**着眼幼儿社会性发展建构角色游戏活动**

武进区卢家巷幼儿园 窦敏艳

**【摘要】**幼儿角色游戏是通过模仿和想象扮演各种角色，创造性地反映个人生活印象的一种游戏，通常都有一定的主题，如娃娃家、商店、医院，等等，所以又称为主题角色游戏。角色游戏是幼儿按照自己意愿进行的一种游戏，是幼儿期最典型，最有特色的一种游戏。对幼儿进行社会性发展教育，不仅是幼儿个人生存发展的需要，也是社会发展的需要。

**【关键词】**社会性、角色游戏

**【正文】**我园各班都为孩子创设了角色游戏区，基本上满足了幼儿游戏的需要，但是**各班各年龄段幼儿的游戏水平、游戏的生成发展都存在着差异，**角色游戏的内容、主题变化不多，大、中、小各年龄段都存在主题雷同的现象，各班的特色体现不明显，有的游戏区域幼儿不感兴趣。**为了不断提高我园角色游戏水平，丰富角色游戏内容和主题，以更好地吸引孩子们参加，促进幼儿多元智能的发展，创设了公共角色游戏区域，**正如新《纲要》指出，幼儿同伴群体是宝贵的教育资源，应充分发挥这一资源的作用。因而我们设想打破年龄班界限能更充分地实现这一理念，促进幼儿社会交往能力的发展。

**一、多途径创设游戏活动，深入了解社会角色**

**1.丰富幼儿的角色经验，打好角色游戏的基础。**

角色游戏是幼儿对现实生活的一种积极主动的再现活动，游戏主题、角色、材料的使用均与幼儿的社会生活经验有关。幼儿会按照他们对游戏角色的理解扮演角色，如果幼儿不具备担任某种角色的经验，那么游戏将会变得枯燥无味以致不能持续了。因此，在开展角色游戏前丰富幼儿对角色的认识是确保角色游戏顺利开展的前提。

（1）通过谈话活动丰富幼儿对角色的认识。小班幼儿缺乏社会生活经验，我们利用晨间、区域活动间隙以及离园前的时间和幼儿进行有目的、有计划的交谈。交谈内容主要涉及爸爸、妈妈在家里的情况，如：爸爸下班回到家都会做什么？平时是谁做饭？有客人来了爸爸妈妈是怎样招呼他们的？等类似的家庭生活中常见的问题。这些问题与幼儿的生活密切相关，幼儿在问答过程中就不断丰富了自己的生活经验。

（2）借助电子媒体丰富幼儿对角色的认知。在角色游戏中，中大班幼儿扮演的社会角色更丰富，但是有一些社会角色又是他们平时接触较少的，教师通过先让幼儿观看相关视频的方式丰富幼儿对该社会角色的认知。如教师播放超市服务员的工作视频，幼儿在观看是就能了解服务员面对顾客时的态度、表情以及说的话。形象、直观的视频能让幼儿了解一些服务性的礼貌用语，如“你好，请问你要买什么？”“您好，请问我可以帮您做些什么？”“要不您试试这款？”等类似的话语。在不断的模仿中，这些话语就很自然地出现在幼儿的角色游戏中。

（3）开展实践参观提升幼儿对角色的认可。幼儿的生活经验越丰富，角色游戏的水平就越高。让幼儿多接触生活、多观察生活，他们就会拥有丰富的生活经验，从而能更好地融人角色游戏。幼儿的生活经验主要来自家庭、社会和幼儿园。家长和教师们贴近生活实际，创造条件给幼儿们去认识外界的事物，带领幼儿走出去，社区的邮局、图书馆、超市、饰品店、书店等都留下了孩子们的足迹。每次参观前，我们都会有意识的引导幼儿通过看、听、问来了解角色的义务、职责，从中了解到社会交往的行为准则和方式方法，鼓励幼儿向工作人员询问自己想要了解的事情。在这个过程中，既丰富了幼儿的角色经验，促进游戏的深入发展，同时使幼儿体验交往的成功感，更提高了幼儿的交往技能。孩子们学会了和陌生人的交往，能主动向工作人员问好，能对他人的帮助用“请、谢谢、再见”等礼貌用语。

