

汤肖丽 / 编著



2~3岁 婴幼儿游戏的 设计与实施

2~3 Sui Yingyou'er Youxi
De Sheji Yu Shishi

上海教育出版社

样书

幼儿教育小学部

2009年 10月 20日

图在版编目(CIP)数据

汤肖丽 / 编著

2~3岁 婴幼儿游戏的 设计与实施

2~3 Sui Yingyou'er Youxi
De Sheji Yu Shishi

(并附飞江南可春景, 陈同景画美境)

上海教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

2~3岁婴幼儿游戏的设计与实施/汤肖丽编著. —上海:
上海教育出版社, 2009. 10

ISBN 978-7-5444-2626-8

I. 2… II. 汤… III. 游戏课-学前教育-教学参考资料
IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 179653 号

责任编辑 吴延恺

装帧设计 陆 弦

2~3岁婴幼儿游戏的设计与实施

汤肖丽 编著

出版发行 上海世纪出版股份有限公司上海教育出版社

www.ewen.cc

社 址 上海永福路 123 号 邮编 200031

经 销 各地新华书店

印 刷 浙江新华数码印务有限公司

开 本 787×1092 1/16

印 张 13

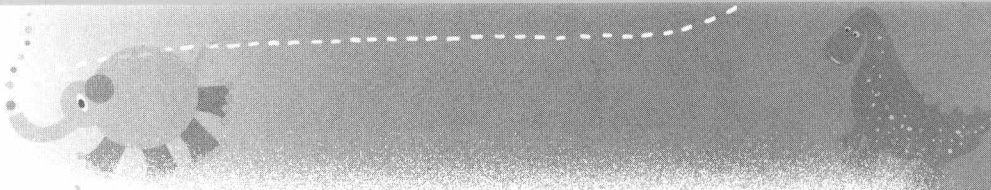
版 次 2009 年 10 月第 1 版

印 次 2009 年 10 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5444-2626-8/G·2048

定 价 33.20 元

(如发现质量问题,读者可向工厂调换)



代 序

由汤肖丽老师编著的《2~3岁婴幼儿游戏的设计与实施》一书将由上海教育出版社正式出版。我先睹为快,看了这本书的书稿,产生了以下一些想法:

在我国幼儿园教育中,我们历来关注的是3~6岁幼儿的教育,较少有人去关注3岁前婴幼儿的教育问题。近些年来,由于人们对人脑潜能早期开发的关注,对0~6岁儿童教育一体化的思考,一些幼儿园开始举办接纳2~3岁婴幼儿的托班,与之俱来的问题就是如何为这个年龄段的婴幼儿设计和实施适合他们的课程和教育活动。我看到了汤肖丽老师以杭州市江干区濮家幼儿园为研究试点,在为期4年研究中所取得的成果,特别是看到了来自教育实践一线的、具有相当可操作性的19个游戏活动系列,这些活动的设计为我国2~3岁教育机构提供了很好的参考材料。

这本书在结构上打破了同类书籍的常用方式,不再是将游戏活动按照某种分类方式罗列在书的某个部位,而是通过一个自成体系的框架,将各种游戏活动呈现在读者的面前。这样的写法对作者会有更高的要求,不仅要求作者有丰富的教育实践经验,而且还要求作者具有一定的理论功底。这样的写法对读者会有更大的启迪,让读者比较容易在理论与实践之间建立起桥梁。在这种具有挑战性的尝试中,汤肖丽老师是成功的。

2~3岁婴幼儿的教育与3~6岁幼儿的教育在根本上是不同的,与这个年龄阶段儿童的身心特点有关联。2~3岁婴幼儿完全是以自己的大纲进行学习的,各方面的学习几近是不分化的。我从书中各个案例中看到了这些游戏活动设计和实施的这样一些基本特点。我相信,只有长期深入教育实践的研究者,才有可能比较鲜活地把握这样一些特点,才能比较理想地完成从理论到实践,从实践到理论的轮回。

我相信读者会从这本书中感悟到汤肖丽老师和她的同事们多年来花费的心血而获得的经验和体会,并受益于他们设计的各种游戏活动。

朱家雄

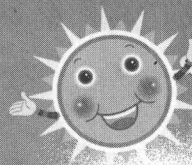
(朱家雄教授为中国学前教育研究会副理事长、学术委员会副主任、学前儿童健康教育专业委员会主任委员,上海市幼儿教育研究会副会长兼秘书长。)

2009. 08. 26



目 录

第一章 概述	1
第一节 研究的背景与目的	1
一、问题的提出	1
二、研究的影响	3
第二节 国内外研究现状	4
一、国内研究现状	4
二、国外研究现状	8
第三节 研究过程	10
一、研究目标	11
二、研究方法	11
三、概念界定	12
四、研究过程	12
五、研究成效	12
第二章 2~3 岁婴幼儿发展特点	14
第一节 生理特点	14
一、身体发育	14
二、神经系统的发展	15
第二节 2~3 岁婴幼儿心理过程的发展	16
一、感知觉的发展	17
二、动作与思维的发展	17
三、注意与记忆的发展	18
四、情绪情感的发展	19
五、语言的发展	19
第三节 2~3 岁婴幼儿个性和社会性的发展	20
一、婴幼儿气质类型	20
二、婴幼儿同伴交往	21
三、关键期的影响	22



