

从理念到行为有多远？

——就一则游戏案例看教师教育行为

常州市天宁区茶山中心幼儿园 顾智敏（5110515）

【摘要】幼儿园游戏一直是幼儿园教师的探讨话题与研究课题，作为教师其实也一直在探寻游戏的真谛与魅力之所在，发挥游戏的最大教育价值。本文以一个游戏案例为一主线，通过聚焦幼儿园游戏活动的现状，有侧重地分析研究幼儿游戏中教师行为的适宜性，关注游戏的核心价值，缩短教育理念与教育行为之间的距离，真正成为幼儿游戏中的游戏者，促进师幼共同成长。

【关键词】游戏 幼儿 教师

游戏是幼儿体验生活之后客观、真实反映内心世界的一种外显行为。幼儿需要怎样的游戏？游戏中什么才是让幼儿最迷恋的？游戏会给孩子们带来什么？……作为多年从事幼儿教育工作者，我们需站在儿童立场思索着、探寻着。下面以一则中班幼儿的混班游戏活动“快乐舞台”为例，通过针对游戏活动中教师行为的分析，用理性的思考聚焦游戏的核心价值，来阐述教师应如何贯彻与实施教育理念，改善教育行为，才能真正达到让思想领路、行为跟进、达到理想境界。

一、以幼儿为中心，“激”有术而童趣浓浓。

随着《纲要》与《指南》的理念与精神的深入贯彻，积极倡导以幼儿为本、以幼儿为中心成为游戏活动的主人，对于游戏活动的开展、情节发展幼儿都有其自主权。但走进幼儿园观看游戏活动，教师对于理念的落实、教育行为的转变往往是比较滞后的。

【游戏场景描述一】

“快乐舞台”的游戏在老师的谈话导入开场了。刘宇涵（化名）小朋友当上了小主持人，在老师的帮助下配带好小耳麦后，他就着手制作“快乐舞台”的表演节目单。当刘宇涵小朋友才在节目单序号后面贴了2张图片时，老师就走过来，对他说：“贴错了。”老师一边取掉刚才刘宇涵贴上去的图片，一边对他说：“想想可以怎么贴？你的节目在第几个表演？怎么没有贴上去？涵涵应该是第

从理念到行为有多远？

——就一则游戏案例看教师教育行为

常州市天宁区茶山中心幼儿园 顾智敏（5110515）

【摘要】幼儿园游戏一直是幼儿园教师的探讨话题与研究课题，作为教师其实也一直在探寻游戏的真谛与魅力之所在，发挥游戏的最大教育价值。本文以一个游戏案例为一主线，通过聚焦幼儿园游戏活动的现状，有侧重地分析研究幼儿游戏中教师行为的适宜性，关注游戏的核心价值，缩短教育理念与教育行为之间的距离，真正成为幼儿游戏中的游戏者，促进师幼共同成长。

【关键词】游戏 幼儿 教师

游戏是幼儿体验生活之后客观、真实反映内心世界的一种外显行为。幼儿需要怎样的游戏？游戏中什么才是让幼儿最迷恋的？游戏会给孩子们带来什么？……作为多年从事幼儿教育工作者，我们需站在儿童立场思索着、探寻着。下面以一则中班幼儿的混班游戏活动“快乐舞台”为例，通过针对游戏活动中教师行为的分析，用理性的思考聚焦游戏的核心价值，来阐述教师应如何贯彻与实施教育理念，改善教育行为，才能真正达到让思想领路、行为跟进、达到理想境界。

一、以幼儿为中心，“激”有术而童趣浓浓。

随着《纲要》与《指南》的理念与精神的深入贯彻，积极倡导以幼儿为本、以幼儿为中心成为游戏活动的主人，对于游戏活动的开展、情节发展幼儿都有其自主权。但走进幼儿园观看游戏活动，教师对于理念的落实、教育行为的转变往往是比较滞后的。

【游戏场景描述一】

“快乐舞台”的游戏在老师的谈话导入开场了。刘宇涵（化名）小朋友当上了小主持人，在老师的帮助下配带好小耳麦后，他就着手制作“快乐舞台”的表演节目单。当刘宇涵小朋友才在节目单序号后面贴了2张图片时，老师就走过来，对他说：“贴错了。”老师一边取掉刚才刘宇涵贴上去的图片，一边对他说：“想想可以怎么贴？你的节目在第几个表演？怎么没有贴上去？涵涵应该是第

