



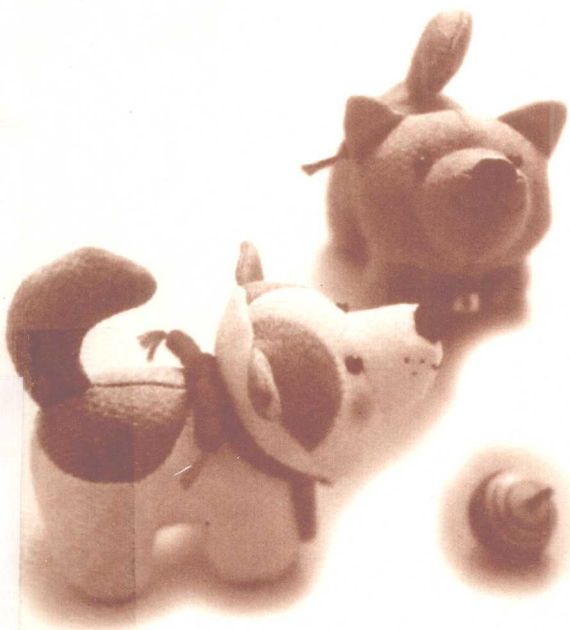
上城教育·金穗计划

周穗萍 主编

在玩中学

满足幼儿发展需要的游戏研究

上海教育出版社



在玩中学

满足幼儿发展需要的游戏研究

主 编：周穗萍

编 委：沈杭凯 周穗萍 徐亚娟

章玲敏 韩 慧

上海教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

在玩中学：满足幼儿发展需要的游戏研究 / 周穗萍
主编. —上海: 上海教育出版社, 2009.11
ISBN 978-7-5444-2628-2

I.①在... II.①周... 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(2009)第203802号

在玩中学

——满足幼儿发展需要的游戏研究

周穗萍 主编

上海世纪出版股份有限公司出版发行
上海教育出版社

易文网: www.ewen.cc

(上海永福路123号 邮政编码:200031)

各地新华书店经销 江苏启东人民印刷有限公司印刷

开本 700×1000 1/16 印张 11.5 插页 3

2009年11月第1版 2009年11月第1次印刷

印数 1-3,200本

ISBN 978-7-5444-2628-2/G·2050 定价: 25.00元

(如发生质量问题,读者可向工厂调换)

序 一

爱玩是幼儿的天性,游戏是幼儿的基本活动。沙托说:“儿童是一个玩耍的精灵,而不是别的什么。要问儿童为什么玩耍就如同问儿童为什么是儿童一样。”从教育的角度看,幼儿的各类游戏蕴藏着教育的契机,幼儿游戏的教育价值是潜在的,就像一个蕴藏丰富的宝库,有待进一步地探测和挖掘。胜利幼儿园老师们的这一著作,就是多年来她们幼儿园游戏教学研究的结晶。

该书有以下几个特点。

一、对幼儿游戏的功能有了进一步的认识

幼儿游戏根据其功能有多种分类,如按幼儿的天性、意愿,充分表现自我的游戏,称之为自主游戏、自发游戏、自由游戏等;教师根据幼儿发展目标设计组织的游戏,称之为教学游戏。前一类游戏由于是幼儿自发自愿的,因此能最大程度地满足幼儿身心愉悦的需要。后一类游戏虽然不能完全尊崇幼儿自我的游戏精神,但符合幼儿多元发展需要,符合社会进步的要求,更能充分发挥游戏的教育功能;但此类游戏必须是幼儿真心喜欢的,能满足幼儿发展所需要的,才能真正发挥游戏所内潜的巨大教育力量。胜利幼儿园的老师正是充分发挥了两类游戏的优势,并创造性地将两者结合,使我们对游戏功能的认识得到深化。