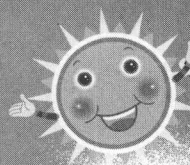
2~3岁

婴幼儿游戏的
设计与实施

四、日托机构与2~3岁婴幼儿早期的社会性发展	23
第四节 幼儿园2~3岁婴幼儿发展目标	24
一、健康领域发展目标	24
二、科学领域发展目标	24
三、语言领域发展目标	25
四、社会领域发展目标	25
五、艺术领域发展目标	26
 第三章 2~3岁婴幼儿游戏设计(上)	27
第一节 2~3岁婴幼儿游戏的理论	27
一、生物学视角下婴幼儿游戏理论	27
二、心理学视角下婴幼儿游戏理论	29
三、教育学视角下婴幼儿游戏理论	33
第二节 游戏的种类与意义	35
一、游戏的种类与发展	35
二、婴幼儿游戏的特点	37
三、游戏对婴幼儿的意义	38
第三节 2~3岁婴幼儿游戏设计的原则	41
一、适宜性原则	41
二、整体性原则	42
三、趣味性原则	44
四、生活性原则	45
五、创造性原则	46
 第四章 2~3岁婴幼儿游戏设计(下)	48
第一节 2~3岁婴幼儿游戏设计的“动作化”特征	48
一、从认知发展理论看动作化	48
二、从建构主义学习理论看动作化	50
三、从五指活动课程看动作化	51
第二节 2~3岁婴幼儿游戏设计的“低结构”特征	53
一、从激进建构主义理论看低结构	53
二、从多元智力理论看低结构	55
三、低结构游戏的特点及意义	56
第三节 2~3岁婴幼儿游戏设计的“指导性”特征	57
一、从社会建构主义理论看指导性	57
二、从瑞吉欧教育体系看指导性	59



三、指导性游戏的特点及意义	60
第四节 2~3 岁婴幼儿游戏设计的内容框架	61
一、游戏设计的具体框架	61
二、游戏生成	64
(一) 游戏生成的理论基础	64
(二) 游戏生成的依据	64
(三) 游戏生成的案例分析	68
第五章 2~3 岁婴幼儿游戏的组织与实施	72
第一节 2~3 岁婴幼儿游戏材料的选择和利用	72
一、材料选择的原则	72
(一) 安全性原则	72
(二) 适宜性原则	73
(三) 生活性原则	74
(四) 操作性原则	77
1. 功能性	77
2. 建构性原则	79
二、材料利用的指导	81
(一) 直接利用	81
(二) 间接利用	84
(三) 反复利用	85
第二节 2~3 岁婴幼儿游戏氛围的创设	86
一、主体氛围的创设	86
(一) 顺应婴幼儿的生理发展需要	86
(二) 满足婴幼儿兴趣发展的要求	88
(三) 关注此时此刻的情绪变化	90
二、环境氛围的创设	91
(一) 同伴的影响	91
(二) 教师的引导	92
(三) 物理环境	93
第三节 2~3 岁婴幼儿游戏的组织与指导	94
一、2~3 岁婴幼儿游戏的组织与指导原则	94
(一) 安全性原则	94
(二) 自然发展原则	95
(三) 鼓励原则	97
(四) 生成性原则	98



2~3岁 婴幼儿游戏的 设计与实施

二、2~3岁婴幼儿游戏的指导策略	98
(一) 婴幼儿语言的使用	98
(二) 编儿歌	100
(三) “魔术式”导入	102
第四节 2~3岁婴幼儿游戏的案例剖析	105
 第六章 2~3岁婴幼儿游戏设计与实施的评价	110
第一节 2~3岁婴幼儿成长的评价	110
一、生理的发展	110
(一) 有效地促进了2~3岁婴幼儿的身体发育	110
(二) 活动发展	111
二、心理过程的发展	111
(一) 认知发展	113
(二) 语言发展	114
三、情感及社会性的发展	115
第二节 幼儿园教学、水平的评价	116
一、开发了一批适合2~3岁婴幼儿的游戏	116
二、培养了一批专业化的婴幼儿教育的师资	124
(一) 实践能力	124
(二) 研究成果	125
第三节 前沿展望	128
 附录 教师在2~3岁婴幼儿教育中的成果	137
区域活动中如何利用物化方式培养托班婴幼儿规则意识	137
2~3岁婴幼儿“第一反抗期”教育策略的实践研究	142
爱是一种等待——托班婴幼儿入园初等待策略的运用	153
谈托班一日活动安排中的弹性原则	160
托班婴幼儿生活活动组织策略的探究	165
托班健康教育的实践研究	172
托班婴幼儿体育运动开展的实践与探索	182
浅谈家庭教育中利用环境促进婴幼儿发展的途径和方法	186
“2~3岁”幼儿园早期阅读的起跑线	191
 后记	202

