

# 发展适宜性游戏理论视域下的角色游戏分享策略探究

时吉华

(青岛市李沧区夏庄路幼儿园)

**摘要:** 作为幼儿园创造性游戏之一的角色游戏是幼儿重要的活动方式和发展途径。角色游戏分享是推动幼儿角色游戏水平提高与促进幼儿多元发展、深度学习的重要途径。本文指出了发展适宜性游戏理论视域下的角色游戏分享的价值和实施理念,同时明确了指向性观察的意义,探索了角色游戏分享方式的特点及适应场景,归纳了角色游戏分享的媒介样态,梳理出角色游戏分享的话题启发模式等有效策略。

**关键词:** 角色游戏; 分享策略; 发展适宜性游戏理论

角色游戏是3-6岁幼儿最典型的游戏之一。在开展角色游戏的过程中,分享活动是重要的环节。而基于发展适宜性游戏理论的角色游戏分享,充分认可角色游戏分享的价值。认为角色游戏分享是师幼、幼幼之间自然积极的活动,是汇集游戏信息、交流游戏经验、抒发游戏感悟、解决游戏问题的过程,能够有效推动幼儿游戏水平的提升,促进幼儿在游戏中的全面发展。分享应遵循幼儿的认知经验、情感体验、创造表达,进行客观观察与记录、持续倾听与交流;应关注教师主导作用的发挥,审视并分析幼儿的游戏主题创生、角色选择倾向,识别幼儿的游戏需求,有目的、有意识地在角色认知、材料使用、规则形成、情节拓展等方面搭建支架,启发幼儿发现分析、探讨解决问题,不断推动幼儿游戏向更高水平发展。

笔者经过实践研究,深化了对角色游戏分享价值的认知,明确了以观察为依据的分享推动原则,探索了不同分享活动组织形式的特点及适应场景,归纳了角色游戏分享的媒介样态,梳理出角色游戏分享的话题启发模式,感悟到了融入幼儿本位思考与表达基础上的智慧积淀。

## 一、基于观察,明确分享主题

角色游戏的突出特征是幼儿的自由、自主,游戏中往往存在不可预料的情况。一方面,教师要客观观察,了解幼儿的游戏进展;另一方面,教师要以对幼儿游戏的已有了解,有目的地进行观察,以发挥教师的引领作用。

### 1. 认真观察,及时呼应

认真观察游戏,了解幼儿在游戏中最真实、最生动的表现,这是教师回应幼儿的一手资源。通过观察,教师会发现幼儿不愿意选择的角色游戏主题是什么,会了解幼儿不喜欢的原因是什么,会看到幼儿的个性化特点,还会关注幼儿的情绪表现与行为习惯。在幼儿分享游戏情况时,教师能马上理解幼儿的想法,特别是幼儿的表述不完整、不清晰时,教师会根据观察到的情况,适时提示幼儿,帮助幼儿梳理经验。如:多多小朋友在分享时说照相馆的人太乱了,还说要设计一种牌子,但是又说不清楚是什么样的牌子。老师说:“你是要设计一种让来拍照的顾客按顺序排队的牌子吗?”他神情舒展了一些,这是因为老师理解他,让他的游戏主张得以认可。老师鼓励他:“可以用你擅长的符号来设计。”多多想了一下说:“我要用圆圈表示小朋友,在画上线,旁边再画上号码……”教师观察并了解了幼儿关于排队问题的困扰,关照了幼儿的情绪,肯定了幼儿的设想,从而引导幼儿构思了秩序牌的制作方法,支持幼儿丰富游戏情节,会带来后续良好的游戏体验。

### 2. 目标指向,观察有方

幼儿的游戏会因教师的推动而更加精彩。但教师要尽量减少幼儿游戏过程中的直接干预,利用游戏后的分享交流进行引领时,教

师应有一定的价值导向。就是说教师要在分享时确定目标维度,这个目标不是具体的、固定的,是教师在了解幼儿发展特点,发现幼儿游戏现象基础上的一种引导思路。教师观察的有意性会基于两个维度,一是教师在观察幼儿游戏时,印证分享效度,分析分享对幼儿游戏发展的正向或负向推动,反思分享中的问题,以改进方法,让分享更具实效性。二是,教师认同了分享的意义后,建构了分享内容框架。教师更有问题意识地去看待幼儿的游戏现象,解析幼儿的游戏行为,记录幼儿的游戏故事,倾听幼儿的游戏创想。游戏观察不再是表面化、程式化,而是持续式、沉浸式的幼儿游戏理解者和推动者。有价值指向的观察,会使教师自觉地以游戏参与者的身份,在与幼儿的角色互动中提供材料,提醒操作,引发幼儿的思考,给幼儿的游戏带来积极的影响。

## 二、立足场景,选择分享方式

角色游戏分享中师幼、幼幼互动的频次和效度决定角色游戏分享的效果。通过研究,笔者对三种不同的分享形式——集体、小组和个别进行了剖析,并对三种分享方式适宜的时机,适应的场景,适合的年龄段进行了梳理。