3个，你觉得可以贴在这里吗？……如果贴好了，你们就可以开始了。”最后刘宇涵在老师的“帮助”下完成了表演节目单。

【分析与思考】

从以上游戏场景中可以发现，幼儿园的游戏活动还是处于老师严密的“监控”之下的。教师还是习惯于立足于自身为中心，以自己的意愿强加给孩子，从取下贴错图片、提出自己想法、完成节目单制作、游戏活动的开始这一系列过程中，教师的“自我中心”使她们无视幼儿的语言，占有了所有的发问权，更是无视幼儿真正的游戏权利所在，占有了所有的主控权，节目有几个、上台表演的顺序、就连主持人也要在节目中表演也是教师预先设计好了。孩子在游戏中的体验是虚假的，与同伴的交流没有来自内心世界的真诚表情的流露，我们所看到的只是一种假象：幼儿之间熟练的“语言交流”只是一种机械的对白练习，快乐的“纯真笑脸”只是一种束缚的习惯表情，游戏的“热闹非凡”只是一种表面的视觉印象。

►多唤醒，激发游之兴。

幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏与日常生活中进行的⁽³⁾。游戏活动的开展需要前期的经验作铺垫。以上案例中幼儿在游戏中需要制作的节目单之前，教师可以组织幼儿展开充分讨论，“你看到过的节目单是怎样的？今天的表演节目单可以怎样做？你有什么好点子？”引导幼儿与同伴进行合作商量，尝试安排并制作表演节目单。这样可以唤醒幼儿对已有的游戏经验，激发幼儿主动参与游戏的兴趣，通过讨论幼儿的感性经验就增多了之后再来制作节目单，就会游刃有余，即使出现问题孩子们也会尝试自己来思考解决。

►多倾听，激扬游之绪。

当游戏中幼儿操作时发生错误时，我们的教师习惯于以自己的标准来判断对错，以成人的思维方式去思考与解决问题，给予孩子最直接的“帮助”。其实上述案例中的教师一开始就对孩子做出自己主观臆断，一句“贴错了”带给孩子将会是什么，老师没有去深思。如果教师站在孩子的角度来思考时就会这样问：“你为什么这样贴呢？你是怎么想的？”我想，孩子也许会滔滔不绝地与她交流自己的设计，说出自己的理由，其中还包括表演的顺序为什么会这样安排等等，当幼儿自己主宰游戏内容、成为游戏的主人时，游戏中丰富多彩的情节也会随之展开，这样的游戏会让幼儿更沉迷其中。

游戏中教师要善于倾听、多多了解幼儿的想法、学会耐心等待，给幼儿留有一定的空间和时间，调动其主动性，引导孩子自我服务、自我完成。为了取得教育的实效，往往需要倾听与等待，耐心是伟大的老师⁽¹⁾，等待之后也许是意外的惊喜、也许是别样的精彩。

►多选择，激励游之主。

看似一个小小节目单没有多大作用，但在笔者看来在此游戏中却也起到了穿针引线的作用。如果说上述案例中的节目单用贴数字与图片相结合不太适宜的话，笔者认为可以进行这样改进与完善，为幼儿创造更多的选择机会，激励与体现幼儿游戏中的自主性。

A、可将写有班级与名字的身份卡改为大头贴，幼儿可以根据同伴的鲜明特征来加深认识与了解，制作节目单就可将大头贴直接插入相应的位置，这样就可让更多的幼儿知道是谁来表演节目。另外将贴上方式改为插入，可以更方便幼儿对于节目单的更换。

B、可提供一个制作表演节目单的小空间（手工区），提供的材料可以是简单的纸、蜡笔、多种图案或是剪刀、浆糊等，教师可鼓励幼儿自主表现，愿意表演节目的幼儿可以通过绘画与剪贴的方式来制作自己的节目单（小图标），这样可以不断充实与丰富游戏活动。

C、可将平面的表演节目单改为立体的支撑架，可以放在舞台的一角，上面可公布观众感兴趣的节目，或是以菜单式的方式让观众来点单，可以达到台上台下良好的互动效果。

二、以幼儿为资源，慧生成而意趣融融。

在充满变数而又灵动的游戏中幼儿是积极的主体，他们会随着游戏的情节与周围情境的变化跟随自己的思想创造性地展开游戏，对于游戏中的幼儿往往会发生“节外生枝”状况，富有才华的教师不管处于怎样的游戏场景中，总能游刃有余地生成旖旎风光，不管是阳光明媚还是阴霾四结，在灵巧的导引下总能达“水光潋滟晴方好，山色空蒙雨亦奇”的境地。幼儿园的教育实践与游戏现状中，又是如何？教师对于幼儿自身动态生成的教育资源视而不见，常常叫人扼腕长叹。

