



YOUER ZAI YOUXIZHONG
XUEXI YU FAZHAN

幼儿在游戏中 学习与发展

高美娇 编著



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

YOUER ZAI YOUXIZHONG
XUEXI YU FAZHAN

幼儿在游戏中 学习与发展

高美娇 编著



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿在游戏中学习与发展 / 高美娇编著. —北京: 北京师范大学出版社, 2018. 10

ISBN 978-7-303-24095-1

I. ①幼… II. ①高… III. ①游戏课—教学研究—学前教育
IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 180134 号

营销中心电话 010-58808083 0537-4459916

电子邮箱 hdfs999@163.com

YOUER ZAI YOUXI ZHONG XUEXI YU FAZHAN

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com.cn

北京新街口外大街 19 号

邮政编码: 100875

印刷: 唐山市润丰印务有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 15

字数: 250 千字

版次: 2018 年 10 月第 1 版

印次: 2018 年 10 月第 1 次印刷

定价: 39.00 元

策划编辑: 张丽娟

责任编辑: 马力敏 温玉婷

美术编辑: 王秀环

装帧设计: 耿中虎

责任校对: 陈 民

责任印制: 李 飞

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58800825

序

1989年联合国大会通过了《儿童权利公约》，提出儿童具有发展权、受教育权和享受游戏的权利。我国的《幼儿园工作规程》和《幼儿园教育指导纲要（试行）》也明确指出，幼儿园应该以游戏为基本活动。因此“游戏是幼儿的主要活动，幼儿园应该以游戏为基本活动”成为学前教育的基本命题，成为幼儿园设计、组织和实施教育活动的原则和原理。

游戏是幼儿的主要活动，幼儿园应以游戏为基本活动。这是基于幼儿年龄特点和幼儿园阶段教育特点得出的基本论断和教育原则，幼儿的学习与发展主要在游戏和生活中发生并实现。因此，看到幼儿在学习游戏中的学习与发展是专业的幼儿园教师的基本功，也是提高幼儿园保教质量的基本前提。这些基本认识无疑已经成为广大幼教工作者的共识，但真正静下心来，在幼儿园日常情境中，观察和研究幼儿自然真实的的游戏活动并不容易，追踪观察和完整记述幼儿的游戏需要静心、耐心、爱心和慧心。

高美娇老师和她的团队用专业的教育理念和信念，带着“四心”深入儿童游戏现场，收集了许多生动鲜活的幼儿游戏素材，用叙事的方式生动地再现了游戏场景，并用游戏精神、专业视角分析和分享了他们看到的幼儿在学习游戏中的学习与发展。感谢高老师和她的团队对我的信任，与其说是给我提供了写“序”的机会，不如说是给我提供了在文字和画面中仔细阅读、细心品味、幸福享受和专业思考幼儿游戏的机会。让我也沿着本书的思路，尝试着看到幼儿在学习游戏中的学习与发展，并思考在游戏中观察与评价幼儿的相关问题。

首先，学着客观观察和记述幼儿的游戏。

要想看见幼儿在学习游戏中的学习与发展，基本的前提条件就是学会客观观察和记述幼儿的游戏背景、游戏过程和结果。本书所呈现的游戏案例用叙事的方式生动细致地再现了幼儿游戏的场景，使人如身临其境，能“看到”幼儿真实的行为，“听到”幼儿真切的对话，欣赏到幼儿多样的作品。

特别重要的是，这些游戏案例都非常完整，有幼儿游戏的生成、展开、拓展和延续的场景，全面展现了幼儿在游戏中的情感体验、学习与发展过程。

本书是客观观察和完整地叙事记录幼儿游戏活动的实例。从一个个案例中，我们能够看到老师们在观察幼儿游戏以及描述幼儿语言、行为、作品的客观性，而这些正是专业幼儿教师的重要技能和基本功。基于客观观察和描述，教师才能做出客观准确的判断，分析游戏中幼儿的情感体验、各种知识经验和技能的获得；判断幼儿在原有水平上的发展；给予幼儿适宜的支持和指导，既不打扰幼儿的自由自主游戏活动，又给予幼儿必要的支持。