**2.角色游戏的环境创设走向开放型**

开放的角色游戏环境包括两方面的涵义：一是开放的物质环境，即游戏的空间、时间及游戏材料对幼儿来说是开放的。幼儿可以自由选择、取放游戏材料，游戏时间由幼儿自由支配，游戏的空间及游戏材料可以共享。根据我园幼儿的年龄特点和公共区域的特征，我们将大班楼层的走廊、门厅都变成了幼儿的游戏天地，创设丰富、互动、开放的游戏环境，将教师预设和幼儿自主生成相结合，使游戏真正成为促进幼儿交往和创造性发展的平台。在混班角色游戏中，幼儿会不断生成新的游戏主题，他们甚至会玩一些自己即时生成的内容，幼儿的想法和创意迫切需要得到教师的认可与支持。二是开放的心理环境，即游戏中的同伴关系、师生关系是平等的、互动的、和谐的、人际关系是开放的。如：自主的走班式区域活动：从2014年起，我们就尝试走班活动，一开始，我们也是无从下手，怎样走？面对问题和困惑，我们不退缩，不放弃，而是大胆尝试，在每一次活动过后，级组分析交流，你看到什么问题？为什么会有这种现象？有没有办法解决？大家各抒己见，再次尝试......,最终我们确定，小班学习如何参加区域游戏，并学习自主地选择区域，中班开始整班走，每个班级一位老师带着孩子选班级，另一位老师则留在教室和进班活动的老师共同组织游戏，孩子们进班后自主选择区域游戏，大班则是自主地选择班级，自主选择区域，一开始是两个班自主选择，逐步增加可选择班级的数量。走班式区域活动，给孩子们巨大的吸引力和新鲜感，他们每次进入新的班级，新的区域，都异常的兴奋，玩得也特别开心。

**3.角色游戏和主题活动相融合，丰富幼儿游戏内容。**

过去角色游戏的内容很单一，娃娃家就是娃娃家。现在，我们将主题活动融入到角色游戏中，角色游戏的内涵更丰富了。如：以中班的“娃娃超市”为例，开展了一系列的活动，如“参观超市”，“认识商品”，“学会分类”，认识超市工作人员、了解规则”“制作标价牌、糖果、饼干”等等，在游戏前，幼儿对超市的相关内容有了一定的了解和积累了丰富的社会经验。将角色游戏的内容与主题活动相结合，既可以丰富幼儿对社会角色的认知，使幼儿能在教师预设的环境或活动中接受某一方面的教育，从而达到更好地为游戏主题服务的目的，同时也为角色游戏提供了更丰富的内容。 如根据主题“我们生活的地方”，教师在中班下学期创设了以下活动（如下表）。

|  |  |
| --- | --- |
| 主题活动：我们生活的地方 | 角色游戏活动 |
| 娃娃超市（认识超市服务人员、了解商品售卖规则） | 参观超市、认识商品、学会分类等 |
| 邮局（认识邮局的功能、了解工作人员的工作内容） | 参观邮局 |
| 理发店（了解理发师的工作、理发流程） | 理发店 |
| 家人的职业（了解不同家庭成员的职业及工作内容） | 生成性角色游戏 |

**二、构建开发游戏的目标和内容体系**

**1.游戏环境创设适应幼儿的年龄特点**

**小班幼儿的游戏——简单模仿**    小班幼儿年龄较小，游戏以日常生活的主题为主。在小班“娃娃家”的数量相对较多，一般开设三、四家左右，小班幼儿在游戏中多为独自游戏。教师参与到游戏中，教幼儿如何正确抱娃娃，如何喂娃娃吃饭，进一步引导幼儿分清自己的角色。此外，还开展了“小舞台”“糖果屋”“建筑区”等游戏，比较符合小班幼儿的年龄特点。

活动目标：

1.有初步的角色意识，有运用玩具、材料扮演熟悉的感兴趣的角色。

2.会模仿角色的典型行为和语言。

3.能进行角色间的简单交往。

4.在教师帮助下，初步学会整理玩具、材料、爱护玩具，并能参与游戏的评价。

**中班幼儿的游戏——模仿创造** 中班幼儿的游戏能力相对小班有所提高，他们对游戏的内容、情节、角色已经有了浓厚的兴趣，他们往往是边游戏边构思，游戏情节简单，还会随时变更内容和角色。虽已有交往意识，但语言交流简单，不会用角色语言进行交流和发展情节。因此，游戏环境的设计要营造开放式的氛围，提供可操作性的材料以鼓励幼儿自主选择。