第一章 概述

第一节 研究的背景与目的

2001年,前联合国秘书长安南提出:每个儿童都应该有一个尽可能好的人生开端;每个儿童都应该接受良好的基础教育;每个儿童都应有机会充分发掘自身潜能,成长为一名有益于社会的人。随着现代社会的政治、经济和文化的发展,终身教育和学习社会化的到来,基础教育的价值取向发生了重大变化,新“基础”重视的是为每个受教育者奠定了生存的基础、做人的基础、做事的基础和终身学习的基础。因此《幼儿园教育指导纲要(试行)》的组织实施和评价都一致地将可持续发展放在了核心地位,强调教育活动要“既符合幼儿的现实需要,又要有利于其长远发展”,通过“引发、支持幼儿与周围环境之间积极的相互作用”来学习知识和技能,着眼于幼儿教育终身持续发展所需的最基本的素质。融入幼儿教育健康的、真实的、全面的、可持续的发展,要求“幼儿园教育要与0~3岁儿童的保教以及小学教育的相互衔接”,真正地转变为人生学习的初始阶段。

随着学前教育低龄化发展趋势,2~3岁婴幼儿的教育得到了大家的重视,不少幼儿园开始招收2~3岁的婴幼儿,原来以小班为起点的幼儿园增加了“托班”(托儿所年龄班)。但目前幼儿园托班教育的现状却不容乐观,重养轻教、托班教育“小班”化等现象非常严重。究其原因,2~3岁婴幼儿游戏的缺失是直接影响幼儿园托班教育质量的重要因素。游戏是2~3岁婴幼儿生活的重要组成部分,不仅是他们学习的途径,更是他们快乐的根源。由于主客观条件的制约,我国0~3岁婴幼儿教育的研究远远滞后于3~6岁的研究,对2~3岁婴幼儿游戏的有效探究更是缺乏。本研究的意图就是为2~3岁婴幼儿开发一批适合他们的幼儿园教学游戏,以优化他们各方面的发展,为后继发展打下坚实的基础。

一、问题的提出

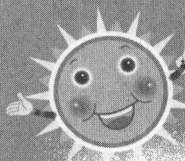
随着学前教育低龄化的提出,不少幼儿园的招生年龄下延,开始招收2~3岁的婴幼儿,原来以小班为起点的幼儿园增加了“托班”(托儿所年龄班),也有称为宝宝班、贝贝班等。这在一定程度上满足了广大家长的需求,也为托幼一体化提供了可能,但幼儿园托班教育的现状却不容乐观。“什么样的教育更适合2~3岁婴幼儿身心健康发展?”成了幼儿园托班教育研究的重心,我们也一直在思考。

(一) 现状分析

审视目前幼儿园托班教育现状,主要存在着以下三种误区:

1. 重养轻教

2~3岁婴幼儿没有生活自理能力,因此养育在托班教育中占有很大的比重,但从促进



2~3岁 婴幼儿游戏的 设计与实施

婴幼儿的发展来看,托班教育在强调以养为主的同时,仍应教养并重。然而目前幼儿园托班教育过多的关注养育,忽视教育的现象却比比皆是。甚至于一些幼儿园认为“托班嘛,管管牢就行了”,把那些不能胜任婴幼儿班教育的老师分配到托班施教,严重影响了托班教育的质量。

2. 托班教育“小班”化

2~3岁婴幼儿正处于前规则阶段,自主意识薄弱,不善于自我调控,更多的则是自发性行为。由于年龄小,同龄之间的差异性很大,教师很难估计这么小的婴幼儿原有经验和预计活动过程的各种可能性。托班婴幼儿的年龄特点,决定了婴幼儿阶段相对有一定程序、目标明确单一,高结构的活动并不适合托班。但一直以来的托幼分离,幼儿园缺乏对婴幼儿教育的系统研究,面对教育理论、实践经验以及操作材料的缺乏,教师往往采取的是把小班内容简单化或是降低些要求,盲目地向小班靠拢,忽视了托班婴幼儿自身的特点,导致托班教育“小班”化的倾向非常严重。

3. 隐性课程的缺失

对于隐性课程,中央教科所江山野的定义为:“隐性课程指的是那些在学校政策和课程计划中没有明确规定,但却实实在在地构成了学生在校学习经验中常规、有效部分的教育实践和结果。”而在现实中,由于教育观念、师资水平等的影响,幼儿园的隐性课程的缺失首先表现在游戏上,游戏与课程的双轨运行导致游戏中蕴涵的隐性课程流失。对幼儿的角色游戏进行指导,刘焱在《游戏通论》中指出:“对于幼儿的角色游戏,教师更多时候采取的是‘放任自流’的态度。教师偶尔也会对幼儿的角色游戏进行干预,但是这种干预多半是‘武断的’‘不切题的’,而不是以观察为基础的、深思熟虑的。”笔者观察到的2~3岁托班游戏情景中,也存在着这种现象。在婴幼儿游戏的时候,更多的教师选择了无所事事或旁观,他们认为,游戏是婴幼儿自己玩,教师要管的是上课;在婴幼儿的游戏中进行的偶尔指导,也是以教师身份强行介入或命令等方式;很少对婴幼儿的游戏进行评价,而在有限的评价中,并没有涉及婴幼儿发展等评价要素。

