

支持幼儿自主开展表演游戏的指导策略

文 | 北京市东城区教师研修中心 孙红芬

表演游戏是幼儿围绕故事以角色扮演的方式展开的游戏活动。表演游戏是幼儿园的经典游戏，也是合乎幼儿“能编会导会演”天性的创造性游戏活动，具有多重发展和教育价值。比如，幼儿间协商合作表演的过程为形成团体意识、练习社交技能、学会合作提供了天然而真实的应用情境；通过扮演角色创造性再现故事的过程则是发展幼儿想象力和创造力，深入理解故事，感受角色情绪情感，提高言语技巧，体验“角色”概念，实现间接经验向直接经验迁移的试炼场……但现实中更多看到的是排练好的表演游戏。这不由得让人深思：教师为什么要排练它？幼儿能自主开展吗？基于此，我们尝试探查表演游戏式微或异化的原因，探索回归路径。



幼儿园表演游戏的开展现状

根据表演游戏的产生条件和性状表现，我们深入62所园的70个班级观察区域设置和游戏情况，访谈50名业务干部和教师的看法，并观摩部分表演游戏及其教学。

● 表演区的设置少且表演游戏机械

幼儿园中有表演游戏的活动区，其名称不尽相同，如表演区、音乐区、小舞台等等，本研究中只以游戏内容有无表演游戏为判断依据。尽管有的区叫表演区，但其游戏内容不是表演游戏时，依然不划归为“有表演区”的范畴。结果表明，所观察园所开展表演游戏的比率只占园所总数的11%左右。表演游戏几乎都是演排练好的内容，40分钟的区域活动时间，不管谁来演、演多少遍，所有人的语言、动作、表情统统像“打板”一样，每遍之间没有丝毫差别。

可见，表演游戏并没有得到园所的青睐；表演游戏只是教师导演的一幕剧，并不是幼儿自发自主的游戏。

● 教师对表演游戏较陌生、指导方法高控

1. “陌生”——教师们对表演游戏的认识现状

这里的“陌生”包括三个方面的内容。第一，对“表演游戏”的叫法较为陌生。有的认为它是个新词，有的把它等同于歌舞表演、排演的童话剧或者语言活动中的故事表演。第二，对其价值较为陌生。认为是为了发展孩子的语言能力，对于其课程潜能，促进幼儿主体

性、社会性等的全面发展价值不清楚。第三,对其“游戏性”较为陌生。认为重在“表演,不然就不叫表演游戏了”,且“它需要的能力太多,孩子自己根本完不成”“老师必须手把手地教”。

2. “高控”——表演游戏的指导现状

调研发现,表演游戏多按“选择故事——新授故事——复述故事——表演游戏”的流程来组织。即教师选择对话多的故事,如:《小蝌蚪找妈妈》,用讲——听——问——答的形式帮助幼儿记熟情节;在教师的引导下,通过复述“熟练故事中的对话”,并练习角色动作或者语气,如“小动物应该用哪种语气说话?会做什么动作?”。游戏中,教师指挥:“鸭妈妈先站到你的位置上去。”(等都站到“点”上来后)“现在开始吧。青蛙妈妈你该报幕了……”

可以看出,第一,表演游戏是教师的,幼儿等同道具。第二,故事与游戏被割裂了。第三,编排出“表演游戏”成为最终目的。

支持幼儿自主开展表演游戏的指导策略

我们与35位来自各类型园、各年龄班的教师一起,秉持“幼儿为本”的指导原则,以故事类绘本为载体,在区域中寻找支持幼儿自主进行表演游戏的指导方法。下面将按照表演游戏开展教师所需专业能力及路径两个维度展开描述。

● 依托学科教学知识(PCK)模型,重构教师的表演游戏指导知识

这是研究的起点、过程的底色、贯穿研究始终的主线。表演游戏指导知识主要包括表演游戏的理论知识、幼儿表演游戏特点和指导表演游戏方式方法等内容。

“表演游戏”对于课题组教师而言是个“新生事物”。在丰富表演游戏指导知识的过程中发现,最关键也是最难的是理论理解及行为转化。“转化难”解决方法有三。

1. 类比法勾连经验,变陌生为熟悉

比如在理论学习“表演游戏的类属性是游戏”时,

教师还囿于固有的、重表演的框架里很难想象或者捕捉到“游戏”的感觉。我们就用教师心目中最像游戏的角色游戏做对比。

我:你觉得哪类区域游戏是你理想中的游戏?

老师:角色游戏。

我:它的哪些特点让你产生这种印象?

