

徐则民 洪晓琴 / 编著

走进游戏 走近幼儿

Zoujin Youxi
Zoujin Youer

▶▶▶ >

游戏不仅是幼儿的生活方式，也是幼儿教育的重要途径和基本方法。让我们共同关注幼儿游戏，解读幼儿游戏行为，了解幼儿游戏教育的价值取向、思想方式和策略技巧，携手走进游戏天地，走近幼儿的世界。



上海教育出版社
SHANGHAI EDUCATIONAL
PUBLISHING HOUSE

徐则民 洪晓琴 / 编著

走进游戏 走近幼儿



上海教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

走进游戏 走近幼儿 / 徐则民,洪晓琴编著. —上海:

上海教育出版社,2010.12 (2012.4 重印)

(上海教育丛书)

ISBN 978-7-5444-3185-9

I. ①走... II. ①徐...②洪... 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(2010)第251779号

责任编辑 王爱军 李 莉

封面设计 陆 弦

走进游戏 走近幼儿

徐则民 洪晓琴 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

易文网 www.ewen.cc

地 址 上海永福路 123 号

邮 编 200031

经 销 各地新华书店

印 刷 上海书刊印刷有限公司

开 本 700×1000 1/16 印张 15.25 插页 2

版 次 2010 年 12 月第 1 版

印 次 2012 年 4 月第 3 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5444-3185-9/G·2446

定 价 49.00 元

(如发现质量问题,读者可向工厂调换)

《上海教育丛书》编委会

顾 问	李宣海	薛明扬		
主 编	吕型伟			
执行主编	夏秀蓉			
副 主 编	姚庄行	袁 采	张民生	尹后庆
	刘期泽	于 漪		
编 委	(以姓氏笔画为序)			
	王厥轩	王懋功	仇言瑾	包南麟
	宋旭辉	张跃进	陈 和	金志明
	赵连根	俞恭庆	顾泠沅	倪闽景
	徐 虹	徐淀芳	黄良汉	

前 言

建设一流城市,需要一流教育。办好教育,最根本的是要建设好教师队伍和学校管理干部队伍。

在长期的教育实践中,本市涌现了一大批长期耕耘在教育第一线呕心沥血、努力探索,积累了丰富经验的优秀教师;涌现了一批领导学校卓有成效,有思想、有作为的优秀教育管理工作。广大优秀教育工作者教育教学和管理工作的经验,凝聚着他们辛勤劳动的心血乃至毕生精力。为了帮助他们在立业、立德的基础上立言,确立他们的学术地位,使他们的经验能成为社会的共同财富,1994年市领导决定,委托教育部门负责整理这些经验。为此,上海市教育局、上海市中小学幼儿教师奖励基金会组织成立《上海教育丛书》编辑委员会,并由吕型伟同志任主编,自当年起出版《上海教育丛书》。1995年上海市教育委员会成立后,要求继续做好《丛书》的编辑出版工作,至2007年底,先后共编辑出版《丛书》66册。《丛书》的内容涵盖了基础教育和中等职业教育的各个方面,包含有较高理论水平和学术价值的著作,涉及中小学教育、学前教育、师范教育、职业教育、校外教育和特殊教育,以及学校的领导管理与团队工作,还有弘扬祖国优秀文化、促进国际教育交流等方面的著作,体现了上海市中小学教育改革与发展的轨迹,体现了上海中小学教育办学的水平与质量,体现了优秀教师和教育工作者的先进教育思想与丰富的实践经验。《丛书》出版后,受到广大教师、教育工作者及社会的欢迎。2008年初,经市教委领导同意,调整与充实了《丛书》编委会,并确定夏秀蓉同志任执行主编,协助主编工作。

为进一步搞好《丛书》的出版、宣传与推广工作,对今后继续出版的《丛书》,我们将更加注重典型性、实用性和可读性。希望《丛书》所反映的教育思想、理念和观点能起到抛砖引玉的作用,大家可以议论、争鸣,提出批评;更希

望有超前的理念、先进的思想、鲜活的经验,能引领当前的教育教学改革工作,使《丛书》成为广大教师和教育工作者的良师益友。限于我们的认识和水平,《丛书》会有疏漏和不尽如人意之处,诚恳地希望广大读者提出宝贵意见,帮助我们共同把《丛书》编好。