二、对幼儿游戏教学进行了园本化的探索

胜利幼儿园的老师找到了游戏与教学的内在结合点,最大可能地激发幼儿内在需求,以游戏带来的愉快体验,满足幼儿的天性需要。她们去除了没有愉悦感受、束缚幼儿手脚、禁锢幼儿创造的旧有教学痕迹,激活教学中宽松、自然、快乐的游戏特征。她们对幼儿一日生活进行有机整合,使游戏与课程互生互长,成为课程的重要组成部分。游戏生成课程,强调用幼儿自得其乐的活动丰富和补充“预设课程”;课程生成游戏,强调用“预设课程”的内容来丰富、充实游戏。在教育中引入幼儿喜欢的游戏,使幼儿在整个教育过程中获得乐趣,享受教育的过程,从而增进幼儿学习的兴趣。

三、对幼儿游戏教学的设计理念有了更深入的拓展

胜利幼儿园的老师们在幼儿游戏教学活动设计理念方面,也作了更深入的拓展,她们提出了游戏教学活动设计的基本原则:

1. 从让幼儿适合游戏到让游戏适合幼儿;
2. 在满足需要的游戏中享受发展的欢乐;
3. 从满足幼儿的需要出发设计游戏活动。

其目的在于从幼儿特点出发,还游戏活动的本真;通过不断创新各类游戏设计,创设自由、宽松、尝试性、非功利性的游戏情境,还儿童游戏的权利。

此外,我很赞赏胜利幼儿园这种以园本教研促进幼儿教师专业成长的新模式。这种“实践—反思—再实践—再反思”的思行一体的模式有利于培养“反思型”的幼儿教师,同时幼儿教师这种思行合一的成长状态也是最能体现幼儿教师生命意义的本真状态。就幼儿园而言,衡量一所幼儿园办园质量的高低,不是以申请课题、发表论文的多少为尺度,而是以是否有利于幼儿教师的专业成长为根本,唯有此才是办园以人为本的根本体现。

祝胜利幼儿园在教研中取得更大的成绩!

秦金亮

(秦金亮:浙江师范大学杭州幼儿师范学院院长,博士生导师,教育部幼儿园教师培养教学指导委员会秘书长,全国教师教育学会幼儿教师教育委员会理事长,浙江省学前教育学会理事长。)

序 二

“玩”，是幼儿的天性。“玩中学”的教育方法，引导幼儿将“玩”和“学”结合起来，通过“玩”来激发他们求知的动力、培养习得的能力，使他们在“玩”的过程中自由、快乐地学习和探索。

杭州市胜利幼儿园是一所有着 60 多年办园历史的、具有深厚文化底蕴和鲜明办园特色的知名幼儿园。研究幼儿教育教学规律的过程，正是杭州市胜利幼儿园以及胜利学前教育集团创办和不断成熟的过程。经过多年的研究和探索，《在玩中学——满足幼儿发展需要的游戏研究》终于成书，这本书既是幼儿园全体教师多年来从事幼儿教育教学研究与实践的结晶，也是集团发展历程的见证。

研读本书，我们能感受到：

游戏研究以幼儿发展为本。从幼儿需要出发设计、组织游戏活动，力求充分挖掘游戏在幼儿成长中的价值，让幼儿在游戏中展现真实世界、发挥创造精神和释放快乐天性，这正是游戏研究的追求。这样的研究主张，符合学前教育的改革要求，值得肯定、值得倡导。

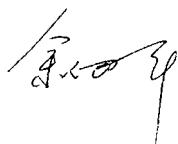
游戏研究在实践中提升认识。书中吸收了国内外幼儿教育的研究成果，以需要层次理论为依据设计各类游戏活动，并科学地加以组织实施。在观察发现幼儿需要、改革教学方法、优化整合游戏资源的过程中，积累了大量珍贵的研究资料和游戏案例，取得了不少成功经验，并通过实践提升理论认识，具有较好的借鉴和参考价值。

游戏研究极具创新精神。尤其特色的是，书中分别深入探讨了满足幼儿德、智、体、美以及情感需要的游戏设计。在根据发展需要整合游戏资源、组织幼儿自主活动方面也很有创意，是学前教育课程改革的一个有益尝试，富有启迪。