老现:孩子能自由选角色、干自己想干的事……

我:表演游戏首先就是这样的游戏。

“让表演游戏玩出角色游戏般自在、投入的感觉”就成为教师表演游戏游戏性的具象。后来也成为教师们自查指导表演游戏的标杆之一。

2. 理论物化为“工具”,催化观念与行为对接

转化方式主要有两种。一是把理论转化成操作流程,如“表演游戏活动常规”制订目的就是帮助教师感受并实践表演游戏“先故事后游戏”的特点,扶助表演区玩起来;二是把理论转化成行为标准,如撷取能反映表演游戏特质的,诸如角色意识、以物代物、表现力和目的等关键要素,设计成“表演游戏观察记录表”供教师们做日常观察记录之用,帮助教师在“对标”的过程中内化表演游戏要素。

3. 共研现场,增加教师实践性知识

表演游戏开展的推进过程中,教师们会遇到许多问题。我们以问题为契机,用集体观摩研讨、案例分析和个别实践指导等方式,通过个人反思和集体诊断,在解决问题中丰富教师们的知识。如“表演游戏迟迟开始不了”是一个普遍的现象。我们会采用观摩不同班级此环节录像,并辅以带班教师讲述来龙去脉的方式,让教师们意识到:现象相同,但原因不尽相同,方法就有异,方法要回到情境中。

● 基于“故事——游戏一体化”思维,用“好”绘本,埋下表演游戏的种子

这一阶段的主要目的是探索用哪类绘本、怎么用才能帮助幼儿自由运用故事开展游戏活动。重点研究两大问题,一是适合现阶段各年龄段幼儿开展表演游戏的绘本选择标准,二是表演游戏下的绘本教学组织要点。

1. 故事类绘本的选择标准

表演游戏是通过角色扮演,如扮演故事中的角色、说角色的话、做角色的动作等方式来表现“故事”的游



戏活动。研究中，我们发现表演游戏中的幼儿会有以下特点。第一，相较于现成的故事，反映幼儿生活经验或者所经历事情的自编故事，如秋游趣事、蝴蝶过生日等，幼儿会表现得自如、投入且细节丰富。第二，相较于语言表达，幼儿的肢体表现力弱。最常见的是故事讲得眉飞色舞、细节生动，游戏时却只会面无表情无动作地、干巴巴地说对话。第三，排除年龄发展差异，相较于女孩，男孩的角色代入感较弱。

由此，为选择适合的绘本，我们同时考虑了幼儿角色表现需要和绘本本身的特征，并遵照以下四个原则来筛选绘本。第一，贴近幼儿生活经验类的故事。如绘本《100层的房子》《过生日》《捉迷藏》等都能有效地唤醒幼儿的生活经验，帮助幼儿自然地过渡到肢体表现。第二，叙述性语言少，重复性对话多，或者群演类（即好多角色一起做同一件事情）的故事，尤其是群演类的故事对小班或者能力弱点的幼儿来说特别适用。比如绘本《三只蝴蝶》。第三，肢体语言丰富、对话模式类的故事。如绘本《逃家小兔》《猜猜我有多爱你》等画面用动作来讲述角色谈话的内容。如小兔说“我爱你这么多”，画面上就是一只小兔子尽力伸直的双臂。这种类型的绘本为幼儿肢体动作的模仿和创造提供了范本和依托。第四，绘本画面叙事线索清晰，幼儿仅通过连续翻页就能看懂。另外，在满足前面四条原则的基础上，字少或者无字书也能考虑在内。如《嘘，

我们有个计划》和《青蛙和男孩》等都是适合游戏的绘本。

2. 表演游戏下的绘本教学要点

不同于单纯的语言类活动，肩负为表演游戏储备“材料”的绘本教学需要完成三个方面的任务。一是引导幼儿产生身临其境之感；二是引领幼儿体会人物情绪情感的成因与发展脉络；三是启发幼儿意会故事场景、人物以及语言、动作、表情三者之间的关系。

我们完成任务的核心方式是采用各种方式来“活化”场景，让肢体动作因有所感而自然表现。此外，也让幼儿建立起一种认知：故事除了坐着听、眼睛看、嘴巴说之外，还可以配合肢体“演”。至此，玩表演游戏也就水到渠成了。

如“活化”单幅画面/某个场景的做法，以《嘘，我们有个计划》中的画面为例。幼儿先仔细观察过4个捕鸟人蹑手蹑脚走向栖息在树枝上的小鸟的画面，也推测、想象并讲述过场景中人和鸟的心理活动、会讲的话等画面外内容，并“补白”过完整的场景之后，教师和幼儿开始玩“捉鸟”游戏。教师扮演站在树枝上双眼微闭的鸟，小朋友们自愿扮演4个捕鸟人，任务是用自己的肢体和语言表现出“靠近并捉鸟”的情形以及自己的心理活动。根据幼儿的水平可以设计不同的活动规则，如可以是4个人合作表现捉鸟情形，也可以是个人表现捉鸟情形。

● 打造游戏性体验的环境，生发幼儿想玩的愿望、会玩的能力

真游戏的标志是能带给幼儿以兴趣性、自主感和成就感为核心的游戏性体验。表演游戏的类属性是游戏活动，我们期望打造出让幼儿能获得游戏性体验的表演游戏区，让幼儿在想玩、能玩到会玩的递进过程中实现发展。