【游戏场景描述二】

刘宇涵小主持人宣布：“下面请所有的男小朋友都上台表演唱歌。”刘宇涵也

参与其中。站在舞台旁边的老师就问到：“你们准备唱什么歌曲呀？”听到老师的问话，刘宇涵马上回答说：“自由飞翔。”“你有没有与别的小朋友商量过？”刘宇涵没有回答，摇了摇头。见此情况老师就说：“那我们就听录音机里的音乐吧，放的是什么音乐，我们就唱什么歌。”随之播放出来的是《小星星》的歌曲伴奏，其它男小朋友跟着音乐唱着歌，只有刘宇涵小朋友嘟着嘴巴不唱，双手垂直在身体前面不停地摆动，一脸的不高兴。

游戏结束后，刘宇涵小朋友走过老师跟前说：“星期一玩区角时，我可以选唱《自由飞翔》吗？”老师因为忙着与旁边的老师交流，没听到刘宇涵小朋友说的话，刘宇涵小朋友闷闷不乐地坐回了位子。

【分析与思考】

就针对刘宇涵小朋友在游戏中的表现，从旁观者的角度来看待这一现象，也许会分析许多因素的存在影响着老师，最直接的也许老师还是被预设的游戏方案所束缚吧，完成预设方案的本位主义强烈占有了她的思想。其实面对“意外之事”时，作为老师应该处事不惊、冷静思考、寻找解决问题的最佳方法，在面向全体时又能兼顾个别幼儿，及时变化、及时行动、发展新情节、生成新游戏，引导不同层次的幼儿都能获得体验与发展。

►巧回应，悦纳游之意。

在游戏中孩子们想自由、想飞翔，会提出千奇百怪的问题或是想法都是不作为奇的，作为教师只有积极、巧妙地回应幼儿，因为这将直接影响游戏教育化的效果以及幼儿的发展。作为案例中的老师，现场可以这样来接孩子的“球”，老师可以这样提问：“刘宇涵小朋友想与大家一起唱《自由飞翔》的歌，你们同意吗？”“可是音乐库里的伴奏曲没有怎么办？”这时老师可以将“球”抛给孩子们，引导幼儿共同来思考解决问题。根据游戏的现场情况，有可能会出现幼儿达成一致意见或是意见不统一的两种情况，在充分尊重与吸纳幼儿的想法时，在时间许可之下，可以将幼儿不同的想法加以实现，让每位幼儿都能获得愉悦的情绪体验。

►勤赏识，热播游之景。

作为有用心、够智慧老师还是可以亡羊补牢，保持和孩子一样的高度看世界，在分享经验环节时就“刘宇涵的问题”引发幼儿讨论交流，建议幼儿说出个人的

观点。也许在这过程中，可以倾听到不同的声音：

其一，感受欣赏。可以询问他喜欢这首歌曲的理由，并在现场随即利用网络下载这首曲子，让大家共同来欣赏、品味，感受首歌的表现方式与表达情感；

其二，表扬为上。认为刘宇涵小朋友模仿表现的艺术能力很强，可以大大赞赏他主动表达自己的游戏愿望，自我表现建议比较大胆、自信；

其三，游戏满足。认为提供游戏场景，让他一展歌喉唱出具有“刘家”风范的《自由飞翔》之曲，满足他畅快驰骋、秀上一把。

作为案例中的老师，可热衷于幼儿的交流观点，以菜单式的点播方式，有选择性地再现游戏场景。当孩子登上心慕已久的宝地去探秘、去寻宝，在游戏中通过心灵的触摸与感应，千姿百态、花团锦簇的游戏风景将不断涌现、精彩展现。

三、以幼儿为主启，同磁场而情趣种种。

不难发现，在幼儿园的游戏活动中，教师们的指导行为逐渐由“空降兵”身份向游戏中参与角色自然过渡，基于观察幼儿游戏情况的基础上，教师进行有的放矢干预指导，不容质疑是贯彻与落实《纲要》与《指南》后的一大进步。纵观幼儿园的游戏活动中，我们看到的师幼互动行为大多数是由教师来开启的，教师参与游戏的根本动因并不是被游戏本身的“乐趣”所吸引，而是带有自己的一定隐性教育目的，作为一种教育手段而存在⁽²⁾。

【游戏场景描述三】

游戏继续进行着，老师手里拿着手机“咔嚓、咔嚓”忙着帮主持人与演员们拍着照。当台上幼儿在表演第三个节目时，只见老师与主持人小声交代着：“一会儿小朋友表演节目后你要说掌声鼓励。”说完之后，老师又走到观众席那里，引导着小观众利用台下的铃鼓、手掌等道具为台上表演节目幼儿加油，并笑着面向舞台，用两手指着自己的脸暗示着台上的幼儿要微笑表演。当台上的表演结束后，老师又忙着与小朋友一起将站台撤走。

