

给幼儿园教师的101条建议系列丛书

ADVICE

给幼儿园教师的101条建议 ■ 游戏指导



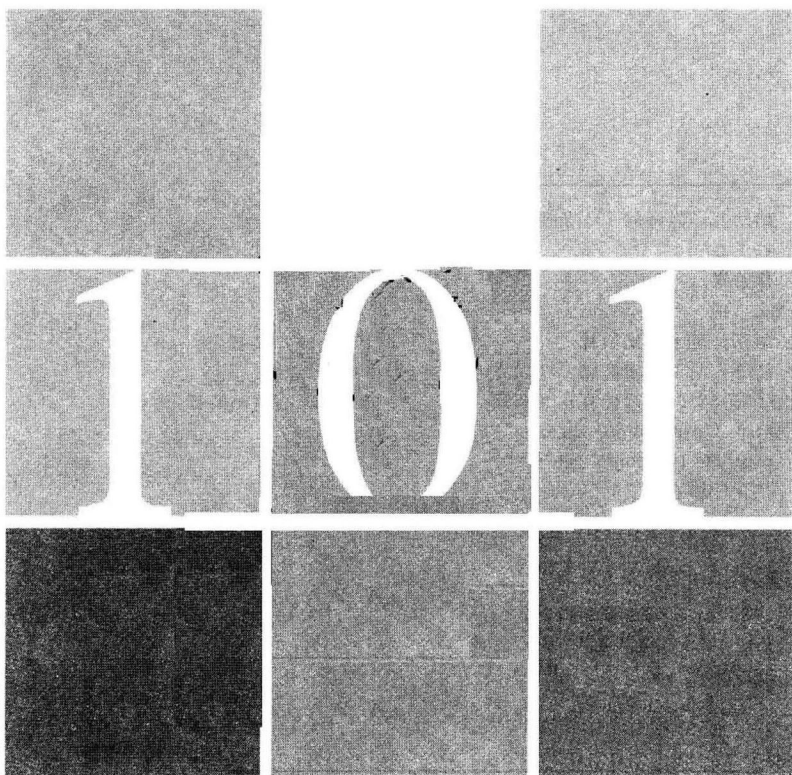
邱学青 主编



给幼儿园教师的101条建议系列丛书

给幼儿园教师的101条建议 游戏指导

邱学青 主编



图书在版编目 (CIP) 数据

给幼儿园教师的 101 条建议·游戏指导/邱学青主编.

-- 南京: 南京师范大学出版社, 2011. 3

(给幼儿园教师的 101 条建议系列丛书)

ISBN 978-7-5651-0330-8/G·1574

I. ①给… II. ①邱… III. ①游戏课—学前教育—
教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 039304 号

书 名 给幼儿园教师的 101 条建议·游戏指导
主 编 邱学青
丛书策划 徐益民
责任编辑 王 艳
出版发行 南京师范大学出版社
地 址 江苏省南京市宁海路 122 号(邮编:210097)
电 话 (025)83598077(传真) 83598412(营销部) 83598297(邮购部)
网 址 <http://press.njnu.edu.cn>
电子信箱 nspzbb@163.com
印 刷 兴化印刷有限责任公司
开 本 787×960 1/16
印 张 20
字 数 305 千
版 次 2011 年 6 月第 1 版 2011 年 6 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5651-0330-8/G·1574
定 价 36.00 元

出 版 人 闻玉银

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换

版权所有 侵犯必究

总序 引领实践是一项重要而艰巨的工作

由南京师范大学出版社组织编写的《给幼儿园教师的101条建议》系列丛书出版了。这是在幼儿教育改革和发展新的历史时期出版的一种面向广大幼儿园教师的实践指导性读物。它反映了幼儿教育实践的需要,可以给广大幼儿园教师新的启发。在幼儿教育领域内,最多的读物可能就是面向实践工作者的读物,最难写的读物可能也是面向实践工作者的读物。这里似乎有一个悖论,其核心事实是面向实践的读物虽多,但真正高质量的、能引领实践的、让广大幼儿园教师有解渴感的读物并不多。给幼儿园教师提供有效的建议是理论工作者的重要职责。对此,我有以下三点基本认识:

