

■儿童游戏研究

生活视域下幼儿角色游戏的实施策略

周 颖

(武汉城市职业学院,湖北武汉 430064)

摘 要:角色游戏是幼儿时期重要的游戏类型,幼儿在真实的生活中接触角色,在游戏的体验中感知生活,最后在游戏和生活中得以发展。但当前角色游戏在实施中的种种现状,使得幼儿有游戏之“心”、有扮演之“意”,却不得角色游戏之“全部”。对此,教育者需要运用“身边景”,选择“身边事”,联系“身边物”,关注“生活用”,创设以“真”为本的游戏环境,善抓“童心童眼”的游戏事件,提供能够自由创造的游戏材料,总结回归“本源”的游戏经验,让幼儿能在游戏中尽情遨游,在遨游中成长。

关键词: 幼儿生活;角色游戏;创造性

中图分类号: G613.7

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2018)11-0124-04

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.10.025

Implementing Strategies of Children's Role-play in the Context of Life

ZHOU Ying

(Wuhan City Vocational College, Wuhan 430064, China)

Abstract: Role play is an important type of play for children in an early age. Children can contact different role in real life and perceive life in the experience of play, and gain development in plays and life. However, in the present practice of role play, children cannot get “all” in role play, despite their “desire” to play and “will” of roleplay. In this regard, educators should make use of “scenes around”, choose “things around”, relate to “materials around” and pay attention to “living”, creating an environment for play with “the true” as the basis, seize the chance to play from children's position, providing materials which enable children to give full play of their creativity, making children enjoy in plays and grow in plays with reference to successful playing experiences of “returning to the origin”.

Key words: children's life; role play; creativity

角色游戏主要是指幼儿以模仿和想象,通过角色扮演,创造性地反映周围生活的游戏,它幼儿时期最典型的游戏类型^{[1]253}。在不同主题的角色游戏中,幼儿会根据自己已有的经验,通过想象、模仿和创造,对角色进行新的诠释。正在进行角色游戏的幼儿宛若成人,严格遵循现实的原则,这便是角色游戏另一种魅力——回归生活,体验生活。对于幼儿而言,生活是他们游戏的来源,更是他们灵感的发源地,生活和游戏在幼儿的发展中缺一不可。本文旨在探讨生活背景下幼儿角色游戏实施中存在的问题,分析实施的策略,以期指导幼儿园角色游戏的有效开展。

一、生活视域下的角色游戏:游戏与生活指向发展

游戏是幼儿学习和发展得以实现的重要途径,每一位幼儿都喜爱游戏,也需要游戏,充满游戏的童年总是与快乐幸福相伴随。角色游戏作为幼儿最喜欢的游戏形式之一,需要成人的关注。在教育的过程中,如何将角色游戏与生活有效衔接,首先需要了解生活与角色游戏之间的基本联系。

(一)幼儿在真实生活中体验角色

“生活”是一长久的命题。何为生活?很多学者对其展开了研究,其中,有学者指出“生命与生活,在我说实际上纯然是一回事,不过为说话方便计,便将

这件事打成两截。所谓两截,就是一为体,一为用。‘生’与‘活’二字意义相同。生即活,活即生。所谓‘生活’者,就是自动的意思,自动就是偶然。”^{[2]196-197}“生”即“活”,“活”即“生”,它们共同的属性是“动”,这便是“生命”,它是有机体的一种存在方式。对于“生活”,陶行知先生也指出“生活”即是“有生命的东西在一个环境里生生不息。”^{[3]243}可见,生活也是动态的、延续的,生命的不断循环与创造。对于幼儿角色而言,正好满足了生活和生活的原本面貌,首先,幼儿角色游戏的形式是现实生活与幻想的交锋,是基于生命创造的产物。其次,幼儿角色游戏的情境是在游戏中,是假装的,而玩耍的场景却是现实生活的缩小版,幼儿在游戏中各自扮演着爸爸、妈妈、哥哥、姐姐的角色,这些情景和角色是以幼儿的真实生活为依托的。最后,幼儿在角色游戏中的言语、行为是围绕他们所熟悉的真实生活来展开的,是他们对自己熟悉的生活事件的延续。生活是“动”态的,幼儿在“动”的过程中体验生活,在幻想与真实相交融的游戏中得到发展。