其次，带着游戏精神进行专业分析和评价。

幼儿的游戏精神是幼儿游戏的价值追求和精神归属，也可以说是幼儿游戏的灵魂所在。人类学和社会学的研究表明：游戏是人类最原始的文化生活，贯穿于人的一生。游戏是幼儿的文化特性，建构着幼儿的精神世界。游戏既携带着人类古老文化的基因，又是现实文化的生动反映。

什么是游戏精神？有学者认为，幼儿是心性最纯良的生物体，幼儿的游戏凝聚着最纯正的游戏精神：这是一种原发性的、和谐并具有成长性的精神，幼儿在其中彰显天性、自由发挥、创造自我，探索自然环境，发展社会关系。游戏是幼儿学习与发展的“母体”。游戏精神的基本内涵是什么？近年来，有些学者进行了相关研究，尽管对游戏精神的内涵与特征有不同的观点和说法，但比较统一的观点认为，游戏精神的基本内涵包括三个方面：自由性、愉悦性和创造性。自由性的核心是幼儿的“自由自主”，教师要尊重幼儿在游戏时的自由自主，让幼儿自主地决定他们玩什么、和谁玩、怎么玩。愉悦性的核心是幼儿的“快乐体验”，教师要赞赏和唤醒幼儿在游戏时的快乐体验，让幼儿充分享受游戏带来的快乐和满足。创造性的核心是幼儿的“探索创造”，教师要鼓励幼儿的实践体验和探索创造。

因此，教师在观察和记录游戏时，不仅不能忽略幼儿以自由性、愉悦性和创造性为主要特征的游戏精神的体验和游戏本体价值的彰显，而且更要看到这些游戏精神对幼儿学习与发展的重要价值和基础作用。幼儿的游戏精神不仅能激发并保持幼儿的活动兴趣、探究热情和学习愿望，而且对幼儿追求成功、克服困难、一直坚持乃至自信心和成就感的形成也具有重要意义。可以肯定地说，游戏精神本身就是幼儿学习与发展的动力基础，是幼儿学习与发展的有机组成部分。如果教师不带着游戏精神来观察幼儿

的游戏，那么他就会忽略幼儿游戏的本体价值和本质属性，产生功利主义的价值取向，更多关注幼儿“狭义学习”的范畴和知识经验的获得。

最后，看到游戏中幼儿多方面的发展。

游戏是幼儿的天性，它反映幼儿的发展、巩固幼儿的发展、促进幼儿的发展。因此，游戏活动必然伴随着幼儿动作、认知、语言和社会性乃至审美等多方面的发展。之所以称之为“幼儿在游戏中学习与发展”，是因为游戏中幼儿知识经验的获得一定不同于其在其他活动中的学习与发展，游戏中幼儿学习的发生既不像生活中那么偶然，又不像教学活动那么直接。幼儿的学习与发展是在教师设计好的游戏环境中，在自由自主的活动中自然发生的，也可以说幼儿在学习与发展是快乐体验的“伴生物”。而这种“伴生物”通常特别丰富，不会因为教师没有刻意引导而减少，这也就是幼儿自主发生的学习、主动的学习、快乐的发展。从本书的每个案例中我们都能看到幼儿在游戏中获得了丰富的经验。例如，建构游戏中幼儿的空间想象与表征能力、语言表达与沟通交流能力、数学经验与科学经验、身体大动作与小肌肉动作、对建筑美的感知与表现能力等的提升；角色游戏中幼儿对各种社会角色、对人际关系的认识与理解、交往合作能力的增强、对规则意义的理解与遵守规则的意识等都有发展。依此类推，幼儿的表演游戏、艺术类游戏、益智游戏等也都相应地发展了幼儿多方面的能力。

