

区域游戏与主题游戏的融合

大班游戏课程

汪荃 主编



中国妇女出版社

区域游戏与主题游戏的融合



立足新的儿童观、教育观
吸纳新的教育理论、课程范例
开创崭新的课程模式——区域游戏与主题游戏的融合



✧ 小班游戏课程
✧ 中班游戏课程
✧ 大班游戏课程
✧ 幼儿园游戏课程模式

ISBN 7-80131-829-3



9 787801 318299 >

策划编辑：李 里
责任编辑：李 里 万立正
封面设计/ 绘 画：张文茜
版式设计：吴晓莉

定价：26.00 元



区域游戏与主题游戏的融合

大班游戏课程

主 编：汪 荃

副主编：陈 蕾 刘亚明 刘洪霞 周深梅

撰稿人：卢德芹 赵 静 郭兰英 翟丽娟

梅丽红 王宇凡 苏 健 张丽君

马玉华 马立红 陈桂荣

中国妇女出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

大班游戏课程/汪荃主编. —北京: 中国妇女出版社, 2003. 8
(区域游戏与主题游戏的融合)

ISBN 7-80131-829-3

I. 大… II. 汪… III. 游戏课—教案(教育)—学前教育 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 032298 号

区域游戏与主题游戏的融合
大班游戏课程

汪 荃 主 编

中国妇女出版社出版发行

北京东城区史家胡同甲 24 号

邮政编码: 100010

各地新华书店经销

北京才智印刷厂印刷

787 × 1092 1/16 19.625 印张 383 千字

2003 年 8 月第一版 2003 年 8 月第一次印刷

印数: 1 - 5000 册

ISBN7 - 80131 - 829 - 3/G · 430

定价: 26.00 元



序

汪荃等同志所进行的课题——“以游戏为基本活动”课程模式的研究，是一项有相当规模的、有价值的研究。本套书是该课题组几年来研究工作成果的结晶。

该课题组集中了北京市一些对幼儿游戏有兴趣的理论工作者和在幼儿园教学第一线工作的教师。她们对幼儿游戏理论和实践的研究，已有一定的基础。她们既对有关理论有所了解，又比较清楚地知道教师们在工作中所遇到的难点和需求。课题组成员的这种优势，为该课题的选定以及本套书的创意，提供了良好的条件与保证。

《区域游戏与主题游戏的融合》是幼儿园课程的一种模式。这种模式不但打破了以传承知识为核心的传统课程观，而且还为不断吸纳新鲜的教育理论与教育实践经验提供了广阔的空间。例如，在几年的课题研究过程中，我国的国家级《幼儿园教育指导纲要(试行)》出台了，新《纲要》总则提出的关于落实素质教育，与家庭、社区密切合作，在快乐的童年生活中获得有益于身心发展的经验，以及以游戏为基本活动，促进幼儿富有个性的发展的条文都能在课程模式中找到它们的位置，而关于幼儿园的教育内容，《纲要》也指出除五大领域划分方式外可以作其他不同的划分。再例如，课程研究的初始理论基础是建立在杜威的做中学、皮亚杰的认知建构和维果斯基的最近发展区等学说之上的，但在实验研究的过程中，国际教育理论又有了新的发展并迅速传播到中国，于是，北京市幼儿园教育实践中出现了对方案教学、项目教学、科学教育和光谱方案等课程范式的研究与实践，而游戏课程把这些新的理论及时应用到自己的课程建构中，不仅在理论上极大地充实了自己的基础，而且在实践中产生了丰富的创新。可以说，游戏课程的研究是建立在研究主体



自身历史基础上，建立在他们对当代儿童观、教育观等新观念的充分学习理解上而进行的，因此，课题始终保持了自己的风格而不为外界流行风潮所动摇，最终成功建立了“以游戏为基本活动”的幼儿园课程体系。

更为可贵的是，课题组的成员，在课题研究中团结协作，发挥了各自特有的专长和力量。这不但十分有助于课题研究的成功，而且极大促进了全体成员的提高与专业性成长。

在数年的研究过程中，课题组在注意进一步搜集和学习国内外有关文献资料和科研、教学先进成果的同时，还特别注意把理论运用于工作实践，认真总结自己的经验和体会，提炼和整理出自己的、有创造性的研究成果。

