

行记录,了解幼儿社会戏剧游戏中的游戏技能和社会技能,同时,访谈班级教师以佐证观察结果。为了保证观察结果的有效性,使用检核表前会对幼儿事先观察两到三次。

《游戏检核表》涉及物品假装、角色扮演、游戏情境的语言表达、游戏情景的口语交流、游戏的持续性、互动、进入游戏小组、问题解决、轮流、同伴支持等十个部分。每个部分有3—7个不同发展程度的指标,如“物品假装”——不使用物品假装、使用真实物品、使用物品替代其他物品、使用假想物品。

在《游戏检核表》中每个部分的发展指标可以用作评估大多数幼儿社会戏剧游戏发展的指南。然而,并不是所有的幼儿都是以同样的步骤发展或遵循同样的发展顺序。

(三)资料分析

研究者针对游戏检核表中物品假装、角色扮演、游戏情境的语言表达、游戏情景的口语交流、游戏的持续性、互动、进入游戏小组、问题解决、轮流、同伴支持十个部分进行编码,运用SPSS18.0进行统计分析。

三、研究结果

《游戏检核表》中物品假装、角色扮演、游戏情境的语言表达、游戏情景的口语交流、游戏的持续性五项观察指标主要是考察幼儿社会性戏剧游戏的游戏技能水平;互动、进入游戏小组、问题解决、轮流、同伴支持五项则是考察幼儿的社会技能,因此,研究结果将从幼儿的游戏技能和社会技能两方面进行呈现。

(一)游戏技能水平

1. 物品假装技能水平低

中班幼儿使用真实物品及不使用物品假装的幼

儿占总数的44%,使用假想物品的仅占14%;大班使用物品替代物品及使用假想物品的幼儿占81%(见表1)。已有研究表明,幼儿到十八个月时,大多数孩子开始使用真实物品或仿制品进行假装,4岁时,大多数儿童不再需要使用真实用品进行假装,开始使用动作和语言表示假想的物体。^[4]可见,4—6岁幼儿物品假装技能水平较低。

2. 角色扮演水平较高

游戏角色是游戏的中心,社会戏剧游戏中幼儿角色扮演水平能够看出幼儿对于这些角色的认识、体验程度。

表2显示:中班、大班幼儿能使用口头声明的分别占31%、30%,中大班(中班53%,大班50%)一半以上的幼儿能够模仿角色行为,仅有个别幼儿不能理解角色,没有明显的年龄差异。已有研究指出:“当一个儿童到了四五岁时,他应该能够承担一个包括一系列细节特征的角色:服装、声音、身体动作。”^[4]可见4—6岁幼儿社会戏剧游戏中角色扮演能力较高,符合年龄特点。

3. “游戏情境的语言表达”能力较弱

“游戏情境语言表达”这一项考察幼儿能否用语言表达游戏情景假想,也是重要的游戏技能之一。

研究结果表明:中班在游戏中没有使用语言交流的占42%,能用语言创造一个游戏情节的仅占25%;大班能用语言创造一个游戏情节的占41%(见表3),即幼儿的游戏情境表达能力随年龄的增长而提高。能用语言创造一个游戏情节的前提是幼儿拥有更复杂的理解和使用语言的能力。

4. 游戏情节口语交流能力强

口语交流能促进游戏主题和游戏情景的发展。这种交流有两种形式:一是儿童以角色身份和同伴交流;二是打断游戏,以非角色身份与同伴交流^[5]。

表1 物品假装能力分布表

年龄段	不使用物品假装(次数/ 该年龄段发生频率%)	使用真实物品(次数/ 该年龄段发生频率%)	使用物品替代其他物品(次数/ 该年龄段发生频率%)	使用假想物品(次数/ 该年龄段发生频率%)
中班	3 / 8%	13 / 36%	15 / 42%	5 / 14%
大班	1/3%	5 / 16%	16 / 50%	10 / 31%

表2 角色扮演能力分布表

年龄段	没有角色游戏(次 数/该年龄段发 生频率%)	按一个顺序片段进行的 游戏(次数/该年龄段 发生频率%)	组合顺序片段(次 数/该年龄段发生 频率%)	使用口头声明(次 数/该年龄段发生 频率%)	模仿角色行为,包括装扮 (次数/该年龄段发生 频率%)
中班	1 / 3%	1 / 3%	3 / 9%	10 / 31%	17 / 53%
大班	2 / 6%	2 / 6%	3 / 8%	11 / 30%	18 / 50%

