



学前教育

教师参考用书·试验本

游戏活动 2~6岁

YOUXI

huodong

上海教育出版社



经上海市中小学教材审查委员会
审查准予试用 准用号 XJ-2002107

游戏活动

Y ouxi

huodong

学前教育教师参考用书(试验本)

游戏活动

2—6岁

上海中小学课程教材改革委员会

上海世纪出版集团 出版
上海教育出版社

(上海水福路123号 邮政编码:200031)

上海新华书店发行 上海江杨印刷厂印刷

开本 787×1092 1/16 印张 10.25

2002年8月第1版 2003年8月第4次印刷

ISBN 7-5320-8526-0/G·8544

定 价: 25.00元

ISBN 7-5320-8526-0



9 787532 085262 >

此书如有印、装质量问题,请径向本社调换

前 言

20世纪80年代以来,以课程改革为突破口的学前教育改革蓬勃开展,学前教育工作者在教育理念上发生了根本性的变化,在教育实践方面有了不少的改革和创新。

在这样的背景下,上海市于1998年拉开了课程教材改革的第二期工程序幕,1999年颁布了《上海市学前教育纲要》(简称《纲要》)。在以后的两年时间里,根据《纲要》,上海市又制定了《上海市学前教育课程指南》(简称《指南》),以此作为课程实施、教师用书的编审和教育评价的依据。《幼儿园教师参考用书》(简称《用书》)就是依据《指南》编写而成的。

根据《指南》阐述的学前教育课程理念,幼儿教育教材应注重过程,应与幼儿生活经验相贴近,能符合幼儿的兴趣,满足每个不同幼儿的合理需要,特别是游戏活动的需要;幼儿教育教材应为幼儿园教师留有足够的空间和余地,在教育、教学过程中,让教师能根据自己特定的教育对象,对教材进行加工和再创造。本套《用书》努力体现学前教育的课程理念。

十年前,上海市曾进行过一期学前教育课程改革和教材的编写。这套《用书》的编写继承了一期课改的一些教育理念和教育实践,例如,强调儿童的发展;将学前教育课程看成是学前教育机构中的一切活动,而不只是几门分割的学科;以综合化的方式组织和实施学前教育课程;等等。这套《用书》在继承和发扬上海市一期课改成果的基础上也有所发展和创新,例如,将教育对象的年龄由3—6岁扩展为2—6岁,以适应学前教育0—6岁一体化的需要;将处理好儿童生成的学习任务和教师设定的学习任务之间的关系,即处理好儿童自发、自主游戏与教师有目的有计划的教学之间的关系作为这套《用书》编写的突破口;将适合不同层次学前教育机构和不同水平的教师作为这套《用书》编写的一个基本出发点;等等。

根据幼儿园一日活动的形态,这套《用书》分为《游戏活动》、《生活活动》、《运动》和《学习活动》4个分册,根据不同活动形态的特点,分别体现幼儿游戏与教师有目的有计划的教学的不同程度和不同方式的结合。这套《用书》的编写,通过淡化结果,注重活动过程;通过充分体现幼儿园教育活动的选择性和生成性,达成编写者的预期目标。

我们期望,这套《用书》的使用过程能够成为积极促进幼儿发展的过程,成为学前教育课程园本化的过程,更能成为提高幼儿园教师职业水平的过程。

目录

MULU

第一部分 幼儿园游戏环境的创设

一、 户外游戏场地.....	2
(一) 案例及分析.....	2
1. 游戏场地特征.....	2
2. 大型游戏器材.....	5
3. 可移动的游戏器材.....	7
4. 自然游戏区.....	8
(二) 教研之窗.....	12
1. 实例讨论卡.....	12
2. 问题研讨.....	12
3. 资料库.....	13
二、 室内游戏空间.....	17
(一) 案例及分析.....	17
1. 开放式空间和区隔式空间.....	17
2. 活动室的各种区隔方式.....	19
3. 各种室内空间的利用.....	20
(二) 教研之窗.....	22
1. 实例讨论卡.....	22
2. 问题研讨.....	25
3. 资料库.....	25
三、 游戏材料的投放.....	28
(一) 案例及分析.....	28
1. 玩具特征的游戏价值.....	28
2. 玩具的投放方式与游戏.....	31
(二) 教研之窗.....	34
1. 实例讨论卡.....	34
2. 问题研讨.....	38
3. 资料库.....	39
四、 游戏时间的安排.....	43
(一) 案例及分析.....	43

