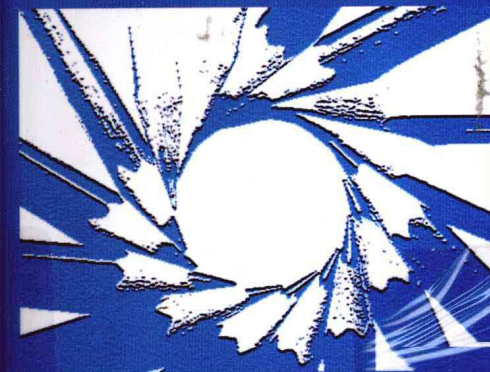
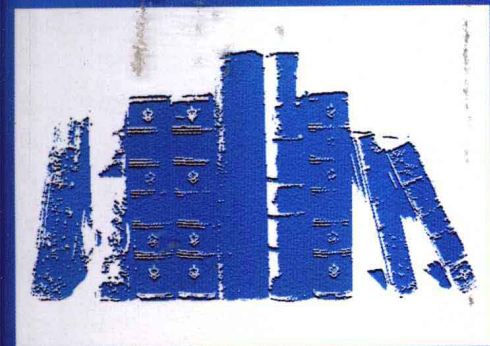
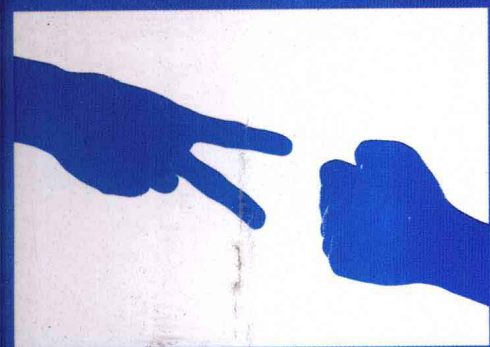


玩

——幼儿园角色游戏的创新理论与实践

主编 李惠虹

『玩与学』的释义：



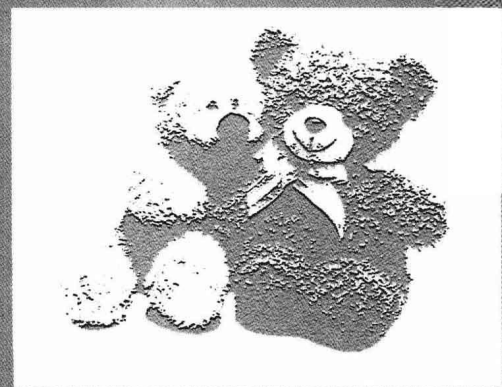
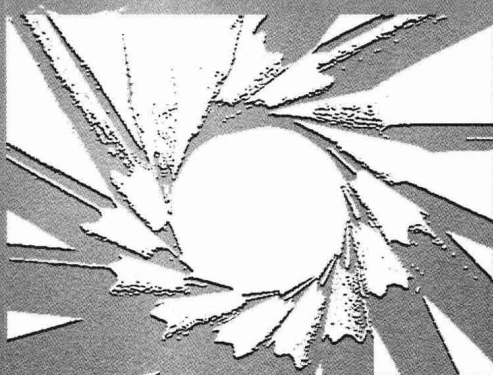
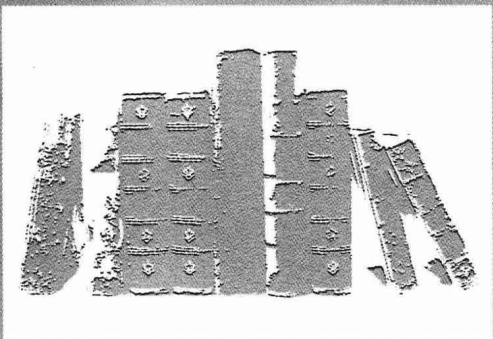
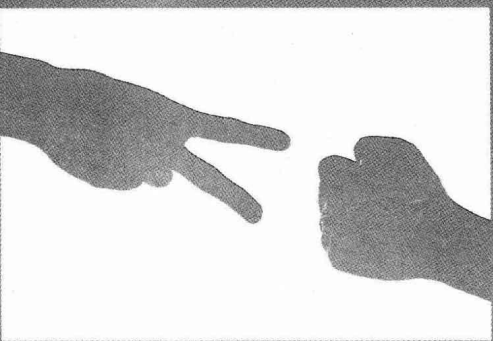
天津人民出版社