首先,给教师的建议意味着一个理论的高度。一般认为,面向实践的读物与理论关系不大,甚至认为与理论无关。果真如此,那么,这种读物就无法真正引领广大幼儿园教师的专业成长,就无法解决幼儿教育实践中的现实问题。在我的观念中,面向实践的读物必须有理论的高度,要反映新的理论观念。什么是引领?引领意味着引领者和被引领者之间存在理论的落差,理论工作者在理论上要存在优势。其实,胸怀经典宏论,把握理论发展脉动,敏锐觉察问题,一直是很多理论工作者努力追求的专业水准,甚至是专业理想。所谓理论优势,不是泛泛而谈的,在对实践的指导中,理论一定是与现实问题相关联的理论,与现实问题毫不相干的理论并不能对实践产生直接的指导作用,也谈不上理论优势。引领不是评判,如果理论工作者将某些实践活动批驳得一无是处,但又不能从理论上说明问题所在,给不出纠正这些问题的良方,这就不是引领。而且,面向幼儿园教师的理论读物不但要有理论高度,而且要联系实践来运用和演绎理论,有时甚至需要用实践的话语来解读和解释理论。这是一个重要的挑战,没有实践根基的理论工作者很难做到这一点。



其次,给教师的建议意味着一种实践的积淀。对理论工作者来说,给幼儿园教师提供建议是一件很不容易的工作。因为,这不但要求理论工作者有理论优势,而且要求理论工作者了解实践、理解实践甚至参与实践。没有对实践的感悟,再具体的建议也很可能是空洞的、多余的甚至是无益的。我们并不要求所有的理论工作者在所有的问题上都能给幼儿园教师以合理和有效的建议,但我们确实认为,要给幼儿园教师提出建议,必须有实践的积累,必须对广大教师面临的普遍问题有一种真正的敏感。从这个意义上说,引领也应该是一个发挥理论工作者实践智慧的过程,在这一过程中可以帮助实践工作者发现理论、运用理论,帮助实践工作者认清问题的实质,理解问题的成因,找到合适的解决问题的策略,从而提高教育工作的成效。

最后,给教师的建议意味着一种心灵的交融。理论工作者对实践工作者的引领不是强权作用,不是专业控制,而是一个协商的过程。引领不是一个“你跟我走”的单向的过程,而是一个理论工作者和实践工作者双方都要付出努力且有所收获的过程。对理论工作者而言,引领的首要步骤是对实践工作者需求和面临的问题的判定,只有明了实践中的问题,明了实践工作者的需要,才能有目的地进行引领的工作。引领不是拖着实践工作者前行,而是与实践工作者一起讨论问题,共同找到解决问题的策略。因此,我主张用互动、互生的眼光看待理论与实践,不要把理论和实践看作是对立的两极,其实理论和实践是交融、互生的整体。“建议”这个词很恰当地保留了读者心灵的自构空间,给思想的互动留下了一片天地。

愿这套丛书能对广大幼儿园教师起到积极的引领作用。

虞永平 于南京随园

目 录



总序 引领实践是一项重要而艰巨的工作 虞永平

基本理念篇

1. 游戏是幼儿的需要和权利 (1)
2. 游戏是幼儿心灵的“润滑剂” (5)
3. 游戏是有计划的“教学”活动 (8)
4. 正确理解“幼儿园以游戏为基本活动” (11)
5. 合理安排一日生活,实现“幼儿园以游戏为基本活动” (16)
6. 把游戏作为幼儿经验的“过滤网” (19)
7. 注重幼儿游戏态度的培养 (22)
8. 利用游戏帮助幼儿逐渐“去自我中心” (25)
9. 让幼儿在游戏中学习并内化规则 (27)
10. 寓教于乐,让幼儿快乐玩、有效学 (31)
11. 根据幼儿认知发展阶段确定游戏主题 (34)
12. 根据幼儿社会性发展水平确定游戏主题 (38)
13. 尝试在反思中提升指导游戏的技能 (42)
14. 在游戏中培养幼儿“观点采择”能力 (46)
15. 根据幼儿角色扮演的性质指导游戏 (49)
16. 满足幼儿喜欢扮演某类角色的需要 (52)
17. 保证充足的游戏时间 (56)
18. 为幼儿提供均等的游戏机会 (58)
19. 关注游戏中的个别幼儿 (61)
20. 在游戏中解决矛盾冲突的常见方法 (64)



