / 42
- 第三节 角色性主题游戏课程目标的建构 / 45

第四章 角色性主题游戏课程内容的选择和组织 / 47

- 第一节 角色性主题游戏课程主题的来源 / 47
- 第二节 角色性主题游戏课程内容的选择原则 / 50
- 第三节 角色性主题游戏课程的主要活动形式 / 55
- 第四节 角色性主题游戏课程的组织原则 / 58

第五章 角色性主题游戏课程的实施 / 62

- 第一节 角色性主题游戏课程环境的创设 / 62
- 第二节 角色性主题游戏课程的实施过程 / 66
- 第三节 角色性主题游戏课程实施中区域角色游戏与主题活动的融合 / 86
- 第四节 角色性主题游戏课程实施中教师的指导策略 / 91

第六章 角色性主题游戏课程的评价 / 99

- 第一节 角色性主题游戏课程评价的理论基础 / 99
- 第二节 角色性主题游戏课程评价的主体 / 103
- 第三节 角色性主题游戏课程评价的标准 / 112
- 第四节 角色性主题游戏课程评价的方法 / 115

第七章 角色性主题游戏课程中多元教育资源的整合 / 118

- 第一节 角色性主题游戏课程中多元教育资源整合的依据 / 118
- 第二节 角色性主题游戏课程中多元教育资源整合的具体实施 / 121

附录 / 132

- 案例1 玩具总动员 (大班) / 132
- 案例2 我要上学了 (大班) / 142
- 案例3 有趣的车 (大班) / 165
- 案例4 笔的世界 (大班) / 179
- 案例5 中国的饮食文化 (大班) / 194
- 案例6 爱心行动 (中班) / 205
- 案例7 我和水滴做朋友 (中班) / 219
- 案例8 好吃的蔬菜 (小班) / 231

参考文献 / 244

后记 / 246

第一章

导 论

第一节 角色性主题游戏课程的发展历程

课程“是实现幼儿园教育目的的手段”（李季湄，肖湘宁，1997），在整个幼儿园教育工作中起着无可替代的重要作用。它是幼儿园实践工作者借以促进儿童发展、贯彻落实先进的幼儿教育理念、有效完成幼儿园双重任务最为重要的桥梁和媒介。

长期以来，北京市朝阳区劲松第一幼儿园始终把课程建设作为园内最重要的工作来抓，借助园内外各种资源，自觉进行课程探索和实践。北京市朝阳区劲松第一幼儿园的课程建设主要经历了如下四个阶段。

一、角色性主题游戏课程的酝酿阶段（1998—2000）

在这一阶段，北京市朝阳区劲松第一幼儿园以角色游戏为重点，对区域游戏进行了实践探索，力图以此为突破口开发一种适合该园发展需要的课程。这一阶段可以算做角色性主题游戏课程的酝酿时期。

新中国成立以后，游戏在幼儿教育中的地位逐步提高。20世纪60年代，我国心理学界肯定了游戏对幼儿身心发展的特殊意义，并提出“游戏是学前儿童的主导活动”。此后，随着我国儿童心理学的发展，“游戏是学前儿童的主导活动”的提法又逐渐演变为“游戏是学前儿童的基本活动”。1996年颁布的《幼儿园工作规程》（以下简称《规程》）中提出：“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式。”教育部2001年颁布的《幼儿园教育指导纲要（试行）》（以下简称《纲要》）继承了《规程》的这一精神，

同时又强调了课程的融合性,提倡“各领域的内容要有机联系,相互渗透,注重综合性、趣味性、活动性,寓教育于生活、游戏之中”。在此背景下,游戏在幼儿园教育中的重要性越来越为人们所认识,“幼儿园以游戏为基本活动”的观念开始深入人心。但是,劲松第一幼儿园与当时的大多数幼儿园一样,对于如何在实践中贯彻和落实这一理念还缺乏清晰的思路,也急需在园内建立起可行的、具有实际操作意义的实践形态。针对这一现状,劲松第一幼儿园积极参与了北京市游戏课题的研究,在课题组专家的引领下,充分依靠园内全体教师的智慧与研究热情,大家群策群力,一面阅读与游戏相关的理论书籍,一面对如何有效开展区域游戏进行深入细致的实践探索,由此迈出了园本课程建设的第一步。