透过本书，我们还看到了一个团队成长的力量，这个团队对幼儿充满着真诚和尊重的爱心，其中的每个成员都对幼儿倾注了心血。我们不由得感受到了一种教育中涌动的生命活力，那就是对事业担负着责任和使命的激情，教育中的每个故事都在传

递着快乐。

胜利幼儿园的游戏研究取得了明显的效果,并有力地推动了幼儿园的整体改革,得到幼教同行、儿童家长和社会的广泛好评。在今天这个良莠不齐的幼教行业中,出版这部充满集体智慧的书稿,意义非凡。我相信,这将会对广大幼教工作者有所裨益,同时我们也期待着,胜利学前教育集团在普及优质教育上不断追求、再结硕果。



(余向平:杭州市上城区教育局副局长)

目 录 | CONTENTS

序一	001
序二	001
第一章 孩子需要怎样的游戏	001
第一节 幼儿游戏的教育价值	001
第二节 幼儿游戏的功能认识	003
第三节 幼儿游戏的设计理念	007
第二章 幼儿体能游戏的设计与实施	012
第一节 设计要领	012
第二节 方法示例	014
第三节 实施建议	040
第三章 幼儿探究游戏的设计与实施	043
第一节 设计要领	043
第二节 方法示例	044
第三节 实施建议	069
第四章 幼儿交往游戏的设计与实施	072
第一节 设计要领	072

第二节 方法示例	075
第三节 实施建议	092
第五章 幼儿才艺游戏的设计与实施	095
第一节 设计要领	095
第二节 方法示例	097
第三节 实施建议	121
第六章 幼儿亲子游戏的设计与实施	126
第一节 设计要领	126
第二节 方法示例	129
第三节 实施建议	143
第七章 满足幼儿游戏需要的园本教研	145
第一节 体现幼儿游戏教学特色的园本教研	145
第二节 基于“游戏教学特色”的教师专业成长之路	155
第八章 结论与展望	161
第一节 实践成效与研究结论	161
第二节 成功经验与问题讨论	169
第三节 研究展望	170
后记	172

第一章 孩子需要怎样的游戏

在幼儿成长中,游戏与食物同等重要。游戏对幼儿来说,就是他们的需要、他们的学习、他们的生活,是幸福快乐的童年不可或缺的因素。近年来迅速发展的脑科学研究表明,对自然的、创造性的游戏的剥夺(不管是由于什么原因),会导致儿童发展不良与行为的异常。游戏在幼儿发展中的作用,远比人们先前估计的要重要得多。满足和保障幼儿游戏的权利,已经成为现代社会进步的标志。

第一节 幼儿游戏的教育价值

游戏是幼儿的天性,是幼儿的基本活动,幼儿的各类游戏蕴藏着发展和教育的契机。

一、游戏对幼儿成长的影响

在幼儿学习生活中开展游戏活动,对儿童成长有明显的作用。主要表现在,一是有利于幼儿的认知发展,在游戏情景中发生的问题,更易激发幼儿的思维积极性,找出更多解决问题的方法,玩中生智;二是有利于幼儿的情感发展,游戏为幼儿提供了学习表达情绪、情感的途径,既给予幼儿充分的机会以发展能力和锻炼意志,又通过各种规则的限制,控制和调整幼儿的不良行为和习惯;三是有利于幼儿的社会发展,游戏会给幼儿最深切的人际关系体验(成功或失败的交往经验),使他们对社会文化、自己的个性特点有所了解,游戏还可使幼儿通过模仿和假想,用特有的方式表达自己对现实生活的认识和理解。

游戏不仅能满足幼儿的各种需要,使幼儿能拥有快乐的童年生活,而且游戏能寓教于乐,适合幼儿身心发展,为幼儿终身学习与发展奠定良好的基础。尊重幼儿,首先要尊重幼儿游戏的欲望。然而,现实中的幼儿在游戏吗?能自主游戏吗?成人他们提供的游戏适合吗?幼儿的游戏存在着诸多的问题。

