

我国近年来幼儿园创造性游戏指导策略的研究综述

太仓市城厢镇幼教中心新毛幼儿园 徐小雷

【摘要】创造性游戏是幼儿园教育的重要途径，教师对幼儿的创造性游戏活动的适宜性指导有利于促进幼儿在游戏中发展。创造性游戏是幼儿主动地、创造性地反映现实生活的游戏，是幼儿典型的、特有的游戏，蕴含着很多教育契机和价值。本文主要从“创造性游戏”之名的由来、创造性游戏特点的研究、创造性游戏中教师的指导等三个方面对我国学者在幼儿园创造性游戏指导问题上的研究状况进行综述，梳理其研究趋势，为今后我国幼儿园创造性游戏的相关研究提供思路。

【关键词】幼儿园创造性游戏；指导；教师；幼儿

在生命的最初几年，幼儿较少受外界影响，因此，每一个幼儿会表现出最自然、纯粹、天真和无邪的状态，这一阶段的幼儿也是以游戏为基本活动，探索着属于他们的未知世界。创造性游戏是幼儿创造性地反映现实生活的游戏，是“自由、自主、愉悦和创造”游戏精神的体现。教师在幼儿开展创造性游戏时的指导直接影响游戏的质量。因此，在游戏指导中要以幼儿为主体，教师学会观察幼儿，在观察的基础上去指导和介入。

一、我国“创造性游戏”之名的由来

在我国，“创造性游戏”一词最早出现于1955年《江苏教育》第四期中，实施创造性游戏的是江苏师范学院附小幼儿园，文中所提到的“创造性游戏”特指角色游戏，也指出了创造性游戏需要教师做好计划和准备，幼儿游戏时要多方面的启发和指导，才能达到良好的效果。如果让幼儿自由的发展游戏，放在教育引导以外是不对的。文中还列举出创造性游戏发展幼儿社会交往能力，增加幼儿的认知能力，幼儿在游戏的游戏中就是大人的工作。^[1]显然，这篇文章已经提及教师在幼儿游戏过程中指导的重要性。

1995年12月《龙岩师专学报》中来自武平县七坊中心幼儿园钟招英撰写的《利用沙滩开展创造性游戏》一文里第一次将建筑游戏涵盖到创造性游戏的概念中，文中列举了孩子在沙滩上利用沙、水、石和中型积木建造水坝、水渠和发电机房组合成水利发电站的游戏。^[2]

1999年1月高晓红和吴燕飞两位老师在《山东教育科研》发表的《在表演游戏中培养幼儿的自主性》一文的开篇写道“表演游戏属于创造性游戏范畴”^[3]，也就是经过近50年的发展，创造性游戏在一线老师实施的过程中定义为指幼儿通过积极的构思，自己确定游戏的内容，发展游戏的情节，运用游戏材料，创造性地反映现实生活的游戏。一般分为角色游戏、结构游戏和表演游戏三大类。21世纪以来，专家学者对于“创造性游戏”最显著的特点集中为：开放性、自主性和创造性。一切符合这三个特性的游戏都可以称为创造性游戏。

综上所述，国内对创造性游戏之名由原来的角色游戏丰富到表演游戏、结构游戏等等，从游戏内容的丰富能看出教师观念的不断改变，更注重在游戏中让幼儿自主创造、自由游戏。

二、创造性游戏特点的研究

北京师范大学的刘焱教授重点研究了创造性游戏中的角色游戏，他通过对角色游戏与表演游戏、建构游戏在表征手段和内容来源上的差异将角色游戏的特点归纳为两点：第一，从表征活动的内容来源上看，角色游戏的主题和内容来源于幼儿自己的实际生活。在创造性游戏中，幼儿可以根据自己的意愿决定所要扮演的角色，自由地发展游戏内容和切换情节。这是角色游戏不同于表演游戏的地方。第二，从表征活动的手段来看，角色游戏是以“角色扮演”为表征手段的象征性游戏。刘焱将角色游戏的特点归纳为三点：社会性、自主性、创造性。^[4]