(二)幼儿在角色体验中感知生活

在角色游戏中,幼儿既是对生活的体验,同时也是对生活中的规则和原则的学习。伽达默尔也曾指出,单纯是游戏的东西并不是严肃的,但游戏活动与严肃东西有一种特有的本质关联,因为游戏活动本身就是一种独特的、甚至是神圣的严肃^{[4]131}。对于游戏者自身而言,他们知道游戏的外在形式与内在严肃性之间的某种关联,即当幼儿作为旁观者观看游戏时,游戏是虚假、散漫的,但是当幼儿作为游戏的主体参与游戏,感受他所处的游戏情景时,游戏则是高度认真的,而这时游戏也获得了高度的严肃性^{[5]118}。正如“无规矩不成方圆”,若只有游戏而无规则的存在,游戏就会变成杂乱无章的活动,相反只有当游戏具备一定的规则且所有的游戏成员都尊重这一规则,游戏才能持续下去。对于幼儿来讲,他们早已经意会到了这一点,所以,当静观一群儿童游戏的时候不难发现,他们会事先拟定游戏的主题、分配好各自承担的角色、制定游戏规则,之后再进入游戏活动。而在游戏的过程中,每一会参与者也会谨遵游戏的规则,如果有一个或两个人破坏了游戏规则,游戏就很难持续下去,破坏游戏的人也会被“踢”出游戏。

(三)幼儿在游戏中和生活中得以发展

幼儿期是人类发展的最初阶段,也是后续发展得以开展的保障。对于幼儿期的原生面貌和幼儿教育的基本任务,《幼儿园教育指导纲要(试行)》和《3—6岁儿童学习与发展指南》中就有明确规定。其中,《幼儿园教育指导纲要(试行)》指出,“幼儿教育应尊重幼儿的人格和权力,尊重幼儿身心发展的规律和而学习特点,以游戏为基本活动,保教并

重,关注个别差异,促进每个幼儿富有个性的发展。”《3—6岁儿童学习与发展指南》指出:“应让幼儿在游戏中进行学习,在游戏中获得发展”;“幼儿的学习是以直接经验为基础,在游戏和日常生活中进行的。要重视游戏对幼儿发展的独特价值”。游戏是幼儿生命的呈现方式,生活是幼儿发展的根本源泉。游戏与生活相结合,为幼儿的天性得以发展创造了可能,在教育教学的过程中,应尊重幼儿游戏的需求,为幼儿游戏的顺利开展提供便利,以此促进幼儿的发展。

二、生活视域下角色游戏实施中存在的问题

角色游戏一方面依托于生活,另一方面也离不开游戏本身的幻想与想象。从婴幼儿时期的想象自己是一只振翅飞翔的小鸟到成人世界中的千百种“如果”,但在当前的背景下,幼儿的千百种“如果”却不得不屈服于现世的规则与条框,他们有游戏之“心”、有扮演之“意”,却不得角色游戏之“全部”。

(一)游戏环境在创设时缺乏亲近感和变化性

游戏环境是幼儿角色游戏实施的关键环节,它是一个无声却又关键的存在,良好舒适的游戏环境是幼儿顺利开展游戏的条件。当前社会发展愈发迅速、各种资源和设备不断活跃于教育者的视野,这些进步对教育的贡献自然是教育者们不能忽视的,但是它的负面影响也是我们不得不予以应对的,在这诸多影响中,首当其冲的便是对幼儿游戏环境的影响。在当前的角色扮演游戏中,经常可见的就是教师预先设置好的游戏环境,很多幼儿园环境甚至是专门找包装公司进行整体装饰。另外,有研究指出,在游戏材料更换频率上,有67.8%的幼儿教师更换室内游戏材料的时间在1个月以上,半个月—1个月和0—半个月进行游戏材料更换的比例分别为18.9%和13.3%^[6]。长此以往,幼儿会失去对游戏探究的兴趣。另外,由教育者或专门包装机构进行环境装饰的时候更多地是将注意力投放于环境的美观和整洁上,缺乏亲近感,忽视幼儿原本的生活经验和他们的兴趣点。