独生子女的特殊地位和优越条件,成人对幼儿成长环境的过度预防和保护,导致“不能跳上跳下”、“不许奔跑”、“衣服多穿点不准随便脱”、“没玩过自己不可以试”等“禁令”成了理所当然的理由。长久的限制让幼儿习惯于安静而不愿运动。幼儿不缺食物、不缺玩具,而缺乏体育锻炼,肥胖、贫血、过敏、偏食的个例不断增加,造成许多

孩子怕累、活动量小、容易感冒,明显体质弱。

成人期缺乏创造力,从某种程度上和幼儿时期没有养成创新精神有关。幼儿观察小虫、往水里扔石头、拆开小闹钟……这些看似平常甚至有破坏性的行为背后往往隐藏着孩子探索的本能。然而,很多幼儿在本该培养创造性的阶段,却被家长要求大量认字、学习英语和数学等,应试教育的做法,大有扼杀孩子们的想象力、好奇心和求知欲的趋势。

社会生活中,有的幼儿整天与电视为伴,缺乏与人交流机会;有的幼儿深受一大家子的宠爱,与同伴不能友好相处;有的幼儿的情绪因父母的矛盾而受到影响,不愿与人交往;还有的幼儿缺乏行为习惯养成教育,人小脾气大。

出于种种原因,艺术考级能在高考中加分,催热了大人们对于下一代成才砝码的追求,这种趋势从小学生蔓延到幼儿,学习门类从舞蹈、钢琴、表演,到书法、围棋、绘画,应有尽有。不幸的是,学习特长常常是以减少玩耍为代价的。舍得花钱的结果是,更多的幼儿被动地接受艺术知识和技能的训练,艺术素养却未见多少长进。

人们越来越重视早期教育,亲子游戏作为一种轻松、愉快的活动也越来越为年轻家长所接受和推崇。但实际上,有些家长愿意花钱购买大量玩具,却没有陪孩子玩,也不知怎样玩;有些家长对孩子包办代替,连游戏也代劳了,我教你玩或者我玩你看;还有些家长索性将孩子送进各类亲子机构,让所谓的专业人员替代家长的职责。

幼儿从自然人成为社会人,各种各样的游戏在幼儿成长中有不同的价值。

二、幼儿园游戏的现状分析

作为幼儿教育专业机构的幼儿园,在贯彻“幼儿以游戏为基本活动”(摘自《幼儿园教育指导纲要(试行)》,以下简称《纲要》)的教育过程中,对幼儿游戏的设计、组织、评价等,也存在认识上的偏差和操作上的缺陷。多数游戏注重教育功能而忽视娱乐功能,如幼儿做了教师设计的教学游戏外,才能做自己喜欢的游戏;又如游戏不能回归自然,玩水、玩沙、玩废旧物品的场所不但少得可怜,即使玩也常常不能尽兴。长期以来“为游戏而游戏”、“儿童游戏成了游戏儿童”的问题,不能不引起我们的重视。

幼儿园在游戏的设计和组织上,主要存在以下问题。

(一) 游戏的放任自流现象

除了正规的教学活动,幼儿要有独自玩耍、组合玩耍的自由机会,但这并不意味着成人可以对幼儿的游戏放任自流。现实中,存在着这些现象:成人不关注幼儿游戏的内容,不知道幼儿在玩什么,也不知道幼儿玩的方式;对幼儿自行开展的游戏,不会引导,出现问题只能简单地制止或调换玩具、地点、人员,其结果是扼杀天性,幼儿只会缠着他人,自己不会玩,也没有玩的欲望;弱化游戏的教育功能,幼儿盲目游戏,