邱学青在其著作中详细论述了创造性游戏的特点：扮演角色的多样性、游戏中物品的假想性、假想游戏动作和情景的概括性、游戏规则的内隐性、游戏主题的社会性。王琦将角色游戏的特点概括为三点：第一，有假象的主题、情节和角色。第二，以社会交往和语言交流支撑游戏的发展。第三，以想象贯穿整个游戏。^[5]

林小芬总结出创造性游戏的特点突出表现在以下三个方面：创造性游戏是儿童创造性的想象活动；创造性游戏是儿童独立自主开展的活动；创造性游戏是儿童现实生活的再现。^[6]

各学者主要通过与其他游戏进行比较的方式来归纳分析出创造性游戏的特点。研究者普遍认为幼儿创造性游戏能全面地反映出学前儿童游戏的特点，游戏的自主自愿性、虚构性、社会性、愉悦性、非生产性等都可以在创造性游戏中得以体现。

三、创造性游戏中教师的指导的研究

吴晓丹教授在《学前儿童游戏指导》中把创造性游戏指导的环节划分为创造性游戏前、创造性游戏过程中、创造性游戏后。本文借鉴吴晓丹教授这三个环节的划分，将创造性游戏指导划分为游戏准备阶段的指导、游戏进行阶段的指导和游戏评价阶段的指导。本研究通过收集近 10 年的创造性游戏教师指导策略的相关研究文献进行梳理。

(一)创造性游戏准备阶段指导的研究

I 创造性游戏材料投放的研究

在游戏材料的投放上，很多学者都关注到孩子年龄特点，教师需要针对不同的年龄的幼儿提供不同的游戏材料。刘琰指出，不同年龄班幼儿的创造性游戏水平不同，所需要的游戏材料也有一定的差异。为更好的支持幼儿游戏的开展，应针对不同年龄幼儿的发展水平和游戏需要提供适宜的游戏材料。以角色游戏为例：小班幼儿的社会交往范围相对较小，社会经验相对贫乏，在投放角色游戏材料时，以娃娃家主题为主。游戏材料以真实物品或者类真实物品的玩具为主。小班选择提供玩具时应注意玩具的类别可以相对少一些，但同一类玩具的数量应该相对多一些，以免幼儿应相互模仿而出现相互争抢玩具的现象。中班幼儿的社会经验有所扩展，角色游戏水平有所提升，对游戏材料的依赖性较低，因此，角色游戏材料可以增加幼儿日常生活中经常接触到的有一定生活经验和社会认知做基础的社会类主题，如商店、医院、理发巧、餐馆。并且增加低结构材料。游戏材料的数量应增多，材料的种类应更多样，给予幼儿更多的游戏选择。大班幼儿的社会经验得到进一步丰富，角色意愿增强，角色扮演能力提高，对游戏材料的依赖性更低，角色游戏材料以社会类主题为主，低底结构可转换、可改变的材料为主，支持幼儿按照自己的想象创造性的使用材料。^[7]

在游戏材料投放上，还需要关注到材料的类型。例如：吴晓丹指出在创造性游戏中，首先教师应为幼儿提供丰富、适宜的材料；其次常备的游戏材料不需经常更换，而有些材料则要根据游戏主题发展的需要及时更换；再次，游戏材料应存放在便于幼儿自由取放的地方；最后，引导和鼓励幼儿参与环境创设和游戏材料的准备，教师与幼儿共同收集与主题相关的废旧材料，教师提供一些半成品的材料，支持幼儿对材料的创造性使用。^[8]丁慧则指出游戏投放的材料要丰富多样以外还要便于幼儿的操作，有利于发展创造性思维，能够让幼儿联想、想象。^[9]李俐的观点是不能只把目光聚焦到材料是否齐全，而应多考虑