表 3 游戏情境的语言表达分布表

年龄段	在游戏中没有使用语言交 流(次数 / 该年龄段发生 频率%)	有语言描述替代物品(次数 / 该年龄段发生频率%)	用语言描述假想的物品和 动作(次数 / 该年龄段发生 频率%)	用语言创造一个游戏情节 (次数 / 该年龄段发生 频率%)
中班	15 / 42%	3 / 8%	9 / 25%	9 / 25%
大班	10 / 31%	3 / 9%	6 / 19%	13 / 41%

表 4 游戏情节的口语交流分布表

年龄段	在游戏中没有使用语 言交流(次数 / 该年 龄段发生频率%)	在游戏中只对自己 说话(次数 / 该年 龄段发生频率%)	站在游戏中只对成人 说话(次数 / 该年龄 段发生频率%)	在游戏中以非游戏角 色与同伴说话(次数 / 该年龄段发生频率%)	在游戏中以角色身份 与同伴说话(次数 / 该 年龄段发生频率%)
中班	2 / 6%	3 / 8%	4 / 11%	16 / 44%	11 / 31%
大班	1 / 3%	1 / 3%	2 / 6%	12 / 38%	16 / 50%

研究结果显示:中班 44%的幼儿能在游戏中以非游戏角色与同伴说话,31%的幼儿能在以角色身份与同伴说话,二者占总数的 75%;大班 50%的幼儿能在游戏中以角色身份与同伴说话,且 88%的幼儿能在游戏中进行两种形式之一的沟通(见表 4)。说明 4—6 岁幼儿在游戏中的互相口语交流能力强,不依赖于成人。

5. 游戏持续时间充分

研究结果表明:72%的中班幼儿和 75%的大班幼儿游戏时间都能持续十分钟或更长时间,仅个别幼儿游戏时间少于 5 分钟(见表 5)。幼儿在社会戏剧游戏中建立游戏场景至少需要十分钟,少于这个时间幼儿将无法感受到游戏的益处。从研究结果可以看出 4—6 岁幼儿的社会性戏剧游戏时间充分,有利于社会性戏剧游戏的开展。

表 5 游戏的持续性分布表

年龄段	少于五分钟(次数 / 该年龄段发生频率%	六到九分钟(次数 / 该年龄段发生频率%	十分钟或更长(次数 / 该年龄段发生频率%
中班	3 / 8%	7 / 20%	26 / 72%
大班	2 / 6%	6 / 19%	24 / 75%

表 6 互动情况分布表

年龄段	独自玩(次数 / 该年龄段发生 频率%)	仅和成人玩(次 数 / 该年龄段 发生频率%)	和一个儿童玩,并且总 是这个儿童(次数 / 该 年龄段发生频率%)	和一个儿童玩,可以不 是同伴(次数 / 该年龄 段发生频率%)	可以和两到三个儿童一 起玩(次数 / 该年龄段发 生频率%)
中班	1 / 3%	0	3 / 8%	22 / 61%	10 / 28%
大班	1 / 3%	1 / 3%	3 / 9%	5 / 16%	22 / 69%

2. 进入游戏小组的策略存在显著年龄差异,大班幼儿更能采取有效的策略

儿童进入游戏小组,有两个策略最为有效:一是对已建立的游戏主题做出相关评价,但评价不特别针对任何人;二是在直接指向个体的评论。^[5]由表 7 可知,运用以上两种有效策略进行游戏小组的比例,

从上述研究结果可知:4—6 岁幼儿游戏技能中角色扮演水平较高,游戏情节口语交流能力强,游戏持续时间充分;但中班幼儿的物品假装技能水平低,游戏情境的语言表达能力较弱。因此,教师帮助 4—6 岁幼儿提升物品假装能力和游戏情境语言表达能力为儿童所需要。

(二)社会技能

1. 互动水平高

“在社会戏剧游戏中,儿童至少与一个其他儿童发生互动”。^[4]由表 6 可知,97%的中班幼儿都能与其他幼儿发生互动;94%的大班幼儿都能与其他幼儿发生互动。相比中班幼儿,大班幼儿明显更多地表现出和 2—3 个同伴一起玩的行为。整体上,绝大部分幼儿都能顺利参与到社会戏剧游戏,只有极个别幼儿无法加入到游戏中,需要教师的个别指导。

大班幼儿(49%)明显优于中班幼儿(33%)。整体而言,4—6 岁幼儿进入游戏小组的策略有待提高。

3. 问题解决能力存在年龄差异,中班幼儿过度依赖成人

本研究中的“问题解决”是指幼儿在游戏中时发生冲突后能否和平解决,是否有使用暴力,也体现了

戏剧游戏的社会性。该项发展指标有7个：A 在冲突中屈服；B 使用暴力解决问题；C 寻求成人帮助；D 模仿成人提供的口头解决方式或策略；E 当被提醒时能够使用语言或策略；F 主动使用语言或策略；G 接受合理的折中方案。