在对园内游戏活动的开展现状,特别是区域游戏的开展现状进行总结和分析的过程中,教师们发现在区域游戏材料投放之初,幼儿在好奇心的驱使下会产生探究的欲望,游戏的兴趣比较浓厚,但当对材料的熟悉程度达到一定水平时,便容易产生厌烦心理,失去游戏的动机和兴趣,出现无目的地随意摆弄材料、无所事事等现象。动机和兴趣是维持幼儿游戏行为的重要因素,要想使幼儿游戏行为继续下去,必须要充分激发幼儿的游戏动机和兴趣。进一步的研究发现,幼儿的游戏动机和兴趣源于游戏中各种需要得到满足后带来的快乐体验;幼儿的游戏动机和兴趣主要源于三种需要,即身体活动的需要、与环境保护平衡和协调的需要(即认知的需要)、社会性交往和自我实现的需要;为了激发幼儿的游戏动机和兴趣,教师不仅要及时更新游戏材料,提高游戏材料的利用价值,满足幼儿与环境保护平衡与协调的需要,还要注意满足幼儿社会性交往和自我实现的需要。

随着对角色游戏研究的深入,教师们逐渐发现,让幼儿承担一定的角色,带着角色去游戏,不失为一种有效的方式。角色游戏既可以满足幼儿身体活动的需要、与环境保护平衡和协调的需要(即认知的需要),同时又具有一般区域自由游戏无法比拟的优势,即可以满足幼儿社会性交往和自我实现的需要。因为角色游戏是幼儿通过模仿和想象创造性地反映现实生活的一种游戏,在这种游戏中,幼儿模仿和想象各种现实生活场景,以所扮演角色的身份彼此进行交往,例如医生向病人询问病情,餐厅服务员

在服务过程中与顾客交谈，等等。这样，幼儿之间的交往活动大大增加，幼儿社会交往的需要得到满足，同时，交往还不断引发新的游戏情节，使整个游戏过程不断变化，增加幼儿游戏的兴趣。此外，在角色游戏中，每个幼儿都因对角色的理解而产生一种责任感和任务意识，目的性自然增强，更投入到游戏过程中，从而在模仿成人的活动中获得胜任感和成就感，满足自我实现的需要。例如幼儿在“超市”角色游戏中体验售货员的工作，在“小学”角色游戏中扮演教师的角色，在完成角色任务的过程中获得成功、自信与快乐。同时，在角色游戏中，本来对数学不感兴趣的幼儿，为了胜任商店售货员的角色而认真地向老师学习，在收钱、找钱的过程中练习加减运算；本来对阅读不感兴趣的幼儿，为了胜任教师的角色而认真地阅读故事书。这时，幼儿的学习完全出自自身的内在需要，教师的教与幼儿的学能够在最大限度上达到统一。

在充分认识角色游戏重要价值的基础上，教师们开始尝试在各个活动区引入角色游戏，并初步确定了以角色游戏为突破口和重点开展区域游戏有效性研究的基本思路。在接下来的实际探索中，教师们由浅入深地对园内区域游戏开展过程中所涉及的主要问题进行了层层分解，以便逐项解决这些问题，提高幼儿的游戏水平和教师的指导能力。这一阶段解决的主要问题包括：在区域活动中如何充分发挥儿童的主体性（包括不限制各区域人数，让幼儿成为建立、执行规则的主人等内容），活动区环境如何创设（包括活动区位置的安排、活动区材料的配备等问题），如何丰富角色游戏的主题，如何实现角色游戏与其他教育活动的融合等问题。