材料是否会带给幼儿新的信息刺激和能力挑战。在出现新的主题游戏时，教师所摆放的材料不宜过多过全；教师不妨尝试在游戏材料提供方面设置一些障碍和困难，可多提供半成品和非成品材料，让幼儿在玩中探索和体验材料的变化和应用，拓展幼儿创造的空间。^[10]

创造性游戏材料投放的研究已经比较深入和全面。各研究者大多是从幼儿年龄的分层上，根据各个年龄段幼儿的发展水平和特点来研究所需投放的材料。不同年龄层次的幼儿，其材料投放有各自的特点。各学者在研究材料的投放中基本都涉及到了材料的种类、数量、摆设、更新频率等方面。

II 创造性游戏游戏经验的研究

幼儿的生活经验是创造性游戏的基础，幼儿自身的经验丰富程度决定着游戏内容的丰富性和游戏情节的变换，幼儿的生活内容越丰富，游戏的内容就越充实、越新颖，游戏的质量也就越高。

袁一依在研究丰富幼儿经验上总结了三个方面：一是运用故事、视频等多媒体形式帮助幼儿丰富知识经验；二是通过家园合作，让幼儿在生活中得到经验的补偿。家庭和大人带着幼儿接触到的社会则是幼儿获得经验的最直接的场所；三是增加幼儿和幼儿之间的经验交流，达到经验分享。在幼儿和幼儿的交谈中，一个原本小小的话题就会被延伸，一个人的经验也就会变成大家的经验，丰富的经验也锻炼了孩子们的语言发展能力。^[11]

(二)创造性游戏进行阶段指导的研究

I 创造性游戏指导方式的研究

在角色游戏的指导中，不同情境下，教师要根据需要和具体情况采取不同的指导方式才能法到更好的指导效果。大多数游戏研究者都非常关注对游戏指导方式的研究。

刘琰指出教师指导的方式可以分为以自身为媒介、以材料为媒介、以幼儿伙伴为媒介这三种。教师以自身为媒介指导幼儿的游戏，首先要考虑以什么身份介入幼儿的游戏。一般来说，教师可以两种“身份”介入幼儿的游戏，即游戏者或者旁观者。游戏者是指教师站在幼儿的游戏之外，以现实的教师身份干预幼儿的游戏。游戏者是指教师以游戏者的身份进入幼儿的游戏，可采取平行游戏或共同游戏两种方式。幼儿与成人的互动固然很重要，但是，它不能代替或者取代幼儿与伙伴之间的互动。游戏是幼儿学习与伙伴交流、互动的很好的

机会，教师要充分利用伙伴互动这一因素，支持与引导幼儿的学习，这就是所谓幼儿同伴为媒介的指导方式的含义。^[4]

华爱华提出了教师对游戏的两种指导方式：直接指导和间接指导，并且说明了在教师指导中并不存在哪一种指导方式更佳，关键取决于教师是否根据游戏需要和幼儿的年龄特点选择合适的指导方式。^[12]

霍习霞指出游戏指导方式包括行为指导方式和语言指导方式。行为指导方式包括：一为儿童提供丰富的游戏材料；二是合理布置游戏场地；三是运用肢体语给予儿童反馈；四是亲自进行动作示范。语言指导方式包括：询问式语言、建议式语言、澄清式语言、鼓励式语言、邀请式语言、角色式语言和指令式语言。^[13]

关于游戏指导方式，各学者的研究基本一致，都倾向于将教师的指导方式分为内部指导与外部指导，或者可以称之为内在干预或外在干预，以教师身份指导或游戏者身份指导等等，在文字表述上虽然有些差异，但观点基本一致。

II 创造性游戏介入时机的研究

时机对游戏指导来说至关重要，刘炎则借助问题的形式说明干预时机，即教师在决策干预时机时，需考虑(1)幼儿需要怎样的帮助；(2)如何介入不会影响游戏；(3)干预方法会引起哪些反应；(4)是否剥夺幼儿独立思考的时间；(5)是否需要等待；(6)撤出干预后幼儿能否继续等。^[4]

