



新世纪高职高专
学前教育类课程规划教材

幼儿园游戏设计

YOUERYUAN YOUXI SHEJI

新世纪高职高专教材编审委员会 组编

主 编 刘立民



大连理工大学出版社
DALIAN UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS



新世纪高职高专
学前教育类课程规划教材

幼儿园游戏设计

YOUERYUAN YOUXI SHEJI

新世纪高职高专教材编审委员会 组编

主 编 刘立民

副主编 么 娜



大连理工大学出版社
DALIAN UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园游戏设计 / 刘立民主编. — 大连 : 大连理工大学出版社, 2012.12(2014.12 重印)
新世纪高职高专学前教育类课程规划教材
ISBN 978-7-5611-7419-7

I. ①幼… II. ①刘… III. ①学前教育—游戏课—高等职业教育—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 259694 号

大连理工大学出版社出版

地址:大连市软件园路 80 号 邮政编码:116023

发行:0411-84708842 邮购:0411-84708943 传真:0411-84701466

E-mail:dutp@dutp.cn URL:<http://www.dutp.cn>

大连力佳印务有限公司印刷 大连理工大学出版社发行

幅面尺寸:185mm×260mm	印张:10	字数:231 千字
2012 年 12 月第 1 版	2014 年 12 月第 3 次印刷	

责任编辑:郑淑琴

责任校对:白 雪

封面设计:张 莹

ISBN 978-7-5611-7419-7

定 价:24.00 元

我们已经进入了一个新的充满机遇与挑战的时代,我们已经跨入了 21 世纪的门槛。

20 世纪与 21 世纪之交的中国,高等教育体制正经历着一场缓慢而深刻的革命,我们正在对传统的普通高等教育的培养目标与社会发展的现实需要不相适应的现状作历史性的反思与变革的尝试。

20 世纪最后的几年里,高等职业教育的迅速崛起,是影响高等教育体制变革的一件大事。在短短的几年时间里,普通中专教育、普通高专教育全面转轨,以高等职业教育为主导的各种形式的培养应用型人才的教育发展到与普通高等教育等量齐观的地步,其来势之迅猛,发人深思。

无论是正在缓慢变革着的普通高等教育,还是迅速推进着的培养应用型人才的高职教育,都向我们提出了一个同样的严肃问题:中国的高等教育为谁服务,是为教育发展自身,还是为包括教育在内的大千社会?答案肯定而且唯一,那就是教育也置身其中的现实社会。

由此又引发出高等教育的目的问题。既然教育必须服务于社会,它就必须按照不同领域的社会需要来完成自己的教育过程。换言之,教育资源必须按照社会划分的各个专业(行业)领域(岗位群)的需要实施配置,这就是我们长期以来明乎其理而疏于力行的学以致用问题,这就是我们长期以来未能给予足够关注的教育目的问题。

如所周知,整个社会由其发展所需要的不同部门构成,包括公共管理部门如国家机构、基础建设部门如教育研究机构和各种实业部门如工业部门、商业部门,等等。每一个部门又可作更为具体的划分,直至同它所需要的各种专门人才相对应。教育如果不能按照实际需要完成各种专门人才培养的目标,就不能很好地完成社会分工所赋予它的使命,而教育作为社会分工的一种独立存在就应受到质疑(在市场经济条件下尤其如此)。可以断言,按照社会的各种不同需要培养各种直接有用人才,是教育体制变革的终极目的。

随着教育体制变革的进一步深入,高等院校的设置是否会同社会对人才类型的不同需要一一对应,我们姑且不





论。但高等教育走应用型人才培养的道路和走研究型(也是一种特殊应用)人才培养的道路,学生们根据自己的偏好各取所需,始终是一个理性运行的社会状态下高等教育正常发展的途径。

高等职业教育的崛起,既是高等教育体制变革的结果,也是高等教育体制变革的一个阶段性表征。它的进一步发展,必将极大地推进中国教育体制变革的进程。作为一种应用型人才培养的教育,它从专科层次起步,进而应用本科教育、应用硕士教育、应用博士教育……当应用型人才培养的渠道贯通之时,也许就是我们迎接中国教育体制变革的成功之日。从这一意义上说,高等职业教育的崛起,正是在为必然会取得最后成功的教育体制变革奠基。