表 7 进入游戏小组分布表

年龄段	不尝试进入游戏小组(次数 / 该年龄段发生频率%)	使用暴力进入游戏小组(次数 / 该年龄段发生频率%)	站在小组旁边观望(次数 / 该年龄段发生频率%)	模仿小组行为(次数 / 该年龄段发生频率%)	对游戏主题做出相关评价(次数 / 该年龄段发生频率%)	在评价前吸引另一个儿童的注意(次数 / 该年龄段发生频率%)
中班	5 / 14%	4 / 11%	9 / 25%	6 / 17%	7 / 19%	5 / 14%
大班	2 / 6%	3 / 9%	3 / 9%	5 / 16%	6 / 19%	13 / 40%

表 8 问题解决分布表

	A	B	C	D	E	F	G
中班(次数 / 该年龄段发生频率%)	1 / 3%	2 / 6%	13 / 36%	7 / 19%	8 / 22%	2 / 6%	3 / 8%
大班(次数 / 该年龄段发生频率%)	1 / 3%	3 / 9%	3 / 9%	4 / 13%	5 / 17%	9 / 28%	7 / 22%

由表8可知,中班中3%的幼儿在冲突中屈服,6%的幼儿使用暴力解决问题,36%的幼儿寻求成人的帮助,即45%的幼儿采用被动或攻击的方式的解决问题;而大班中28%的幼儿能主动使用语言或策略,22%的幼儿能接受合理的这种方案,即一半以上的幼儿能采用适宜的方式解决问题。可以看出幼儿在问题解决技能上有明显年龄差异,中班幼儿过度依赖成人,大班幼儿采用适宜策略自主解决问题的能力较好。

4. 轮流能力无明显差异

“轮流”,是指游戏中材料的一个轮流。该项发展指标有7个:A 拒绝轮流;B 离开玩具但别人要拿来玩时表示抗议;C 成人安排和指导时可以轮流;D 要求轮流但是不等对方回应;E 玩完玩具后容易让出玩具;F 如果另一个儿童要求,可以让出玩具;G 别人提出轮流时,可以接受并遵守。

由表9可知,能采用不同形式的轮流策略(C—G)的比例,大班幼儿(85%)与中班幼儿(86%)基本一致。可以看出大部分4—6岁幼儿能在成人的指

导下或自发进行分享玩具。这与已有研究是一致的。^[6]

5. 同伴支持水平较高

由表10可知,中班中47%的幼儿能够表现出同情或提供帮助或是提出建议和接受建议,对同伴没有兴趣的仍有19%,仅有6%的幼儿能够鼓励或赞扬同伴;大班中有31%的幼儿能够鼓励或赞扬同伴。“当有人难过时陪伴他人、提供安慰或帮助,在游戏中分享领导权,表示赞同,这些都是儿童表现出友谊技能的方式”^[4],可以看出中班幼儿已经开始去自我中心化,同理心开始发展,大班幼儿则进一步发展。

综合以上研究结果可知:4—6岁幼儿互动水平、同伴支持水平较高,轮流能力无差异;进入游戏小组策略和问题解决能力存在年龄差异,大班幼儿更能采取有效的策略,且能独立解决问题。因此帮助4—6岁幼儿提升轮流能力、问题解决能力,是当前幼儿园更需关注的。

表 9 轮流分布表

	A	B	C	D	E	F	G
中班(次数 / 该年龄段发生频率%)	3 / 8%	2 / 6%	10 / 28%	2 / 6%	5 / 13%	10 / 28%	4 / 11%
大班(次数 / 该年龄段发生频率%)	2 / 6%	3 / 9%	7 / 22%	4 / 13%	5 / 16%	5 / 16%	6 / 19%

表 10 同伴支持情况分布表

年龄段	对同伴没有兴趣(次数 / 该年龄段发生频率%)	对同伴的困难能够给予注意(次数 / 该年龄段发生频率%)	表现出同情或提供帮助(次数 / 该年龄段发生频率%)	有时能够提出建议和接受同伴的建议(次数 / 该年龄段发生频率%)	鼓励或赞扬同伴(次数 / 该年龄段发生频率%)
中班	7 / 19%	10 / 28%	9 / 25%	8 / 22%	2 / 6%
大班	2 / 6%	5 / 16%	7 / 22%	8 / 25%	10 / 31%

四、分析与讨论

(一)教师角色

在社会戏剧游戏中,教师是榜样、指导者和玩伴,因此,教师角色可以是观察者、舞台管理者、平行游戏者、合作游戏、游戏引导者。观察者是教师在游戏中必备的角色,教师利用《游戏检核表》进行观察,可以了解幼儿的能力和可能适应性,更好把握每个幼儿的需要。至于其他角色,可从教师观察后的目标、幼儿的需要、如何有效进入游戏小组三方面进行考虑。如果教师的目标是帮助幼儿进入游戏小组,那教师可以充当一个舞台管理者,为幼儿提供建议。