经过这一阶段的研究和探索，劲松第一幼儿园的角色游戏活动呈现出新的面貌。

首先，角色游戏的主题更加丰富。过去，一谈到角色游戏，教师首先想到的内容有娃娃家、理发馆、餐厅和医院等角色性区域游戏，这些游戏对促进幼儿社会性发展有着重要的意义。在实验研究过程中教师们发现，当今社会孩子们感兴趣和熟悉的环境已远远不止娃娃家、理发馆、医院了，他们接触到的是复杂的社会环境，他们在自由游戏中表现的角色是多种多样的，因此应研究如何扩展角色游戏的范畴，让幼儿在开展多种主题、扮演多种角色的过程中进行社会性交往，实现全面发展。为此，教师

们根据孩子的需要,扩展区域游戏的主题和范围,满足幼儿开展角色游戏的要求:美工区变成“玩具加工厂”“美术制作展览中心”,建筑区变成“第一建筑队”“小精灵建筑公司”“桥梁建筑队”,益智区则变成“游戏宫”“玩具城”“聪明屋”,幼儿也自然而然地成了画家、玩具设计师、厂长、工程队队长、吊车司机、建筑工人、工程师、导航员、经理、服务员和售票员等。这样一来,各班的角色性游戏区由过去的2—3个发展到区区内有角色,各个活动区不仅发挥了本来的教育功能,还培养了幼儿的交往能力、协作能力和解决问题的能力。

其次,教师的教育理念得到提升,对游戏的指导更具科学性。过去,教师在游戏指导过程中重视说教,往往按照成人的思维习惯去设计问题,按照成人的想法去导演游戏。通过研究,教师转变了观念,明确了游戏是幼儿自主自愿活动的真正含义,例如要给幼儿充分的自主,就应满足幼儿自主选择游戏区域、自由结伴的愿望,让幼儿根据游戏需要自主制定游戏规则,感知规则的重要,等等。

二、角色性主题游戏课程的萌芽阶段(2000—2002)

在这一阶段,教师们将主题作为课程的线索,在同一主题下同时或相继开展多个角色游戏,多个角色游戏之间相互关联,共同围绕一个主题活动而展开,实现了角色游戏和主题活动的融合,而二者的结合直接促成了角色性主题游戏课程的萌芽。

“自由游戏不同于放任自流,自由游戏需要得到教师的指导”这一理念已经为幼教界所认同,但是,受教师自身经验以及目前我国幼儿园师幼比例低等现实因素的影响,实现教师对自由游戏的“适度”指导仍存在一定困难。

以活动区为背景的自由游戏的教育理念是通过幼儿自选、自主的游戏活动,引发幼儿的学习需要,在教师的“教”与幼儿的“学”之间找到一个平衡点,让幼儿在游戏中与环境(包括人和物)充分互动,从而获得经验,建构知识,实现身心发展。由于以活动区为背景的自由游戏完全是按照幼儿的兴趣和需要展开的,要实现自由游戏背后的教育理念,真正达到“教”与“学”之间的平衡,需要成人了解、掌握并追随幼儿的想法与兴

趣,接纳并鼓励幼儿对事物的理解、幼儿解决问题的方式及幼儿的创新,在此基础上顺应并扩展幼儿的学习经验。与传统的分科教学课程相比,这种课程模式更多地要求教师对每一个幼儿进行细致观察,及时了解幼儿的意图,进而给予适时适度的指导。然而,从目前的教育实践来看,这一要求很难达到——低师幼比的现实决定,在幼儿分散游戏的状态下,教师没有充足的时间去了解幼儿行为背后的意图以及可利用的价值点,顺应和扩展幼儿学习经验自然无从谈起。从传统的以教师“教”的逻辑为中心的分科课程向以幼儿“学”的逻辑为中心的现代综合课程转变需要一个过程,我们无法要求教师瞬间实现这种转变。我们需要寻找一种课程模式,既让教师对教育过程有一个整体性设计,又能在具体的教育活动中发挥幼儿的主体性,实现结构性与开放性、自然性与教育性的紧密结合。