这套书分为基本理论部分和实践部分。基本理论部分，不停留于一般性地介绍外来的理论，而是在学习他人的基础上，着力于反映自己经过学习与探索，所获得的对游戏课程的认识和学习心得，包括对有关的理论知识背景的分析、课程的整体框架、课程的管理，以及课程中的环境、教师指导等诸多方面。特别值得肯定的是，课题组在这里突出了各个实验园的特色，明确了在同一研究课题中，各幼儿园的课​​程不但可以具有，而且应该具有独特的教育风格。

本套书的实践部分，主要是教师们所创设的教案。这些教案渗透了课题组成员所理解到的新的教育理念，体现了他们使教育理念与教育实际有机结合的努力，力求使理念具体化，成为幼儿教师便于掌握的、操作性强的策略与方法。如，使教育目标融合到游戏中，做到区域游戏与主题游戏既有区分又有融合，实现教师与幼儿的积极互动，等等。实践部分还适应幼儿园教师的普遍需求，把课程教案按小、中、大班分别汇编成三册。

希望这套书对幼教同行们有所助益和启迪，对当前贯彻国家教育部颁布的《幼儿园教育指导纲要（试行）》的精神，作出应有的贡献。

当然，科学研究和教育改革的探索是没有止境的，幼儿园课程问题和幼儿游戏问题的探索也是如此。希望借助于这套书，能够引起幼教同行们的兴趣和关心，参与研讨，扩大交流，取长补短，为建设有中国特色的幼儿教育体系共同奋斗！

北京师范大学教授、博士生导师 陈帼眉



前言

一次偶然的机会——“中国学前教育研究会游戏与玩具专业委员会”委托在各地的专业委员建立本委员会的游戏实验园，于是，我接受了这项委托，便有了在北京发展和建立游戏实验园的工作，有了对“以游戏为基本活动”课程模式的研究探索。

在接受任务的初始阶段，课题组就把眼光投放到国内外幼教同行的研究与实践成果上，希望能够学习借鉴到一些现成的课程模式。但在与实验园共同确定研究方案的过程中我们终于明白，在教育实践领域里，不可能完全照搬别人的课程，即便是已经做得非常成功的课程，也需要根据我们自己的实际情况对它进行调整，并融入其他有用的内容。因此，这就需要研究者有自己的智慧和眼光，也需要有克服困难的勇气。

许多从事一线工作的教师都有这样的体会：尽管当前关于幼儿教育的理念和课程模式日益丰富，但具体到自己的教育实践过程中，却要面对选择的难题和驾驭能力的挑战。其实，从事市、区级教研工作的我们又何尝不是如此？如果说本课题建立的初衷是完成“中国学前教育研究会游戏与玩具专业委员会”提出的任务，那么第二个心愿就是帮助我们自己建构一个教育实践工作的指导思想，使这个思想运用于幼儿园教学中，可以帮助教师给幼儿（甚至是给自己）提供高质量的教育。

我们的目的达到了。因为我们有了提高，有了收获。在与实验园全体教师共同开展课题研究的历程中我们实现了教师专业化成长，本套书的撰写过程又把我们这种团结协作、建构知识共同体工作发挥到最大限度。

本套书共分为四册。第一册是课程的基本理论和各幼儿园园长、教师的经验体

会；其余三册是按幼儿园小、中、大年龄班分别撰写的课程教案，包括区域游戏课程和主题游戏课程。在基本理论部分里，我们介绍了本课题的背景（包括研究的背景、课程的背景和早期教育研究的背景），课程的整体框架（包括理论框架和实施框架），关于课程的管理（包括幼儿、家长、教师三方面与管理的关系），课程中的环境（包括环境的创设与利用），课程中的教师指导（包括隐性指导与显性指导），各实验园的课程特色（包括语言整体教育特色、创造教育特色、信息技术教育特色、全纳教育理念的体现等带有幼儿园独特教育风格的课程风貌），实验园从实验过程中获得的体会（包括幼儿的发展、幼儿园的成熟、教师的成长）等。在教育实践篇章里，我们把幼儿园的教育目标融会到六大类区域游戏和四大类主题游戏中，用具体案例描述了区域游戏和主题游戏是怎样开展的，它们又是怎样融合到一起的，展现了教师与幼儿积极互动的过程，阐述了幼儿的发展是怎样实现的。