1. 按户内外安排.....	43
2. 按游戏类别安排.....	44
3. 按年龄安排.....	45
(二) 教研之窗.....	46
1. 实例讨论卡.....	46
2. 问题研讨.....	49
3. 资料库.....	50
第二部分 游戏过程中的教师介入	
五、 教师介入幼儿游戏的时机.....	53
(一) 案例及分析.....	53
1. 关注游戏中的安全卫生.....	53
2. 回应幼儿的主动求助.....	54
3. 判断游戏行为的正负意义.....	55
4. 机智对待游戏中出现的问题.....	56
5. 必要的经验提升.....	61
(二) 教研之窗.....	63
1. 实例讨论卡.....	63
2. 问题研讨.....	66
3. 资料库.....	67
六、 教师介入幼儿游戏的方法.....	72
(一) 案例及分析.....	72
1. 间接介入.....	72
2. 直接介入.....	76
(二) 教研之窗.....	80
1. 实例讨论卡.....	80
2. 问题研讨.....	83
3. 资料库.....	83
第三部分 幼儿游戏行为的观察和评价	
七、 幼儿的各类游戏行为.....	87
(一) 案例及分析.....	87
1. 动作机能性行为.....	87
2. 装扮替代性行为.....	89
3. 结构造型行为.....	90

4. 交往沟通行为.....	93
5. 解决问题行为.....	96
(二) 教研之窗.....	99
1. 实例讨论卡.....	99
2. 问题研讨.....	102
3. 资料库.....	103
八、 幼儿游戏行为的记录与分析.....	107
(一) 案例及分析.....	107
1. 事件描述式.....	107
2. 指标评价式.....	110
3. 分类描述式.....	112
4. 表格统计式.....	113
5. 对游戏材料玩法的记录分析.....	113
(二) 教研之窗.....	115
1. 实例讨论卡.....	115
2. 问题研讨.....	118
3. 资料库.....	119

第四部分 游戏中生成的教育活动

九、 游戏内容的分享与讨论.....	123
(一) 案例及分析.....	123
1. 分享快乐与经验.....	123
2. 问题求助与讨论.....	128
(二) 教研之窗.....	133
1. 实例讨论卡.....	133
2. 问题研讨.....	137
3. 资料库.....	137
十、 源于游戏的回应性活动.....	140
(一) 案例及分析.....	140
1. 游戏中的兴趣热点.....	140
2. 游戏中的认知冲突.....	143
(二) 教研之窗.....	147
1. 实例讨论卡.....	147
2. 问题研讨.....	149
3. 资料库.....	149

第一部分 幼儿园游戏环境的创设

游戏是幼儿自发、自主地与空间、材料、玩伴相互作用的情境性活动，所以游戏环境就成为影响幼儿游戏行为最直接的因素之一。而幼儿园是幼儿游戏的主要场所，幼儿的游戏水平、幼儿在游戏中的发展也就直接取决于教师为其创设的游戏环境。因此，创设一个有利于引发幼儿多种经验、有利于支持幼儿与之互动的游戏环境，是幼儿园教育的重要工作。

户外游戏场地



案例及分析

❖ 1 游戏场地特征

幼儿园的户外场地应该是游戏场地，而不同于中小学的操场和运动场。因此，游戏场地的特征应该富有变化，具有激发幼儿多种经验，诱发幼儿多种游戏行为的功能，使幼儿在自发的游戏中愉悦身心，挑战自我，从而在发展动作技能、获得运动经验的同时，提高想象、创造与合作能力。

案例 1-1



分析

这个场地不是一片平坦，而是变化的阶梯、多样的斜坡、高低木桩、大小树木，以及滑梯、小桥等，幼儿在这样的场地上追逐嬉戏，自然就学会了如何控制自己的身体动作，学会如何避开障碍物，以应对变化的场地因素。例如，上下台阶时小心翼翼，上坡下坡时保持身体平衡，遇到障碍物时学着绕开以及控制速度。由于地面并不平坦，甚至还可体验雨后积水带来的各种经历。比起那些大片平坦的场地来，这个场地能带给幼儿更丰富的经验。

