

幼儿园

光明幼儿园自选游戏
实验的思路与方法

游戏指导

北京师范大学教育系 自选游戏课题组
北京崇文区光明幼儿园



北京师范大学出版社

幼儿园游戏指导

——光明幼儿园自选游戏实验的思路与方法

北京师范大学教育系

北京崇文区光明幼儿园

自选游戏课题组

北京师范大学出版社

前 言

本书是以我们在光明幼儿园开展的3年游戏科研为基础总结而成的。

全书共分四大部分：

首先在第一部分明确了“自选游戏”研究课题提出的背景。本课题的确立是为了探索幼儿教育规律，贯彻《幼儿园工作规程》，真正实现以游戏为幼儿园的基本活动。自选游戏研究是一项应用性、开发性课题，旨在将理论转化为实践，通过提供教育技术策略培训教师，引导其教育观念的转变并指导教育行为，从而大面积提高保教质量，达到科研为幼教实践服务、为幼教事业发展服务的目的。

第二部分，幼儿园以游戏为基本活动。侧重从理论上探讨什么是游戏及其特点与实质，论证游戏是学前儿童的基本活动。进而在对当前幼儿园游戏开展中存在的较普遍的问题作出分析的基础上，提出了“自选游戏”的概念，论证其内涵与外延，探讨自选游戏与教育教学的关系，并进一步考察分析了自选游戏中教师主导与幼儿主体的关系，以及自选游戏对实施个别化教育、促进幼儿个性和谐发展的作用。

第三部分，幼儿园自选游戏的指导。这是本书的重点内容。主要从游戏环境创设、游戏计划的制订、游戏过程的指导、游戏规则的建立以及游戏的观察与评价等方面进行探讨。每一部分都涉及目的意义、指导原则以及具体的方法策略，并提供大量实例，以便启发、参考和借鉴。如小、中、大班各活动区游戏材料与玩法

实例、小、中、大班游戏计划实例、幼儿游戏行为的观察分析实例及教师指导实例等。

第四部分，师资培训与研究的初步效果。我们首先对整个游戏科研过程中如何培训教师队伍和研究的组织形式进行了认真的总结，归纳出一些带有普遍性、规律性的东西。光明幼儿园开展自选游戏研究课题3年多来，陆续有一些研究成果，教师也发表了一系列经验总结。我们选出一些有代表性的较为优秀的篇目汇集在这部分内容中。

本书在撰写过程中，注意体现以下特点：

1. 理论与实践结合 本书不是停留在单纯理论说理、逻辑思辩上，而是致力于将理论与实践紧密联系。如，结合幼教实践存在的问题进行理论分析，便于教师澄清认识，转变观念。即使在指导游戏方法这部分，也尽可能结合各环节的具体操作，给予理论指导、说明，使教师知道怎样做和为什么这样做。

2. 注意实用性、操作性 本书旨在在理论与实践的转换上，为教师提供一整套操作化工具，可以起到培训教师的作用。特别是在第三部分，从游戏环境创设到活动过程的指导均有较为详尽具体的策略方法，对实践中容易出现的问题予以分析，同时提示正确的做法，从而可以使教师据以指导自身教育行为。本书力求教师拿来就能用、会做，而不是仍然停留在只会说，不会做，使教师在实施操作中，不断提高教育技能。

3. 启发激励教师的能动创造性，引导其在教育实践中探索规律 本书分析了游戏开展中可能遇到的各方面的、大量的、多样化的问题，并提出了解决问题的方法、建议，可作为教师工作指南，作为教师指导游戏的工具手册。然而对幼教规律的认识与探索是无止境的，对幼儿园游戏的研究也只是刚刚起步，不可能穷尽所有问题。幼儿教师是一支不可忽视的科研力量。自选游戏的开展对教师的素质、技能提出了更高的要求，机械地照搬书本