(二)游戏主题在设计时缺乏灵动性和参与性

游戏主题是幼儿角色游戏开展的基本要素,合适的游戏主题能激发幼儿游戏中的参与度,加强幼儿对经验的整合。然而,在当今的教育实践中,游戏的灵活性、体验性却被预设好的主题和设计好的内容所束缚,许多原本可以由儿童发起的活动主题和内容往往被教师以自身经验为基础的“激发”而制约,幼儿原本欢乐愉快的游戏体验便被剥夺,他们也未未能尽情享受游戏当中的欢愉。

(三)游戏材料在选择时缺乏交互性和探究性

游戏材料是角色游戏实施的基本保障,它的易

操作性和新异性为幼儿开展游戏提供了可能,也为幼儿开创了更多可探索空间。随着社会的快速发展和科技的进步,呈现在人们视野中的是各类结构化材料,这些材料的颜色各异、性能多元的确不容忽视,但它们结构化程度过高,留给幼儿自由创造的空间较小,幼儿与材料之间的互动也会大打折扣,从而影响幼儿对材料本身的操作。而且幼儿在对这些材料进行反复的操作后,会失去对材料的兴趣,进而影响游戏的参与度。

(四)游戏指导在运用时缺乏多样性和融合性

游戏指导是幼儿角色游戏进行的动力支撑,教师适时地介入、有效地指导能促使幼儿游戏顺利开展,也能对幼儿的发展特点进行总结,从而全面地了解幼儿的发展状态,为接下来的游戏和活动指导提供重要线索。虽然在当前的教育实践中,教师已经意识到游戏指导的重要性,但是较少有教师能将指导运用到实处。在对教师角色游戏指导进行的相关研究中可以发现,当前教师在指导幼儿游戏时多聚焦于幼儿的角色意识和社会、语言领域,忽视个体差异,较多关注结果,提出的指导策略聚焦于提高幼儿角色扮演能力上^[7]。可见,教师在游戏指导过程中,较多关注幼儿游戏的完成度、与现实的契合度,单一指导和片面指导现象依然较为明显。

三、生活视域下角色游戏有效实施的策略

对于幼儿来说,游戏已经跨越了单纯的玩的范围,而是升华为内在天性的解放,是幼儿生命的本真存在^[8]。角色扮演游戏是幼儿时期重要的游戏类型,幼儿在真实的生活中接触角色,在游戏的体验中感知生活。在生活的背景下,教育者需要明了“生即活,活即生。”的本质内涵,寻找合适的方式,为幼儿角色游戏顺利开展提供保障和支持。

(一)运用“身边景”,创设以“真”为本的游戏环境

瑞吉欧教育创始人马拉古奇指出:“我们重视环境,因为环境有能力去组织、提升不同年龄者之间的人际关系,创造出美好的环境,提供变化,让选择和活动能更臻完善,而且环境的潜能可以激发社会、情意和认知方面的种种学习……”^{[9]173}环境之于幼儿,是探索的宝地、是发展的平台,而身边的生活、身边的景色则是幼儿在进行角色游戏时的利剑,能让他们在不同角色的体验中,尽情驰骋。对于教育者而言,需要做的是充分调动幼儿自身的积极性和主动性,善于运用“身边景”,围绕幼儿的的生活,创设以“真”为本的游戏环境。