不知道自己需要什么。久而久之,成人的放任自流造成幼儿对游戏的喜爱程度下降,对游戏的主动参与能力降低。

(二) 游戏的成人化倾向

1. 只关注教师的需要而不关注幼儿的实际需要

组织游戏活动完全是教师的任务,教师关心计划执行,变化着惯用的游戏手法,控制幼儿听自己的话,表面上尊重幼儿,实际上仍由教师决定玩什么、怎么玩。设计者操纵着整个游戏的规则和过程,而游戏者只是设计者的控制对象。

2. 只考虑教学的需要而不考虑幼儿的游戏欲望

有的教师把游戏定位在更好地完成教学任务,游戏只是被利用的手段而已。一旦幼儿进入游戏情境就开始了所谓的正式学习,游戏像诱饵不断让幼儿上钩又不断让幼儿失望;一旦教学偏离预定的轨道,游戏像道具把幼儿发散的思维拉回来,把幼儿欲望的心理扭过来;一旦超过了幼儿注意力集中的时间,游戏像魔术把幼儿好动的手脚收拢来,使幼儿为了能轮到游戏过过瘾而陪上时间重复训练。

3. 只考虑家长、社会的需要而导致追求游戏的结果

过多的竞赛、观摩、展示,加上社会、家长对幼儿教育的片面评价,注重表面看得见的结果,使得幼儿园游戏活动披上了功利的外衣。教师、幼儿忙于应付,为了亮相而演练,为了面子而作秀,幼儿游戏常常失去了应有的平和、悠闲的心境和轻松、快乐的感受。

所有的需要一味迎合成人,惟独缺乏满足幼儿的需要,这是当前幼儿游戏现状的突出问题。在不考虑幼儿需要的游戏活动中,幼儿没有选择权,不能按自己的意愿参与活动,不能准备或收集自己需要的操作材料;幼儿没有自主权,自发生成的游戏内容较少被成人关注;幼儿没有自由权,感兴趣的 game 会因为“不安全”、“没时间”、“上课了”、“下次玩”等借口而取消。幼儿之所以在游戏中不快乐,流露出“不好玩”的情绪,或者不能长久地沉浸在 game 情境中,得不到 game 带来的深刻印象,是因为这些游戏活动不适合幼儿,不是他们内心真正需要的、真心喜欢的。这样的结果既有违教育的初衷,也让幼儿本性受损。

综上所述,幼儿游戏的教育价值是潜在的,就像一个蕴藏丰富的宝库,有待进一步的勘探和挖掘。因此,要重视幼儿当下的现实存在,强调幼儿在现阶段获得发展的价值,注重现阶段发展对其以后发展的基础性价值。

第二节 幼儿游戏的功能认识

对幼儿成长有帮助的游戏有两类:一类是幼儿按自己的意愿、天性充分表现自我的游戏(称之为自主游戏、自发游戏、自由游戏等);一类是教师根据幼儿发展目标设计组织的教学游戏。前一类游戏由于是幼儿自发自愿的,因此能最大程度地满足幼儿身心愉悦的需要。后一类游戏虽然不能完全崇尚幼儿自我的游

戏精神,但符合幼儿多元发展需要,符合社会进步要求,更能充分发挥游戏的教育功能——但此类游戏必须是幼儿真心喜欢的,这样才能真正发挥游戏潜在的巨大教育力量。

从潜在的教育功能看,幼儿游戏可以分为享乐型游戏和发展型游戏。各个功能初看起来,都似乎“有百利而无一害”,但随着社会的进步,我们需要重新认识游戏功能。既要保证游戏功能的充分发挥,又要注意功能发挥的适当程度。

一、满足幼儿的需要

从幼儿实践角度,游戏能满足幼儿的愿望,它是满足的源泉;游戏创造了幼儿的最近发展区,游戏是发展的源泉。

(一) 满足幼儿需要的游戏活动概念

所谓游戏,是娱乐、是玩耍,是使幼儿自己精神愉快的活动。所谓需要,一是幼儿与生俱来的天性的需要,一是幼儿后天培养的发展的需要。

我们认为,满足幼儿需要的游戏,指的是:能激发幼儿内心需求,能为其带来愉快体验的,满足幼儿天性需要和发展需要的所有游戏性活动。因此,幼儿游戏要去除没有愉悦感受、束缚幼儿手脚、禁锢幼儿创造的教学痕迹,恢复宽松、自然、快乐的游戏特征。