《上海教育丛书》编委会

2008 年 10 月

序 一

游戏是幼儿的基本活动,它是能让幼儿获得快乐、满足幼儿需要和愿望的、自发的、不同寻常的一种行为。伴随着学前教育研究的持续深入,有越来越多的教育者关注幼儿的游戏活动,发现游戏能充分调动幼儿的积极性、主动性和创造性,能培养幼儿的想象力和组织能力,能发展幼儿的智力,能让儿童的心理过程和个性品质都得到较快较好的发展。越来越多的人深刻地意识到游戏对于幼儿的发展所起的不可替代的作用。

正因如此,《幼儿园工作规程》和《幼儿园教育指导纲要》等指导文件都强调幼儿园要以游戏为基本活动。可以说,幼儿园游戏开展的成功与否,直接影响幼儿身心的健康发展。为此,广大的基层幼儿园、学前研究机构都开始致力于游戏教育的研究,对于幼儿游戏的实践与探索也在如火如荼地开展。然而,幼儿究竟应该如何做游戏,教师在游戏中的地位和作用究竟如何,游戏的设计究竟应遵循何种规律……一时间,百家争鸣,莫衷一是。

鉴于此,上海市幼儿游戏教育研究所多年来坚持牵手一些致力于游戏实践研究的幼儿园,通过与这些园所的密切合作和共同研究,倡导并践行着幼儿游戏教育。2010年,上海市幼儿游戏教育研究所梳理了多年在“幼儿游戏”实践中形成的具有较高学术价值和应用价值的成果,撰写了《走进游戏 走近幼儿》一书与读者共享,与同行共勉,以期能进一步引领广大教师共同关注和回应幼儿游戏,从而推进幼儿游戏教育的研究和探索。

《走进游戏 走近幼儿》一书聚焦了当前学前教育的研究热点:其对幼儿游戏的作用和价值进行的深入剖析与透彻阐述,能使包括幼儿家长在内的所有成人意识到幼儿游戏的必要性和重要性,从而切实保证幼儿园开展游戏活动的可能性;其对游戏在幼儿园中的具体落实、游戏活动的设计、游戏环境(材料)的提供和创设、游戏中教师落实适时适度的介入等问题所做的详尽描

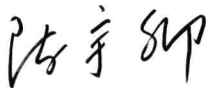
述,为广大幼儿园教师和园所领导等提供了明确的指导方向,切实保证了游戏活动开展的适宜性、针对性和有效性;其对游戏教育核心理念的诠释、对游戏中确保幼儿主体地位的倡导,更为各托幼机构领导、各学前教育研究机构、各教育部门的实践、研究和探索提供了宝贵的经验,使之明确幼儿游戏教育研究和实施的落脚点及归宿。

我衷心地希望《走进游戏 走近幼儿》能为读者提供切实有效的帮助,使“幼儿园以游戏为基本活动”这一指导要求落到实处。

我也衷心地希望广大的幼儿教育工作者、幼儿家长能透过《走进游戏 走近幼儿》中那一个个详尽的游戏案例及丰富的照片资料,领悟到“快乐玩,有效学”的游戏教育理念。

我真诚地祝福,上海市幼儿游戏教育研究的道路能够越走越宽,能够更深入、更有效地促进幼儿的全面发展。

上海市静安区教育局局长



2010年9月

走进幼儿游戏的教师(序二)

经常有幼儿园教师问我“怎么做游戏”，并要我告诉他“应该如何做游戏”。我的回答总是，“让幼儿告诉你，他们知道怎么做游戏”。

其实，游戏是幼儿的天性，只要保证游戏时间，没有哪个幼儿不会玩的。如果说玩具是幼儿的教科书，幼儿在使用玩具的游戏中学到了关于周围世界的知识，那么幼儿游戏则是教师的教科书，教师在与幼儿互动的游戏中学到的是关于幼儿心理、幼儿发展的知识。因为游戏展现的是幼儿的内心世界，是幼儿小步递进式地自我发展的过程。所以，我们除了要从书本上学习游戏的理论，更要从幼儿的行为中体会游戏的真谛。

《走进游戏 走近幼儿》的作者，以及为该书提供大量游戏案例的教师，他们真正懂得了这个道理。因为这本书向我们呈现了一连串的故事，这些源自幼儿游戏的故事串出了一个道理，这些道理透出的是讲述这些故事的教师向幼儿学习的心得，他们读懂了游戏的同时也读懂了幼儿。正因为他们走进了游戏，所以才走近了幼儿，进而自己也得到了升华。因此，本书可以给我们三点启发：