我还从本书每个案例的后面看到了“共同关注”部分，这反映了高美娇老师及其课题组其他教师对游戏中幼儿的学习与发展的关注、分析与评价，展现了对教师支持与指导幼儿游戏的适宜性进行的分析与评价。这些观点有的适宜，有的也未必理想。以建构游戏一章为例，教师从幼儿游戏水平的发展，建构技能的发展，数量、图形与空间认知能力的发展，力与平衡、斜面与高度、结构特点与稳定性等幼儿认知经验积累的各方面予以关注、识别与分析，真实地看到了幼儿游戏水平的提高和认知的发展。此外，教师还关注到幼儿的计划与实施能力、游戏中的坚持性、解决问题能力、解决与他人冲突的能力、协商与合作能力等，真实地见证了幼儿学习品质与社会性的发展。当然不可否认，我们也能明显地看到老师们在关注和分析幼儿学习与发展时的视角有时还有明显的“教师占位”，关注与分析还比较笼统，还没有看到游戏中每个幼儿的发展和各个方面具体生动的经验获得。“共同关注”部分还对教师的指导方式及其适宜性进行了多方面的

分析和探讨。例如，教师作为幼儿游戏的观察者、支持者的作用，教师材料提供的适宜性、介入方式的适宜性、关键提问的运用，以及教师对幼儿的积极鼓励与肯定性评价等。当然，有些想法、做法的基本观点和适宜性还值得推敲，有待进一步讨论和完善。但不管怎样，从幼儿学习与发展、教师的支持与指导两个视角对游戏加以分析，都是必要的和有价值的，也能引发深入的思考和进一步的研究。

再则，本书的游戏案例还可以作为教师教研活动的素材、案例研究的文本，反复分析与讨论、推敲和研究，在教师专业发展和教研活动中发挥了一定作用。每个案例后面的“共同关注”也可以作为教师分析案例中幼儿的学习与发展、教师指导的适宜性的参照。总之，适宜的与不适宜的、理想的与不理想的都在那里。

愿更多同行关注和研究游戏中幼儿的学习与发展，为幼儿拥有快乐童年、教师获得专业发展而共同努力！

刘占兰

2018年1月

作者的话

记录·对话·成长 ——幼儿游戏的研修之旅

近十年，我做过与幼儿游戏有关的三个课题：浙江省教研重点课题“促进幼儿空间智能发展游戏课程实践研究”（2010年结题）、中国教育科学研究院研究课题“幼儿作品取样评价研究”（2013年结题）和“幼儿建构游戏作品取样评价实践研究”（2015年结题）。在课题研究中通过观察、记录幼儿在游戏时的种种美好，我们课题组试图帮助家长和教师读懂幼儿游戏的意义所在，提升游戏的指导力。

2016年，在前三项课题研究的基础上形成的“基于作品取样视角的幼儿结构游戏指导”课题获浙江省基础教育教学成果一等奖，浙江省教研室要求进行成果推广并物化出版。为此，我和工作室的全体成员一起，从儿童的视角出发，在反思中重构，启动了新一轮的游戏研究。两年来，我们先后进行了15次集中的游戏观察、研讨活动，针对游戏的价值意义、幼儿在学习与发展及教师对游戏的支持等展开了持续的研讨，并以视频、作品和案例的形式保留了大量资源。书名最初为比较诗意的《透过作品，看见游戏中的幼儿》，后改为颇具学术味的《幼儿作品取样游戏评价》，最后变成现在的《幼儿在游戏中学习与发展》，以突显我们试图以直白和朴素的方式来倾听、记录和表达孩子们的游戏的目的，从教师站位到儿童视角的转化，从理性思考到感性表达的调整。