案例 1-2



分析

这是一所托儿所的户外场地，三岁前的幼儿需要一片可以奔跑的草地，缓缓的斜坡可以让他们体验一下身体的平衡。由于这个年龄阶段的幼儿年幼，所以游戏场地不能有太多的变化，但我们不妨将生活中的砖地、碎石子地、木条地、鹅卵石地、水泥地等以一小块一小块的形式，集中地点缀在一边，让年幼的幼儿在上面小心地走一走，学习控制身体。由于这种场地面积小，不易酿出事故，却能让幼儿及早地见识和体验真实世界，并积累新的经验。

案例 1-3



分析

“我躲起来啦，看不见我了！”一个3岁的幼儿躲了上半身，另一个2岁的女孩也只钻进了半个脑袋，却都以为自己躲藏得没人能看见了。“我看见你的脚啦。”“我看见屁股啦。”上面的女孩高兴地大叫。下面的孩子赶紧再往里爬一点，上面的女孩马上去看另一边，“头出来啦。”

就这样，上面的幼儿一会看这边，一会看那边，下面的幼儿一会向前爬，一会向后退，捉起了迷藏。

这个长凳非常低矮，便于2、3岁的幼儿爬上爬下；而且长凳有一定宽度，幼儿在上面走动也比较安全，凳子下面又便于幼儿钻爬。草地上多了这样一条凳子，给小年龄的幼儿带来了许多运动的经验，甚至连初步的合作游戏也产生了。

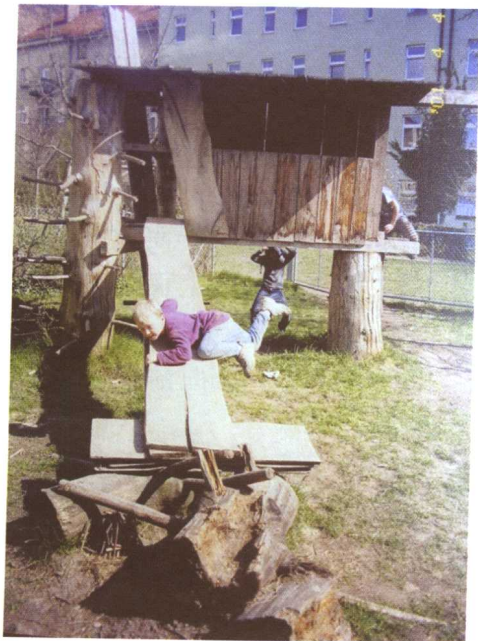
案例 1-4



分析

如果户外场地上设有小屋和帐篷一类的设施，就有可能帮助幼儿在户外的运动机能性活动中增加想象与合作，成为有趣的游戏。幼儿原来的平行性运动就可能变成合作性游戏，原来的纯动作练习就可能变成想象性游戏。

案例 1-5



分析

这个小木屋很具有挑战性，因为要进入里面，必须有勇气攀爬。看，一个男孩双手一撑，灵巧地登上了木屋的侧面；另一个男孩双手把住木板，上身趴着，一条腿用力地向上爬；还有一个男孩则在背面屡试不成，正从木屋底下钻过来，想寻找能证明自己力量的攀爬机会。其实，明明很容易可从地上的木桩跨上木板，他们却偏偏要“为难”自己。这是因为幼儿在游戏中往往不满足于已经达到的水平，总要在自己可能的范围内施展自己的能力，从而进一步发展自己。

❖ 2 大型游戏器材

安置在户外场地上的大型游戏器材一般有两种，一种是单一功能的器材（如单个的滑滑梯、跷跷板、荡秋千、攀登架等），另一种是大型多功能组合型器材。

单功能器材多引发儿童运动机能性游戏，且以平行游戏为主，对儿童的动作和大肌肉运动能力的发展比较有利。因此，单一功能的运动器材较适合小年龄的幼儿（小型器材），他们会以平行游戏的方式，满足粗大动作发展的需求和机能快乐；也适合大年龄的儿童（大型器材），他们会加入竞赛的规则，进行运动能力的练习。但对幼儿园大班幼儿来说，运动性游戏已不仅仅是满足动作机能的快乐，他们需要在运动的同时，融以想象和创造；同时，他们也需要玩伴之间的合作，而将各种功能融为一个整体的大型组合型器材则能起到这个作用。