如何才能走进幼儿的游戏？

这里引出了值得广大教师思考的问题。一个矛盾的现实是，教师们口头上虽能振振有词地表明：要以游戏为基本活动，游戏是幼儿自主自发的活动，游戏是满足幼儿需要和兴趣的活动。但幼儿却认为幼儿园玩的时间太少了，做完教师的游戏才能玩。显然，这里的“玩”是指幼儿自己的游戏。我们认为，之所以在幼儿的心里会有“教师的游戏”和“幼儿的游戏(玩)”之分，完全是因为教师的思考逻辑和想问题的立场发生了偏差，教师往往追问的是“幼儿应该如何游戏”，而不是问“幼儿是如何游戏的”，前者是站在教师的立场上追求“我们想让幼儿做的游戏”，结果教师始终走不进幼儿的游戏，玩具变成

了教具和学具,教室里充斥着大量虚假的游戏,即被幼儿称之为“教师的游戏”。

可见,教师要走进幼儿的游戏,首先要明确自己的角色和地位,幼儿是游戏的主人,先有幼儿的游戏,才有教师对幼儿游戏的引导。我们欣喜地看到,本书呈现的大量游戏案例正是体现了教师的这一立场,他们把游戏的权利真正地还给了幼儿,正因为他们依循的是“幼儿在前,教师在后”,“追随幼儿”,“让幼儿在游戏中享受充分的自由”,所以才有了教师宽容的胸怀,认同幼儿的一切游戏行为,允许他们在游戏中“想所想,做所做”,即使出现一些不合常理的幼稚行为,也给予理解。正是对幼儿的这种宽容和信任,教师才能发现幼儿在游戏中其实有着相当的自我调控能力,这正是书中所描述的教师角色转变的结果。“从游戏中的教师”到“游戏中的玩伴”,实现的是从“教师的游戏”走进“幼儿的游戏”的转变。

如何才算走近幼儿?

让幼儿充分地自主游戏,并不意味着教师无所作为,教师的重要作用之一就在于了解幼儿。按照皮亚杰的观点,游戏是幼儿已有经验的反映,幼儿的游戏水平与其发展水平是同步的。因此,游戏就成为了教师了解幼儿的窗口,看懂了游戏,也就读懂了幼儿。这就要求教师能够静下心来观看幼儿游戏,耐心观察和学习分析幼儿的游戏行为,这也是幼儿园教师专业素养的重要体现。这就有了教师提出的在幼儿游戏中“看什么”、“怎么看”的困惑。在此,我试图用最直白的语言来回答,首先是看幼儿在干什么,这反映他们的生活经历和兴趣需要;其次看幼儿干得怎么样,这反映他们的经验水平(包括语言、动作、想象力、解决问题的能力等);再看幼儿的态度,这反映幼儿的情绪情感和个性特征。如果教师在读懂这一切的基础上对幼儿所做出的回应,才算是走近了幼儿。

本书有大量案例体现的是教师从幼儿游戏行为的观察中,了解到的幼儿生活经历和兴趣需要,尤其那些细致描述幼儿解决问题过程的师幼互动,生动地反映了教师对幼儿游戏行为的认真解读。或许,有人会问,同一种行为,是否一定存在某种标准的解读呢?而客观上不同的教师对同一类幼儿

行为会解读出不同的含义来,教师根据自己的解读会做出不同的回应,究竟怎样的解读和回应才算是走近了幼儿?其实看看书中的这些案例你便会明白,只要你的回应得到了幼儿积极的呼应,在提升幼儿水平的同时支持和推进了幼儿的游戏进程,帮助幼儿更好地实现了游戏的意愿,那么,你已经走近了幼儿。

教师何以在幼儿游戏中得到提升?