记录：游戏中的一般幼儿和鲜活幼儿

幼儿是游戏的主人，审视我们的日常活动和以往的研究，游戏中的幼儿形象也在与时俱进。

第一阶段 受材料制约的物化幼儿

在之前很长一段时间里，教师只关注幼儿在游戏中用哪些材料，如何

投放，幼儿的作品美不美、真不真……游戏中，教师重结果轻过程，无视幼儿的主体地位。因此，我们提出了以游戏中幼儿的个性化作品为媒介，促使教师全程观察游戏作品的形成过程，看见每一个幼儿。

第二阶段 一模一样的“标准”幼儿

在教学游戏化的背景下，教学的“大一统”目标束缚了幼儿个性鲜活的发展。例如，我们在早期的“促进幼儿空间智能发展游戏课程实践研究”中设计了积木游戏、拼图游戏、迷宫游戏三类游戏，实施集体、小组、个体多样化游戏学习，设计了学习路径图、发展检核标准、游戏关键经验等细化幼儿的发展，为教师的观察和指导提供了参照，但部分教师却将此变成了评价和指导幼儿的“尺子”，要求所有幼儿对标操作，影响了游戏中幼儿的自主学习和全面发展。

在上述的两个阶段中，幼儿的形象在成人的眼中是固化的，是大体相似的“一般儿童”。

第三阶段 个性迥异的鲜活幼儿

在导师刘占兰研究员的指导下，我们开展了“幼儿作品取样评价研究”课题，在椒江和温岭选取三所实验园，以建构、美术等游戏活动区为背景，以幼儿自主的和教师引导的游戏活动为主要研究内容，运用“作品取样评价”的研究方法，对个案作品进行分析，研究教师对处于不同阶段、不同发展水平幼儿的行为表现与作品进行个性化的支持与引导。后期在基地园实施“幼儿建构游戏的指导策略研究”时，我们以游戏视频和游戏方案的方式，形象地记录了主题游戏和自由游戏的不同指导策略，在持续数周的游戏过程中，我们看到了个性鲜明的幼儿，看到了处于不同发展状态的幼儿。

在后续的游戏实施中，我们强调了三个一：一个平台——为每个幼儿建立成长档案，以作品故事和游戏故事的方式，引导教师看到每个幼儿的发展；一组（个）幼儿——从观察一群幼儿到观察4~6人游戏小组中的一个或两个幼儿；一类游戏——每个幼儿园重点研究一类游戏，再举一反三，迁移经验。对上述课题研究成果的推广与反思，不仅改变了教师的幼儿观和游戏观，而且也提升了他们的游戏指导力。

对话：游戏案例的研究者和阅读者

本书的主要读者是试图了解幼儿在游戏中如何学习与发展的教师和家长。在一次次的对话中，大家达成共识，希望游戏案例能引发读者对游戏

活动的兴趣，学会从幼儿的视角观察分析、迁移反思、调整支持策略、改善游戏评价的标准和方法。因此，我们共同追求有趣、有用、有序、有效的理想游戏案例。

本书游戏案例的结构包括游戏背景、游戏实录和共同关注三部分。

有趣——游戏背景和游戏实录的描述，鲜活地再现了幼儿在游戏游戏中的愉悦时刻，它将唤醒读者的美好记忆，为幼儿的创意捧腹大笑，或引发教师为幼儿创造同类游戏的条件。而图文并茂、详略得当的叙事，则让阅读变得轻松愉快，让迁移变成一种可能。

有用——案例再现了真实的游戏情境，其中的方法和策略努力贴地而行。例如，根据活动室常见的自主游戏进行分类（分为建构游戏、角色游戏、表演游戏、益智游戏和艺术游戏），有利于读者还原幼儿真实的游戏情境；以典型的幼儿语言和行为来命名游戏故事的标题，有助于读者在纷繁的信息中学会聚焦；而共同关注部分对游戏中幼儿的学习与发展进行了合理的分析，更能引领教师学会观察指导。

有序——刘占兰教授细致地为我们诊断案例、把脉问题，为工作室成员答疑解惑。大家明晰了尊重自由、愉悦、创造的游戏精神是第一要义；鲜活、客观且完整的“案例描述”是吸引眼球的不二法宝；儿童的发展、游戏的进程、教师的介入是游戏案例“共同关注”的三个递进的研究主题。