丁海东指出，当幼儿出现下列情况时教师应当介入：一、当幼儿遇到困难、挫折，即将放弃游戏意愿时；二、当幼儿在与环境互动中产生认识冲突时；三、当游戏中出现不安全的因素时；四、当幼儿互动寻求帮助时；五、当游戏中出现不利于游戏开展的过激行为时；六、当游戏中出现消极内容时。^[14]

华爱华指出儿童游戏介入时机的选择关系到游戏指导的实际效果，介入时机取决于两个因素，即成人的期待和儿童的需要。教师游戏介入的时机主要包括以下六种情形：当孩子并不投入自己所构思的游戏想象情境时；当孩子难以与别人沟通互动时；当孩子一再重复原有游戏行为，难以延伸和扩展时；当孩子缺少材料，难以继续游戏时；当孩子发生游戏技能的困难时；当游戏中出现负面效应时。而当幼儿玩得起劲，或陷入思考积极推进高层次游戏，或不愿意让成人参与时，成人不介入幼儿游戏。^[12]

教师指导中的介入时机是影响介入是否适宜的最基本因素，适宜的介入时机是教师进行有效指导的前提，这将会贴合幼儿的发展需要，真正实现指导的价值。关于教师对游戏介入时机的研究，我国学者主要是从幼儿的客观状态出发，来谈教师何时介入幼儿的游戏。在指导幼儿活动时主要结合教育目标和幼儿的实际表现判断介入时机，当两者之间出现脱节时，教师就必须介入。

（三）创造性游戏评价阶段指导的研究

根据对国内研究文献的梳理，关于游戏评价和游戏讲评的文献最早出现于1980年，笔者以2001年《幼儿园教育指导纲要（试行）》为界，把研究内容分为两个时期，即1980~2001年的教师主观评价和讲评时期以及2001以来的游戏分享时期，两个时期游戏分享的重点存在很大的不同。

1.教师主观评价和讲评时期：这一时期专门研究游戏评价和游戏讲评的文献较少，只能在一些关于教师游戏指导的文献中找到有关内容。这也可以表明在这一时期游戏评价的价值没有得到足够的重视，郝和平指出出现这一现象的原因，正是由于成人对幼儿游戏过多的干预，成人片面地将自己的思维凌驾于幼儿的思维之上，使游戏失去了原有的价值，导致教师“对角色游戏的评价不是看幼儿的角色体现，对物品的假想，对游戏和动作、情景的假想中是否表现出主动性创造性，而是注重游戏场面的热闹闹，玩具的逼真，内容的完整等”。

2.游戏分享时期：重视幼儿的体验，研究内容更加丰富随着《幼儿园教育指导纲要（试行）》的颁布，中国学前教育在新政策的指导下逐渐步入新的发展方向。这一时期的研究出现了以下新的特点：第一，游戏分享中对幼儿主体地位的尊重；第二，教师在组织游戏分享环节时开始考虑不同年龄幼儿的特点；第三，游戏分享的灵活性和科学性不断提高。

①关于游戏分享的内容选择的研究。邱学青详细阐述了游戏分享内容和目的：一是将新出现的创意及成功的体验提供给幼儿分享，鼓励幼儿的创造性思维，注重幼儿发现问题能力的培养；二是将存在的问题，特别是矛盾的焦点，提供给幼儿讨论，鼓励幼儿以自己的方式解决问题，注重幼儿解决问题能力的培养。