从“游戏中的教师”到“游戏中的玩伴”是本书阐明的一个立场,但其中意味深长的是这个“玩伴”不同于幼儿之间的同伴,而是“年长一点的玩伴”。这里有两层意思,一是“玩伴”——表现了游戏中的师幼平等关系,二是“年长一点”——说明教师更加会玩,会得到幼儿信任。可见教师在幼儿游戏中的这一定位,去除了权威而确立了威信。随着教师与幼儿在游戏时的默契和投机,当教师被幼儿看成是了不起的同伙的时候,教师便在幼儿的游戏游刃有余了。

这时教师的专业提升体现在两个方面:

第一是增长了介入幼儿游戏的智慧。在幼儿游戏的过程中,教师什么时候只看介入,什么时候试探性介入,什么时候应当深入其中,什么时候可以退出,哪些信息将成为以后教学的依据,全在教师对幼儿发展的把握之中,因为游戏让教师看到了幼儿的不同学习过程,看到了幼儿经验能力的差异,看到了生成教育的契机。

第二是提高了为幼儿设计游戏的能力。因为教师从游戏中理解了幼儿的“玩兴”,体会了幼儿的“玩智”,从而对当前教室里教师设计的游戏,能够分辨出哪些是有价值的,哪些是无意义的,避免教师在为幼儿设计游戏的时候异化了游戏。本书例举的许多个别化游戏材料和活动,之所以深受幼儿喜欢,正是教师在对幼儿自发游戏的领悟中,将“玩兴”和“玩智”进行了很好的融合,是为幼儿设计的以较强的可玩性为依据的游戏。

综上所述,在提高教师实施幼儿园游戏的专业素养的过程中,需要认真地走好三步:第一步,保障和认同;第二步,解读和支持;第三步,读懂基础上的推进发展。

因为,教育是以幼儿发展为目的,并以幼儿发展为前提的,而幼儿游戏的过程,展现的是幼儿的内心世界,虽说我们很难最准确地知道幼儿的内心世界,但我们却能不断地走近一些,更近一些,只要你走进幼儿的游戏。

华东师范大学学前与特殊
教育学院学前教育系主任、教授

A handwritten signature in black ink, consisting of three stylized Chinese characters: '霍', '梦', '华'.

写于2010年9月2日开学之际

目 录

第一章 游戏的作用	1
一、游戏是童年生活的重要内容	1
游戏,幼儿“想自己所想,做自己所做”	2
游戏,幼儿不仅喜欢,而且记忆深刻	6
游戏,幼儿最自然的发展过程	9
二、游戏促进幼儿的身心发展	15
游戏,能充分激发幼儿的学习内驱力	16
游戏,提供幼儿不断练习巩固的机会	21
游戏,鼓励幼儿善合作、守规则	24
三、游戏是教师解读幼儿的窗口	31
游戏,让教师找到幼儿的兴趣与关注	31
游戏,让教师走近每一个幼儿	35
第二章 确保幼儿在游戏主体地位	39
一、还幼儿真正的游戏自由	39
保障自由,是快乐游戏的前提	42
享有自由,能获得更多的经验	47
二、从游戏中的教师到游戏中的玩伴	51
从“游戏中的教师”到“游戏中的玩伴”	51
学会认同,快乐共享	56

第三章 追随幼儿,提供适宜的游戏支持	64
一、适时介入,适度回应,推动游戏发展	65
把握时机,适时介入	65
巧用方法,适度回应	76
二、充分发挥共享交流的作用	85
分享快乐是游戏交流的前提	86
聚焦热点、激发思考是推进游戏发展的有效手段	92
第四章 确保时间与空间,践行各类游戏	105
一、遵循主流价值,落实幼儿园基本活动	105
在一日课程中保障游戏实施	105
开展各类游戏,充实幼儿生活	111
二、让环境、材料推动游戏发展	128
创设一个能满足兴趣、激发挑战的游戏环境	128
让玩具(材料)成为幼儿不可或缺的伙伴	137
动态调整环境(材料),适时推进幼儿游戏发展	150
第五章 带领教师在游戏中的“学研做”	160
一、树立“幼儿在前,教师在后”的理念	161
明确“走进游戏,才能走近幼儿”	161
坚持把游戏作为观察了解幼儿的窗口	163
帮助教师正确摆正与幼儿游戏的位置	166
在案例观察中学习如何去解读幼儿的游戏行为	168
帮助教师形成善于观察幼儿记录游戏的习惯	171
二、落实“追随幼儿,师幼同行”的过程	172
追随幼儿,才能了解幼儿	172