建构良好的游戏环境的基本前提就是教师要真正懂得什么是幼儿游戏,然后在教育目标的指引下设计并开展游戏^[10]。在进行游戏环境创设时,教

师需要引导幼儿一起发现生活中能用的资源,结合幼儿的生活创设多维多变的的游戏环境。针对不同班级幼儿的年龄特征,将教师布置和幼儿布置的比例相互分配。小班幼儿的生活经验和动手能力发展较为缓慢,教师可以先完成主要的场景布置,再由幼儿参与制作小块环境,中大班幼儿的生活经验和动手能力有一定提升,因此可以将更多的主动权给予幼儿,让他们围绕对主题的感知,自主参与环境的讨论和制作中,教师可结合幼儿的情况予以指导,在环境初步完成后,可带领幼儿去他们制作的原型环境中再次感知,进而将角色游戏环境进一步完善,最后完成“生活化”的、幼儿视野下的各类游戏环境。比如,小班教师可开展一些生活中较为常见的主题,如娃娃家,教师先将主要的游戏场景布置出来,由幼儿参与布置娃娃家的床、娃娃家的家具摆放等较易布置的环节。大班的教师可开展一些幼儿经常会见但难度相对较大的主题,如地铁站,教师可在活动之前让幼儿与家人一起乘坐地铁,观察地铁站的组成和乘坐地铁的基本程序,然后组织幼儿将自己所观察到的与同伴分享,最后将主题环境布置的任务分配给每位幼儿,让幼儿将游戏环境进行完善,充分调动幼儿的主体性,让幼儿成为游戏的主人。

(二)选择“身边事”,善抓“童心童眼”的游戏事件

幼儿的游戏是一种开放性的体验活动,是游戏者现实生活的延续。正如弗洛伊德所描述的,“每一位游戏中的儿童,看上去就像是一个正在尽情想象和创作的诗人。你看,他们难道不是在重新编排周围的世界,使它按照自己的意愿呈现出新的面貌吗?谁也不可否认,儿童对新世界的态度是真挚诚恳的,他们将游戏当作一种真实的存在,并愿意在这上面花费大量的精力和最真挚的情感。”^{[4]131}在游戏中,游戏者以平等的身份全身心地投入游戏中,通过对游戏的切身体验,能帮助他们获得真切的主观感受,使自身的主体性得以实现。对于教育者而言,需要一颗“心”和一双“眼”,去寻找和挖掘幼儿生活的世界,站在幼儿的视角上,选择和编排贴近幼儿生活的、他们感兴趣的的游戏事件。

幼儿无时无刻不处于生活之中,而且幼儿在生活中因为经历身边的事情而成长^[11]。在选择游戏主题时,教师要具备“鹰”一般的眼睛,能洞察敏锐的观察力,围绕幼儿身边常见事物,并以此为契机,针对不同年龄幼儿的特点,将主题内容重新加以修订。如,小班幼儿生活经验的不足,在进行角色扮演过程中,游戏很难有较为深入的开展,在开展某一主题时,幼儿只会开展较为简单的环节,围绕其中的某一点,比如在“娃娃家”中,他们可能会围坐在一起玩娃娃,教师应意识到这一特点,并在教育和生活中拓展幼儿

的生活经验,丰富幼儿的游戏内容。中大班幼儿相较于小班幼儿而言,经验有了一定提升,尤其是大班幼儿,他们可开展的主题日渐多样化,而且内容也更具情节化,对此,教师可以开展一些新颖的游戏主题让幼儿参与,如开展“小社区”“民俗一条街”“小吃一条街”等主题较多的活动开展,让幼儿相互协作、将经验加以整合。当发现幼儿对某一主题的游戏较为感兴趣但经验有限未能开展游戏时,可以站在幼儿的视角,找到幼儿的困惑点,然后将与主题相关的线索抛给幼儿,让幼儿自己找寻完整答案。

(三)联系“身边物”,提供能够自由创造的游戏材料

《3—6岁儿童学习与发展指南》指出,“幼儿在活动中表现出的积极态度和良好行为倾向是终身学习和发展所必需的宝贵品质。要充分尊重和保护幼儿的好奇心和学习兴趣,帮助幼儿逐步养成积极主动、认真专注、不怕困难、敢于探索和尝试、乐于创造和想象等良好品质。”探索是身处某一环境的个体,通过自身活动对外界对象进行观察和操作,进而获得关于这一对象的相关认知。探索的行为包括刺激、自主性、探索内容、熟悉化与去熟悉化^[12]。因此,只有当游戏的材料互动性强,才能让幼儿进行探索,他们才能在游戏活动中获得新经验。对于教育者而言,需要结合幼儿的经验,关注不同年龄的差异,为幼儿提供身边的可用资源,让他们对不同的资源进行再造与整合。