1. 营造宽松的“安全”氛围，引发幼儿想来表演游戏区的愿望

我们的原则是：只要不发生安全问题教师不主动插手。新区初成，幼儿会进行各种探索。如，绕着区域不停转圈的孩子是在试探“想怎么玩就怎么玩”的底线；小心翼翼地扔一朵、两朵到扔一把塑料花在地上表示草地的孩子，是在试探“材料可以随意用”的真假；游戏中“红花”让“红蝴蝶”进来，是在试探“想怎

么演就怎么演”的说法是不是真的……在这一系列的试探中,只有当幼儿确认“安全”时,才会有真正的游戏产生。

当然,教师不主动插手不等于变身幼儿的跟班“随叫随到”,或者放弃应该的指导。比如说,当大班幼儿遇到道具材料不够、没有或者人数不够等自己能解决的问题,习惯性求助教师时,教师就可以抛回问题让幼儿自己解决。若幼儿遇到了困难却不明白原因时,教师参与。比如,当幼儿因为一直布置场景到游戏结束,而失望地说“我们还没有演呢”时,面对诉求,教师和幼儿围坐在一起,回顾“你们刚才在做什么没有演成”,讨论解决方法“下次怎么就既能布置场景又能演”。此时的经历才能真正变为经验。

2. 道具准备符合年龄特点,引发幼儿持续参与表演游戏的热情

具体说,必须要有的道具是表示角色的道具,如表示蝴蝶的翅膀。没有这类道具时,年龄越小的幼儿越容易发生忘记角色或者同伴认不得其扮演角色的情况,从而给表演游戏造成障碍。此外,在小班中代表情境线索的道具最好也有。如《小兔乖乖》中的“门”、《捉迷藏》中藏身的树和花等。中大班表演游戏中所需的其他物品幼儿往往会自行寻找替代物,如代表水的薯片筒等。大班幼儿还会用肢体动作或者变身成需要的道具,如双手上举成圆形表示太阳、蜷缩起身体表示自己是石头。

道具何时提供并没有确切时间,通常代表角色的道具和小班中的环境道具一般是在表演游戏开始之前就准备好的。其他道具则是根据幼儿游戏的需要,幼儿明确提出自己需要道具时就是最恰当的时候。鼓励幼儿自行解决道具问题是一个非常具有价值的做法。

3. 商定区域常规,保障幼儿玩转表演游戏

表演游戏是多人合作完成的游戏。这对于合作能力、发现和解决问题的能力、目的性和计划性等正处于发展阶段的幼儿来说是极大的挑战,也是导致表演游戏开展不了的关键因素。

实践中,我们最终形成了表演游戏的流程:进区议定游戏内容或故事分工(含分配角色、场景布置等)→“演”故事→讨论分享。其中既难且重要的操作环节是“议定游戏内容”环节。幼儿要集体决定今天演什么故事、故事中的什么内容,直至大家都同意。其主

要目的是在幼儿商定所演故事的过程中,培养幼儿的集体观念,意识到“表演游戏是我们大家的事”;发展幼儿的合作能力、目的性和计划性,明确“我们要做的事是什么”等。

● 基于幼儿需要因势利导,支架“一般性表现”向“生动性表现”转化

“生动性表现”体现在幼儿能自如、投入且有细节地表现出贴合情境的语言、动作和表情上,但不是舞台剧式的夸张。要培养幼儿的表现力最需要教师根据幼儿表现见缝插针,随时指导。从“一般性表现”向“生动性表现”转化,需要教师的介入。

第一种是发现幼儿有表现力的时候。比如当教师发现《小熊请客》中的狐狸用挥舞着胳膊敲响小熊家的门、嘴里发出大声的“咚咚咚”的方式表现“生气”时,在讨论分享环节教师要带领大家分析“我看到其他三只小动物敲门时声音都很小,为什么狐狸要这么大声敲”,以此让幼儿意识到心里所想要用动作和行为表示出来。

第二种是发现幼儿不能表现所想时。比如《嘘,我们有个计划》中的一名“捕鸟人”为躲避鸟的追击,在表演区中真实地飞跑时,教师可以请幼儿讲讲“他为什么要跑得这么快”,然后请大家一起讨论“有没有办法让别人一眼就能看出你在飞跑”。以此让幼儿知道表演有“技巧”。

第三种是幼儿的理解与行为不匹配却不自知时。玩过一段时间的《三只蝴蝶》后,蝴蝶们每次都是嬉笑着、不紧不慢地拖着“长腔”跟三朵花发出避雨请求的时候,教师可以提出“雨中连续被拒三次的花心里会怎么想”,通过感受、讨论和试演等方式,让幼儿知道表现要“由心”。

表演游戏的指导策略研究是为探求表演游戏的没落和异化原因,为寻找“中兴”表演游戏的策略方法而开展的行动研究。三年的研究尽管经验不成熟,却也看到了它对促进幼儿和教师发展的魅力,也给了我们些许答案,证明了表演游戏是有其存在并位列经典游戏的魅力的,说明了表演游戏目前在幼儿园普及的可行性。



栏目编辑:王妮 ✉ xqjywww@163.com ☎ 010-52597610