有效——为使游戏案例更具代表性，我们根据游戏的价值点和一线教师困惑的问题，从众多的案例中进行精选，删除了大量描述分析游戏材料、教师如何推进游戏发展的篇幅。同时，我们将案例以游戏背景、游戏实录、共同关注三个板块呈现，为便于读者阅读，“游戏实录”在保证真实还原游戏中幼儿言行的基础上尽量减少与主题无关的描述，简洁明了地表达出主要事件。此外，选用的案例都是经过作者和教师反复讨论、整理的游戏实录，撰写和修改的“共同关注”部分强调要突出幼儿个体和个案的特质，精准分析，采用贴地而行的理论，使“共同关注”能从不同的点出发，多元分析幼儿在不同游戏中的学习与发展。

成长：游戏的认知和实践行为

本书用时近两年，我们的初始目标是在行动研究中，看见幼儿的学习和发展，关注的是游戏本身，而不是书稿，因此，在“观察—撰写—讨论”的一次次研讨中螺旋式优化，不断提升案例的可读性、科学性、启示性，

也让我们不断丰富对游戏的认识和实践行为，有了成书之外的更多收获。

第一，带动了区域游戏研究的开展。工作室成员组队观察，并带动所在区域游戏共同体一起研究，使先进经验得以及时推广。例如，枫南幼儿园针对目前跨班游戏和混龄游戏盛行但多停留于表面热闹的现象，从关注幼儿的学习与发展出发，改革了“枫幼小镇”大带小活动的方式和游戏的观察方式，增设了家长义工观察团。同样的角色游戏，天台县机关幼儿园和实验幼儿园在和合文化的背景下，探索了园本化游戏课程的典型案例，章安幼儿园则在“影子戏”课程的基础上总结出一组表演游戏的案例。

第二，丰富了游戏研究的教研方式。体验式、同主题异构等教研方式的运用，使我们团队成员之间的对话成为可能。例如，10所幼儿园同时启动月主题建构游戏——“我们的城市”，在集中分享会上，我们看到不同幼儿园的孩子们的创意不同。2017年秋季，椒江机关幼儿园和临海机关幼儿园同时开展了个别化游戏观察的月主题教研实施活动，对发展特别好和特别慢的幼儿进行游戏治疗的个案研究。

第三，促进了幼儿和游戏研究者的成长。游戏案例撰写的过程即教师和自己对话的过程，也是和幼儿、同行三方对话的过程。在这个过程中，我们和幼儿一起感受游戏的魅力，感悟到把游戏的权利还给幼儿才是教师最好的指导，体味到游戏精神和游戏中幼儿良好的学习品质。正如孔丽红老师所说：“我看活动时被孩子感动了，马上想写下来，心中有故事，但写时主线不明确；多次研讨之后，主线明确了，挖掘的关注点也比我自己一个人想得要多，回放视频，幼儿的发展变得立体多样起来。修改后的案例，读起来够清晰，关注点够明白，这样写起来就不那么费劲了。”

鸣谢：导师指导和各方支持

特别感谢导师刘占兰研究员多年来对研究方法和案例整理分析等的悉心指点，对本书案例和框架的修改；北京师范大学出版社张丽娟、《幼儿教育》杂志社张虹、韩康倩、方良娟和朱良等老师对成果呈现形式的指导；浙江省教研室虞莉莉老师一路的引领与支持；任学宝、张丰、柯孔标、戴晓萍、斯苗儿、方张松、钱万军、李矜、陈建吉等专家对研究成果推广与深化研究的诸多建议。在此，一并致以深切的谢意。