1. 集体情境式:全体幼儿在角色游戏结束后,由教师组织在游戏情境中(借助语言、照片、视频、材料、记录表征等再现情景或选择某个游戏场地)开展的游戏交流的方式。教师可以全面关注幼儿对游戏感受的表达,个别化经验转化为整体认知的时效度高。适应于(1)教师对全体幼儿的角色游戏开展有全面的观察与了解。(2)幼儿的个别问题能引发全体幼儿的思索或应成为全体幼儿的共同价值认知与行为规范。(3)大、中、小班,整体游戏结束后。如:教师出示了照片,孩子们发现《影视城》里没有观众,孩子们说:“不知道《影视城》有什么节目,什么时候演出?”老师问:“该怎么办?”其他区域的孩子有了主意:“我出去玩时,收到过别人发的纸,我就可以知道店里有什么了。”老师问:“这种纸叫什么?”这唤醒了幼儿的已有经验,他们纷纷说:“是宣传单。”“对的!很多地方都会发放宣传单,为了吸引顾客。”老师又问:“宣传单要有人去发,还要做很多张才能让大家都了解,有没有更方便的宣传办法?”洋洋说:“我们可以立个大点的牌子,画上要让人知道的内容。”老师说:“洋洋说的是海报。上面可以有哪些内容呢?”老师搜出海报图片,孩子们看后,规划出海报上要有节目名称、演唱单位、演出地点、演出时间、节目内容等。在接下来的游戏中,幼儿又根据影视城的节目,分组给影视城的每个节目设计了海报。集体分享获得了启发,各游戏小组开始构思海报,小设计师们一起商量、制作,班级海报成为了一道亮眼的风采。

2. 小组沉浸式:由幼儿或教师召集某一游戏主题相关幼儿,在游戏开展的场地内进行交流的方式。适应于(1)幼儿在游戏过程

中存在一致的兴奋点、矛盾点或疑惑点等,小组成员具有积极互动的意识和能力。(2)教师未全程跟进幼儿的游戏,通过幼儿在游戏场域中的交流,能够了解幼儿游戏进展并给予适宜的引导,以推动游戏开展。(3)大班、中班后期,小组游戏结束后。如大班的《烧烤店》人员提出要进行小组讨论,老师便不去干预。他们商量出了吸引更多顾客的方法:买烧烤可以免费抽奖。选材料,做抽奖盒,进行奖项设置。小组成员的沉浸式分享,形成了统一的游戏追求,让幼儿真正体验到了“我的游戏我做主”的乐趣。

3.个别流动式:教师与个别或部分幼儿围绕某个分享话题,观察、交流正在进行中或结束后的几个游戏区域的方式。这是教师有计划地关注个别或部分幼儿的游戏表现,借助同伴行为启发,进行地深入指导。适应于(1)个别或部分幼儿在游戏开展过程中有个性的需求或情感表达。(2)同伴游戏有相关联的情景或类似行为,有助于幼儿体验角色交往或反思行动。(3)大、中、小班的个别或部分幼儿,可在游戏进行中或结束后进行。小班幼儿出现了东西摆放乱的问题,老师于是在游戏后,带领他们依次观看了《煎饼果子店》、《宠物店》、《理发店》,并启发孩子发现物品分类放、材料排序理的方法。他们回到《糖果屋》尝试重新整理,游戏中也注重了材料的合理摆放。

### 三、梳理话题,聚焦分享问题

角色游戏游戏分享的自主权在幼儿,教师应以“话题转接员”的角色,将个别幼儿真正想要表达的内容转接给全体幼儿,让大家一同感受情绪、获得知识、思考疑惑后,畅所欲言。基于此,笔者梳理了分享内容的四类话题及相应的启发性问题。

1.兴奋点。角色游戏中让幼儿感到特别有趣、特别自豪、特别意外的事件。这是游戏中典型性的内容,幼儿特别乐于交流也易于表述自己的感受和想法,这是分享中要优先引导幼儿交流的话题,体现了对幼儿积极情绪和游戏经历的关注。一般以“你有什么特别有趣的事?”或“你有什么新的发现想和大家分享?”来开启幼儿的表达,让快乐传递、升华;以“接下来的游戏中,你还会怎样做?”让情感激励。

2.问题点。幼儿在角色扮演、同伴互动或材料使用过程中存在质疑或困惑的话题。这是幼儿游戏分享中常见的内容,教师应引导幼儿充分说明,并支持幼儿充分表达,发现问题解决思路和方法,是推动游戏向更深层次发展的重要话题。一般以“你遇到了什么问题/麻烦?”来引出话题,使问题聚焦;以“为什么会这样?”、“有什么办法可以解决?”来启发全体幼儿分析问题、思考对策。