②关于游戏分享具体策略的研究。首先，教师要灵活地选择游戏分享的活动形式。其次，教师要鼓励更多的幼儿参与游戏分享。再次，推动游戏的进程

和幼儿经验的提升。最后，游戏分享中教师语言的合理利用。另外，在游戏分享过程中教师要时刻谨记自己面对的是幼儿。

③关于不同年龄班游戏分享环节组织方式的研究。小中大班幼儿具有不同的发展水平和年龄特点，教师在组织游戏分享时要考虑到这些不同。在各个年龄阶段的分享内容方面，孙晓红提出教师在角色游戏结束时的指导要充分考虑幼儿的年龄特征：“对于小班来说，重点是培养幼儿良好的游戏习惯；对于中班，重点是引导幼儿反思，加深幼儿对角色及其关系的理解，促进其社会交往能力的提高；对于大班，重点是引导幼儿反思游戏主题及内容的深度，提高幼儿角色扮演的创造性和自我评价能力。”刘雅琴详细阐述了适合大中小班幼儿年龄特点的游戏讲评方式：照片回忆法、录像。^[15]

四、创造性游戏教师指导存在的问题和未来研究方向及趋势

(一)创造性游戏指导研究中存在问题

根据对以上研究内容的梳理，游戏指导的开展主要存在以下五个问题：

第一，教师对游戏的过程一情节的发展缺乏真正的观察；第二，教师对游戏的主人——幼儿缺乏足够的尊重；第三，指导中，教师混淆干预与介入；第四，幼儿教师在进行游戏指导不仅缺乏对游戏指导的理性认识，对游戏本身的价值也不够理解；第五，游戏分享时总有部分幼儿游离于分享交流之外，难以让全部幼儿参与进来。

(二)未来研究方向和趋势

1.在创造性游戏的准备阶段要：一充分挖掘游戏准备阶段各环节所蕴含的教育契机，发挥教育价值。要拓展游戏主题，满足不同年龄幼儿的需要，丰富幼儿多种生活角色体验。鼓励幼儿按照自己的意愿提出游戏主题，还要根据幼儿游戏中的需要来生成新的游戏主题。二引导幼儿参与材料制作，针对幼儿年龄特点有效投放游戏材料。

2.在创造性游戏的进行阶段要着重培养教师的观察能力，实现游戏质量的提高，单纯依靠幼儿游戏中的自主操作是不够的，创造性游戏需要教师指导，而教师的有效指导是以教师对游戏的充分观察为基础。在观察与指导这两个方面是相辅相成的，是值得研究的问题。

3.在创造性游戏的评价阶段评价环节要幼儿为主体，教师尽量扮演引导者的角色，将更多评价的发言权留给幼儿，避免教师主导。游戏分享时教师回应语言的研究。

【参考文献】

- [1] 我园对创造性游戏的改造. [J]. 江苏教育, 1955, (04): 20.
- [2] 钟招英. 利用沙滩开展创造性游戏. [J]. 江苏教育, 1995, (12): 119.
- [3] 高晓红、吴燕飞. [J]. 山东教育科研, 1999, (01): 54-55.
- [4] 刘焱. 儿童游戏通论. [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004
- [5] 邱学青. 学前儿童游戏. [M]. 南京: 江苏教育出版社, 2008
- [6] 林小芬. 学前儿童游戏理论与实务. [M]. 北京: 中国时代经济出版社, 2013
- [7] 刘琰、潘月娟. 学前儿童游戏指导[M]. 北京: 北京高等教育出版社, 2015
- [9] 丁慧. 创造性游戏活动中教师的指导策略. [J]. 文教资料, 2014, (01): 180.
- [10] 李俐. 浅谈创造性游戏中教师的行为策略. [J]. 教育实践: 38
- [11] 袁一依. 幼儿角色游戏的支持与引导. [J]. 读与写杂志, 2016, (09): 279
- [12] 华爱华. 幼儿游戏理论. [M]. 上海: 上海教育出版社, 1998
- [13] 霍习霞. 学前儿童游戏与指导. [M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2014
- [14] 丁海东. 学前游戏论. [M]. 山东: 山东人民出版社, 2001
- [15] 杨红岩. 我国今年来幼儿园游戏分享环节研究综述. [J]. 陕西学前师范学院学报, 2018 (01): 102-105