是行不通的。-教师一定要结合面临的具体教育对象和实际的教育条件，创造有效的指导方式。因而本研究课题的着眼点不在于提供现成模式，而是提供思路和方法，致力于启发教师自身的积极主动性，引导他们在工作中努力探索，不断创新进取，自觉主动地在教育实践中研究教育，钻研规律，从而在不断提高幼教质量，促进幼儿在游戏中积极健康发展的同时，教师的自身素质、教育技能和教育研究能力也得到提高。如此则幼教事业有望兴旺发达。

本书由自选游戏课题组集体编写。

参加本书各部分撰写的人员：第一部分、第二部分，张燕、姜维静；第三部分，张燕、邹萍、李连荣、李荣伟、单银雪、季敏、刘克勤等；第四部分，张燕、姜维静、郝杰兰等。全书由张燕、郝杰兰、姜维静总策划和主编。

自选游戏课题组成员及参加本课题全体人员：郝杰兰、邹萍、苏京平、李连荣、李荣伟、刘克勤、单银雪、单金雪、季敏、刘利、陈荣花、李爽、任晓燕、孙玉芝、梁淑敏、傅文满、敖玉茹、姜维静、张燕等。

编 者

1995年2月

目 录

前 言	(1)
第一部分 自选游戏研究课题提出的背景	(1)
一、自选游戏研究课题与《幼儿园工作规程》的 贯彻执行	(1)
二、自选游戏研究课题与教师素质、教育技能的 提高	(3)
三、注重理论的转化工作,加强应用性教育研究 和教育技术策略设计	(4)
第二部分 幼儿园以游戏为基本活动——理论依据 与现实的思考	(6)
一、幼儿游戏概述	(6)
(一)什么是游戏	(6)
(二)游戏是学前儿童的基本活动	(9)
(三)幼儿游戏的类型	(14)
二、当前幼儿园游戏开展中存在的问题及原因 分析	(18)
三、自选游戏概念的提出	(20)
(一)幼儿园作为教育形式的两类游戏	(20)
(二)幼儿园自选游戏概念的提出	(23)
(三)自选游戏与教育教学的关系	(25)
四、自选游戏中教师主导与幼儿主体的关系	(29)
(一)自主性的发展是教育的目标和任务	(29)

(二) 自选游戏有益于激发和培养自主性·····	(30)
(三) 教师主导作用的发挥取决于教师自身的 积极能动性·····	(34)
五、自选游戏与个别化、个性化教育·····	(35)
(一) 个别化、个性化教育的意义与时代特征·····	(35)
(二) 个别化、个性化教育是一种教育观念和 教育指导思想与原则·····	(37)
(三) 自选游戏有益于个别化、个性化教育的 实施·····	(40)
第三部分 幼儿园自选游戏指导·····	(45)
一、自选游戏环境的创设·····	(45)
(一) 关于创设适宜环境提供游戏条件的意义 与原则·····	(45)
(二) 自选游戏活动区(角)设置的基本要求·····	(47)
(三) 室内自选游戏活动区设置与可开展的活动 要览·····	(54)
(四) 各活动区游戏材料的配备与投放·····	(60)
(五) 光明幼儿园小、中、大班部分活动区材料 配置与玩法分析实例·····	(65)
二、关于自选游戏计划的制订·····	(92)
(一) 制订游戏计划的目的和依据·····	(92)
(二) 自选游戏计划制订中应注意的问题·····	(92)
(三) 游戏计划的内容与格式·····	(97)
(四) 确保自选游戏的时间·····	(98)
(五) 小、中、大班自选游戏计划实例·····	(100)
三、教师对游戏过程的指导·····	(114)
(一) 教师在自选游戏中的双重角色身分·····	(114)
(二) 教师对游戏指导的意义与指导作用的体现·····	(115)