(二) 满足幼儿需要的游戏活动背景

根据马斯洛的需要层次理论和现代动机心理学关于内在动机的研究以及对儿童行为的观察,我们认为儿童的基本需要可分为以下三个层次九个方面。

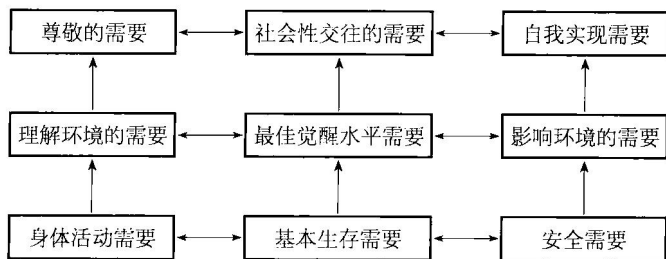


图 1-1 儿童的基本需要

三个层次九个方面是儿童的基本需要。各种需要发动了游戏,游戏使各种需要得到了满足。需要的满足带来了快乐。快乐作为强化物使儿童对游戏活动本身产生兴趣,兴趣和快乐这两种情绪体验相互作用、相互补充,进一步支持和促进儿童去游戏。

由于儿童总是生活在一定的社会环境中,他们的生活总是受到成人和社会的影响,具有一定的社会文化内容。游戏可以发生在幼儿活动的任何领域。各领域的活动是游戏发生的背景。游戏、需要与活动领域的关系可用图 1-2 来表示。

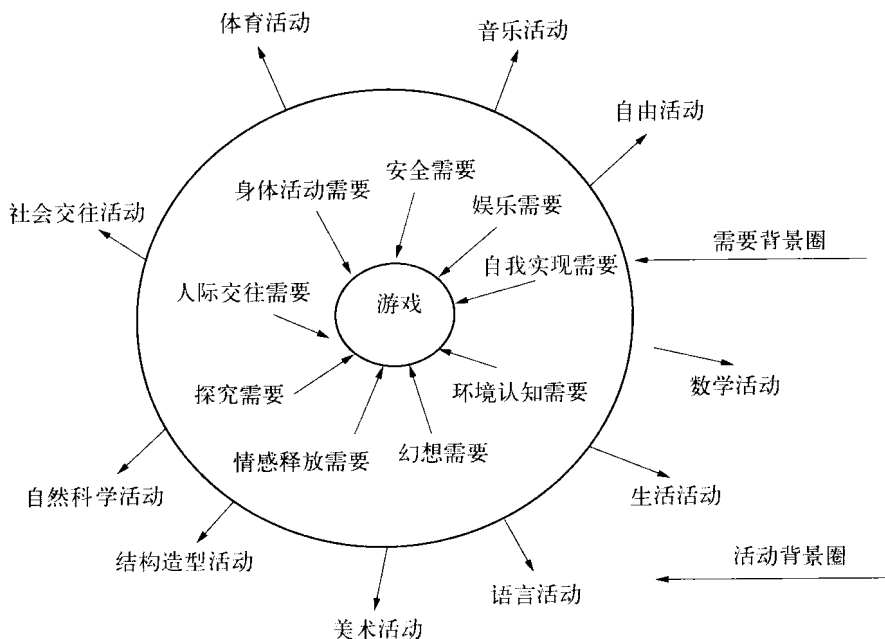


图 1-2 游戏、需要和活动领域的关系

可见,没有游戏的支撑,任何领域的活动,都无法满足幼儿需要,所有的需要,只有通过各领域中的游戏活动才能实现。

我们认为,儿童喜欢的任何一种游戏,都是因为它给儿童带来成长的快乐,而需要则是幼儿成长的源泉。满足幼儿身心发展需要的游戏,能给儿童以幸福的童年。满足幼儿需要的游戏活动,应该成为幼儿首要的活动。因此,要尊重幼儿娱乐的权利,保护幼儿创造的欲望,成人设计的教学游戏要以满足幼儿不同层次的需要为前提。