在游戏中,教师为幼儿提供的材料是幼儿日常生活中接触到最多、最熟悉不过的本土化材料,不仅丰富了幼儿游戏的内容和形式,还可以激发幼儿的游戏动机和游戏构思^[7]。因此,在为幼儿提供游戏材料时,一方面需要结合幼儿的年龄特征,提供适合不同年龄段操作的材料,如在小班,可以提供结构程度较高的材料供幼儿操作,中大班幼儿可以多提供结构化程度较低的材料,让幼儿的手动操作能力、创造性思维充分发展。另一方面可联系生活中随处可见的纸质类资源、食物类资源(如黄豆、绿豆、玉米、瓜子等),大自然中各种各样的树叶、树枝和废旧物品,在处理之后也能加以利用。

(四)关注“生活用”,总结回归“本源”的游戏经验

角色游戏在给予幼儿欢乐和自由的同时,也让他们在不经意间变身魔术师,一个正在进行角色扮演游戏的儿童身份是多变的,他们能用“意念”和“想象”当魔法棒,在不同的时空中穿梭、在百变的角色中转换、幻化出任何他想要的东西,将一切变为可能,而教育者需要做得,就是为这一游戏的顺利开展提供真实有效的支持,密切关注幼儿的生活本源,让他们能说话、有话说,从而在游戏中感知和体验生活。

在进行游戏指导和总结时,需要明确游戏从何处来,往何处去,只有充分审视幼儿角色游戏的本

质,才能对幼儿的游戏进行适当的指导,才能让让游戏促进幼儿发展。角色游戏为幼儿提供了穿梭于现实世界和想象世界的通行证,他们将自己想象成自己的新角色并投入其中,想角色之所想,做角色之所做。而当游戏结束之后,幼儿又回归到现实世界中,他们又扮演起学生和孩子的角色,因此,教师在指导时要基于生活,多关注幼儿在角色游戏中的主动性、关注幼儿游戏的参与度、关注幼儿游戏中的体验,并引导将经验加以延伸,让幼儿在游戏中体验,在体验中成长。

角色游戏是幼儿的基本游戏形式,幼儿在角色游戏中的各种行为和表现也是来源于生活、根植于生活的。儿童对角色游戏的喜欢,同时也因为亦真亦假的游戏情境带给他们很多流连忘返、欲罢不能的感受。每一次的角色扮演游戏,幼儿都会围绕某一特定的主题,以自己的经验为核心,在彼此的合作与协商中,体验角色本身的情绪情感,并在此过程中获得认知冲突,提升自我。在开展角色游戏活动的过程中,应与幼儿的生活相联系,使角色游戏来源于生活,又回归于生活。

〔参考文献〕

- [1] 黄人颂. 学前教育学[M]. 北京:人民教育出版社, 1989:253.
- [2] 北京师联教育科学研究所. 梁漱溟乡村建设理论与教育文论选读[M]. 北京:中国环境科学出版社, 2006:196, 197.
- [3] 陶行知. 陶行知文集[M]. 南京:江苏人民出版社, 1981:243.
- [4] 汉斯·格奥尔格·伽达默尔. 真理与方法[M]. 洪汉鼎,译. 上海:上海译文出版社, 1999:131.
- [5] 刘晓东. 解放儿童[M]. 北京:新华出版社, 2002:118.
- [6] 陈东梅,牟映雪. 幼儿园游戏活动开展现状与对策——以城口县幼儿园为例[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(11).
- [7] 邢蕾匀. 利津游戏基本特征及其创新启示[J]. 陕西学前师范学院学报, 2018(1).
- [8] 周颖. 游戏精神:幼儿教育的价值诉求[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(1).
- [9] 卡洛琳·爱德华兹,莱拉·甘第尼,乔治·福尔曼. 儿童的一百种语言[M]. 罗雅芬,连英式,金乃琪,译. 南京:南京师范大学出版社, 2006:173.
- [10] 董志杰. 幼儿园游戏环境的建构[J]. 学前教育研究, 2016(9).
- [11] 郑三元,管玮玮. 幼儿园生活事件的教育意义[J]. 学前教育研究, 2013(1).
- [12] 赵荣华. 婴幼儿探索行为的发展及其影响因素分析[D]. 北京:首都师范大学硕士学位论文, 2013:2.