(二) 原因分析

婴幼儿在游戏中学习,在游戏中成长。在3~6岁的幼儿园教育中,游戏是幼儿学习最基本的方式,游戏同样也是促进2~3岁婴幼儿身心发展的重要方式。2岁后的婴幼儿已开始出现想象的萌芽,开始模仿成人的动作,虽内容简单贫乏,局限于曾经历的情景,但这正是最初的实践活动形式——游戏。喜欢重复性的、练习性的游戏是2~3岁婴幼儿的显著特征。在练习性游戏中,婴幼儿熟悉着各种物品的特点、属性,练习着各种动作,体验着远近、方向等空间概念,不断地积累着经验,游戏使2~3岁婴幼儿得到快速发展。游戏不仅是2~3岁婴幼儿获得学习的途径,更是他们快乐的根源,是2~3岁婴幼儿生活的重要组成部分。

但由于主客观条件的制约,我国对0~3岁婴幼儿教育的研究远远滞后于3~6岁的研究,对2~3岁婴幼儿游戏的有效探究更是缺乏,许多托班教师陷入了“无米之炊”的尴尬,婴幼儿游戏的缺失已成了影响幼儿园托班教育质量的主要原因。同时,在家庭教育中也同样

存在着很多的误区。如目前有些商家以经济利益为目的,生产了很多美名曰开发婴幼儿智力的玩具,高级豪华含有高科技成分。这些玩具大多比较昂贵,但并不适合托班年龄和特点。由于缺少引导,一些家长盲目购买,甚至认为越高档越好,于是出现了家长花钱,而婴幼儿并不买账的现象。

(三) 对策分析

《幼儿园教育指导纲要(试行)》指出,“尊重幼儿的人格和权利,尊重幼儿身心发展的规律和学习特点”、“幼儿园教育要适合婴幼儿的现有水平”、“尊重幼儿在发展水平、能力、经验、学习方式之间的差异,因人施教”,都透视出以幼儿发展为本的教育思想。婴幼儿的身心发展有着必然的客观规律,教育对婴幼儿发展体现在对婴幼儿发展的支持或妨碍,不可能改变其规律。唯有尊重婴幼儿发展规律的教育,才是合适的、有效的。同样,惟有尊重婴幼儿学习特点的托班教育才是有效的、优质的。显然托班教育的“小班”化倾向,是违背教育的基本规律的,这必将影响早期教育的质量和效能。因此,设计并开展适应2~3岁婴幼儿的游戏,是促进学前教育低龄化发展的保障。

二、研究的影响

首先从理论上对2~3岁婴幼儿的游戏特点进行了深入的探索,并在实践的基础上得出结论:动作化、指导性、低结构是幼儿园托班婴幼儿游戏的典型特征。主要表现在以下几个方面。

(一) 对2~3岁婴幼儿游戏研究的影响

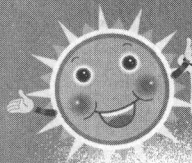
关于幼儿园2~3岁婴幼儿游戏在国内外很少研究的。国外对于2~3岁婴幼儿进入正规的学前教育存在着分歧,有些专家认为2~3岁婴幼儿进入幼儿园过早,过早的对婴幼儿进行正规教育会抹杀婴幼儿的天性。而有些则认为西方文化竞争性很强。应用更多、更快、更早的方式对婴幼儿教育更好。这些不同的观点对专家在2~3岁婴幼儿的游戏研究产生了一定影响,因此研究成果也较少。国内关于3~6岁婴幼儿教育的研究比较多,终身教育的概念还是比较新的,在幼儿园中进行2~3岁婴幼儿教育实践研究就更加少了,所以对国内外关于2~3岁婴幼儿游戏的理论和实践进行研究具有非常深远的影响。

(二) 对本地区托班教育的研究的影响

自2001年起,杭州市濮家幼儿园也开设了托班,但幼儿园托班教育的现状却不容乐观。主要表现为托班教育“小班”化、盲目化,其中适合2~3岁婴幼儿的游戏更是缺少,这直接影响了托班教育的质量。什么样的教育更适合2~3岁婴幼儿身心健康发展?带着这样的思考,我们开展了4年之久的实践和研究,并在实践中取得了一些经验。在不断反思中,我们逐渐理清了对婴幼儿游戏的认识,并以“动作化、低结构、指导性”为主要方法设计和组织婴幼儿游戏,取得了一些成效。为托班教师提供了教育素材,减少了托班教师“无米之炊”的尴尬。

(三) 对社区家长的影响

通过家长参与游戏,将部分研究成果运用其中,使家长理解游戏对婴幼儿发展的意义,



2~3岁

婴幼儿游戏的
设计与实施

通过讲座、一起制作游戏材料等途径,帮助家长了解如何为婴幼儿选择玩具,走出盲目购买玩具的误区。更新家长的教育观念,为科学开发婴幼儿早期潜能提供了可能。

第二节 国内外研究现状

研究游戏对婴幼儿的影响历史悠长。在古希腊的雅典,流行的儿童游戏有五十多种。古希腊思想家、哲学家柏拉图就非常重视游戏在儿童教育中的作用。他认为游戏不仅仅是玩耍、娱乐,应该与道德教育相结合。我国自古以来就非常重视教育,特别是在幼儿教育游戏方面很早就有了论述。如《礼记》、《大戴礼记》、《贾谊新书》等都记载了关于幼儿教育思想。宋代和明代的蒙养教学就重视幼儿的学习兴趣,强调“乐学”。