玩

主编 李惠虹

——幼儿园角色游戏的创新理论与实践

『玩与学』的释义：



天津人民出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

“玩”与“学”的释义:幼儿园角色游戏的创新理论与实践 / 李惠虹主编. — 天津:天津人民出版社, 2011.7

ISBN 978-7-201-07143-5

I. ①玩… II. ①李… III. ①学前儿童-社会教育-研究 IV. ①G611

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 131695 号

天津人民出版社出版

出版人:刘晓津

(天津市西康路 35 号 邮政编码: 300051)

邮购部电话: (022) 23332469

网址: <http://www.tjrmcbs.com.cn>

电子信箱: tjrmcbs@126.com

建新彩色印刷有限公司印刷

2011 年 8 月第 1 版 2011 年 8 月第 1 次印刷

787 × 1092 毫米 16 开本 16.25 印张

字数:190 千字 印数:1000 册

定 价: 36.00 元

以游戏教育为特色，
促进幼儿健康快乐
成长！

天津市河东区教育局局长

郑义东

编 委 会

顾 问:孙津庆 蔡学莹 张俊钧

主 编:李惠虹

副主编:徐 颖 张子艳

编 委:王 欣 魏慧玲 梅靖云 王 莉

编 务:李月琴 杨 君

序

由李惠虹园长带领她的团队在多年研究基础上取得了富有创新和应用价值的成果《“玩”与“学”的释义——幼儿园角色游戏的创新理论与实践》即将正式出版,这是一件可喜可贺的事。初读该成果,我有如下几点体会:

一、该成果合乎国家、市中长期教育改革和发展规划纲要的精神,是一个学习、落实国家和市教育规划纲要精神的典型范例。国家、市教育规划纲要都强调重视和加快发展学前教育,并要求要遵循幼儿身心发展规律,寓教于乐,寓教于玩,让幼儿在游戏等有意义的活动中接受启蒙教育。这一精神是针对学前教育中出现的学科化、小学化、甚至成人化现象而特别强调的,这些现象违背了幼儿教育规律。消除和防止这些现象的重要举措就是学习、落实国家、市规划纲要,坚持把游戏作为幼儿教育的主要的有效教育形式和内容。而正是在这一背景下,李惠虹园长及其团队给我们提供了一个好教材、好范例,值得学习和推广。

二、该成果体现了继承与创新结合的精神。她们尊重幼儿的身心特点,继承了经典角色游戏的精华,并适当引入教材。同时又特别注重创新,根据现代社会的特点和发展趋势,创造性地列入新的角色游戏,例如《比萨店》《时尚发廊》《漂亮宝贝摄影室》等,都体现了现代生活内容和气息,是孩子们所熟悉和乐见的。在我国乃至国外,传统的游戏很多,但现代的游戏较少,而李惠虹园长及其团队善于根据孩子的需要和社会生活的发展,创编或选编新的角色游戏,为幼儿提供合乎时代的教育,这种创新精神是可敬可佩的,这种把孩子的需要放在至高无上的地位的境界是值得学习的。

三、该成果体现了教育与研究的有机结合。她们对角色游戏进行了专门的系统研究，特别是进行叙事研究，使研究更切合实际教育活动和生活，使研究更富有事实和活动内容，更加言之有人，言之有物，充满了人性的光辉，充满了教育的内涵。尤其是，一批教师写出了研究论文，把教育活动探索与课题研究成果上升为理论，总结概括出规律性的理论认识，这是难能可贵的。实际上，教师要成为教育专家，掌握教育的主动权，提高教育的创造性，就必须进行研究，做研究型的教师，逐步成长为专家型的教师。没有研究，这一点是实现不了的。而李惠虹园长及其团队在这方面是认识到位、行动到位、成效到位，用科研促进了教育，用教育丰富了科研，实现了二者的统一，为我们提供了好经验。