环境创设篇

21. 创设环境支持幼儿游戏 (66)
22. 为幼儿提供有年龄层次的游戏材料 (70)
23. 将地方特色及传统文化元素渗透于游戏环境 (72)
24. 让标志替环境说话 (74)
25. 将形成规则意识的材料融进环境中 (77)
26. 利用环境丰富游戏情节,实现教育意图 (79)
27. 借助空间规划模式,考察设计游戏空间 (81)
28. 依据玩具质量标准选择游戏材料 (86)
29. 在使用材料的过程中培养常规意识 (88)
30. 渗透在环境中的隐性指导 (91)
31. 合理规划游戏区的几种方法 (94)
32. 有效分隔游戏区域的几种方法 (97)
33. 游戏空间要有利于幼儿之间的互动 (99)
34. 怎样投放“百宝箱” (101)
35. 有效利用百宝箱,促进游戏情节发展 (104)
36. 发挥废旧纸箱、纸盒“一物多用”的独特价值 (107)
37. 组合不同结构的材料,提升游戏水平 (111)
38. 观察幼儿需要,投放辅助材料 (113)
39. 提供能诱发幼儿互动的游戏材料 (115)
40. 幼儿是游戏的主人,更是环境的主人 (117)
41. 发挥家长作用,共同收集游戏材料 (119)
42. 创设互补性的游戏环境 (122)

观察指导篇

43. 怎样制订观察计划 (125)
44. 如何进行游戏观察 (127)
45. 运用“线索提示法”观察幼儿游戏 (129)
46. 运用“扫描法”了解全体幼儿游戏状况 (134)
47. 运用“定点法”旁观小组或区域活动的情况 (136)



48. 运用“追踪法”关注个别幼儿游戏状况	(138)
49. 运用“综合图示法”观察幼儿游戏	(140)
50. 对幼儿游戏活动中教师行为的观察与分析	(144)
51. 以观察为前提的材料提供	(152)
52. 为发展幼儿游戏情节搭建“支架”	(155)
53. 对被忽视幼儿游戏的干预与指导	(158)
54. 以材料为媒介的观察指导	(161)
55. 以语言为媒介的观察指导	(165)
56. 以角色为媒介的观察指导	(168)
57. 在观察的基础上制订游戏指导计划	(170)
58. 观察结果的记录与分析利用	(172)
59. 运用游戏发展检核表考量幼儿游戏行为	(174)
60. 在观察中直观记录游戏的方法	(177)

讨论建构篇

61. 利用“绘画描述法”满足幼儿表达的需要	(181)
62. 利用“情景描述法”提出针对性强的问题	(183)
63. 利用“角色反串法”为幼儿提供锻炼的机会	(185)
64. 利用“谈话法”帮助幼儿建构经验	(187)
65. 网络式游戏评价在角色游戏中的运用	(191)
66. 在讨论中主动建构并分享经验	(198)
67. 对一次大班“医院”游戏指导的过程剖析	(200)
68. 尝试让幼儿自己建立游戏规则	(205)

环节渗透篇

69. 将游戏与课程相互渗透	(208)
70. 在游戏中生成新的主题活动	(211)
71. 通过主题探索活动的内容来丰富游戏的情节	(214)
72. 科学合理地安排一日生活,保证以游戏为基本活动	(218)
73. 在游戏化生活活动中培养幼儿的自主活动能力	(220)
74. 优化过渡环节——变消极等待为积极等待	(222)



75. 游戏化生活活动的组织 (224)
76. 游戏化主题教学活动的设计案例分析 (227)
77. 由游戏生成的教学活动的设计与组织 (232)
78. 游戏与教学整合的形式之一: 亲子教学游戏 (234)
79. 游戏与教学整合形式之二: 平行班区角联合游戏 (236)
80. 一日生活环节自主化, 保证游戏时间更自由 (239)
81. 交叉式游戏化教学活动的设计与组织 (242)
82. 主题游戏活动的组织与开展 (244)
83. 在幼儿园开展亲子互动游戏 (248)
84. 情境式游戏化教学活动的设计与组织 (251)