活动目标：

1.扩大角色范围，加深角色的理解，提高角色扮演水平。

2.会进行初步的合作，学习遵守游戏规则。

3.会选取替代材料，有自制简单玩具的能力。

4.初步会对游戏材料进行简单的评价。

**大班幼儿的游戏——自主自由** 大班幼儿随着年龄的增长，各方面能力都有了很大的提高，能积极参加角色游戏活动。大班角色游戏的主题比小班和中班更广泛、丰富，能反映现实生活中的各种事物和现象。游戏内容向广泛的社会生活扩展，更有时代性。如幼儿结合社会生活经验，开展了“烧烤”“小吃店”“公园”“银行”等游戏，并且使各个游戏之间能相互联系。幼儿游戏的目的性、计划性、独立性也增强了，角色间的关系更复杂了，游戏的集体性增强了。

活动目标：

1.具有初步的游戏目的性，丰富加深游戏情节，进一步加深对游戏规则和角色职责的理解。

2.乐于与同伴合作，完成游戏。

3.游戏中能发挥想象力和创造力，有假想替代行为。

4.有初步的独立解决问题的能力。

5.在教师指导下，会对游戏进行较准确的评价。

**2.有序规划游戏区域**

科学、合理地规划游戏区域，能保证幼儿井然有序、充分自由地活动。我园各班充分利用教室的地面、墙面和空间，与幼儿规划出一片富有童趣、深受孩子们喜爱的小天地。

**色彩的规划——符合幼儿审美情趣**

我园每个班级里的墙面颜色不同，各班老师遵循幼儿的喜好，和幼儿共同讨论主色调的搭配，使整个环境布置的颜色协调、柔和。在老师和幼儿的共同商讨之下，一个个色彩搭配的方案出来了：有蓝色系的海洋世界、绿色系的森林王国，孩子们在他们喜欢的色彩中自然而然地获得审美体验，潜移默化地受到美的熏陶。

**空间的规划**——**便于幼儿自主活动**

我园班级空间较小，在空间规划时，老师和孩子们共同商量，充分挖掘班级里的每一块空间，将小空间的不利因素转化成有利因素，如：静与闹的游戏分开，在创设环境时尽量考虑动静交替，把闹的游戏放在偏一点的地方，或者用小柜子把静与闹的游戏主题分隔开来，以免互相干扰，影响幼儿游戏。 巧妙合理为每一个环境选择适宜的位置，孩子们在环境的乐园里自由地挥洒。

**3.开发建构角色游戏相关内容**

游戏不仅是幼儿身心发展水平的反映，也对促进幼儿身心发展有重要的价值。在游戏中，教师必须了解游戏的价值，尊重幼儿爱游戏权利，保证游戏的时间。教师的任务主要是通过观察游戏了解幼儿，通过环境的创设和适当的介入支持幼儿的游戏。

**（1）材料的提供要符合年龄特点**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **角色游戏** |
| 小班 | 模拟形象材料——直觉行动思维，物品形象的逼真性会诱导幼儿对已有生活经验的联想，产生与之相应的装扮行为。如家庭、医院、汽车、商店等基本主题的典型材料（更多的平行模仿游戏）。打针、开车是典型的经验。  为小班孩子提供玩具要有一定的数量，要求小孩子谦让，协商玩具是相当相当困难，这是他们年龄造成的。教师只有提供好几个娃娃、好几个听诊器、好多针筒、碗、调羹，才能真正满足幼儿的游戏心理。最后是小班幼儿的玩具提供不需要太复杂，诸如提供一个电动洗衣机还不如提供多几只盆子、锅子要来得好。 |
| 中班 | 形象玩具+与实物原形相似的替代物 |
| 大班 | 少量的形象玩具+替代性、非结构化的、多功能材料，便于幼儿根据自己的情节需要或新主题的产生而寻找替代物品（更多的想象、创造性游戏）。 |

