

# 幼儿游戏中游戏干预的思考与策略

唐诗雨

(绵阳城市学院 现代服务产业学院, 四川 绵阳 621000)

**摘要:**《3-6岁儿童学习与发展指南》中明确表明:幼儿的学习以直接经验为基础,在游戏和生活中进行。可见在幼儿的生活和游戏中蕴含着教师“教”介入的可能性和必要性,即所谓的游戏干预。在实际工作中,应该如何适时地进行游戏干预,这是本文探讨的核心问题。

**关键词:** 幼儿游戏; 游戏干预

## 一、多重视野下的游戏

从游戏起源发展至今,多门学科对游戏进行了研究与探讨。最初人类从生理学的角度看游戏,斯宾塞等人提出高等动物会产生精力来满足自身的生存需要,而当需要被满足以后,剩余的精力如果没有被消耗,就会转化成压力。为了缓解这种压力,高等动物需要将这种剩余精力消耗掉,于是游戏和艺术因此而产生,即“剩余精力说”。但是从生理学的角度并没有提出指导儿童游戏的实际建议。

随后许多心理学流派对幼儿游戏进行了解读。如精神分析学派、认知发展观等,他们都详细讨论了幼儿游戏的本质性问题。这里需要强调的是社会文化历史学派,他们与其他心理学派稍有不同,从该流派的观点来看,他们强调了成人对游戏的教育影响,把这种游戏理论运用于幼儿园游戏活动的组织与指导,必然会强调成人对幼儿游戏的指导与干预。以上可以看出,社会文化历史学派开始关注到游戏中的教师、教师与幼儿游戏的关系等深埋于游戏本质之下的含义。

而在教育学角度下最终以完整的理论体系解释了幼儿、游戏、教师三者之间关系。福禄贝尔和蒙台梭利是幼儿游戏理论体系的代表人物,他们不光提出了系统的游戏教学法,更创造了相应的游戏教具,同时强调了教师在游戏中的角色。福禄贝尔认为教师是园丁,辅助幼儿的生长。而在蒙台梭利的教师观中,认为教师要提供“有准备的环境”,是幼儿游戏的支持者、引导者、示范者、资源者等,更加的动态化。

游戏是多学科的研究对象,正是由于从多重视野研究游戏,才使得游戏理论最终落地为可以指导教师实践的教育方法。从以上梳理可以看出,要将幼儿游戏的理论实践到现实生活中,游戏中的教师必不可少,需要适时进行游戏干预。

## 二、游戏干预的实质内涵

对于“游戏干预”的定义,参考刘焱《儿童游戏通论》中的定义,在本文中“游戏干预”指教师在观察幼儿游戏的基础上,适时介入幼儿游戏,促使幼儿得到发展。同时参考刘焱对游戏干预的划分,将游戏干预的分类界定如下:

**追随兴趣:**首先教师需要充分了解幼儿对什么感兴趣,其次,根据幼儿的兴趣设计游戏,并进行相应的环境布置与材料投放。幼儿在教师创造的游戏活动中自主活动,教师主要是儿童心理的研究

者和经验建构的支持者。

**诊断缺失:**首先教师从幼儿的兴趣和需求出发,预设出幼儿的游戏行为,并根据预设的理论框架来确定幼儿游戏活动中“缺失”哪些要素。其次,教师组织幼儿进行游戏,观察幼儿的行为,根据“理想的”游戏行为与幼儿的现实表现,结合自身的教学经验,采用适宜的方式指导或者参与游戏。

**积极引导:**与诊断缺失相似,教师首先仍需要从幼儿的兴趣与需求出发,预设好“理想的游戏”;其次观察幼儿游戏,引导幼儿完成预设的教学目标,促使幼儿在游戏中进行经验的构建。教师在其中起着积极的引导作用。

从其中可以看出,脱离于教师的幼儿游戏远远不足以让幼儿实现经验重组与构建,很多时候可能“玩不明白”,因此教师的游戏干预对幼儿游戏的进行起着重要的作用。在实际操作中,有经验的教师并不是仅仅选择某一种游戏干预进行指导,而是要根据实际情况,灵活运用游戏干预的方法。

## 三、游戏干预的现实实践

本文的研究对象是一名来自一所私立幼儿园的优秀教师(以下简称W老师),笔者首先对W老师进行访谈,了解其幼儿游戏相关理论的知识储备。从访谈结果看W教师在教育视角下对幼儿游戏认识较为全面。其次笔者对W教师进行幼儿游戏相关理论的培训,学习并领会游戏干预的实质。最后,笔者采用实况详录法,对W老师进行为期一个月的观察与记录,对其行为进行分析。

(一)合理设计游戏活动,引导幼儿在游戏中获得多方面发展

### 案例1:2021.7.5-9 观察:建构室游戏

整个建构室是一个工厂,有销售部门,有运输部门,有采购部门。W老师提供给每一个部门几张实物图,让幼儿发挥想象搭建自己部门的东西。然后以游戏者的身份参与到游戏中,先说:“你们这工厂谁是老板啊?”幼儿经过商量后决定每人当一会儿老板,现在先由A当老板。于是W老师让A带领着参观工厂。到了运输部W老师说:“这就是你们的运输部吧,你们用什么运货呢?”在运输部的小朋友们很快就回应W老师说:“这就是我们的车!我们用这个运货,现在还在修呢。修好了你可以放在这里,还可以这样……”玩了两三次后,W老师根据自己的观察进行指定分组。她发现B一直都在运输部,每次都要选择做车、搭建,但是在交往和销售这一块就很弱,所以就将他放在了销售部门,让他去和“客户”“运输人员”打交道。