本课题是北京市教育科学研究院的一个研究项目，课题核心小组的成员基本是来自市区级学前教研室的骨干。其中，刘亚明老师来自于宣武区学前教研室，周深梅老师来自于海淀区学前教研室，刘洪霞老师来自于丰台区学前教研室。她们在课题研究过程中分别承担了各实验园的指导工作，确保把课题组的思想渗透到幼儿园的研究实践中，为课题组与实验园的充分沟通与合作作出了巨大贡献。在结题之时，刘洪霞承担了课程模式的统稿工作，周深梅承担了区域游戏案例的统稿工作，刘亚明承担了主题游戏案例的统稿工作。在课题的选题和研究过程中，我们还得到了在京部分幼教专家的热情帮助。我的导师北京师范大学的陈帼眉教授和祝士媛教授及北京市教委学前教育处处长吴晓燕在课题筹备之初就给予我热情指导，我的同学北京师范大学的霍力岩教授和北京幼儿师范学校的高级讲师陈蕾，帮助课题组为本书撰写了重要的文章。陈蕾老师还为本套书的出版承担了编委工作。陈帼眉教授不仅在课题研究过程中亲临实验园进行指导，并欣然为本书撰写了序。另外，课题组也得到了北京市宣武区、朝阳区、海淀区、丰台区幼教科和教研室的大力支持，使课题能够先后在 11 所幼儿园进行，并取得了预期成果。如果说本课题的研究方向和主要观点是符合当今幼儿园的教育理念，并且研究成果对幼儿园一线教师的工作有所帮助的话，那么专家指导和实验园教师的辛勤工作对课题研究作出的贡献无疑是十分巨大的。

参加实验的幼儿园有宣武区槐柏幼儿园、朝阳区劲松第一幼儿园、朝阳区西坝河第一幼儿园望京分园、海淀区石油勘探学院幼儿园、海淀区四季青常青幼儿园、丰台区第四幼儿园、丰台区方庄第二幼儿园、丰台区方庄第三幼儿园、石景山区实验幼儿园、昌平区机关幼儿园、延庆县幼儿园。另外，也有因各种原因而中途退出的幼儿园。实验园的业务园长（包括保教主任）也是课题组成员，他们从研究内容角度组成六个研究小组，分别承担不同的研究任务。其中翟丽娟、马玉华负责对建

构游戏的研究，王宇凡负责对美劳游戏的研究，张丽君、苏健负责对表演游戏的研究，赵静负责对益智游戏的研究，卢德芹负责对角色游戏的研究，梅丽红负责对运动游戏的研究。课题结题之时，她们代表课题组分工执笔撰写了区域游戏的课程方案和各年龄班区域游戏课程。实验园的领导班子则肩负着课程中管理模式和游戏特色教育的研究，她们在结题之时及时总结出了各自的管理经验和实践成果。在课题组的组织领导下，实验园广大教职员工都参与到课程建设过程中，为课程撰写了大量文章，由于人数众多，这里就不一一介绍了。

此外，本课题的研究还得到了北京七色花教育科技发展有限公司、北京美梦成真合阳科技有限公司的大力支持。其中七色花教育科技发展有限公司根据课程需要陆续开发了相应的设备和材料，并为本课程的研究提供了配套的玩具库和便利的工作条件；合阳科技有限公司配合游戏课程帮助实验园建立起良好的儿童计算机环境，提供了配套软件和师训上的支持，在此，我对他们一并表示感谢！他们的加盟合作，使得课题研究在形式上变得丰富和鲜活起来——研究工作不仅能在实际的教育活动中开展，还可以在虚拟的童话世界中进行。这意味着我们既可以置身于琳琅满目的玩具世界里研究游戏环境的创设与师幼互动，还可以通过多媒体软件开发课程的内容，使之更适合幼儿的个性化学习。今后，本课程的后续成果将更多地利用高科技技术，采用游戏材料、软件、光盘与网络技术，把游戏与课程的实施和儿童的发展评价整合起来，使之更便于教师的实际操作，也更具有现代化的特征。