角色游戏的理论与实践课题既古老，又新颖，研究探索的空间很大、很深。李惠虹园长及其团队有了一个良好的开端，在这个领域有了成功的开拓，但是，前面需要研究的理论与实践问题还很多，其成果在实践中还有待进一步深化、丰富和发展。我相信，她们一定会受此成果出版的激励，继续努力，锐意探索，深化研究，力争取得更多更丰硕的成果，为促进学前教育科学发展作出新贡献！

国家督学、天津市教育科学研究院院长



2011. 6

前 言

天津市河东区第二十幼儿园始建于1986年,现为天津市示范幼儿园。25年的发展历程中,我园坚持贯彻《规程》与《纲要》的精神,遵循教育规律,尊重幼儿身心发展规律与学习特点,以游戏为基本活动,走出了一条特色发展之路。

我国的对于角色游戏的研究可追溯到2000年,在天津市幼儿教研室组织的全市18区县教研员点评会上,我园的角色游戏活动得到了专家的高度评价和同行的广泛认同。自此,角色游戏成为园所发展的一大亮点。

“十五”期间,在对《游戏促进幼儿自我意识发展的研究》这一课题的探索过程中,教师们对角色游戏的研究逐渐走向深入,积累了丰富的环境创设经验,为幼儿角色意识的发展、游戏主题的生成与深化等提供有力的支持,使亮点逐渐形成为特色。2006年,我园申报的《幼儿园角色游戏区的设置与指导策略的研究》课题,经天津市教育科学规划领导小组批准,被列为市教育科学“十一五”重点规划课题。该课题的确立是对角色游戏教育特色的传承与发展,真正实现了“让每一个孩子感受快乐、体验成功”的核心教育理念。

从某种意义上讲,学前教育应该是游戏教育、快乐教育。游戏是幼儿的天性,游戏蕴藏着幼儿发展的需要和教育的契机。把游戏作为幼儿教育的基本形式,将玩具当作教科书,让孩子们在游戏中学习社会、了解生活、获得知识、开发智力、增进才能、强壮体魄,实现身心的全面和谐发展。在游戏中,孩子们获得心灵的愉悦、情感的释放、个性的张扬、能力的拓展;在游戏中,培育了教师平等、民主的教育意识,促进了素质教育的

深化、教育质量的提升、教师专业化的发展。在对游戏的深入研究中,我们走出了一条特色化、可持续发展之路。

该书的作者全部为一线教师,内容全面,条理清晰,具有较强的针对性及实用性,不仅可供学前教育工作者参考,同时对于广大家长来说,也是非常值得一读的。

编 者

2011 年 6 月

目 录

CONTENTS

第一辑 角色游戏主题活动

角色区是幼儿角色游戏的主阵地,其价值重在促进儿童的“社会化”,使幼儿逐渐掌握社会行为规范和道德准则,学习正确处理人际关系,为他们更好地适应社会生活提供有利的学习环境。而教师根据幼儿兴趣与需求创设的在角色区开展的角色游戏主题活动,为幼儿各方面发展水平的提高提供了积极的支持。

● 经典角色游戏“娃娃家”

“娃娃家Ⅰ”——引情激趣,角色游戏初体验 3

每个幼儿最熟悉的地方莫过于家庭,最先了解的成人劳动便是父母所从事的家务劳动,他们渴望像成人那样参加各种劳动,而“娃娃家”比较贴近幼儿的实际生活,无论是小班幼儿还是大班幼儿,“娃娃家”都具有强大的吸引力,幼儿可以在“娃娃家”的游戏中得到满足和发展。