各类游戏篇

85. 同一游戏主题在不同年龄阶段开展的指导 (253)
86. 同一游戏主题不同情节发展阶段的指导 (256)
87. 自主性游戏的概念和指导要点 (260)
88. 不同年龄班角色游戏的指导 (263)
89. 利用“自由人”满足幼儿角色游戏的需要 (266)
90. 教师在角色游戏中应慎用“免费”策略 (270)
91. 角色游戏中应避免幼儿过分依赖角色标志 (273)
92. 油泥区活动指导要点 (275)
93. 故事表演游戏的指导 (278)
94. 结构游戏的指导 (280)
95. 小班幼儿积木建构的特点及教师指导 (283)
96. 体育游戏的指导 (288)
97. 规则游戏的指导 (293)
98. 棋类游戏的独特价值及指导 (295)
99. 民间幼儿游戏的指导 (300)
100. 如何组织自由游戏 (302)
101. 怎样设计和组织亲子教学游戏活动 (305)

- 后 记 (309)

1 游戏是幼儿的需要和权利

游戏对于幼儿来说,不仅是他们实践社会生活的桥梁,也是他们全面发展的需要。幼儿除了满足生理需要外,还要通过游戏来满足精神需要。游戏是幼儿的权利。

一、游戏是幼儿的需要

人类的需要主要有物质需要、精神需要两个方面,西方心理学家马斯洛将人类的需要划分为七个层次,即生理需要、安全需要、归属和爱的需要、尊重需要、认知需要、审美需要和自我实现的需要。

驱使幼儿游戏的需要主要有身体活动的需要、认知的需要、社会交往的需要和自我实现的需要,而基本的生存需要和安全需要的满足是幼儿游戏的前提。多种需要激发了游戏,游戏使各种需要得到满足。需要的满足带来了快乐,快乐作为强化物使幼儿对游戏活动本身产生兴趣,兴趣和快乐这两种正情绪体验相互作用、相互补充,进一步支持和促进幼儿去游戏。

1. 游戏是幼儿身体活动的需要

当吃、喝、睡等基本的生存需要和安全需要得到满足后,幼儿就有身体活动的需要。由于幼儿的神经系统特别是高级神经系统的活动还不成熟、不平衡,总是表现为兴奋强于抑制,兴奋性强的外部表现形式就是好动,因



此他们总是一刻不停地做各种动作；同时，幼儿的骨骼肌肉在生长发育的过程中又需要不断地补充营养、氧气。游戏是一种积极的身体活动，幼儿在游戏中可以自由地变换动作，自由地重复感兴趣的动作和活动，这不但使幼儿的身体随时保持最佳的舒适状态，而且可以使幼儿产生愉快的情绪体验。可见游戏可以满足幼儿身体活动的需要。

2. 游戏是幼儿认知活动的需要

英国学者迈·凯梅·普林格尔在《儿童的需要》一书中，从幼儿发展的角度考察了幼儿的心理—社会需要，并提出幼儿有四种基本的感性需要：“对爱和安全感的需要”、“对新体验的需要”、“对赞扬和认可的需要”和“对责任感的需要”。其中“对新体验的需要”强调玩耍（游戏）从两个方面来满足幼儿对新体验的需要：一是使幼儿认识到他所生活的世界；二是使幼儿认识并能正确处理矛盾的复杂情感，即用允许的想象来压倒现实的逻辑。幼儿在游戏中不断形成新的看法，接触新的形象，体验新的感觉，产生新的愿望，参与新的冲突，并从中不断吸取新的理解。正如身体的发育需要食物，正常的成长需要适当的、平衡搭配的食谱一样，精神的发育需要新的体验。“新的体验使幼儿能学会生活中最基本、最重要的一课，即学会怎样学习，学会感受不断征服所带来的喜悦感和成就感。”在幼儿期，“心灵成长所需食谱中最主要的成分是游戏和语言。”幼儿在游戏中，可以对自己感兴趣的事物进行多样化的探索，根据自己的兴趣和好奇心来模仿和再现周围的人和事物，使自己理解和影响环境的需要得以满足，因此，游戏可以满足幼儿认知发展的需要。