高等职业教育还刚刚开始自己发展道路的探索过程,它要全面达到应用型人才培养的正常理性发展状态,直至可以和现存的(同时也正处在变革分化过程中的)研究型人才培养的教育并驾齐驱,还需要假以时日;还需要政府教育主管部门的大力推进,需要人才需求市场的进一步完善发育,尤其需要高职教学单位及其直接相关部门肯于做长期的坚忍不拔的努力。新世纪高职高专教材编审委员会就是由全国100余所高职高专院校和出版单位组成的旨在以推动高职高专教材建设来推进高等职业教育这一变革过程的联盟共同体。

在宏观层面上,这个联盟始终会以推动高职高专教材的特色建设为己任,始终会从高职高专教学单位实际教学需要出发,以其对高职教育发展的前瞻性的总体把握,以其纵览全国高职高专教材市场需求的广阔视野,以其创新的理念与创新的运作模式,通过不断深化的教材建设过程,总结高职高专教学成果,探索高职高专教材建设规律。

在微观层面上,我们将充分依托众多高职高专院校联盟的互补优势和丰裕的人才资源优势,从每一个专业领域、每一种教材入手,突破传统的片面追求理论体系严整性的意识限制,努力凸现高职教育职业能力培养的本质特征,在不断构建特色教材建设体系的过程中,逐步形成自己的品牌优势。

新世纪高职高专教材编审委员会在推进高职高专教材建设事业的过程中,始终得到了各级教育主管部门以及各相关院校相关部门的热忱支持和积极参与,对此我们谨致深深谢意,也希望一切关注、参与高职教育发展的同道朋友,在共同推动高职教育发展、进而推动高等教育体制变革的进程中,和我们携手并肩,共同担负起这一具有开拓性挑战意义的历史重任。

新世纪高职高专教材编审委员会

2001年8月18日

前 言

《幼儿园游戏设计》是新世纪高职高专教材编审委员会组编的学前教育类课程规划教材之一。

游戏作为幼儿期的主要活动,在儿童成长与儿童教育中占据着特殊地位。长期以来,怎样在幼儿教育过程中安排好游戏活动,一直受到中外学者的重视,因而流派众多。面对众多观点,怎样编写一本适用于高职高专教育的幼儿园游戏教材,是作者一直思考的问题。据此,本教材根据学习者的特点和幼儿游戏的特殊性,在教材整体结构设计中,重视教材的应用性和操作性,具有观点明确、思路清晰、表述通俗、文例结合、立足现实的特点,试图让学习者知其然也知其所以然,力求对学习者工作实践具有指导意义。

本教材分为上、下两篇。上篇偏重于介绍幼儿园游戏的一些基础理论,主要涉及游戏的概念、观点、操作的原则和方法等,解决学习中“是什么”和“为什么”的问题;下篇偏重于幼儿园游戏指导的实践,主要是对上篇理论观点的延续和具体化,通过案例解决学习中“怎么做”的问题。

上篇共分为五章。“第一章——幼儿游戏基本理论”论述了幼儿园游戏的概念及幼儿游戏三种策略的演变,以及游戏在幼儿发展中的地位。“第二章——游戏的分类及发展”通过文字、图片和案例的阐述,使幼儿游戏的分类及发展与游戏在幼儿身心发展中的价值变得通俗易懂。“第三章——西方各学派的游戏理论”对西方教育理论家对游戏的论述加以简单介绍,为深层理解幼儿游戏本质提供了依据。“第四章——当代游戏教育及其模式探索”主要介绍了当代心理、教育领域的学者、专家和幼教工作者对幼儿学习游戏化和幼儿游戏课程化的探索结果。“第五章——国外游戏发展简介”对当代国外游戏发展做了简单介绍,以便学习者对中外幼儿园游戏有纵深比较,吸收国外游戏指导的有益经验。

下篇共分为三章。“第六章——幼儿园各种游戏的指导策略”主要阐述了角色游戏、结构游戏、表演游戏、规则游戏的指导方法与策略。“第七章——幼儿园游戏活动设计”主要以角色游戏、结构游戏、表演游戏、智力游戏等十个游戏活动设计为主题,对幼儿园游戏活动设计的技巧及方法进行介绍,对幼儿园活动





实践具有指导意义。“第八章——幼儿园自选游戏指导记录”记录了教学实践中小、中、大班各个不同类型的游戏,以及教师指导游戏的过程,对于没有实践经验的学习者来说,具有现实的指导意义。