“娃娃家Ⅱ”——丰富经验,生活情景可再现 7

当幼儿积累了一些游戏经验后,游戏的内容从仅仅是家庭的狭小生活圈,扩大到家庭以外的、熟悉的、更大的生活圈。

“娃娃家Ⅲ”——促进交往,角色游戏成效显	11
----------------------------	----

有了扮演更多社会角色的需求,幼儿更加愿意将自己逐渐积累的生活经验搬到游戏中来,在同伴间实现分享和交流。

● 创新角色游戏

小班 ——满足扮演角色的愿望 体验操作摆弄过程

“糖果屋”	17
-------------	----

糖果是孩子们日常生活中最喜欢、最熟悉的食品之一,它的种类繁多,有不同的味道。在“糖果屋”游戏中,孩子们在练习包裹、分类、计数的同时,更多的满足了扮演“售货员”“操作员”的角色愿望。

“饼干店”	25
-------------	----

根据小班幼儿的年龄特点和学习特点,从饼干的形状、味道、包装等方面挖掘教育价值,并通过“饼干店”的游戏,满足小班幼儿喜欢模仿、乐于操作的游戏需求。

中班 ——增强扮演角色的意识 体验同伴交往乐趣

“美闻比萨”	31
--------------	----

以幼儿园附近的“美闻比萨”店为环境依托,在班内开展“美闻比萨”角色游戏,满足中班幼儿喜欢买卖游戏、乐于交往的愿望。通过参观、谈话等不同的活动形式帮助幼儿丰富游戏经验。

“时尚发廊”	34
--------------	----

时尚发廊的开设,满足了中班幼儿对现实生活经验的好奇。孩子们通过扮演“发型师”等角色,创造性地反映了现实生活,对幼儿的语言表达、社会交往等方面起到促进作用。

“儿童医院”	38
--------------	----

中班是幼儿开展角色游戏的高峰期,应最大限度地满足幼儿游戏愿望,以培养幼儿交往、合作能力,并以此为主要目标进行游戏材料投放与指导。

“漂亮宝贝摄影室” 44

爱美是每个人的天性,在镜头前,天真的孩子们总会有奇思妙想,摆出各种造型,展现无限的自我。我们充分利用家长资源进行助教,孩子们了解化妆、服装选择与搭配、照相方法等,在活动中展现出极大的活动积极性。

“娃娃小吃店” 48

在厨房摆弄餐具、做饭、招待客人是孩子们在“娃娃家”中玩的最多的游戏情节,孩子们喜欢做各种各样的菜。可是,去“娃娃家”做客的客人人数很有限,不能满足幼儿游戏的需要,于是,根据中班幼儿游戏特点,通过和孩子们共同商量讨论决定开一间小朋友自己的娃娃小吃店,以进一步提高中班幼儿的交往能力,丰富交往经验。

大班——提升扮演角色的经验 丰富同伴合作策略

“爱心小学” 54

大班角色游戏的主题较小班、中班更广泛、丰富,能反映现实生活中的各种事物和现象。幼儿在游戏中往往以家庭为中心,开展各种角色扮演和情节发展,他们不仅喜欢模仿接近的、熟悉的成人劳动与生活,而且也爱反映离自己生活较远的主题内容。

“玩具超市” 59

游戏永远是孩子的最爱,他们渴望能像爸爸、妈妈那样自如地运用钱币买东西、玩具超市的游戏,使孩子们对钱币的换算有了清楚的认识,学会正确使用钱币,在活动中发展了数概念,丰富了与他人交往的策略。

“合作游戏真快乐” 63

孩子进入大班以后已经有明显的合作意识,在角色游戏中,为他们提供一个宽松、自由的氛围,让他们通过游戏寻找、探索合作的好方法。我们通过一系列有关合作主题的活动,让幼儿在轻松自主的环境中充分尝试,让每个孩子体验成长、体验成功、体验快乐!