一、国内研究现状

目前在我国婴幼儿教育领域的游戏主要有两层意思,即游戏是婴幼儿的基本活动和幼儿园以游戏为基本活动。前一个是在发展心理学的领域中对游戏与婴幼儿生活和发展关系的认识与概括,是对游戏的发展价值的肯定;后一个则是对游戏与幼儿园教育之间关系的概括,是对游戏的教育价值的肯定。在中国知网上以主题为“幼儿游戏研究”检索,得到关于学前教育专业的文献 168 篇。国内关于婴幼儿游戏的研究主要从以下几个方面。

(一) 游戏与智力发展的关系

在当今社会激烈的竞争中,人才的竞争就是智力上的竞争,虽然人们开始对情商的重要性加以关注,但是智商的决定性地位是不可动摇的。有调查报告显示:早期亲子游戏就是要从婴儿期开始进行,此时给予良好的游戏环境可促进婴幼儿智力发育。在调查中发现,亲子游戏能抓住婴幼儿智能发育的关键期,对婴幼儿进行最佳的教育,是对婴幼儿的感觉器官给予早期刺激。如听觉刺激,与婴幼儿对话、唱歌和放音乐、听母亲声音;视觉刺激,移动有鲜亮色彩的东西给婴儿看;触觉刺激,抚摸、按摩、更换婴幼儿姿势等。早期亲子游戏是在婴幼儿先天潜质、遗传秉性基础上通过适宜教育刺激使其身心得到最大程度的发展。因此,对于2~3岁婴幼儿的智商是靠游戏来培养,婴幼儿与游戏的关系就像鱼和水,鱼只有在水中才会健康快乐的成长。游戏是婴幼儿生活的生理需要,是婴幼儿生命活动中不可缺少的因素,婴幼儿的天性就像吃饭喝水一样。因为有游戏,人类才有了童年。其次游戏也是婴幼儿身心发展的需要,因为任何形式的心理活动最初总是在游戏中进行的,就像婴儿只能喝奶水才能生长一样,婴幼儿也必须通过游戏才能实现其身体的发育和心理的成长。游戏给婴幼儿提供了身体运动、情绪情感、语言认知、社会交往等方面多样化的活动方式,它不仅构成了婴幼儿完整的生活,也促成了婴幼儿的成长与发展。

目前的研究成果进一步揭示:游戏的过程是婴幼儿不断发现问题、提出问题、分析问题和解决问题的过程。婴幼儿在学习游戏中的学习可称为探究性学习,在这一进程中,婴幼儿的学习呈现一种螺旋式上升的发展过程,使其经验得以扩展、丰富、改造与提升。“在游戏中,幼儿过去的经验得以再现,当前的现实得以表征,未来的可能得以萌发和预期……在游



戏中,幼儿既有对客观知识与规律的探索与发现,有对做人准则的道德规范的实践与演练,也有对美的事物的崇尚和体验。”游戏与学习是不可分离的。当然,学习只有成为师生共同参与的一种开放性的“游戏”活动时,师生才会积极地投入,忘我地卷入,婴幼儿才会把自己的学习过程、体验过程变成一种游戏的过程。

因此我们要在前人研究的基础上,把先进的理论成果运用到幼儿园教学中去,积极展开家园互动环节,组织亲子游戏,建立家长和老师沟通的平台。幼儿园教学过程中要注重游戏与课程的有机结合,让托班的婴幼儿玩得尽心又学得开心,为以后的成长打下坚定的基础。

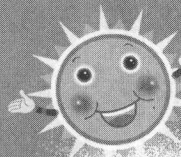
(二) 游戏的材料与环境的设计

材料是游戏不可缺少的条件之一,婴幼儿在自主游戏时要根据自己想象的情节寻找合适的材料进行游戏,因此对材料的需求量很大。通过对北京市 11 所幼儿园及家长为 2~3 岁婴幼儿提供玩具及游戏材料的调查分析,发现 2~3 岁婴幼儿选择玩具及游戏材料的特点是:最喜欢的玩具种类是运动游戏类、建筑游戏类。比如,婴幼儿普遍对滑梯、转椅、塑料“木马”、皮球、小猪车等运动性玩具极其关注,达到非常喜欢的程度。另外,婴幼儿对各种类型的积木非常喜欢;对益智游戏类、角色游戏类玩具比较喜欢。而婴幼儿对“美劳”玩具的关注程度只是一般或不关注。特别是“美劳”玩具中的橡皮泥、油画棒,婴幼儿根本不予关注,成为所有玩具材料中婴幼儿最不感兴趣的。另外婴幼儿们对玩法单一的镶嵌玩具和只有一种功能的电动玩具也不予关注。由此可见,美术劳动类游戏材料是不易在婴幼儿入园初期提供的,而运动类、益智类、建筑类及角色类等四大类游戏材料是必备的。

同时教师也必须遵循一些要求:

1. 教师要善于打破固有观念,挖掘各种玩具的教育功能,相信婴幼儿们的能力。在实践中发现,被认为有些是 4~5 岁幼儿们才能玩的玩具,实际上 2~3 岁多的婴幼儿一样喜欢且能玩得很好。
2. 教师应运用适合 2~3 岁婴幼儿的语言,按照他们的语言方式与他们交流有利于教学,真正体现了以婴幼儿为中心的思想,尊重婴幼儿,热爱婴幼儿。
3. 教师要努力为婴幼儿们提供操作性强的、富于变化的、具有两种以上功能的玩具及游戏材料。
4. 教师的指导要予有形于无形中,实践证明隐性指导对婴幼儿的影响更为有效,在无形学习中充分利用婴幼儿无意学习的特点,顺应发展,使婴幼儿更容易接受新事物。

幼儿园环境是指婴幼儿本身以外的、影响婴幼儿各方面能力发展的周边环境。幼儿园环境包括物质环境和精神环境。物质环境为婴幼儿提供学习、生活、娱乐等场所的设施、材料,它是满足婴幼儿的活动需求,促进婴幼儿身心全面发展的最基本的保障。建立符合婴幼儿身心成长特点以及教育特色的环境是非常重要的。精神环境是指符合婴幼儿的审美情趣,令其身心轻松愉快的亲切温馨的气氛。在幼儿园环境设计中,应根据婴幼儿的身心成长和保育功能进行合理化设计,满足婴幼儿娱乐、学习、生活等各方面的需要,使得幼儿园的德、智、体、美、劳各项教育目标落实。2~3 岁婴幼儿的环境设计应接近家庭和社区,这



有利于减缓婴幼儿的入园焦虑,加快婴幼儿的入园适应,有利于教师的活动开展和教学的实施。

一个好的游戏环境是渗透着教育者意图、充满智慧和婴幼儿情趣的活动空间。它不是一般意义上的物质空间,而是一个布局合理、结构优良、材料丰富、婴幼儿可以充分活动的游戏环境。为了达成这样的游戏环境,教师必须充分发挥对游戏的指导作用,做到教学游戏有目的、有计划,对于区域活动也要做到心中有数,及时记录婴幼儿在自选活动中的表现,分析了解婴幼儿的游戏水平,使教师针对婴幼儿的年龄特点和实际水平予以指导,使每个婴幼儿的积极性、主动性、创造性都能得以发挥。在重视物质环境设计的同时,我们更要注重良好的心理环境对婴幼儿的作用。教师根据游戏目标与具体内容设计与游戏主题相关的物质环境并营造适宜的心理氛围。只有为婴幼儿提供安全、温暖、能够激励他们探索与创造的游戏环境,婴幼儿才能活泼愉快的游戏,积极参与活动和学习。为此,教师要做到用微笑接待每一个婴幼儿,使婴幼儿在这样的游戏环境中,可以自主选择,自由、充分的活动。从而获得发展的经验。

游戏的材料和环境是婴幼儿成长的硬件,皮之不存,毛将焉附?所以我们一定要设计一个既满足婴幼儿学习需要又适合教师教学的环境。

(三) 游戏与婴幼儿的社会性

2~3岁婴幼儿的进入幼儿园是婴幼儿社会性发展的转折点,从此他们开始离开父母,进入一个陌生的环境,与陌生的人打交道。因此,在婴幼儿入园适应过程中,教师的作用是不可忽视的。教师如何解决婴幼儿的入园焦虑,是社会和家长普遍关心的问题。针对婴幼儿的分离焦虑,我们总结出以下几种策略:顺应、冷处理、积极干预。

实际中我们应针对不同的情况采取不同的策略。入园适应初期,多数婴幼儿采取哭闹来阻止家人离开,一旦家人走后,开始出现一些积极的或是消极的情绪自我调节行为:

1. 寻找替代母亲
2. 强烈的自卫
3. 不断重复言语
4. 恋物
5. 自我安慰
6. 拒绝一些自己不喜欢的事物,不愿接受幼儿园的某些统一要求

心理学家霍妮认为:“尽管他柔弱而恐惧,他还是无意识地调整着自己的行为策略来适应环境中起作用的力量。”因此,适应初期,对于出现上述行为的婴幼儿,教师可适当采取顺应的策略,通过暂时的顺应,使婴幼儿的焦虑情绪得以缓减,达到让婴幼儿情绪稳定的目的。在适应期中,一些婴幼儿为达到拒绝上幼儿园的目的,而采用强烈的、极端的行为。如连续地大声哭闹、发脾气、持续时间长,拒绝成人对他的任何行为,软硬不吃。这样的婴幼儿往往令人头疼,甚至心烦。斯金纳认为,“人的行为大部分是操作性的,任何习得行为,都与及时强化有关”。强化有积极强化和消极强化之分,但不管是积极强化和消极强化,都是对婴幼儿行为的强化。在婴幼儿眼中,是否得到外部刺激的强化,是他衡量自己行为是否

妥当的唯一标准。因此,婴幼儿的这些不良行为教师可适当采取冷处理使之,而逐渐消退。同时,采用适应的方式进行干预,积极干预适用于婴幼儿从不适应转向适应的过度阶段。这种方式需要教师具备随机应变的能力,及时把握干预契机,选择合适的方式进行有效干预。