3.矛盾点。角色游戏中幼儿存在争执不下的,幼儿无法达成一致意见的情况,也是分享中的重要方面。既能激发幼儿充分表达观点的欲望,也能通过矛盾的探讨使分享逐步深入。一般以“你们在游戏中有不是一样的想法吗?”或“你们会因为什么产生争执?”让幼儿明确矛盾点,以清晰地表达主张;以“想法不一样时,游戏为什么无法进行?”让幼儿了悟要寻求合适的方案来化解矛盾,为下次游戏计划确立方向。

4.成长点。角色游戏中幼儿自由交往,充分彰显个性,同伴间自评与互评良好行为习惯也是分享中的关注点。这既是游戏中的美好体验,也是幼儿良好社会性形成的路径。一般以“游戏中你发现了哪些美好(让人感动)的事情?”让幼儿聚焦好的人和事;以“我们的游戏还可以怎样玩得更好?”引发幼儿价值认同和情感内化。

### 四、运用载体,拓展分享思路

分享是幼儿自我的表达。在回顾游戏过程中,要鼓励幼儿运用多种载体来回顾游戏经历,表达游戏体验,畅想游戏发展。经由一

定的媒介物来支持幼儿的分享,不仅可以使幼儿的交流有代表性,使分享的内容更有意义,更能让教师走进幼儿的游戏世界,全面真实地了解幼儿的游戏主张和内在需求。幼儿通过表征来梳理提升经验,把握游戏的核心脉络或要点,延长关于游戏的记忆,利于幼儿将游戏思路拓展。经过实践,初步总结出四种分享样态:

1.语言表述对话型。教师与幼儿、幼儿与同伴之间叙述游戏经历、回应游戏发现、引发游戏思考、表达游戏感悟的以语言进行互动的分享状态,操作性强,适应性广,是分享的主要方式。

2.场景再现提示型。一般以照片、视频引导幼儿回忆角色行为、游戏事件,既能帮助幼儿有效回顾游戏过程,又能让全体幼儿了解同伴游戏以参与讨论,提高分享的兴趣和现实性。

3.材料观察引领型。幼儿在游戏游戏中的道具使用是推进角色游戏发展的重要途径,幼儿借助游戏材料进行分享,可以聚焦话题,将分享推向深入,引发幼儿不断规划与尝试。材料的直接启发,不仅会激发幼儿的兴趣,也让幼儿在追随游戏兴趣意愿的过程中,以物代物或改造加工,发展幼儿创新思维。

4.图符表征记录型。笔者在实践过程中探索出三种记录方式:游戏故事本、问题板、意见栏,帮助幼儿梳理游戏中的亮点与问题。幼儿以图画、符号及文字表征,通过将版面合理布局的方式,呈现关于游戏发生的认知,坚定下一次游戏的计划。这种分享载体,使幼儿的表达更具层次性和条理性,也使教师与同伴能更加全面地了解幼儿的游戏主张。幼儿在自主反思游戏经历的过程中,更加具有计划性地开展后续的游戏。

基于发展适宜性游戏理论的角色游戏分享,立足教师对幼儿角色游戏的客观观察与解读,以平衡教师引导作用和幼儿自主性之间的关系为指导,以灵活满足幼儿分享的意愿为核心,以个性关切与情感带动为导向,支持幼儿的主动、充分交流,促进幼儿在角色游戏中的多元发展。我们将继续追随角色游戏中那些孩子们的欣喜与困惑,对话孩子们的发现与感悟,成就孩子们快乐而有意义的分享!

### 参考文献:

- [1]李晓燕.让评价不再成为一种负担——浅议幼儿园角色游戏的评价[J].新课程研究,2012,8:166-168.
- [2]王丹丹.幼儿园角色游戏评价策略的研究[J].天津市教科院学报,2018(2):51-62.
- [3]李晓君.一个“华丽”的收场——优化角色游戏评价的策略初探[J].科学大众·科学教育,2016,2:104.
- [4]吕小桦.从交流分享环节看角色游戏——论小班角色游戏交流分享环节的价值与策略[J].幼儿100,2017,6:42-45.
- [5]周华.教师评价是幼儿角色游戏发展的催化剂[J].经济研究导刊2012,12:309-310.
- [6]邹叶丹.试析角色游戏的有效评价策略[J].教育导刊,2017,4:86-88.
- [7]张雪薇.中班幼儿角色游戏中教师激励性评价的策略研究[J].教育观察,2020,16:28-30.
- [8]刘焱.儿童游戏通论[M].福州:福建人民出版社,2015:515-536.
- [9]李庆霞.幼儿园自主性游戏分享环节研究[D].南京:南京师范大学,2016.
- [10]伍燕飞.发展适宜性游戏理论视角下中班角色游戏支持的行动研究[D].上海:上海师范大学,2019.
- [11]徐筱璐.提升游戏分享交流有效性的行动研究——基于幼儿在游戏中学习与发展的视角[D].上海:上海师范大学,2020.