台州市委人才办给予的著作资助和浙江省教学成果推广办公室的鼓励，对本书的出版提供了切实的帮助与支持。

感谢各基地园五大游戏研究小组的老师们提供的大量生动的案例；感谢工作室伙伴参与各类游戏研讨小组的研讨，建构游戏组的林芳、汤敏玲、陈未娅、陈晶，角色游戏组的许敏霄、黄柳、顾晓晓，表演游戏组的林艺、黎敏芝、王琳玲，美术游戏组的沈珉、蒋萍；林芳、林艺、许敏霄、沈珉等人也参与了章节的讨论和统稿，王黎敏、林艺、陈未娅等人参与了最后案例的审读。

研修之旅没有终点，我们一直行进在路上！

高美娇

2018年2月

目 录

上 篇

第一章 为了每一个幼儿的学习与发展	1
第一节 不同视野下的游戏价值	1
第二节 不同类型游戏的独特价值	2
第三节 创设良好的游戏条件	5
第四节 运用“五步法”的全程观察	6
第二章 看见每一个幼儿的学习与发展	8
第一节 发展指标取样视角	8
第二节 材料取样视角	13
第三节 时间取样视角	14
第四节 事件取样视角	16
第三章 支持每一个幼儿的学习与发展	18
第一节 自由游戏中的多样化分析与个别化支持	18
第二节 主题游戏中的程序性解读与持续推进	21

下 篇

第四章 建构游戏——创意建构，智慧表达	25
第一节 自由创想，自主搭建	25
案例一 大马路（小班）	26

案例二 汽车之家 (小班)	29
案例三 小农庄 (大班)	33
案例四 创意小学 (大班)	37
第二节 聚焦目标,自我挑战	42
案例五 花陀螺 (中班)	42
案例六 动物城 (中班)	47
案例七 瑞隆塔 (大班)	51
案例八 100 层的房子 (大班)	56
第三节 攻克难题,成功体验	59
案例九 高高的楼房 (中班)	60
案例十 过山车 (大班)	63
案例十一 重建大医院 (大班)	68
案例十二 小城堡 (混龄)	71
第四节 主题延展,综合构建	75
案例十三 地道与碉堡 (大班)	76
案例十四 幼儿园的真滑梯 (大班)	80
案例十五 我的小学 (大班)	84
案例十六 游泳池 (大班)	90
对话与反思:在建构游戏中看见幼儿的学习与发展	94

第五章 角色游戏——再现经验,交往合作 102

第一节 链接经验,想象扮演	102
案例一 都是我舀水 (小班)	102
案例二 产科医院 (中班)	106
案例三 点餐风波 (混龄)	110
第二节 协商沟通,观点采择	113
案例四 娃娃家不需要爸爸 (小班)	113
案例五 分享与被分享 (小班)	116
案例六 机智的服务员 (大班)	121
案例七 收银员与顾客 (混龄)	124

第三节 持续调整,快乐体验	128
案例八 银行职员成长记(中班)	129
案例九 会员卡升级中的智慧(大班)	133
案例十 金牌导购员(大班)	136
对话与反思: 混龄角色游戏——共享场域,同生共长	142
第六章 表演游戏——对话作品,生动演绎	150
第一节 感知作品,创造表达	150
案例一 不被吃掉真开心(小班)	151
案例二 男孩与英雄的故事(中班)	155
案例三 新版白雪公主(中班)	159
第二节 戏里戏外,精彩碰撞	163
案例四 一起来演“拔萝卜”(小班)	164
案例五 不一样的导演(大班)	167
案例六 出彩评审团(大班)	172
对话与反思: 畅玩游戏,畅享表演	176
第七章 美术游戏——玩美创美,个性表现	179
第一节 探索之美,童趣无限	179
案例一 魔法相机(小班)	180
案例二 蝴蝶与花园(小班)	184
案例三 报纸鱼(大班)	189
第二节 创作之妙,异想天开	193
案例四 鞋印斑马(中班)	193
案例五 面具达人(大班)	197
第三节 表现之乐,独特展示	202
案例六 小黄人变色记(中班)	203
案例七 捏个不倒的“我”(大班)	207
对话与反思: 自主游戏中的“玩”“美”之旅	213
附录 家长观察游戏行为指南	217
主要参考文献	221