(三) 教师如何引导游戏进程·····	(118)
(四) 探索多样化的指导方式·····	(120)
(五) 指导自选游戏需注意的其他问题·····	(132)
(六) 教师对各年龄班幼儿游戏指导实例·····	(139)
四、自选游戏规则的建立·····	(203)
(一) 游戏规则的意义与作用·····	(203)
(二) 自选游戏规则的类型·····	(207)
(三) 如何建立与执行自选游戏规则·····	(210)
(四) 依幼儿年龄增长不断调整完善规则、提高 要求·····	(213)
(五) 各年龄班自选游戏规则实例·····	(215)
五、自选游戏的观察与评价·····	(222)
(一) 对幼儿游戏行为的观察是实施有效指导 的前提·····	(222)
(二) 幼儿游戏评价·····	(227)
(三) 小、中、大班幼儿游戏行为观察记录 46份·····	(240)
第四部分 实验人员的培训与研究的初步效果·····	(287)
一、教师培训与研究的组织工作·····	(287)
(一) 以科研带队伍,提高教师素质·····	(287)
(二) 三结合的科研组织形式·····	(290)
二、自选游戏部分研究成果与经验总结·····	(293)
自选游戏是促进幼儿自主性发展的有效途径 ····· (张燕、姜维静)	(293)
从幼儿积木游戏行为看自选游戏实验的效果 ····· (姜维静、张燕)	(303)
自由游戏过程中教师对幼儿的指导及其对幼儿游戏 水平的影响····· (焦艳)	(312)

环境创设与自选游戏的开展	(李连荣)	(323)
保教结合促进游戏的开展	(孙玉芝)	(325)
教师如何在游戏中发挥主导作用	(陈荣花)	(326)
小班自选游戏的开展	(单银雪)	(328)
美工区的设置与指导	(任晓燕)	(329)
对游戏观察记录的分析	(邹萍)	(331)
自选游戏与促进幼儿良好个性的发展	(李连荣)	(334)
在游戏中培养幼儿的协作行为	(刘克勤)	(336)
如何开展中班建筑游戏	(李连荣)	(338)
自选游戏是促进幼儿个性健康发展的重要手段		
——大班幼儿自选游戏的开展与指导		
.....	(单银雪)	(341)
自选游戏中的个性化教育	(李连荣)	(345)
游戏科研的开展与教师队伍成长	(郝杰兰)	(348)

第一部分 自选游戏研究课题 提出的背景

一、自选游戏研究课题与《幼儿园 工作规程》的贯彻执行

1989年国家教委颁布的《幼儿园工作规程》(简称《规程》)是新时期幼儿园教育的根本依据,为深入幼教改革指出了方向。《规程》体现了对传统教育观念的更新。如:《规程》将教育活动作为宏观的概念,在高一层次上囊括了一切具有教育因素的活动;强调幼儿在教育过程中作为发展主体的作用,“幼儿园教育活动是有目的有计划引导幼儿主动活动的多种形式的教育过程”;特别突出了环境的作用和对幼儿实践活动、幼儿与环境相互作用的重视,提出“创造与教育相适应的良好环境,为幼儿提供活动与表现能力的机会”;强调使每个幼儿在不同水平上发展,体现了重视个别差异的思想。

《规程》的这些基本精神和要求是依据新时期我们国家、社会在教育目标上的新的要求和规格,以及教育对象——幼儿的身心发展特点与发展规律提出的,符合幼儿教育的规律,反映出对学前教育认识随实践的丰富而不断深化。

《规程》还特别突出了游戏在幼儿园教育中的地位,将“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”专门作为幼儿园教育的一条指导原则,指出“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形

式”，并提出幼儿园开展游戏的具体要求。《规程》要求幼儿园注重开展游戏与以上基本精神是一致的，其关键在于使幼儿教育工作更符合幼儿特点，依幼教规律施教，这样才能有效地促进幼儿身心和谐发展，实现教育培养目标。