案例 1-6



分析

这两件小型单功能器材很适合托班和小班幼儿的动作机能性游戏，在满足机能性快感需要的同时，它们还有助于幼儿提高控制身体的能力。

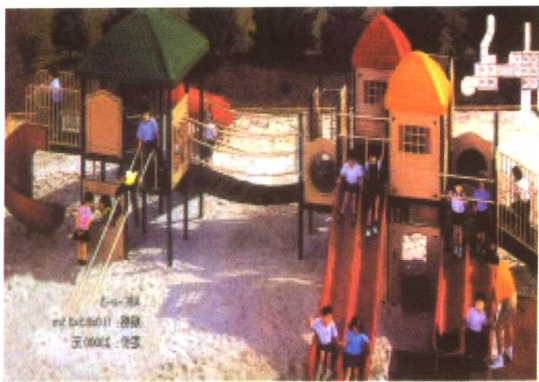
案例 1-7



分析

这两件单功能器材对大年龄幼儿来说，可能更适合粗大动作和平衡的练习。

案例 1-8



分析

这件大型的组合型运动器材更具有游戏性。幼儿在上去下来、钻进爬出的时候，充满了想象，出现了许多游戏的主题。在这里，他们可以玩“警察抓小偷”的游戏，可以玩“太空”的游戏、玩“商场”的游戏，把滑梯想象为“电梯”，想象为“飞机跑道”，把荡板说成是“小桥”，这套器材在幼儿的想象中，天天变换着花样。

案例 1-9



分析

多个单功能器材靠近放置，能使幼儿在做运动练习的同时，融入想象与合作。他们会在不同的设施之间进行想象性的组合，通过动作表现、合作互动使这些互不相关的设施成为一个有机的整体，从而提高幼儿游戏的兴趣。

案例 1-10



分析

沙池中安置了这样一个大型组合型运动器材，它在沙池游戏和运动游戏的结合中给幼儿带来了新的发展机会。想象一下，幼儿站在高处用绳子将下面的一桶沙往上拽，下面的幼儿替上面的幼儿装沙，拎着一桶沙上梯子，沙在滑板上流动，从攀爬处把铲子递上去……幼儿将从这些活动中发展什么技能？获得哪些经验？幼儿的安全在这里也有了一定的保障。

❖ 3 可移动的游戏器材

除了固定安置的游戏器材以外，户外场地上还应该有一定数量的可移动的多功能游戏器材，如：板条、轮胎、软管、木箱等等，这些材料有助于幼儿在任意组合中尽情地想象，并在想象中变化着花样，我们可从中观察到幼儿惊人的创造力。

案例 1-11



分析

这些板条和木框在小年龄幼儿的游戏中有着怎样的变通？幼儿在建构中想象着，在想象中建构着，在想象和建构中运动着，走过“独木桥”，上过“楼梯”，跨过“小沟”，幼儿不仅获得了动作的经验，同时获得了空间、物理和数等多种经验。

着，走过“独木桥”，上过“楼梯”，跨过“小沟”，幼儿不仅获得了动作的经验，同时获得了空间、物理和数等多种经验。

案例 1-12



分析

废轮胎是一种非常有变化的游戏器材，幼儿凭着自己的经验用轮胎玩出了几十种花样。其中所施展的动作，所得到的运动体验，是教师通过有目的、有组织的活动所难以达到的。

案例 1-13



分析

这些大纸箱既可折叠，又可造型，很适合托班、小班幼儿的游戏。这些材料可变通地玩出多种花样，有利于幼儿想象和创造，而且纸箱较大，可以锻炼幼儿的粗大动作技能，同时也较安全。