【分析与思考】

此案例中的老师在游戏过程中充当着多种角色：摄像师——利用手机帮助游戏中的幼儿定格游戏瞬间，记录美好的时刻；导演者——关注全场幼儿游戏过程，注重台上台下的互动交流，引导幼儿进入表演状态之中；道具师——为表演节目

的幼儿准备相关的道具，负责场地的布置与撤离。老师似乎忙得不可开交，游戏也似乎在她的“指导”之下顺利进行着。

► 静心察，助推游之行。

其实不难看出，上述案例中的教师在多种游戏角色转换中，通过用眼睛去观察确实发现了游戏存在的问题，她并没有过多的去思考分析问题出现的根源在哪里，只是忧虑着尽快解决状况。但她却忽略了最重要的关键所在：游戏是幼儿的游戏，他们有权利来支配一切，当然也包括怎样来解决问题、如何发展游戏情节。

教师在当时游戏情境中，通过观察会发现也许是由于游戏经验的前期铺垫不够，对于游戏中担当的角色意识还不强，台上台下的幼儿只是停留在观看与表演，完全没有互动与交流，这时的老师可以以摄像师的身份边拍照边与观众朋友交流对话：“你们觉得台上的小朋友表演的节目怎么样？你们看了高兴吗？”当观众幼儿听到这样的交流时，肯定非常乐意来表达自己的感受，也许有的会大叫：再来一个，也许有的幼儿会使劲拍打手中的道具，制造出很大的声音，也许马上就会有观众幼儿向教师主动发出邀请，要求摄像师也给自己来一张，拍下自己快乐时光。随着观众热烈的情感表达势必会引发舞台上表演者的连锁反应，他们会表演得更是卖力、更胜一筹。这时的游戏才是真实而精彩的，带给台上台下的幼儿是由自然互动带来的一种快乐交流、情感地真实流露，没有任何做作、没有刻意表演，每位幼儿都将沉湎于之中，游戏在动态发展着。

► 重交互，共享游之乐。

在此游戏案例中，最后的游戏分享是一个必不可少的环节。可以就聚焦台上台下的互动问题引导幼儿同伴间的对话交流，从交流的力量中，汲取无数的感动和快乐。可用视频的方式出现此游戏状况，引导幼儿来细说台上的演员与台下的观众应该如何表现，并就围绕“在游戏中还可以增加什么角色，可以为他人怎样服务？”的热点问题作进一步探讨，而教师在游戏中的担当的角色可以通过多个角色的设置，让幼儿来选择扮演、各自体验，引导幼儿共同来增强角色意识、明确职责与义务。通过互动交流分享，幼儿会明白总导演是可以指挥全场观众与演员，出现任何问题都可以用自己的方式或是征求他人的想法来决定解决；摄像师与道具师虽然只是小角色，但每个角色的存在有着其必然性，没有摄像师就不会有全程游戏的再现与精彩瞬间的定格，没有道具师的精心准备与密切配合也就没有演员

们的精彩演出与很好的舞台效果；没有台下观众的热烈反应，也就没有整个舞台效应等等，这一切的一切都离不开每一位成员的配合与服务。

在这时，孩子们因交流而丰富、因交流而窃喜、因交流而风趣、因交流而成长。通过分享环节的思想交换，实现平等对话达成与孩子之间相互理解的沟通，最终可让幼儿协调资源的运用，自主向多方发出邀请，获得各自的满足，得到由衷的欢乐。在以后的游戏中，幼儿会自然而然地运用经验多通感去发现、去思考，自觉开启互动行为，实现幼儿与教师的共同游戏——幼儿主动邀请教师参与自己的游戏活动，教师真正融入游戏之中，幼儿则与教师共同经历游戏过程，体验感受愉悦之情^{〔2〕}。

随着《3—6岁儿童学习与发展指南》的深入学习与贯彻实施，我们积极提倡教师要珍视游戏的独特价值，成为真正的游戏者，这是一种理念上的突破与更新，是教育走向真实、走向生活世界的一种复归，更是人与人之间本真的情感在教育中的复活^{〔1〕}。也许从理念到行为的距离还有很长一段路，也许幼儿园游戏状况还不尽如人意，也许游戏中教师教育行为离理想境界还有一定的差距，但我们满怀信心，事必会基于实际、正视不足、深入探索、碰撞思考，一定会独辟蹊径，获得成功，期盼真正呈现师生共同徜徉在游戏之中的美好画面！

【参与文献】

[1]黄 进，游戏精神与幼儿教育[M]，江苏教育出版社，2006年。

[2]刘晶波，社会学视野下的师幼互动行为研究[M]，南京师范大学出版社，2006年。

[3]李季湄，3—6岁儿童学习与发展指南[M]，人民教育出版社，2013年。