自《规程》颁布以来，幼教界掀起了认真学习、深入领会其精神实质的高潮，并在实践中努力贯彻执行，促进了儿童观、教育观的转变，推动了幼教改革的不断深入。在对“幼儿园以游戏为基本活动”的问题上，广大幼教工作者越来越认识到游戏对幼儿发展的重要意义，并努力为幼儿游戏的开展创造良好条件。

然而目前幼儿园游戏的开展并不尽如人意，大致有五种表现：一是提供的游戏类型单调；二是统一安排、硬性规定活动的内容形式；三是游戏条件与环境创设不利；四是指导方式程式化；五是未能观察了解幼儿游戏行为，指导随意性大，缺乏个性化指导等（详见第二部分）。

将这五种表现归结起来，乃是导演与放任两种极端倾向并存，反映出非此即彼的极端化、片面化认识：

一是强调以游戏为手段，注重发挥“手段性游戏”的作用。强调为达到特定目的而开展游戏，将游戏教学化，有的甚至将游戏作为一门课程安排在一周活动中，忽视了幼儿游戏是其自发自愿参加的，具有自主性的实质特点。因而导致了程式化指导和导演游戏。

另一个极端是为游戏而游戏，注重发挥“目的性游戏”的作用，认为游戏就是为了让幼儿自由玩。常听一些教师、园长有这样的困惑：“是否应让幼儿想玩什么就玩什么，教师不予指导，否则就是不自由？”有的教师认为“幼儿就喜欢自己玩，教师干涉太多不好”，把教师的指导与幼儿的自主自由对立起来，因而开展游戏停留在表面形式上，过分重视游戏的兴趣性、娱乐性、自发性，而忘记活动的教育目标，导致放弃教育，放任自流。

幼儿教育实践中的问题实际上反映出理论上的混乱和模糊。

要真正贯彻《规程》的基本精神、切实落实幼儿园以游戏为基本活动、按规律实施教育，单纯理论说教于事无补，需在理论与实践结合的层面上探讨问题，澄清认识，探索教育方法与技术策略。为此，我们提出了“自选游戏与教师指导”研究课题。

二、自选游戏研究课题与教师 素质、教育技能的提高

《规程》为深入幼教改革进一步指明了方向。教改的关键在于教师。从教师在整个教育过程中的地位和作用看，教师是教育目标的实施者，国家的教育培养目标需通过教师具体组织教育活动，直接落实到幼儿身上。同样，《规程》精神需转变为教师的教育行为，才能有科学的教育实践。教师的儿童观、教育观及其素质、教育技能直接影响教育质量与效果，影响教育目标的最终实现。

前述幼儿园游戏开展不尽如人意的状况也从一个侧面反映出教师素质和教育技能方面的问题。

我们曾对教师组织幼儿一日活动情况做过调查，又曾具体就开展游戏问题向教师进行问卷调查，并现场观察教师指导游戏的行为，结果发现：在创设游戏环境方面，环境的开放性、动态性不够，未能使环境成为幼儿积极充分活动的条件；在游戏指导上，无计划，无明确意图，教师未注意观察了解幼儿的行为，也未注意认识游戏及其材料的潜在教育功能，指导随意性大；在整个教育过程中，未能注意提供使幼儿充分自主活动的机会和依幼儿个人特点施教。

又据“北京市15所幼儿园玩具提供与利用调查”，60%以上的教师认为在幼儿玩玩具时应加以指导，但这种积极意向并不直

接导致有效的行为与积极的效果。除去游戏开始时分发玩具和结束时收放玩具两个环节外，在游戏过程中，17.3%教师只作为旁观者，不加干涉，而干涉幼儿游戏过程的老师有3种：16%维持纪律，27.2%不时巡视，仅39.5%参与到游戏中，随时指导。在记录到的376次教师指导行为中，79%为被动指导，占绝大多数。