(二)游戏材料和经验

《游戏检核表》上并未标明年龄等级所应具有某种特定技能,但总体而言,两岁半到三岁的学龄前儿童,他们的技能和行为预期表现在检核表每一部分的低端;四岁半到五岁的学龄前儿童应表现出更复杂的技能,预期体现在检核表每一部分的最高端。^[4]研究结果表明:中班幼儿靠近物品假装部分低端将近一半,同时,仍然有16%的大班幼儿使用真实物品,可见4—6岁幼儿的物品假装技能低,尤其是中班。物品假装是儿童在游戏中最早获得的技能之一,如果一个学龄前儿童不能用假想物品假装或严重地依赖真实物品,应集中精力帮助他发展这一项技能。儿童未进行物品假装的原因很多,可能是缺乏对物品或游戏主题的接触,或是认知挑战限制了他的表征能力。^[4]在观察中发现幼儿园中游戏材料或主题单一,游戏环境注重教师需要,忽视幼儿感受^[7]。因此教师应丰富幼儿的游戏材料和经验。

(三)语言能力

研究结果表明:50%的中班幼儿用语言描述假想的物品动作或用语言创造一个游戏情节,即中班靠近游戏情境的语言表达高端部分仅占50%,大班占60%。由此可见,4—6岁幼儿用语言进行假想技能低,即游戏情境的语言表达能力较弱。游戏情境中用语言创造一个游戏情节(如假装被怪物带走了)是所有技能中最难的一个,游戏语言能让儿童追随共同的游戏主题。游戏情境语言表达与幼儿的语言发展息息相关,帮助幼儿提升游戏情境语言表达,应从幼儿语言能力提升着手。

(四)社会交往技能

1. 学习调节自身情绪和问题解决方法

年幼的儿童在一起,发生冲突不可避免。在本

研究中,45%的中班幼儿采用被动或攻击的方式的解决问题,一部分的大班幼儿也是如此。儿童在问题解决上处于被动,多是因为他们不能坚持自己的想法或不清楚自己想要。要学会解决问题的技能,儿童必须具有倾听和妥协的能力,学会调节自身不适宜的情绪,找到表达情感的合适方式,做出适宜的选择。因此,成人应教会儿童坚定自信,例如,为儿童示范用于冲突情境的语言“我的”、“停止”等;同时,帮助儿童自主和平解决问题,如教导儿童停止冲动的方法。在能够独立解决问题之前,被动的儿童必须学会主动地站起来,攻击的儿童必须学会在伤害别人之前停止自己的行为。^[4]

2. 提供轮流练习平台

在社会戏剧游戏中,成功的轮流对分享玩具至关重要。研究发现:4—6岁幼儿社会戏剧游戏中轮流技能并不高,靠近检核表中轮流部分的最高端不到一半。学会轮流,幼儿必须学会暂时延迟满足,并学会轮流的一些技能。因此,成人可为幼儿设定练习的平台,帮助幼儿在一日生活中学习轮流和给予他人的技能。父母在家庭中出现轮流现象时,鼓励谈论轮流,评论幼儿轮流时的表现。教师应让幼儿认识到一天中必须等待的次数,给幼儿提供有关何时轮到自已的信息。^[4]

【参考文献】

- [1] 潘洁. 儿童社会戏剧性游戏的研究[J]. 学前教育研究, 2001(6).
- [2] 王成. 在表演游戏中发展5—6岁幼儿表演能力的行动研究[D]. 南京:南京师范大学, 2016:1.
- [3] 李宗玉. 幼儿园戏剧游戏的组织与指导[J]. 幼儿教育, 2015(Z1).
- [4] 桑德拉·海德曼,迪波拉·休伊特. 游戏:从理论到实践[M]. 邱学青,高妙. 译. 南京:南京师范大学出版社, 2016:93—95,96—97,152,101,181,206,107,206,189,199.
- [5] 桑德拉·海德曼,迪波拉·休伊特. 当游戏不再简单:帮助儿童持续并参与游戏[M]. 吴卫杰,译. 南京:南京师范大学出版社, 2016:44.
- [6] 邓进红,方滕. 5—6岁幼儿分享行为和分享动机研究[J]. 陕西学前师范学院学报, 2016,32(4).
- [7] 杨丽丽,杨晓琴. 幼儿园支持性游戏环境的创设:误区与对策[J]. 陕西学前师范学院学报, 2016,32(1).

【责任编辑 张雁影】