追随幼儿,将有限的场地演变成无限的空间	174
追随幼儿≠过分干扰	176
提高教师分析和评价幼儿游戏行为的能力	178
三、追求“从游戏中来、到游戏中去”	180
游戏中有学习,学习能更好地推动游戏	180
把握游戏中存在的普遍问题,将之延伸为有意义的教育活动	184
保存个别幼儿的学习需求,在游戏中促其深入发展	188
在游戏中生成课程,在课程中生成游戏	191
 第六章 确立“快乐玩,有效学”理念,在游戏设计中积累	
实践智慧	199
一、教师设计的个体游戏	200
追求游戏过程中的“可玩性”	200
不一样的过程能激发“玩智”	207
二、对集体教学游戏的思考	214
从集体游戏“真真假假猜世博”、“猜猜乐”谈起	215
 主要参考书目	225
后记	227

第一章 游戏的作用

提到游戏,就会想到童年。我们的眼前会出现孩子大汗淋漓却依然激情投入的场面,会想起孩子那一次次废寝忘食却依然津津乐道的情景,还会忍俊不禁地评说游戏过程中孩子的童真、童趣……然而,生活中很多成人看着孩子如此快乐、如此沉浸其中,常常会忍不住有这样的抱怨:“怎么只知道玩”、“怎么只有玩的时候会如此精力集中啊”。殊不知,每一个孩子的童年都离不开游戏。游戏是健康、幸福儿童时代的一个组成部分,它伴随着每一个孩子的成长,伴随着童年的生活,并赋予童年快乐和光彩。

很多教育家都曾深入研究游戏,他们从不同的研究角度提示我们:幼儿游戏与幼儿的发展息息相关。比如,游戏可以实现幼儿运动能力的发展,游戏可以实现幼儿认知能力的发展……这样的理论在幼儿园的教育实践中得到了验证。幼儿教师和幼儿朝夕相处,常常和幼儿一起做游戏,他们能真正体验到:游戏不但能满足幼儿好奇、好问、好动的天性,而且伴随游戏情节的发生与发展、伴随游戏矛盾的冲突与解决,能充分激发幼儿发展所需要的一种“主动探索”的内驱动力,并真正赋予幼儿一种“快乐学习”的动力。

本章节我们将从幼儿以及幼儿教师的角度谈谈游戏在童年生活中的作用,以此来揭示游戏的价值。

一、游戏是童年生活的重要内容

写下“游戏是童年生活的重要内容”时,我们的脑海里想起了我国著名教育家陈鹤琴先生的观点,他认为,儿童之所以喜欢游戏是与两方面的因素有关:即与儿童游戏的力量和能力的发展有关;与儿童好动的天性和游戏能够带给孩子快感有关。这里,“儿童好动的天性”和“游戏能够带给孩子快感”让众多的成人感同身受。我们曾经访谈过许多幼儿教师,听到很多教师在回忆、描

述幼儿的游戏状态时,会无限感慨地说道:“这些孩子真让人意外啊!他们居然有如此精力、如此智慧。”这里,教师所描述的“让人意外的精力与智慧”真实地发生在幼儿游戏之时。

✿ 游戏,幼儿“想自己所想,做自己所做” ✿

先用三则案例告诉所有的成人,幼儿是如何按照自己的意愿开展活动的。

快乐的放学时刻

(宁宁6岁、文文6岁、依依5岁)

放学了,教室里迎来了一批批接幼儿回家的家长,最后只剩下了宁宁、文文和依依。

在宁宁的招呼下,文文、依依凑过脑袋,三个女孩挤在一起开始了一番低声细语。两分钟后,话音落下,三个女孩心满意足地笑了,显然她们之间已经协商好了什么事情。

只见依依端坐在椅子上一动也不动,而宁宁和文文突然向着依依单膝跪地,并齐声说道:“参见女王陛下!”原来女孩之间有了“女王”和“仙女”这样的分工安排。

身为“女王”的依依一脸严肃,她高高抬起下巴,一字一句地说道:“起来吧!现在小岛上出现了几只怪物,你们马上去消灭它们吧!”两位“仙女”起身应道:“是!女王陛下。”随即便转身朝着教室的厕所方向出发了。

过了一会,两位“仙女”从厕所方向折回,她们的手上多了一样东西——一个餐巾纸盒子。等到她们来到“女王”依依跟前时,她们再次单膝跪地说道:“参见女王陛下,怪物已被消灭,这是我们从小岛上带回的一个宝盒。”……

正玩着,依依的家长出现在教室门口,游戏终止。

瞧!这就是自然状态下幼儿自发产生的游戏。没有成人的建议与指导,三个女孩自觉地模仿着时下最流行的动画片《芭啦啦小魔仙》中的情节。尽