上篇

第一章

为了每一个幼儿的学习与发展

游戏是幼儿的主要活动，幼儿在游戏中虽然编织的是假想的世界，但是却实现了身心真实而全面的发展。对于幼儿而言，游戏的意义是什么？这是我们研究幼儿游戏的起点。我们只有从幼儿的立场出发，理解幼儿游戏的真正价值，才能激发游戏中幼儿的无限潜能。因此，基于不同个体的需求，成人宜创设丰富而多样的游戏支持，同时，借助专业的全程观察分析技术，看懂并支持幼儿在学习游戏中的学习与发展。

第一节 不同视野下的游戏价值

幼儿为什么要游戏？不同时期、不同国家、不同对象对于游戏的功能和意义的认知是不同。

一、社会文化和历史的视野

在社会文化的视野下，游戏被看作一种社会文化现象，游戏跨越人类不同的历史发展阶段和不同的“文化圈”而普遍存在，不同的文化系统有不同的游戏，游戏对于文化传承与传播有重要意义。

黄全愈在《玩的教育在美国》一书中提到美国学校的游戏观：游戏是孩子自我发泄的桥梁；是幼儿情感发展的实践基地；是孩子走进社会的模拟训练场；是孩子道德养成的摇篮。玩具是孩子认识世界的工具；玩是孩子的文化。

在中国，从古至今的游戏中，我们看到的发展趋势是从强体到益智到娱乐。强体如跳皮筋、玩沙包、滚铁环、斗鸡、踩高跷、抬花轿、造房子等运动型游戏，益智如下棋、解锁、拼图等游戏，愉悦性情如现代的各种网络儿童游戏等，这样的发展，也从一个侧面见证了我们国家不同时代的教育价值观。

二、幼儿发展和教师教育教学视角

同一时期，持不同人教育理念的人看待游戏的视角是不一样的，主要有幼儿发展的视角和教师教育教学的视角。

（一）幼儿发展的视角

在幼儿发展的视角下，游戏被看作一种发展“不成熟”的现象，是处于发展过程中的幼儿特有的行为，心理学家们从个体发生学的角度探讨个体的发生与发展、幼儿游戏的年龄特点和个体差异、游戏的分类、影响幼儿的因素、幼儿游戏发展的价值等。

我们常说要基于幼儿的视角看游戏，但很多时候都只是换位思考假装自己是幼儿，以幼儿的眼光去看游戏。实际上，成人的思维永远都不可能替代幼儿的思维。李春良等在《大班幼儿判断游戏活动的依据——基于儿童视角的研究》中提出：儿童视角的独特性在于其判断依据的直接感知性。在幼儿眼中，有玩具、教师不在现场、可以自由活动、不用上课、能根据自己需要进行假想与虚构、好玩的活动才是游戏。

（二）教师教育教学的视角

在教育视野下，游戏的教育学研究者试图揭示游戏与教育之间的关系，探讨教育环境下游戏的性质和特点、游戏和课程教学的关系、教师在游戏中的地位、游戏环境的创设和游戏指导等问题。例如，心理学家维果茨基提出了将游戏作为一种心理现象，研究其在幼儿发展中的作用；美国教育学家布鲁纳分析了游戏的核心作用、游戏与工具使用的关系等。

教师在学校里系统地学习了一些理论知识，但这些知识大多数是“是什么”和“为什么”的内容。教师迫切需要的是“怎么做”的经验，于是，他们的关注点都放在教的视野上，该如何提供材料让幼儿玩、如何组织游戏、如何串联环节、如何提升评价、如何教幼儿游戏……自然而然地，幼儿的的游戏变成了教师的游戏。

第二节 不同类型游戏的独特价值

幼儿园的各类游戏有不同的发展价值。在观察幼儿游戏时，教师首先