汪 荃



编者的话

这是为帮助大班教师开发幼儿适宜游戏课程而设计的实践性指导书。这里的“大班”是指年龄在5~6岁，将在幼儿园渡过最后一年学前生活的幼儿。这个年龄段的幼儿合作游戏的能力逐渐得到发展，而这类游戏是为了某个目的而组织起来的，反映了儿童对他人观点与行为的接受能力和反应能力。合作游戏是建立人际关系的基础，它一方面要求幼儿能分享不同的经验与观点、组织活动、结交朋友，另一方面就是强调同伴在游戏中的地位与作用，教师不再是儿童游戏中的重点。到了大班后期，随着游戏经验的积累和幼儿发展的日益成熟，合作游戏将发展得更为复杂，出现了详细的计划和规则的制定。随着游戏严肃性的增强，领导角色逐渐出现。在这个时期，象征性或戏剧性游戏在教师的帮助下也发展起来，这从幼儿使用物品和形象的方式中，从对环境的利用中可以看出。这类游戏使得儿童可以根据自己的经验模仿现实中的人、物及事件。游戏“火车侠”就是儿童的一种象征性游戏（本丛书游戏案例中将会有相关介绍）。

对大班孩子来说，这是他们人生中最美丽的一段童年时光。在这之前，他们的身心已经完全适应了幼儿园的集体生活，与老师和小朋友们均建立了良好的人际关系。他们也在幼儿园的游戏课程中享受到了游戏、学习和发展的权利。之后，他们将迎接义务教育的来临，接受正规学业生涯的挑战。作为幼儿园教师，应该帮助孩子们珍惜这段宝贵的时光，使他们在游戏时更加积极主动，更加富有想像力和创造性，也因此对自己更加充满了自信，并把这些优秀的品质带到未来的人生中去，体现有尊严的学习和生存。无数事实证明，面对现代社会愈演愈烈的人才竞争，人的尊严和自信变得比其他品质更为重要。

今天的幼儿园课程已经不是要直接灌输给孩子什么，而是要引领他们的学习和发展。在这本书里，主要是引导教师去体会一种教学方法，去经历一种教学过程，获取心灵的感受，工作着并且快乐着。因此，我们建议教师用所学的知识，创造性

地使用本课程，加进并重新设计观点和活动，在具体的教学实践中发挥自己的创造潜能。

在游戏课程实践中，应注意几个方面：关注大班孩子的特殊需要，倾听他们的心声，关注他们的要求、能力、兴趣和个体差异；对孩子的充分接纳，除了他们的年龄特点以外，还有他们的多样性、个体需要和特殊需要，支持他们有自尊的、有创造性的发展；注重教育过程，引导孩子经历“我能行”的游戏旅程，包括鼓励他们操作、实验、自我控制、交流经验等内容，以此建立积极的自我形象；当幼儿探索游戏与课程相互作用时，给他们充分的时间，欣赏每个儿童及其群体的独特性；尽可能创设一个鼓励创造性行为的游戏环境，提供发现和活动的机会，促进幼儿相互间对彼此创造性表现的接受和尊重；尽可能使自己和幼儿家庭间建立友好的关系，实现家庭与幼儿园之间积极的交流，这对儿童持续而有益的发展是至关重要的。

我们的课程是区域游戏与主题游戏的融合。为此需探索有关的每个领域，寻找它们之间的交叉点，尝试把它们联系到一起，建立一个有效的教育空间。而打开、创建、完善和存储教育空间的过程就是我们的课程。现在，我们把这样一种研究方式和课程模式展示出来，并对课程发展的过程加以解释。

书中案例全部来源于作者的教学实践，是作者经过数年的努力总结出来的，希望能对广大的幼儿园教师在游戏课程教学中提供一定的借鉴和帮助。

课题组



目录

第一部分 区域游戏

• 区域游戏概述.....3

建构游戏

一、建构游戏课程方案	5
二、建构游戏课程	10
三、建构游戏活动案例	12
1. 大型建构	12
小领袖	12
大商场	14
军事博物馆	16
天坛	17
搭建长城	18
搭积木	20
动物生病起不来了	21
2. 小型建构	23
大家一起玩	23
坐不住的牛牛	24
3. 沙水建构	27
玩沙——时空隧道	27



玩沙——隐藏的陷阱	28
玩沙——火山有多高	29

美劳游戏

一、美劳游戏课程方案	31
二、美劳游戏课程	35
三、美劳游戏活动案例	38
1. 绘画	38
水果写生	38
蜡笔刮画	40
多样娃娃	42
拓印画	43
2. 手工制作	44
漂亮的彩灯	44
泥塑	46
精美的瓷瓶	47
蛋壳画	48
3. 欣赏	49
欣赏优秀作品	49
三毛的童年	50
勇敢的奥特曼	52