二、改革课程的设置

为了避免游戏的放任自流,更好地适应幼儿本质发展的需要,教育者要对幼儿的游戏活动加以引导,其目的是在幼儿享受游戏的娱乐过程中将隐含的发展功能进行挖掘,使之从隐性转变为显性。在不破坏幼儿游戏自主性的前提下,我们对幼儿游戏进行改造,力求与现有的课程推进相结合,使之变成系统、有序的系列活动。

我们对幼儿一日生活进行有机整合,使游戏与课程互生互长,成为课程的重要组成部分。游戏生成课程,强调用幼儿自得其乐的活动丰富和补充“预设课程”;课程生成游戏,强调用“预设课程”的内容丰富和充实游戏。我们在教育中引入幼儿喜欢的游戏,使幼儿在整个教育过程中获得乐趣,得到“发展”和“享乐”的双重效果,从而增进继续学习的兴趣。

我们尊重幼儿的需要,结合《纲要》对幼儿园教育内容的领域划分,将富有情境性特点的语言领域内容渗透到各领域,对幼儿喜欢的游戏重新进行整合分类,总体构思了游戏活动的组织实施框架。



图 1-3 游戏活动组织实施一览表

在各类幼儿需要的游戏组织方式中,由于幼儿的年龄差异,不同年龄幼儿对游戏活动的适应、需要等也会不同;教师在各类游戏中所观察发现的幼儿表现、存在问题等内容也各不相同。为此,教师在组织实施中对不同的游戏活动也应采取不同的支持策略,尊重和唤醒幼儿在游戏中的情感天性、自主意识和创造潜能,使生命更愉悦。

第三节 幼儿游戏的设计理念

享受生命的愉悦,是幼儿游戏活动设计的理念。

一、从让幼儿适合游戏到让游戏适合幼儿

从某种意义上说,儿童以游戏为生命,幼儿就是在游戏中生活、学习和成长的,因而,有游戏生活的儿童才称得上是真正的儿童。为此,教师要处理好以下几组关系。

(一) 游戏功能——天性需要和教育需要的关系

身心愉悦是幼儿游戏的前提,社会教育是幼儿游戏的条件,顺应天性开发愉悦功能,又不逾越天性改造教育功能,才能实现游戏的发展目标。儿童需要的满足对成人和环境具有很强的依赖性,幼儿不能独立满足需要,甚至缺乏准确表达需要的能力。不同幼儿在不同发展阶段,均具有明显的阶段性特殊需要,这反映了幼儿需要的独特性。不是幼儿所有的需要都必须满足,当发现受社会影响而出现不健康因素时,教师要纠正、引导。同样,当幼儿热衷于玩耍各自带来的游戏材料时,教师有责任检查物品游戏环境,切实保障幼儿安全。

(二) 游戏主体——教育管理者与幼儿游戏设计主体的关系

幼儿是游戏者,教师是游戏设计者。在传统的游戏中,设计者和游戏者是同一个群体,规则是共同约定的,游戏是“白导白演”的。在现代社会中,我们要避免教师从游戏共同体中分离出来,以技术作媒介“制造”和“生产”游戏,使幼儿成为“被游戏者”。我们既要发现幼儿自发自愿的需要,也要适时介入,使尊重幼儿自身需要与实现我们对幼儿的教育要求相统一。

(三) 游戏规则——教师确定和幼儿自定的关系

游戏都是有规则的,分外显和内隐两种。我们要遵循幼儿学习的规律,善于发现幼儿白觉的活动要求,从中挖掘出幼儿游戏的意愿与倾向,帮助确定游戏规则或找出改进游戏和设计新游戏的规则。幼儿自发游戏中,也可能出现涉及人身安全、心理问题的游戏,如玩“死人游戏”、学“大侠”从高处跳下、玩火等,老师可以通过和幼儿“协商”制订规则的方式,进行教育和引导。