在调查中，在与幼儿教师的实际接触中，我们发现：教师虽一般能认识到游戏的重要性，但行为上有脱节，教师较普遍地感到不知应如何指导。这实际上反映出教师并未真正透彻理解正确的教育理论，观念上仍有混乱。并缺乏必要的指导游戏的技术手段。因而未能在活动过程中很好地发挥主导作用，游戏的开展仅有形式而无大实效。

为此，我们提出自选游戏研究课题，力图为教师提供体现《规程》精神和正确理论观念的一整套操作化工具、手段。如：如何观察幼儿游戏行为，如何制订游戏计划、创设适宜环境、有效组织指导游戏、发挥师生积极相互作用，同时注重与家庭教育的配合和个别化指导的影响等。通过提供一系列反映正确教育指导原则的教育措施，以具体的教育技术策略培训指导教师，促使其在教育实践中、在实际的实施与操作中，转变教育观念，改进教育行为，从而切实提高教育质量。

三、注重理论的转化工作，加强应用性 教育研究和教育技术策略设计

贯彻《规程》，落实以游戏为基本活动的精神，是深入教改的一项艰巨任务，也是幼教实践对研究人员提出的一项新的研究课题，要求研究人员作出实验论证，在理论与实践的转换上发挥作用。

以往的幼教科研较注重抽象概念思辩，单纯论理。应当认识

到，幼儿教育作为一门科学，对之进行基础理论研究是重要的、必不可少的，但决不能仅仅停留在坐而论道上。理论需在实践中得到检验，同时理论又需通过实践而得到发展。学前教育是一门应用性、实践性极强的学科，能否适应教改之需、适应社会发展的需要与要求，是衡量这门学科是否具有生命力，是否具有存在价值的唯一标准。“科技要转化为生产力”，理论的转化工作具有重要意义。幼教理论要操作化，才可能推而广之，才能指导实践，大面积提高幼教质量，实现科研为促进幼教事业发展服务。然而目前我国幼教理论的运用，即关于幼教开发性、技术性的研究仍较薄弱。

要真正实现“游戏作为幼儿基本活动形式”，发挥其在幼儿身心发展中的促进作用，实现科研为实践服务之目的，研究人员需在理论与实践的转换与过渡中担当中介和桥梁，进行开发性研究，这是社会发展和教改提出的新挑战。

本课题力图转变以往那种为科研而科研的做法，尝试探索以科研带队伍，提高教师素质，使科研切实为解决实践中迫切需解决的问题、为提高幼教质量服务。

本课题也试图探索一条科研如何服务于实践，迅速带来教育效益的良好途径，即如何在组织上为尽快取得研究效果提供保证。

第二部分 幼儿园以游戏为基本活动 ——理论依据与现实的思考

一、幼儿游戏概述

(一) 什么是游戏

关于游戏的定义，教育学家和心理学家的争论几乎持续了一两个世纪。由于对它的理解不同，看问题的角度各异，因而始终未能找到一个确切的定义。

假如我们去问问孩子们，答案似乎很清楚。当我们问到一个正埋头捏着泥饽饽的孩子：“你干什么呢？”他会说：“玩呗！”“捏它干什么？”“可有意思了！”一位母亲问他的儿子：“‘出去玩’是什么意思？”回答是：“就是出去干你平时开心得不想回家吃饭的那些事。”有意思、好玩、开心，即儿童是在从事追求内在目标的活动，这是一种由内驱力——直接的内在动机所策动的快乐的活动。

这样看来，对幼儿的游戏似乎可以得到一点共同的认识：游戏是为了寻求快乐而自愿参加的一种活动。当然，幼儿游戏决不是单纯感觉上的快乐，它不同于成人的游手好闲，而是伴有生命充实感的快乐。儿童是“通过亲身体验而获得生命活动的意义的”。