“百变空间” 76

在“百变空间”里,幼儿自由选择游戏主题、角色、同伴、玩具。偶尔的“混乱”无妨游戏的进程,教师在幼儿确有困难或有过激行为时可以重点引导幼儿思考“为什么会出现这样的情况?”使幼儿从中获得合作经验。

第二辑 环节转换中的角色游戏

《幼儿园教育指导纲要(试行)》明确指出,幼儿园活动应以游戏为主要形式。我们为幼儿创设的角色区活动远远不能满足幼儿的戏天性。因此,教师们在大课程观理念的指导下,充分利用转换环节开展角色游戏,使幼儿能在各种活动中充分感受游戏的自主与快乐。

图书管理员(中班)	梅靖云	83
汽车滴滴滴(小班)	王欣	84
图书小医院(中、大班)	赵华	85
小小邮递员(中班)	王新	86
小小服务员(中班)	魏慧玲	87
气象播报员(大班)	陆雪琦	88
课间十分钟(大班)	吕久杰	89
中国展览馆(大班)	张子艳	90

第三辑 叙事研究

教育叙事研究是教师以类似于写故事的方式记录自己在教育实践和教育生活过程中发生的各种真实鲜活和发人深省的教育事件,并分析自己在这个过程中的内心体验和对教育的

感悟理解。教育叙事研究使教育科研回归教育实践和教育生活本身,让教师在教育实践和教育生活中领悟教育理念,从而建构起具有自己独特理解和风格的教育理论和实践体系。在多年的研究中,教师们边实践边反思,促进了我国角色游戏研究的深化及自身研究能力的提升。

抢“刀”	梅靖云	95
售货员的苦恼	郝伟	98
“娃娃家”的“小大人”	赵华	101
打了喷嚏怎么办?	王欣	104
“娃娃家”的分工整理	王新	106
“顽皮宝贝”影楼	魏慧玲	109
一场价格风波	张子艳	112
今天我是农民	朱琦	115
美发厅	付娟	118
过生日	刘昱娟	121
生日宴会	刘昱娟	123
我要当姥爷	刘酉夏	125
我们自己装饰的小熊家	王新	127
快乐的“娃娃家”游戏	崔志娟	130
生日快乐	齐迹	133

第四辑 论文成果

2006年,我国申报的《幼儿园角色游戏区的设置与指导策略的研究》课题经天津市教育科学规划领导小组批准,被列为天津市教育科学“十一五”重点规划课题。该课题的确立,使我

国教师对角色游戏的研究逐渐走向深入,教师们积累了丰富的研究经验与成果,推进了我国角色游戏特色的传承与发展。

幼儿园角色游戏区的设置与指导策略的研究	李惠虹	138
浅谈区域角色游戏与主题教育活动的有效对接	徐 颖	146
动态的环境 开放的心灵		
——大班角色区的设置与指导	张子艳	152
道具箱在角色游戏中的设置与运用	梅靖云	158
开展“大带小”混龄角色游戏		
促进幼儿的社会性发展	魏慧玲	164
在角色游戏中培养大班幼儿的记录习惯	王 欣	170
大班角色游戏开展与指导	刘昱娟	176
在角色游戏中促进幼儿主动学习	王 莉 张子艳	182
在角色游戏中培养大班幼儿规则意识		
的实践探索	陆雪琦	192
大班幼儿分工合作能力的研究	吕久杰	196
增强托班幼儿游戏角色意识的途径探究	王 红	200
中班角色游戏主题的深化与转换	王莉红	206
主题背景下的角色区材料的提供	崔志娟	212
在“娃娃家”游戏中培养小班幼儿的合作意识	李月琴	218
角色游戏评价之我见	周 洁	222
浅谈幼儿园小班角色区环境创设	刘 靖	228
角色游戏区域与区域之间的互动指导策略	刘酉夏	234
小班“娃娃家”的材料提供与指导策略浅析	王惠荣	240

第一辑

角色游戏主题活动