3. 游戏是幼儿社会交往活动的需要

游戏是幼儿与人交往的媒介，幼儿在与成人和其他幼儿的交往中，体验并形成最初的人际关系；在与人的相互作用中，学会尊敬别人，也希望别人尊重和认可自己；在游戏中，通过自己的行为对环境产生影响，从而建立起自信心；在获得成功的体验中，使自我实现的需要得以满足。个人的独立首先是幼儿在日常生活活动中学会通过对自己的物品的支配和占有，获得一种拥有感。就像成年人需要工作一样，幼儿需要游戏，哪里有幼儿，哪里就有游戏，游戏是幼儿的生命。



二、游戏是幼儿的权利

1989年第44届联合国大会通过的《儿童权利公约》规定：“幼儿有权享有休息和闲暇，从事与幼儿年龄相适宜的游戏和娱乐活动，每个幼儿均有权享有足以促进其生理、心理、精神、道德和社会发展的生活水平，应当因地制宜地为幼儿游戏的开展提供物质条件，鼓励提供从事游戏活动的适当的均等的机会。”

1. 幼儿有满足游戏愿望的权利

幼儿是具有独立人格的社会的人，是不同于成人的正在成长发展中的人。幼儿由于自身的弱小和不成熟，在行使游戏权利时，为防止和排除来自外部的损害和来自他人的侵害，在安全和权益方面需要成人加以保护。

继《儿童权利公约》之后，1990年9月“联合国世界幼儿问题首脑会议”通过的两个文件——《儿童生存、保护和发展世界宣言》和《执行九十年代儿童生存、保护和发展世界宣言行动计划》，以及我国政府先后颁布的《未成年人保护法》、《中国儿童发展规划纲要》、《幼儿园工作规程》等一系列文件法规中，就幼儿权利、幼儿游戏权利的保护问题作了明确规定。

2. 幼儿有自主游戏的权利

《儿童权利公约》明确指出：“幼儿有权受到保护，以免受到对身心健康有害的影响。幼儿有权自由发表自己的意见，表达游戏的愿望，可以自由选择同伴。”这充分体现了幼儿游戏的自主权。埃里克森(E. H. Erikson)说：“自由在何处止步或被限定，游戏便在哪里终结。”这实际上道出了游戏的本质特性：游戏是幼儿的游戏，幼儿是游戏的主人。因此，游戏中幼儿有权决定游戏的一切，玩什么、怎样玩、和谁玩以及在什么地方玩等都是幼儿自己的事情，游戏是非强制性的，被迫的游戏就不再是游戏了。幼儿之所以游戏，是出于自发的、自愿的需要，是因为他们喜欢游戏，游戏能给他们带来欢乐。幼儿可以自由选择游戏，他们是游戏的主人，游戏的内容、玩法及同伴等都是由他们自己来决定的。游戏是由内部动机引起的，当游戏创造的快乐成为一种必需，对游戏的需要就变得急切。只有让幼儿有自由选择的权利和可能，由幼儿决定游戏的进程，才能保证游戏的本性。游戏中给幼儿自由并非放任自流，自由并不排斥规则和纪律，没有限制的自由是不存在的。



游戏中的自由是建立在一定的规则基础上的,当幼儿将规则内化为自己的行为时,他们就可以在游戏丰富多彩、宽松自由的环境中发展自己的个性。游戏允许幼儿通过有选择的活动来促进他们发展。相反,如果一个幼儿没有遵守规则,那他将被同伴排斥或因破坏游戏的秩序而不能继续游戏。幼儿认知活动的特点是在具体形象的实践操作中,与外部环境的相互作用过程中,主动地建构对信息的解释,以自己已有的经验,通过与外界的相互作用来建构新的知识。幼儿必须在主动的活动中学习。游戏是幼儿主体性的活动,游戏过程是幼儿主动学习、主动建构自己经验的过程。

3. 幼儿有充分游戏的权利

席勒指出:“只有人充分是人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才完全是人。”每个幼儿不仅应拥有游戏的权利,而且要有充分游戏的权利。即要保证幼儿有充足的游戏的时间、游戏的空间和游戏的玩具材料,以及全社会对幼儿游戏的理解和支持。

因此,我们要了解幼儿的需要,尊重幼儿的需要,满足幼儿的需要。游戏是幼儿的基本权利,我们应该保护幼儿作为权利主体的地位,尊重幼儿独立的人格,更好地促进幼儿的发展。



2 游戏是幼儿心灵的“润滑剂”