二、在满足需要的游戏中享有发展的欢乐

在满足需要的游戏生活中成长的儿童,才是身心健康的儿童。

(一) 幼儿在满足需要的游戏中,展现真实世界

幼儿是纯真的、可爱的,没有成人的复杂和成熟。在幼儿眼里,游戏生活与现实生活没什么区别。他们会因为丢失了布娃娃而伤心难过,会因为玩伴中有弟弟、妹妹需要照顾而喜欢当好哥哥、姐姐,会因为经过许多次努力终于将空罐子搭成了“宫殿”而欢呼雀跃,会因为故事中可怜的小动物受到欺负而发怒、生气……只有在游戏中需

要被满足的幼儿,其喜怒哀乐的情感才是真实的,也只有在满足需要的游戏中评价幼儿才是真实的。

(二) 幼儿在满足需要的游戏中,发展多元智能

游戏的过程就是幼儿的学习过程。幼儿参与游戏常常犹如成人从事自己喜欢的工作般乐此不疲。幼儿在充满新奇、幻想和奥秘的玩具世界里,头、脑、手、口都得以解放。他们不断产生的问题,不仅激发了丰富的想象力、思维能力,同时也成了认识世界的工具,成了启迪他们智慧的教科书。在模仿成人生活、工作的场景里,幼儿打开了记忆的大门,运用着“储存”的经验,创造性地使用替代品来完成心中的愿望,俨然是一个个天才的表演家……幼儿在满足需要的游戏中尽情享受,其宝贵的潜能才有最大的发展可能。

(三) 幼儿在满足需要的游戏中,释放快乐天性

生命的本源是快乐,而幼儿是快乐的天使。许多在成人看来不怎么好玩的游戏,幼儿却开心得不得了。传统的游戏经久不变,幼儿百玩不厌;现代游戏变化无穷,适合幼儿特点的也被幼儿接受。幼儿喜欢的游戏崇尚精神愉悦、不崇尚功利,幼儿追求过程、不追求结果,幼儿在梦想成真中感受快乐。

三、从满足幼儿的需要出发设计游戏活动

教师若不能及时发现或预测幼儿的需要,将会出现“放任”或“导演”幼儿游戏的问题。游戏的无序状态或游戏的被操纵状态,容易造成幼儿不会玩、不会独自玩而丧失游戏的潜在功能,这对幼儿的发展无疑是不利的。

我们通过观察幼儿游戏过程、参与幼儿游戏、向家长了解情况等方法,努力去发现幼儿对游戏的真实需要。同时,我们调整课程设置,改变游戏现状,实施游戏创新:引进释放幼儿天性的自由游戏,改造束缚身心愉悦的教学游戏,创设适合不同年龄幼儿游戏的环境,提供幼儿游戏的有效材料,设计一系列幼儿喜欢的游戏活动,建立幼儿喜欢的多种游戏组织方式,开发游戏功能,积极满足和提升幼儿身心发展的需要,以期达到“培养健康活泼、积极主动、懂规则有创意的快乐儿童”的培养目标。

我们设计游戏活动,首先要观察、了解幼儿的发展需要。

(一) 发现需要及处理关系

发现幼儿需要的方法很多。

1. 目标观察法

锁定幼儿操作行为,教师作为旁观者,有目的、有计划地观测、察看儿童在一般生活条件下或特定活动环境中言语和行为的变化,根据客观记录的结果来判断儿童心理发展的特征和规律。目标观察法可以观察游戏中幼儿个体的行为,把握每个幼儿的发展水平和活动需要;也可以观察游戏中幼儿群体的行为、兴趣、游戏方式,了解本阶段幼儿发展的共性需要。观察法作为主要的发现方法,最直接也最常用。