表演游戏

一、表演游戏课程方案	53
二、表演游戏课程	59
三、表演游戏活动案例	62
1. 音乐表演	62
奇妙的海底世界	62
快乐的鸡宝宝	64
小螃蟹	66
美丽的海带	68
2. 戏剧表演	69
美丽的蝴蝶	69
蝴蝶变变变	71

毛毛虫找妈妈.....	73
蓝猫淘气 3000 问	74

益智游戏

一、益智游戏课程方案	76
二、益智游戏课程	79
三、益智游戏活动案例	82
1. 观察	82
种子长大了	82
大树它像谁	84
蚂蚁	85
2. 探索	86
发现异同——挖红薯	86
揪掉叶子的原因	87
3. 游戏	88
鸡蛋变软了	88
4. 实验	90
会变的彩虹娃娃	90
巧吸塑料泡沫屑	92
有趣的光斑游戏	93
纸的奥秘	95
会变的花	97
5. 规则	99
制作鸟类游戏棋	99
游戏——撒棍儿	102
6. 阅读	103
自制图书	103
有趣的连环画	105
动画片《自由的小鸟》	106
汉字配对游戏	108
7. 操作	109
自制拼图	109
编织小饰物	111



角色游戏

一、角色游戏课程方案	113
二、角色游戏课程	118
三、角色游戏活动案例	120
我能挣钱了	120
餐厅里发生的事	122
招聘舞蹈演员	123
原始服饰表演	125
给商品分类	126
买 100 返 50	128
促销活动	130
“建筑工地”的新保安	131
展览馆里的小讲解员	132
动物园里的小导游	133

运动游戏

一、运动游戏课程方案	134
二、运动游戏课程	138
三、运动游戏活动案例	140
1. 大型体育设施	140
我们玩滑梯	140
勇敢的蜘蛛侠	141
我们打拳击	142
2. 小型器械	143
脚踏车	143
3. 手持轻器械	145
花样玩球	145
跳绳	146
手榴弹	147
玩乒乓球	148
风火轮	149
好玩的圈	150
有趣的踏踏米	152

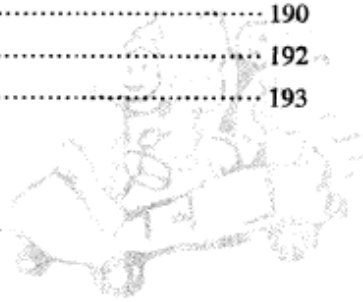
玩鞋盒	154
奇妙的纸棒	155
小布条游戏	156
4. 自然物	157
大雪花积塑	157
玩纸箱	158

第二部分 主题游戏

● 主题游戏概述	161
----------------	-----

主题游戏活动案例	163
----------------	-----

1. 人体的秘密	163
认识我自己	167
明亮的眼睛	169
盲人摸物	171
成长记录	172
动动脑、动动手	173
宝宝生病了	174
保护我自己	175
2. 认识少数民族	176
参观中华民族园	179
我喜爱的中华民族园	180
民族服装展示会	181
制作民族娃娃	182
自编民族歌舞	183
风味食品	184
3. 小小运动会	186
我知道的全运会	189
准备自己的运动会	190
小小运动会	192
运动员的训练	193





小小运动会开幕啦	194
4. 为我们服务的人	196
了解建筑工人	199
辨认指纹	200
锦绣大地	201
医院	202
我当班上的清洁工	203
5. 漂亮的服装	204
我来说服装	206
服装的故事	207
参观制衣厂和服装店	208
他该穿什么	209
小小设计师	210
6. 春天到了	211
大家来种树	214
小树穿新衣	215
青蛙的一生	216
小蝌蚪找妈妈	217
续编诗歌《春天》	218
服装分类	219
天气记录	220
7. 我要上学了	221
学校见闻	224
画一幅《上学去》	226
比较小学与幼儿园的不同	227
搭建“我们的学校”	229
我认识的字	230
8. 宠物小精灵	231
我谈小精灵	234
为小精灵画像	235
墙饰	236
成立小精灵玩具公司	237
招聘设计师	238
益智区的订单	239