游戏对幼儿的心理健康是不可缺少的。游戏可以使幼儿用社会认可的方法来释放在日常生活中难以被人接受的消极情绪。游戏为幼儿提供了在安全的情景中尝试新的角色,用各种不同的方法来解决问题的机会,游戏可以促使幼儿为困难寻找出路,增强自信心。

游戏能促进幼儿身心健康地成长。当游戏受到阻碍时会妨碍幼儿的发展及发现自我的愉悦过程——这是每个幼儿内心最深切的渴望(Bettelheim, 1987)。

一、游戏是幼儿独特的表达方式

游戏是幼儿通用的语言。幼儿用游戏比用话语来说话更“自如”,幼儿通过行动(一部分语言的)方式——游戏来自然地发展并建设性地表达他们的情感世界(Sandler, Kennedy & Tyson, 1980),游戏源自于幼儿的内心生活,因而能够典型地说明幼儿内心的冲突或防御。正如 Anthony(1986)所说的那样:“在游戏的语言中,幼儿患者能够更加自由自在地交谈,较少设防,这是因为幼儿潜意识里认为游戏这一特殊领域不承受日常生活的压力和要求。”游戏使幼儿能够有效地表达与交流自己的感情。

克莱因(Melanie Klein)在其《儿童精神分析》中指出,游戏之所以对幼儿有用,是因为它能让幼儿表达他们尚无法用语言来表达的复杂思想和情感,游戏是幼儿表达思想和情感的天然媒介。幼儿必须通过“玩”的方式来化解冲突,而成人可以通过“说出来”的方式使问题得以化解。从沟通的角度来说,非语词交流方式比语词交流方式更重要,其中一个原因是非语词交流是连续性的。幼儿可以停止说话,但是幼儿却不会停止用自己的身体或



其他非语词交流方式进行交流。有一个该领域的研究人员就曾经说过：“你不可能不进行非语词性交流。”如果你只倾听幼儿的话语，那么，幼儿在交流过程中所表达的很多情感，你都不能捕捉到。

游戏超越了幼儿语言表达的限制，游戏是幼儿表达和沟通的媒介。只要有幼儿存在的就会有游戏。想玩游戏的冲动是全人类所共有的，全世界现行的沟通语言超过了四千种(Comrie, 1987)，游戏尚未被列入沟通的语言之一，但它却是幼儿沟通的重要方式，游戏让不同文化背景中的幼儿能顺利地表达他们沟通的意愿，尤其是自由的、自发的、自愿的、没有目标指引的游戏，更能让幼儿体验到快乐和满足。幼儿在自发的游戏中能更直接、更完整地表达自己。文化人类学研究发现，游戏存在于迄今为止已知的所有文化中，即便是在一些人们很少有时间游戏的社会中，幼儿也会想方设法找时间游戏。游戏确实是人类幼儿共有的需要和行为特征。

二、游戏具有缓解压力的作用

幼儿不能正常地发展想象性游戏标志着严重的病理症状。游戏实际上能减少大脑中造成紧张的化学物质，这种物质对幼儿的心理和生理健康不利。当幼儿(或成人)经受压力时，大脑就会产生一种名为“氢化可的松”的化学物质。控制我们情感和行为的神经传递素大约有一百种，“氢化可的松”就是其中的一种。少量的氢化可的松能刺激我们的注意力和意识，但是，当达到一定数量，超过一定时间，氢化可的松就能引起慢性中毒，过量的氢化可的松还能引起心理和生理障碍。氢化可的松含量过高时可能引起多种疾病，甚至能使人减少几年的寿命。而当我们做游戏时，氢化可的松的含量就自动降低。而且有证据表明，做游戏实际上还能增强我们的免疫系统。游戏能让幼儿发泄和释放因创伤事件所致的紧张和压力等消极情绪，帮助幼儿处理适应不良的经验。游戏通过提供一种释放和宣泄消极情感的途径而促进心理健康。