出于这样一种考虑,劲松第一幼儿园把目光转向了主题活动,开始尝试把主题活动引入幼儿园课程。主题活动就是在一段时间内围绕一个中心内容(即主题)来组织的教育教学活动。其特点是打破学科之间的界限,将各学科的内容围绕一个中心内容有机联系起来,让学习者通过该单元的活动,获得与中心内容有关的较为完整的经验。它强调幼儿生活中的世界是以具体的“自然事物”为本位的,他们需要的是对事物较为整体的、全面的、生活化的认识,其优点是:①一个主题统摄多个领域的教育内容,符合融合课程理念;②系统性强,在科学计划的前提下,能够以一种较为完整的方式引导幼儿认识周围事物以及事物之间的联系,帮助幼儿更加深刻地理解新知识,并逐渐掌握认识新事物、获得新知识的方式;③活动过程由教师从整体上进行设计,增强了教师对教育过程的计划性,便于教师指导,能够弥补区域游戏指导不力的不足。

主题活动因其各领域教育内容的融合性、系统性以及较强的计划性而受到教师的青睐,但同时我们发现,这种活动形式很容易出现教师牵着幼儿的思路走、忽视幼儿主动建构的现象。这一问题促使劲松第一幼儿园开始了一种新的尝试,那就是借鉴意大利瑞吉欧项目活动课程,同时根据该园在开展角色游戏中获得的经验,对主题活动进行改造,促进角色游戏和主题活动的融合,即结合主题活动丰富角色游戏,使角色游戏紧紧围绕同一个主题开展,实现角色游戏和主题活动的双向互动,实现多领域的教育

目标。

为了实现上述目标，劲松第一幼儿园对一些相关问题进行了研究，比如如何将五大领域的教育目标有效地渗透到主题活动中，如何制定主题网络，如何有效地开展主题活动评价，如何整合区域游戏与主题活动。这些研究最终促成了主题活动和角色游戏的融合。这种融合保证了各个区域在内容上的连贯性和层次性，同时，随着主题的不断深入，同一区域的活动（游戏）内容和方式也不断丰富。而不同区域间能够在同一主题下进行有效互动，更能实现角色游戏在促进幼儿社会性交往方面的优势。例如在中班开展的“汽车”主题中，随着主题活动的深入，幼儿的相关知识和经验不断丰富，产生了角色扮演的需要，于是，“汽车展览（卖）馆”“汽车加工厂”“汽车组装车间”“120 事故处理站”“赛车场”“汽车司机之家”等角色区逐渐建立起来，讲解员、馆长、经理、顾客、厂长、工人、设计人员、推销员、医生、警察、伤员、赛车手、裁判员和司机等角色随之出现，建筑区、美工区和图书区等区域全都融入主题活动之中。在活动过程中，幼儿通过各个区域之间的交流与互动，不但了解了各种汽车的特性及交通规则，而且萌发了探索欲望，提高了操作能力，同时发展了语言表达能力和交往能力。由于环境布置中渗透了各种相关的符号和文字，幼儿在不知不觉中掌握了一些文字和符号并能主动地在游戏中运用。

可以说，角色游戏和主题活动的融合，实现了区域游戏和主题活动之间的相互补充与支持，既能够有效贯彻五大领域教育目标，又能够实现幼儿园以游戏为基本活动的理念。

经过这一阶段的探索，劲松第一幼儿园在课程建设上取得了很大进展，摸索出了一套自己的课程经验，那就是，以游戏作为开展幼儿园教育活动的最主要手段，同时充分利用角色游戏在组织教育活动中的重要作用，使主题活动带上角色游戏的特征，即所谓的角色性主题游戏。

与以往的课程相比，角色性主题游戏呈现出以下特点。

第一，主题活动采取动态的设计方案，教师按照主题所能统摄的教育领域和内容预先制订计划，并在实际实施过程中根据幼儿的表现对计划进行及时调整。

第二，把主题活动和以活动区为背景的自由游戏有机结合起来，根据