**（2）游戏行为发展要符合年龄层次**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **游戏主题** | **游戏情节** | **角色扮演** |
| 形象玩具的诱导下出现的一系列连贯而有序的装扮动作，逐渐形成游戏主题，主题是他们熟悉的 | 情节单一。形象玩具的影响下表现该主题最典型的游戏情节。娃娃家烧饭、吃饭。抱娃娃、喂娃娃。 | 出现角色意识但并不清晰，真假混淆，出现对应性角色（妈妈和宝宝、医生和病人、营业员和顾客） |
| 脱离形象玩具的诱导，主动寻找材料来展开游戏，主题范围逐步扩展到生活的方方面面 | 根据生活经验构思出丰富和复杂的情节，一个主题有五个以上的情节展开。 | 有清晰的角色意识。较好地理解扮演的角色，逼真地表演角色行为，在大量的对应性角色的基础上出现同一性角色（多个医生）和关联性角色（一人扮演多个角色） |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **小班** | **实践活动** | **系列活动** |
| 娃娃家 | 观察爸爸妈妈在家行为 | 谈话活动－游戏活动（学习抱娃娃）－增加材料（厨房小用具）游戏（给娃娃喂饭）－增加材料（洗浴用品）游戏（娃娃洗澡） |
| 公共汽车 | 乘坐公交车 | 游戏活动（我们去乘车）－增加材料（红绿灯）游戏（开车）－增加材料（停车场） |
| 医院 | 视频：医院 | 谈话活动－游戏活动（给病人打针）－增加材料（瓶子、橡皮泥）游戏（制作药丸）－增加材料（各种盒子）游戏（配药） |
| 小超市 | 参观超市 | 谈话活动－游戏活动（小小售货员）－增加材料（收银机）游戏（超市购物） |

**（3）各年龄段活动内容**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **公共区域** | **大班游戏** | **系列活动** |
| 西面角色区 | 医院、肯德基、美发店、娃娃家、银行 | 游戏时呈对角关系的班级同时进行，一个在东区一个在西区。当游戏中幼儿想要自主选择换区时可以自行取车、骑行，交换场地，幼儿也可以选择图书馆和公园。两位老师负责两个角色游戏区，两外两位老师负责走廊的安全。 |
| 东面角色区 | 花店、菜场、服装店、超市、小吃店、  银行 |
| 棋艺室门口 | 公园、图书馆 |