本教材由辽阳职业技术学院刘立民任主编,唐山师范学院教育学院么娜任副主编。具体编写分工如下:刘立民编写第一章、第二章、第三章、第六章、第七章的第一节至第七节、第八章,么娜编写第四章、第五章、第七章的第八节至第十节。全书由刘立民统稿。

本教材是面向高职高专学生和一线教师编写的一本通用教材,可作为高职高专学前教育专业学生的学习用书,也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

所有意见和建议请发往:dutpgz@163.com

欢迎访问我们的网站:<http://www.dutpbook.com>

联系电话:0411-84707492 84706104

编 者

2012年12月



上篇 理论篇

第一章 幼儿游戏基本理论	3
第一节 游戏的概念	3
第二节 幼儿游戏的策略及演变	6
第三节 幼儿园教育活动的概念与构成	8
第四节 游戏在幼儿身心发展中的地位	15
第二章 游戏的分类及发展	18
第一节 幼儿游戏的显性行为特征	18
第二节 幼儿游戏的分类及发展	21
第三节 游戏在幼儿发展中的价值	25
第三章 西方各学派的游戏理论	32
第一节 早期的传统游戏理论	32
第二节 现代游戏理论	35
第三节 游戏的本质特征	44
第四章 当代游戏教育及其模式探索	51
第一节 幼儿学习游戏化的探索	52
第二节 幼儿游戏课程化的探索	53
第三节 我国幼儿游戏研究的历史与现状	54
第五章 国外游戏发展简介	57
第一节 美国幼儿游戏与教育	57
第二节 日本幼儿游戏与教育	63
第三节 英国和瑞典幼儿游戏介绍	69

下篇 实践篇

第六章 幼儿园各种游戏的指导策略	77
第一节 角色游戏	77
第二节 结构游戏	80
第三节 表演游戏	84
第四节 规则游戏	89
第七章 幼儿园游戏活动设计	101
第一节 角色游戏	101
第二节 结构游戏	105



第三节 表演游戏.....	106
第四节 智力游戏.....	110
第五节 体育游戏.....	111
第六节 音乐游戏.....	113
第七节 亲子游戏.....	119
第八节 民间游戏.....	125
第九节 美术游戏.....	130
第十节 手指操游戏.....	135
第八章 幼儿园自选游戏指导记录.....	139
第一节 小班自选游戏指导记录.....	139
第二节 中班自选游戏指导记录.....	144
第三节 大班自选游戏指导记录.....	148
参考文献.....	152

上
篇

理论篇

第一章

幼儿游戏基本理论

第一节 游戏的概念

一、什么是游戏？如何理解幼儿游戏？

关于游戏的概念，教育学家和心理学家的异议几乎持续了一两个世纪。

“游戏”这两个字既是动词也是名词，不同的研究领域对游戏有不同的定义。从体育学的观点来看，游戏是一种运动，是体育活动的一种；从社会学的观点来看，游戏是社会结构和价值观的表现；从人类学的观点来看，游戏是了解人类发展的途径；从教育学的观点来看，游戏和学习及教学有关。虽然对游戏本质的定义很难统一，但对游戏含义的理解有一个大致的认同，即游戏是愉快的、自由的、假想的、重过程的一系列活动，等等。由于各学科对游戏的理解不同，看问题的角度各异，因而始终未能找到一个确切的答案。事实上，游戏定义问题的困难性，不仅在于学术背景不同的研究者观察问题的角度不同而造成游戏解释的多样性，而且还在于游戏这种现象本身的复杂性。游戏实质上是人的一类行为的总称，它包括的行为范围很广。各种游戏在游戏者主动控制的程度、主客体之间的关系以及动静的性质上有较大的差距。一种定义可能比较适合这种游戏而不适合那种游戏。我们研究的是幼儿游戏，所以不妨去问问幼儿，答案就会很清楚。当我们问到在一个捏橡皮泥的幼儿：“你在干什么？”他会说：“玩呗！”“捏它干什么？”“可有意思了！”一位母亲问她的儿子：“出去玩是什么意思？”得到的回答是：“出去玩，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，是幼儿积极乐于参加游戏的原动力。因而我们说，游戏，是幼儿追求心里愉悦的内在目标的活动，这是一种由内驱力——直接的内在动机——所策动的快乐活动。

这样看来，我们对幼儿的游戏似乎可以得到一点共识：游戏是幼儿为了寻求快乐而自愿参加的一种活动。当然，幼儿游戏绝不是单纯感官上的快乐，它不同于成人的游手好闲，而是伴有生命充实感的快乐。幼儿是通过亲身体验而获得生命活动的意义。