同时,家庭的作用是不可忽视的,对于2~3岁初期入园的婴幼儿,积极关注、引导家庭注重培养婴幼儿独立生活的能力,培养婴幼儿良好的人际交往行为,培养婴幼儿良好的生活习惯,婴幼儿有良好的独立生活能力和人际交往表现,能很快地适应幼儿园生活。而呵护迁就的家庭,婴幼儿在独立生活方面明显比较弱,在人际交往上比较任性。专横放任庇护的家庭的婴幼儿在独立生活方面不强,对同伴的攻击性特别强,缺少同情心、内疚感,婴幼儿较难适应幼儿园生活。因此,营造民主、平等、和睦的家庭环境,不要过于呵护、迁就、放任婴幼儿。而要积极关注正确引导,在家庭生活中重视培养婴幼儿的独立生活和人际交往能力,培养婴幼儿自主、自信、开朗、富有同情心的个性,这样能使婴幼儿更快、更好地适应幼儿园的生活,身心和谐地健康发展。

3岁婴幼儿的同伴交往显示了他们的社会化进程,目前关于2~3岁婴幼儿同伴交往的研究非常少,有3~4岁幼儿的同伴交往研究得出:3岁幼儿在同性交往和异性交往次数上,无论男孩女孩,选择同性和异性玩伴的情况相似;在交往主动性上,3岁幼儿则主动、被动交往随机出现;在交往方式上,3岁幼儿的语言交往和非语言交往两种方式之间差异并不显著,比起4岁幼儿他们更多使用非言语交往。通过对婴幼儿游戏活动的观察发现,婴幼儿在游戏中的社会性行为主要表现在如下几方面:

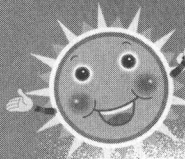
1. 社会化语言的使用
2. 社会协作合同程度
3. 社会认知能力
4. 亲社会行为

研究显示2~3岁婴幼儿在以上各方面的发展上都有初步的表现,但是发展不平衡,不同类型的婴幼儿会有自己的特点。

针对此阶段婴幼儿发展的特点,我们研究的主要问题就是入园适应问题,在此基础上培养婴幼儿各种社会交往技能技巧。在此过程中我们要尊重婴幼儿自身的气质特征,因人而异,因材施教,是我们一直以来都要贯彻的原则。

(四) 游戏与教学活动整合的研究

自20世纪80年代以来,婴幼儿教育逐步认识到“整合”对婴幼儿学习的重要意义,给婴幼儿提供“整合”的课程已成为了国际国内幼教工作者的共识。新《纲要》明确提出,幼儿教育“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动中。”在《纲要》精神的指导下,努力实现游戏与教学之间的整合,淡化集体教学与游戏之间的界限,是目前幼儿园课程改革发展的方向。目前,在我国幼儿园课程实践中,游戏与课程关系有以下三种类型:一是平行互补型,即教师发起的具有明显功利目标、注重认知发展的教学活动与婴幼儿发起的具有教育潜能的游戏活动,在形式、时间安排及比例上各自独立,游戏与课程处于分离状态;二是交叉转换型,



2~3岁

婴幼儿游戏的
设计与实施

即先有教学或游戏,再应用有关经验转换为游戏或教学。游戏与课程存在相互转换的关系;三是相互融合型,即教学和游戏的界限模糊,活动由婴幼儿和教师共同发起,如教师在专门设计的教学活动中注意运用角色游戏等使非游戏教学活动游戏化。

游戏的目的就是帮助婴幼儿获得掌握经验和成就感。而教学活动过程中婴幼儿获得有益于身心健康的经验,得到有效成长。教学的目的是既要传授知识又要发展能力。无论游戏还是教学活动,其共同的目标是促进婴幼儿发展。由此看出,游戏和教学活动不能截然区分,应该把它们整合起来,让它们互相渗透,相互促进,这样才能更有利于婴幼儿身心和谐发展。在幼儿园教育过程中应该尝试游戏与教学交融,教学手段与游戏手段的综合运用。在内容上,教育活动内容的组织应充分考虑婴幼儿的学习特点和认识规律,各领域的内容要有机联系,相互渗透。我们注重从教学活动中生成游戏主题,又从游戏活动中拓展教学内容,教学内容成为创造性游戏、规则游戏等游戏主题的来源,游戏过程中发现的问题进一步推动教学内容的发展,形成教学活动与游戏活动相互促进的新局面。丰富的生活经验是开展游戏的源泉。在组织形式上,皮亚杰倡导挖掘教学中的游戏因素,强调游戏在学习过程中的杠杆作用,婴幼儿期应用游戏的方式进行学习活动。瑞吉欧理论主张让婴幼儿在游戏状态中主动地建构知识,同时也要求教师在尽可能理解婴幼儿的基础上不失时机地通过教学促进婴幼儿发展。在两种理论的指导下,我们进行游戏与教学在组织形式上的交融,运用生活小游戏,民间游戏进行组织活动,达到形式上的整合。

要达到游戏与课程的整合我们不能只停留在理论阶段,实践才是检验真理的唯一标准。在实验性幼儿园进行课题研究是非常必要的,研究成果的实施和推广也应该受到保护。目前学前婴幼儿特别是托班婴幼儿没有系统的教育规划,这是急待解决的问题,需要我们每一位学前教育工作者做出自己的努力。