**三、探索了角色游戏的组织和指导方法**

**1.选择适宜主题，让角色游戏“新”起来**　　角色游戏的主题规定了角色游戏中的角色身份与数量、角色的动作、角色之间的相互关系以及角色活动的环境等，它基本限定了角色游戏的框架。因此，我们要预设适合幼儿的角色游戏活动主题，让其通过游戏进一步感知社会。  
　　**（1）紧密联系生活。**游戏是幼儿自己的游戏、自己的“生活”，我通过仔细地观察、了解孩子们最喜欢的话题和他们现有的生活经验，预设的角色游戏活动主题主要有“娃娃家”、“菜市场”、“超市”等，但又不囿于常规主题，进一步增加了“美食广场”、“银行”、“肯德基”等内容，突出在新颖、新奇、新式上做文章，提高角色游戏活动的吸引力。  
　　**（2）及时动态调整。**预设的游戏活动主题不是一成不变的，应根据幼儿游戏的进展情况随时进行调整。如在游戏中,娃娃家“来了客人”，“爸爸、妈妈”想再去超市购物招待客人，可预先准备的“钱”已经用完了。“爸爸”就说：“有个银行就好了，这样就可以随时取钱了。”“妈妈”就来找我：“老师，我们也开个银行。”于是，新主题就这样产生了。  
　**2.做好充分准备，让角色游戏“动”起来**　　角色游戏的开展离不开活动前的充分准备，但不能由教师单方面承担，而应尽量争取幼儿及家长的配合，让幼儿和家长动起来。  
　　**（1）经验准备先行。**幼儿在生活中观察得越细致，感性认识越丰富，在角色游戏中反映得就越逼真。小班幼儿的生活经验比较贫乏，要经过同化、情感体验与酝酿才能表现出来。教师要善于充当经验准备的“引路人”，组织幼儿进行游戏前的讨论、分享、交流，将幼儿的点滴感受、零散经验进行梳理、巩固。更要取得家长的配合，请他们有空陪孩子去实地参观，观察、了解生活中人们劳动的分工协作、职责关系及整改工作流程，观察游戏所需的材料、物品的摆放等内容，为游戏的开展打好基础。也可以依托观看录像、相片、幻灯等直观形象的方式来拓展幼儿的经验。  
　　**（2）物质准备为重。**充分的物质准备是开展角色游戏必不可少的条件，是激发幼儿游戏兴趣、提高幼儿游戏热情的关键。它包括和谐愉快的游戏氛围的创设和足够卫生、安全、具有时代感、便于操作的游戏材料的提供。一方面，教师可根据不同的游戏区域为幼儿创设适合的游戏情境。我园就利用走廊、楼梯角落、边门的空余空间创设了娃娃家、超市、美食广场、银行、自行车维修站等。另一方面，要最大限度地引导幼儿共同参与材料的收集和环境创设。如：在开“超市”前，启发幼儿动手动脑，自制玩具。“糖果、饼干”等食品可用纸、橡皮泥、吹塑等制作；还可将花片装在纸盒中，充当“盒装巧克力”；让幼儿与家长共同收集废旧物品。在环境创设时，请幼儿根据货架上的照片提示分类摆放超市货品；给娃娃家墙上的全家福涂色等。这样能够促进幼儿熟悉环境、材料，更快、更主动地融入到游戏活动中去。另外，游戏材料要随时根据幼儿的游戏需要进行补充。教师可以定期在幼儿熟悉的环境中加入新材料，如在“娃娃家”放把小雨伞，在“美食广场”放些小气球、小玩具，在“超市”里放些康乃馨，会对游戏情节形成挑战，促使幼儿尝试新玩法、发展新情节。  
　　**3.重视师幼互动，让角色游戏“乐”起来**　　在参与角色游戏的过程中，坚持“以幼儿为主体”的原则，最大限度促进幼儿在活动中全员参与和全程参与，在游戏活动中真正体会到快乐。  
　　**（1）尊重意愿，巧妙商讨角色。**游戏角色的分配关系到幼儿游戏的情绪，应充分让幼儿按意愿选择主题、担任角色。小班幼儿在游戏中常出现许多幼儿争当某一角色、某一主题人满为患的现象，教师不得不介入进行角色的再分配。我们是这样做的：先让幼儿学会看入区卡，明确角色区的人数限制；再用“锤子剪刀布”等协商方法，做到对角色分配欣然接受。如中五班玩“公共汽车”游戏时大家都想当“司机”，教师就引导幼儿：“一辆公共汽车上有几个司机？有没有更好的办法？”孩子们想出了可增加“公共汽车”的数量、“司机”可以轮流等等。这样几个幼儿都高兴地轮流当上了“司机”，积极性、主动性得到了发挥。  
　　**（2）仔细观察，适时介入引导。**在角色游戏活动中，教师要做到心中有目标，细心观察幼儿在游戏中发展了哪些情节，一方面用间接引导、侧面指导的方法参与幼儿的游戏，另一方面注意观察幼儿的兴趣点，使游戏处在动态的过程中。教师是幼儿的玩伴，我们运用平行介入、合作介入、指导介入等方式，从实录和平时的观察中我们发现：①当幼儿的行为希望得到成人认可时要介入，例：美工区幼儿的作品展示；②当幼儿有求助需求时要介入；③当幼儿发生困难时要介入,例：益智区中小朋友的提议被其他小朋友否定时；④发生纠纷、活动有停顿时，例如：建筑区游戏时面对同样的需求都拿一块积木，发生争抢，不能解决时教师都应该找准时机予以介入。教师以游戏者的身份参与游戏活动，不断拓展、深化游戏情节。  
　　**（3）标志制约，规范游戏行为。**在游戏环境创设时，可根据实际情况灵活运用符号、示意图、照片等直观形象的标志，它能够有效地减少幼儿之间的矛盾和冲突，在游戏中起着规范行为、提示规则、示意步骤、丰富情节的作用。在游戏中最常见的是用标志来限制人数，帮助幼儿进行角色的分工。除此之外，对小班幼儿来说，玩具的正确收拾、摆放是游戏的难点，标志在这时就起到了示范的作用，在游戏后只需依照示意图的提示就能将玩具归类摆放好。

幼儿游戏作为师生互动的过程，对幼儿交际能力与智力发展具有重要作用。角色游戏作为一种全新的教育方式，不仅能够增加幼儿与教师之间的互动交流程度，同时对幼儿的待人交往能力以及思维想象能力有一定程度的提升。所以在进行角色游戏的过程中，教师始终要将幼儿放置在主人翁的地位上，确保幼儿能够积极主动地进行游戏。教师要始终坚持辅助的原则，明确自己倾听者、指引者、支持者、监护者的身份。幼儿在角色游戏的过程中不仅能够获得愉悦的心情，还能获得知识，提高生活能力，增强自我表现力，培养信心，最终实现师幼共赢的理想目标。