图 1-1

二、幼儿游戏的特点

游戏是幼儿的活动,是幼儿期普遍存在的活动。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:

(一)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的强制情况下进行的,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。自主性是幼儿游戏的主要特点。游戏符合幼儿的生理、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。

(二)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的发展水平,而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。

(三)幼儿游戏具有随意性

幼儿进行游戏时,是很自由自在的,在游戏中,他们可以自由表达自己的内心世界,表现个人的潜在能力。游戏不要求务必达到既定的目标,也没有严格的程序和活动方式。幼儿在游戏中玩什么、怎么玩、玩多久等,都可以由自己决定,他们往往满足于活动过程而不在乎结果。例如,幼儿在插片时,可以随意插,一会儿插电扇,一会儿插花篮;在玩攀登架时,他们可能会攀爬,也可能只坐在上面,还有可能来回钻着玩等。可见,游戏和其他活动相比,更具有随意性,因此,在游戏中可以最大限度地发挥幼儿的主动性,促进他们的感觉、知觉、记忆、意志等的发展。

(四) 幼儿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,是幼儿生活的写照,反映其知识经验水平。游戏的主题内容、角色情节、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”反映世界和周围的文化生活,而是以假想即“假装的”、虚拟的方式反映的。也就是说,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,进行着象征性的自我表现。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,把椅子当做战马,把木棍当做马鞭等,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。

(五) 幼儿游戏具有具体性

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彩、灵活多变。游戏的具体性适合于幼儿的认知和心理活动特征(思维的直觉行动性与具体形象性、兴奋大于抑制、心理活动无意识等),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。

(六) 幼儿游戏具有创造性

堆积木、玩沙、玩水等游戏并没有特定的玩法,小汽车、小船、洋娃娃等玩具也没有特定的玩法。只要成人不限制幼儿游戏的方式,在任何游戏中,幼儿都会发挥他们的创造力,把游戏的方式加以变化,使之趣味性更浓。

(七) 幼儿游戏包含着积极的约束

幼儿游戏并非毫无约束和限制,游戏中的个体具有一定的自我约束力。即使是单调的插棒游戏,他们也不会忘记自己的“目标”与规则,这一特征与游戏的自主性紧密相关。例如,在建构游戏中,幼儿需要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份的行为,比如,娃娃家的“爸爸”不随便吃东西。因此,有人说:“幼儿不是由于自由才进行游戏,而是在游戏中变得自由了。”

总体看起来,幼儿游戏一般具有以上几方面的特点。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。

三、游戏的基本结构

在理论上,游戏是一种系统,作为系统就存在结构。这里所谈的结构,是指游戏的构成要素,即游戏所共有的一些因素或成分。

(一) 游戏主题

游戏主题即游戏的中心议题和主要内容,它是日常生活和社会活动在游戏过程中的具体反映。游戏主题并非社会生活事件的简单原则,而是幼儿对生活事件创造性地加工、改造的产物。

游戏主题具有社会性、灵活性和复合性三个特点。正是游戏主题的社会性规定了幼儿游戏必然是一种社会活动;但这种社会活动又是幼儿自我创造的产物,具有灵活性,主题只在一定范围内规定游戏内容,却为幼儿在游戏形式上留下了广阔的创造空间;由于现



实生活的复杂性和游戏功能的多样性,游戏主题的复合性在一定程度上保证了其灵活性。

(二) 游戏规则

游戏规则即游戏活动中限制、调节游戏主体的行为和互动关系的准则。规则的功能在于固定游戏内容,规范游戏行为,规定游戏方向,从而保证游戏的组织性和稳定性。

在不同的游戏类型中,规则的作用及其表现方式各有差异。规则性游戏的规则外显,具有一定的强制性;而创造性游戏的规则大多内隐,也较灵活。游戏规则受游戏复杂程度和幼儿发展水平的双重制约。

(三) 游戏角色

游戏角色即游戏中幼儿扮演的人物或形象。在角色扮演过程中,幼儿凭借创造性想象,通过言语、表情、动作等表现出对角色及其关系的理解,进而认识角色所反映的社会本质及人际关系。根据角色及其在游戏中的组合关系,可以把游戏角色分为下列几类:

1. 象征性角色

这种角色仅仅具有象征作用。它是建立在“假想”之上的一种表达方式,主要心理活动是想象和动作或言语。这种假想活动发展有一定的顺序,首先是用真的物体对待自己(用真水杯自己假装喝水),发展到用假的物体对待自己(用空的杯子自己假装喝水),最后发展到用假的物体对待假的对象(用空杯子给娃娃喝水)。

2. 互动性角色

这种角色是建立在“关系”之上的一种表现方式,主要心理活动是交往及其行为方式,这种角色互动及其方式也有一定的发展顺序。首先是对应性交往(父母—孩子),然后发展到并列性交往(有父母—孩子,也有兄弟—姐妹),最后发展到复合性交往(以父亲或母亲为中心的多维交往,例如,带幼儿去医院、公园等)。

3. 造型性角色

这种角色的基本作用是表演,或创造性塑造。造型性角色,可以通过角色扮演如三只小猪盖房子、时装表演,也可以运用物质材料如积木、泥沙或绘画来表现。

(四) 游戏情节

游戏情节即贯穿于游戏过程中的富有故事性或艺术性的具体细节。大多数游戏主要依靠角色扮演展开游戏情节。情节在使得游戏内容丰富的同时,也保证了游戏形式的多样化。

游戏情节在不同类型的活动中作用也不尽相同,以此为依据可将情节分为下列三类:

(1) 趣味性情节:保证游戏好玩、有趣的情节。

(2) 故事性情节:这类情节一般源于幼儿文艺作品。

(3) 社会性情节:此类情节一般源于对社会现实生活经验的创造性加工。

第二节 幼儿游戏的策略及演变

从幼儿教育发展史我们可以发现,人们很早就认识到游戏是幼儿教育可利用的资源。但是在不同时代,由于人们的教育价值观与教育实践活动的需要不同,因此,对游戏的教育价值的认识不同,利用游戏的策略也不同。因而,游戏在幼儿园中的地位也就随之不同。

迄今为止,在幼儿教育发展史上,人们利用游戏的策略可以概括为筛选、改造与再造三种方式。

一、筛选

筛选是在幼儿教育发展史上最早出现的利用游戏的策略。持这种观点的人把游戏看做符合幼儿天性的自然活动,认为喜爱游戏是幼儿的天性,教育应该追随自然,适应自然。因此,应当让幼儿在游戏中度过快乐的童年,而不应给予学业压力。同时,他们也认为,并不是所有的游戏都是好的、符合教育的目的要求的(例如,幼儿翘着二郎腿,学着大人抽烟的样子)。因此,应当对幼儿的游戏进行选择引导,避免让幼儿玩那些“无聊”或“有害”的游戏,引导他们玩“有益”的游戏,从而使幼儿在游戏中获得某种教益。在我国古代“孟母三迁”的故事则是这种主张的典型反映。

古希腊哲学家、教育家柏拉图认为,喜欢游戏是幼儿的天性,但是游戏不应仅仅是玩耍与娱乐,同时应当是一种道德教育与法制教育的过程。

柏拉图认为游戏活动一方面要尽量做到适合幼儿的年龄特点,简单、易行、自然;另一方面,游戏的内容与方法必须符合法律的规定,要有一定的规则和秩序,防止出现违反规则与纪律的现象,通过游戏来培养幼儿勇敢、聪慧、严肃和守法的性格,这样才有利于国家安定。

柏拉图之后的一些教育家、思想家在论及幼儿的游戏时,沿袭了这种筛选的思路,他们都用自己的教育理论或价值观作尺度,去评价和筛选幼儿的游戏。

对幼儿游戏进行筛选的要求与主张,表明幼儿的游戏不可能以纯粹“自然”的面貌进入幼儿的教育领域(即每种游戏都经过教育者的精心筛选,承载着教育价值)。当这种以自由自发为特征的自然活动被引进教育领域时,必然会受到教育目的与要求的规范。