二、国外研究现状

国外关于游戏的研究自古以来就倍受心理学家和教育学家的青睐,他们对0~3岁婴幼儿的游戏研究比国内要早、要深,因此,国内很多理论和实践都是在借鉴国外研究成果的基础上,结合自己的本土文化,并加以创新得到的。由于文化价值取向的不同,国外游戏研究主要集中在以下三个方面。

(一) 亲子游戏的研究

20世纪90年代以来出现了大量关于亲子游戏的研究。早期亲子交往,特别是亲子游戏对婴幼儿发展意义重大。费根·杰伊;多尔·玛沙(Magan·Jay;Dore·Martha M·1993)对亲子游戏中母亲的反应类型及其对婴幼儿的影响进行研究。结果表明,在游戏中忽视型母亲对婴幼儿反应不积极,而且与非忽视型亲子游戏相比,忽视型亲子游戏中的婴幼儿发展适应性能差。罗素(Russell 1997)等对亲子游戏模式及其对婴幼儿与同伴游戏的影响进行了探讨。此研究中,父母的的游戏行为被界定为三种模式,即指导者、协助者、共同游戏者。结果表明,不同类型的游戏,父母采取的行为模式不同。玩具游戏中父母多采用协助模式,而在运动建构游戏中多作为指导者。研究发现,协助模式下的婴幼儿在与同伴

的游戏中显示出更多的兴趣。这表明在亲子游戏中,以婴幼儿为中心,父母只作为协助者,婴幼儿具有相对独立的探索及交往机会,真正实现了游戏的本质——主体性,因而在与同伴的社会性交往中能更独立、更投入地与同伴游戏。

早期亲子游戏能够影响婴幼儿的社会性发展,这已被很多研究所证实。罗素(Russel 1998)等让婴幼儿在亲子游戏中体验与同伴游戏时所需的性格品质,特别是互惠与分享等。结果表明,这种亲子游戏的确有利于婴幼儿的社会性发展。在亲子游戏中,父母亲总是以能促进婴幼儿发展的方式来进行,而且母亲在有一定的关于游戏发展知识的情况下能更好的与婴幼儿游戏,并且能提供给婴幼儿适宜的有挑战性的游戏机会艾米 P 米尔斯坦等(Damast, Amy Melstein et al. 1996)。有研究发现,在亲子图书阅读和玩具游戏两种不同背景下,婴幼儿言语、词汇及早期语法的使用呈显著差异。尼·克的斯 M 等(Yont · Kristine M. et al 2003)。

国外关于亲子游戏的大量研究显示,2~3 岁婴幼儿亲子关系对其以后各方面发展的重要性,我们在借鉴应用时,一定要注意本土化。文化背景的差异使我们对其教养方式有所不解,价值取向的不同,使我们同样的事情会引发争议。因此取其精髓,弃其糟粕。我们既要从中看到相通的东西又要从中看到不同的东西,最终为我们所用。

(二) 假装游戏的研究

装扮游戏是人类特有的游戏,其中包含着人类特有的象征能力。它是适合于 2~3 岁婴幼儿形象思维发展的一种游戏形式。一般而言,父母亲都对此持有积极的态度,认为装扮游戏是愉快的,能促进婴幼儿创造力及认知能力发展。海特·温蒂等(Haight · Wendy L. et al 1997)。父母对装扮游戏的正确态度非常重要,特别对年龄较小的婴幼儿。研究表明,母亲的参与能促进婴幼儿进行装扮游戏的数量。

泰勒(Taylor)和卡尔森(Carlson 1997)对早期想象、装扮与婴幼儿心理生活知识间的关系进行了研究,被试是幼儿园 152 名 3 岁和 4 岁的婴幼儿,结果表明,4 岁婴幼儿心理理论发展与装扮游戏水平显著相关。但是此结果并不适用于 3 岁婴幼儿。杨布莱德(Youngblade)和邓恩(Dunn 1995)的纵向研究表明:在 33 个月时更多地参与装扮游戏的婴幼儿在 40 个月时的误信念测试成绩更好。心理理论与婴幼儿装扮游戏间的关系是一个新的研究课题,两者间的内部机制有待继续探讨。

装扮游戏是此年龄阶段的婴幼儿独享的乐趣,他们从中既学习到了知识又享受游戏的快乐,我们应该尊重他们的假装,配合他们的假装,让他们从假装中习得关于世界的知识,为以后的发展谱好前奏。

(三) 游戏治疗的研究

游戏治疗最早应用在精神分析理论当中,后来逐渐应用到更广泛的领域。以前关于游戏与婴幼儿的研究,被试多为正常婴幼儿,而且主要集中于游戏对婴幼儿身心各方面发展重要性的研究。近年来,关于游戏的研究逐步开始关注弱势群体,即特殊婴幼儿,而且研究发现游戏对障碍婴幼儿各方面机能发展意义重大。视障儿在师生共同游戏的间接干预下有着积极的变化,游戏是提高视障儿多项技能的方法,对其深层次的治疗非常有利。斯特