三、游戏可以降低焦虑

班尼特(Barnett, 1981, 1984)在实验室和自然条件下研究游戏降低焦虑的作用，她发现游戏确实可以帮助幼儿降低焦虑，具有明显的适应功能。



幼儿第一天入园会产生因与亲人分离和陌生情境导致的“分离焦虑”。她首先测定入园第一天每个幼儿的“分离焦虑”水平。根据测定把幼儿分成高焦虑的被试与低焦虑的被试。然后让这些幼儿进行不同性质的活动：社会性情景(有其他幼儿在场)中的自由游戏,独自游戏,结成小组听讲故事(非游戏,社会性情景),自己一个人听故事(非游戏,独立活动)。活动结束后,再次测定这些幼儿的焦虑水平。结果发现,自由游戏组高焦虑幼儿焦虑水平的下降程度明显多于听故事组的高焦虑幼儿,而且独自游戏的效果要比有其他幼儿在场的社会性情景更明显。高焦虑的幼儿比低焦虑的幼儿在游戏中表现出更多的假装或想象行为。该研究说明游戏尤其是想象性游戏确实可以帮助幼儿降低焦虑与紧张,游戏具有情绪的“修复”功能。

四、观察游戏,帮助教师读懂幼儿

情绪、情感是幼儿游戏的天然组成部分。观察幼儿的游戏,能够帮助成人更好地理解幼儿。游戏使成人能够进入幼儿的世界,与幼儿建立治疗性平等合作的关系。历史学家艾森(George Eisen)的记录表明,生活在纳粹集中营里的犹太幼儿,通过做游戏的方式,能在压抑和荒谬的环境里振作起来(至少最初是这样)。加巴利诺(Carbarino)、杜布罗(Dubrow)、科斯泰尔尼(Kostelny)和帕多(Pardo)等人在1992年的研究中发现,即便在极端悲惨痛苦的情境中,游戏也能用作表露情绪和应对事变的手段。

由此可见,游戏能让幼儿接触和表露那些不可言表的情感。游戏对于人身心健康的发展是非常重要的。游戏使幼儿能够有效地表达与交流自己的感情。

因此,教师可以创设一些环境,鼓励幼儿运用他们自己的话语系统来讲述有关亲身经历的故事,以便借助这种潜在的力量帮助这些幼儿渡过难关。通过游戏,重要的情绪经验被赋予意义。游戏的重要功能就在于它能将现实中无法处理的情境通过对玩具的操控,而加以象征性地改变为可控制的局面。

作为教师,多给幼儿创设自由表达的机会,多倾听幼儿的表达,就更能走进幼儿的心灵世界,理解幼儿,成为幼儿的知心人。



3 游戏是有计划的“教学”活动

在大多数人的心目中,游戏是一种“自由”、“随心所欲”、“无拘无束”、“快乐”的供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动;游戏带有不认真、不严肃、玩世不恭的意思。正因为我们没有很好地把握游戏对幼儿期发展的独特价值,才使得人们在当下竞争激烈的社会中,不得不在调节社会对人的智力发展的高要求与幸福童年之间的矛盾中苦苦挣扎。

一、游戏需要内隐的大纲

如果我们仅仅将游戏理解为让幼儿自由玩耍,那就很难在趣味性与发展性方面找到平衡,很容易将自由度较大的游戏活动与控制性较强的教学活动对立起来。就像美国教育家杜威先生所说的那样,在游戏中,兴趣集中于活动,于结果并无多大的关系。连续发生的行为、印象、情绪,依靠这些表现就可得到满足。而在工作中,却由结果来控制着注意力和手段。其实这只是兴趣的方向有所不同,强调的重点有差异,它们并不是根本分裂开来的。如果把活动或结果中比较突出的方面,有意识地彼此孤立起来,造成二者分离,游戏就会退化为傻淘傻闹,工作也就变成了苦役了。游戏和工作只是兴趣的方向有所不同,强调的重点有差异,它们并不是分开的。

《幼儿园教育指导纲要(试行)》强调:“幼儿园以游戏为基本活动。”游戏是幼儿园课程的重要组成部分,也是区分幼儿园教育和小学教育的重要形式。幼儿的游戏就是学习,小学生拥有系统的教材作为学习的材料,而幼儿由于思维发育的不成熟和不稳定,以及具体形象的感知特征,促使教师必须根据幼儿的实际经验和需要创设相应环境,这不是一本教材所能解决的。

苏联心理学家维果斯基认为,游戏创造了幼儿的“最近发展区”。游戏