关于幼儿游戏的特点

游戏是幼儿的活动，是幼儿期普遍出现的活动。从幼儿的游

戏与学习活动、劳动活动的对比中，我们可以看到游戏具有这样一些特征：

1. 游戏是幼儿主动自愿的活动

游戏是幼儿的天性。幼儿游戏不是在外在强制的情况下进行的，而是幼儿出于自己的兴趣与愿望、自发自愿主动进行的活动。自主性是游戏的主要特点。游戏符合幼儿生理心理发展水平，能满足其需要，幼儿游戏以活动本身为目的，幼儿的行为是由内部直接动机的驱动而产生的，游戏不要求务必达到外在的任务和目标，也没有严格的程序和方式，玩什么、怎么玩均由幼儿自己决定。幼儿往往满足于活动过程而不在乎其结果，他们是在没有任何外在压力的情况下，轻松愉快地做自己喜欢的事情，与周围环境发生积极的相互作用。“儿童的游戏是实现他的积极性的一种形式，是生命活动的一种形式。”

2. 游戏是令幼儿感兴趣的愉快的活动

幼儿游戏是以愉悦为目的的体验生活的活动。兴趣性、娱乐性是游戏的一个重要特点。幼儿是从游戏过程本身得到愉快和满足的，如果幼儿对游戏丧失了兴趣，游戏也就停止了。

游戏因其适应幼儿的需要与其身心发展水平，因而可使幼儿感到满足和愉快，幼儿在游戏中没有外在限制，能够身心放松，积极活动，充分表现自己，实现个人的愿望，他们通过操纵材料、物品，控制所处的环境，体会到自己的力量和自信，从成功和创造中获得愉快的体验。如前例，幼儿快活地沉浸在捏泥饽饽中……“正是这种把以前获得的印象组合成新的创造物的可能性，正是这种对自身力量的考验，是游戏使幼儿产生巨大愉快的源泉。”（柳布林斯卡娅）

3. 游戏是虚构与现实的统一

幼儿游戏不是主观臆断或空想，而是以客观世界为依据，是其生活的写照，反映其知识经验。游戏的主题内容、角色情节、游

游戏中的规则及行为方式等均具有社会性特征，是对现实世界的反映，是幼儿渴望和参与成人的社会生活的反映。

然而，幼儿在游戏中并非“如实地”反映世界和周围生活，而是以假想即“假装的”、虚拟的方式作出反映的。就是说，幼儿在游戏中是通过想象、以“改头换面”的形式对真实的生活赋予了自己的理解，进行着象征性自我表现。例如，游戏中幼儿可以不受实际环境的具体条件和时间的限制，将地板当作海洋，将椅子作为军舰……等，通过想象创造新的情景。同时，幼儿也在此过程中理解和深入认识外部世界。

4. 游戏具有具体性

幼儿游戏有主题有情节，有实物材料，有具体的活动和实际的动作等，游戏的内容形式丰富多采、灵活多变。游戏的具体性适合于幼儿的认识和心理活动特征（思维的直觉行动性与具体形象性、兴奋大于抑制、心理活动无意性等），幼儿正是在具体的游戏活动中，积极操作实践，认识周围生活，使身心得到发展的。

5. 游戏包含着积极的约束

幼儿游戏并非毫无约束和限制，游戏中，个体有一定的自我约束。即使是极单调的插棒游戏，幼儿也不会忘记自己的“目标”与规则。这一特征与游戏的自主性紧密相关。如：在建构游戏中，幼儿需对自己的注意力和动作进行不断的调节和控制，养成坚持性，在活动中学习克服困难，尝试解决问题，完成搭建任务；在角色游戏中，幼儿为了符合角色的要求和游戏的情景，也要主动克制自己，做出符合角色身分的行为，如娃娃家的“爸爸”不随便吃东西。因此，有人说“儿童不是由于自由才进行游戏，而是在游戏中变得自由了”。

总起来看，幼儿游戏一般具有以上几方面特点。分析认识游戏的性质，理解游戏的特点，是教育者利用游戏作为教育手段和正确有效地指导游戏的前提。