案例 1-14



分析

这也是一种适合小年龄幼儿创造性游戏的一种好材料，因为塑料箩筐形状规则、数量多、分量轻，便于叠放，也便于幼儿通过组合玩出自己的创意来。

❖ 4 自然游戏区

幼儿对大自然有着天然的亲近感，对自然界的一切充满着好奇。他们喜欢在大自然中嬉戏，大自然中花草虫鸟的奇妙、尘沙水石的趣味，以及各种自然现象的奥秘，都会使幼儿产生许许多多的惊奇、疑惑。通过游戏中的探索和想象，幼儿得到了身体和个性的发展。但是远离大自然的都市儿童，却难以享受自然给予的这份恩惠，于是我们的幼儿园游戏环境应当尽可能为幼儿亲近自然做出努力。

案例 1-15



分析

比起分别玩沙、玩水来，玩沙游戏和玩水游戏的结合能使幼儿获得新的经验。这里的玩水设施是被分成由高到低的三段水槽，这样的安排能让幼儿感受到水的流动。水流到沙池能使沙保持一定的湿度，这样幼儿玩沙时就能感受到干沙与湿沙之间的区别。如果分段的水槽可以移动（如左侧照片），则又可使幼儿想出更多探索性的玩法。

案例 1-16



分析

玩水、玩沙是最令幼儿着迷的，水与沙土也是幼儿接近自然的最好游戏材料。因为人类的文明就扎根于大地，诞生于水边。同样，幼儿的文化活动也将从这里开始，我们会在这里看到幼儿的智慧和力量。

案例 1-17



分析

幼儿在沙池里挖了一条壕沟，用树枝架在壕沟上，再盖上树叶、纸张，最后掩埋成地道。这里蕴涵了幼儿怎样的一种智慧和技巧？

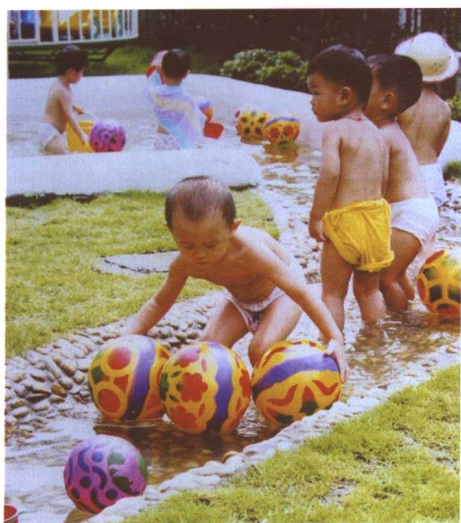
案例 1-18



分析

这个女孩正在倾倒一盆水，试图将水倒入一根剖开的软管。软管的另一头也是一个水盆，在幼儿的作用下，水从高处向低处流，从这个盆流向那个盆。这里幼儿需要怎样的技能？将会获得怎样的新经验？

案例 1-19



分析

在一片草地上有一条鹅卵石铺就的小溪，幼儿在这样的溪水中嬉戏会有怎样的乐趣？同时会获得哪些经验？

案例 1-20



分析

易于栽活的小树，以迷宫的形式种植，这既是绿化，又是自然的游戏设施。幼儿可以在里面玩出“躲猫猫”、“捉迷藏”等多种游戏，钻来跑去富有乐趣。

案例 1-21



分析

幼儿园不妨为幼儿保留一块富有野趣的场所，或经常带幼儿到野外去游戏。这些场地上有野花、野草、砖石、木桩，在这里幼儿有机会接触到蚂蚁、蚂蚱、蚯蚓、蝴蝶等昆虫，也有机会用野菊花、狗尾巴草进行装扮。

案例 1-22



分析

幼儿天生与小动物亲近，对幼儿来说，饲养小动物的乐趣在于将动物拟人化，使之成为自己的玩伴，他们会在照料动物的过程中倾注自己的情感。种植对幼儿来说并不是劳动，而是一种具有游戏般的乐趣，所以种植最好是幼儿自发的活动。在对植物的照料、观察中幼儿满足了一种好奇心，同时也培养了一种责任感。这里的木箱、水泥格都是极其方便的种植材料，如果能用玻璃缸种植，还有助于幼儿了解植物根部在泥土中的情形，更能激发幼儿探索的兴趣。