二、改造

19世纪托幼机构的建立与发展,要求人们研究与探索科学有效的幼儿教育教学的理论与方法。作为幼儿的自然活动的游戏再度受到关注,但是人们利用游戏的策略发生了变化:在过去简单的“筛选”的基础上,开始了对幼儿游戏的改造。因为仅仅选择好的游戏已不能够满足幼儿园教学活动的需要,有必要设计与编制出更符合教育意图的“教育性游戏”,才能使幼儿的自然活动朝着教育者预期的方向发展,产生教育者期望的结果。这种改造基于对幼儿的自然游戏的观察与分析,从中提取出若干在教育上有价值的“游戏因素”,结合教育者期望幼儿学习掌握的教育内容,并使之系统化,形成所谓的“游戏教学法”。这种改造可以说是“筛选”策略的深化与发展,其目的在于通过对游戏因素有目的地、系统地运用,提高教学活动的效益。这种游戏的“改造”主张,以福禄培尔、蒙台梭利的幼儿园教育体系为代表。虽然“改造”策略的倡导者们都把对幼儿游戏的观察作为设计构思幼儿园教学活动的来源,但是经过这种“改造”,这些源于游戏的活动本身的游戏性被大大削弱,所谓“教育性”则大大增强。如果说经过“筛选”的游戏还是幼儿的自然游戏,那么经过“改造”之后的游戏,只是带有一定的游戏性的教学活动。比如,一个教师以“找朋友”、“开火车”、“跳格子”等多个精心设计的游戏,组织了一次教学活动,形式热闹,但幼儿们并不愉快。活动结束后,幼儿说,“现在我们可以玩了”。又如,在为学习“7的组成”而



设计的游戏角,几个幼儿在打保龄球,“我打中了4个”,“好,还剩下3个,我打倒了6个,很好,还剩1个,你不行,只倒下2个,还剩5个”……教师招呼洗手吃点心,一个幼儿对另一个幼儿说,“等一会儿我们再来玩。”

三、再造

20世纪初期在美国幼儿园课程改革运动中,幼儿的游戏利用“再造”策略取代了福禄培尔式的“改造”策略,成为20世纪上半叶在幼儿教育领域中占主导地位的游戏运用方式。“再造”策略反对对幼儿游戏进行人为的“改造”,主张保持幼儿自然游戏的风格与特点。教师的主要任务是在幼儿园教室中创设能够激发幼儿游戏欲望的模拟和接近自然的游戏环境,让幼儿在这种环境中自由自在、无拘无束地游戏,尽可能减少对幼儿游戏不必要的直接干预,从而在幼儿园的教室中“再造”幼儿的自然游戏(如我国幼儿园现在普遍应用的“自选游戏”)。

把幼儿教育领域的游戏区分为筛选、改造与再造三种策略,不难发现它们之间还存在一些共同之处:

第一,迄今为止,无论是哪一种策略的倡导者,都认识到了游戏对于幼儿生活与发展的重要性;

第二,游戏是幼儿的“自然”活动。当人们试图把这种自由自发的自然活动引进教育领域的时候,必然要考虑这种“自然”活动与教育目的本身的相符性问题;

第三,三种不同的策略说明,人们总是根据自己的教育目的与教育活动的实际需要来对游戏这种自然活动的教育价值进行选择与判断。所以,在教育上如何利用游戏取决于“我们为什么要让幼儿进行游戏”的考虑。

第三节 幼儿园教育活动的概念与构成

《幼儿园工作规程》规定幼儿园“游戏为基本活动”,这就确立了游戏目前我国幼儿教育活动体系中的地位。

自1989年《幼儿园工作规程(试行)》中出现了“教育活动”这个名词以来,迄今为止在我国幼儿教育领域人们对这个概念缺乏一致的认识与理解。虽然《幼儿园工作规程》把“教育活动”解释为“有目的、有计划地引导幼儿生动、活泼、主动活动的、多种形式的教育过程”。但人们对“教育活动”仍有不同的认识:一种看法主张把教育活动看做过去的上课或全班集体教育活动的替换词。这种看法在幼儿园实际工作中有相当的普遍性。如果参观幼儿园,说要看“教育活动”,幼儿园一般准备的是以全班集体活动为基础的教育活动。这种观点不把游戏活动、生活活动看做是“教育活动”,教育活动的外延比较窄。另一种看法主张对“教育活动”作广义的理解,认为幼儿园的教育活动包括生活活动、游戏活动和教学活动,这种看法虽然把幼儿园的生活活动、游戏活动和教学活动看做是“教育活动”,但并不认为它们是“教学活动”。这样就产生了如何理解“教育活动”与“教学活动”以及“游戏活动”之间的关系的问题。

要构建幼儿园以游戏为基本活动的实践模式。我国教育界人士提出的关于幼儿园教育的概念,对我们有所启发。他们认为,幼儿园教育活动是指总体的对幼儿施加教育影响