这是典型的“积极引导型”游戏干预策略,W老师充分利用游戏活动空间,设计整个活动,以游戏者的身份加入到幼儿游戏中,用提问的方式引导游戏的进程。在游戏中,幼儿可以自由选择角色,主动地、创造性地开展游戏,后面几次W老师根据孩子不同的能力特点去定角色,让每一个孩子均衡发展。而在这个游戏中

幼儿的分组能力、协商解决问题的能力、自我发现和创造的能力、交往能力、动手能力、语言能力等都会有得到发展。

的游戏环境

案例 2: 2021.7.19-23 观察: 娃娃家角色游戏

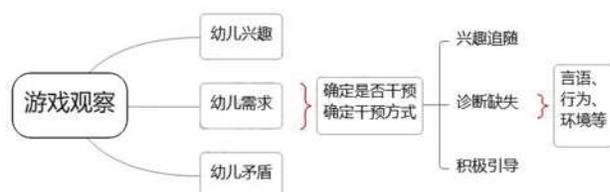
(二) 尊重幼儿游戏的兴趣和需要, 共同创造丰富的、适宜

游戏进展与发展	游戏中出现的问题	解决办法
娃娃家的“妈妈”下班后闲逛, 要去“商店”买东西	因为“钱”发生冲突	需要一家“商店”
开商店	讨论: 认识钱, 讨论买卖关系	需要一家“银行”; 需要去真实的商店考查
成立“银行”去商店考察	考查发现幼儿园商品太少	讨论: 如何增加商品
自制商品	商品丰富了, 小货架摆不下; 且价钱不一, 多种货币引起冲突	讨论: 如何解决? (真正的商店如何摆放? 真正的商店是怎么运行的? 再一次了解价钱可涉及到数学中的分类、数的加减运算等)
商店又一次运营	东西被买走了, 没有东西卖	讨论: 如何解决? (商品从哪里来的? 商品是如何运输的?)
开办“工厂”、设计交通路线等; 最终形成较完整的商品流通与售卖网络		

案例 2 中 W 老师的游戏干预方式主要是“追随兴趣”。在娃娃家的区域活动中, W 教师敏锐地发现了幼儿的兴趣以及需要, 从其中生出新的主题, 幼儿游戏中遇到问题, 积极引发幼儿讨论, 予以机会进行验证。通过参观、考察等方式, 丰富幼儿相关生活的经验, 幼儿可以通过游戏将生活经验反射到游戏中。同时与幼儿共同创造丰富的、适宜的游戏环境, 从最初简单的娃娃家游戏, 最终拓展为完整的商品流通与售卖的网络, 幼儿相关经验也得到了极大的丰富与建构。

#### 四、对教师游戏干预的思考与建议

从前文可以看出, 教师的游戏干预是必要的, 我们不断加强游戏干预的适时性, 适时性的前提一定是观察。



首先对幼儿游戏进行观察, 从游戏中发现幼儿的兴趣、幼儿的需求, 同时还要善于发现矛盾, 幼儿之间、幼儿与环境、幼儿与材料之间, 都可能存在矛盾。其次根据表现确定是否干预、干预的方式。最后确定好方式后采取干预策略, 如案例中呈现出的, 可采用言语、行为、环境等方式介入。

言语: 建议、提问、讨论等方式;

行为: 以自身为参与者参与游戏推动游戏进行;

环境: 提供适当的环境、材料等。

游戏干预需要教师的专业知识及教学智慧, 我们要共同努力为幼儿创造更好的游戏。

#### 参考文献:

- [1] 费利斯琴. 主导性活动在儿童个性形成中的心理学意义 [J]. 原载心理学问题, 1979 (5).
- [2] 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2008.
- [3] 罗秋英. 学前儿童心理学 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2017.
- [4] 李雪平. 教师介入幼儿游戏的几点思考 [J]. 今日教育, 2021 (7).
- [5] 王丹丹. 通过有效观察推进幼儿游戏——大班“垒纸杯”游戏的观察案例 [J]. 东方宝宝 (保育与教育), 2016 (4).
- [6] 胡晓月, 唐立宁. 推进游戏理论研究提高游戏实践成效——全国幼儿游戏论坛综述 [J]. 幼儿教育, 2010 (7).
- [7] 高腊梅. 幼儿游戏中教师的干预与干涉 [J]. 科学咨询 (教育科研), 2021 (5).
- [8] 邱云芳. 游戏干预过程中的策略 [J]. 科普童话, 2018 (28).
- [9] 张小燕. 教师以何种方式介入幼儿的游戏 [J]. 课程教育研究, 2018 (27).

基金项目: 四川省民办教育协会一般课题《民办幼儿园早期书写活动现状与对策研究——基于眉山市民办幼儿园的实践现状分析》(MBXH19YB260); 四川省民办教育协会一般课题《基于〈幼儿园教师专业标准〉下民办幼儿教师队伍专业素养现状研究——以眉山市东坡区民办幼儿园为例》(MBXH19YB261); 省科技厅、教育厅、发改委、经信委、卫生厅等发布的全省一般科技项目和眉山市、成都市重点项目(一般项目); 全省社科一般项目和眉山市、成都市重点项目(一般项目)《眉山市3—6岁农村幼儿体质现状的调查与研究》。

作者简介: 唐诗雨(1993—), 女, 四川绵阳人, 硕士, 讲师, 研究方向: 学前儿童艺术教育。