

# 幼儿园角色游戏资源包的使用分析

王晓凡

(广饶县广饶街道中心幼儿园 山东东营 257300)

**摘要:** 角色游戏作为幼儿喜爱的一种典型游戏形式,对幼儿的发展起到重要作用。角色游戏是对幼儿现实生活和经验的缩影,在游戏中,可以锻炼幼儿的口语表达、与人交往等方面的能力,还可以满足幼儿对现实生活的探索和模仿。资源包则是在观察角色游戏的一大助力,通过对角色游戏的观察现对资源包使用分析如下。

**关键词:** 幼儿园 角色 游戏

**中图分类号:** G62 **文献标识码:** A

**DOI:** 10.12218/j.issn.2095-4743.2023.05.007

## 一、资源包的内容

根据幼儿在角色区的游戏情况,每天在幼儿游戏结束后填写资源包,以周为单位进行汇总整合。资源包共分为三大部分:幼儿年龄信息、每日幼儿游戏要点、材料使用情况。

不同年龄段幼儿的角色游戏发展水平、身心发展特点存在差异,同时他们对现实生活的认知经验和感受也有深浅不一的认识。为了更加细化地总结幼儿年龄与角色游戏的对应情况,资源包内的年龄信息显得尤为重要,准确到月的年龄信息可以帮助教师观察到幼儿在游戏时的细微变化,通过总结寻找该年龄阶段在角色游戏中的共性,把握不同年龄阶段幼儿在角色游戏中的年龄特点,结合幼儿的年龄发展水平进行相应指导,从而得出该年龄阶段的游戏发展水平、材料使用情况。

幼儿每天的角色游戏千变万化,所拿取的材料也是应有尽有。对于资源包的第二部分内容可以将幼儿游戏开展的细节或关键点进行记录。这一部分包括:观察幼儿姓名年龄、观察具体的时间(具体到游戏持续从几点到几点)、角色表现形式、游戏材料使用、游戏角色关系、对角色游戏的参与程度(投入程度高、中、低)、游戏过程中的幼儿语言交流(与同伴交流情况、次数)、表情及情绪状态、动作、教师当天游戏给予幼儿什么样的支持、游戏课程生长点。教师通过观察幼儿在游戏中得行为发现幼儿游戏过程中值得记录、提升的关键点,将其填写到表格中,在游戏进行时,可针对某一个幼儿或某种角色游戏参与的幼儿进行指导、拓展,同时也方便梳理本轮幼儿的游戏情况。对于一些长时间进行的角色游戏来说,这部分表格可以将教师原本散碎的记录系统、地串成一条“线”。例如:孩子们在角色区出现制作雪糕的游戏,第一天,孩子们仅仅只是将可以褪色的雪糕棍放在装满水的纸杯中,利用雪糕棍染色来制作不同口味的雪糕;第

二天,孩子们出现新的要求,想在同一容器内制作不同口味的雪糕,他们用到了有分隔的收纳盒;再接下来,孩子们尝试其各种方法来将雪糕棍固定在容器上,就像家庭自制雪糕时所需要的模具那样,孩子们先在纸杯上做实验,让扭扭棒缠住雪糕棍,最后再把成功的经验迁移到带有分隔的收纳盒中;等这个问题解决了之后,孩子们又想在雪糕表面加入巧克力脆皮、里面加入不同口味的坚果等。用水做的雪糕已经无法满足孩子们的这些要求,那应该用什么材料呢?这样整体的游戏情节以及游戏过程中出现的问题,幼儿的解决方法、材料使用,甚至幼儿起关键作用的对话等一系列问题就通过书写的资源包形成一条完整脉络。若仅凭教师在观察时所拍摄的视频和照片,是远远不够的,这时资源包的必要性就展现出来。

在每天幼儿游戏结束后,教师用适当的时间将表格填写完整,这也是回顾今天幼儿角色游戏的开展情况和自己在游戏中的指导方式与策略。教师通过回顾—填写—梳理,将幼儿的游戏情况了然于胸。对于在第二天应该投放的材料、给予的支持、拓展的经验等,教师也可以提前进行准备,为幼儿接下来的游戏提供更有力的保障和支持。教师通过记录幼儿在游戏的时间,来判断幼儿对角色游戏的投入程度。再投入的幼儿也会出现游离于角色之外的现象,面对这种游离现象,教师在分析资源包时可结合材料、同伴、游戏内容、角色关系等几方面,找寻幼儿游离的原因。如果是外在因素,教师应及时做出调整;如果是幼儿自身因素,教师可采用平行介入或游戏后谈话的方式,帮助幼儿回归到游戏中来。

在资源包内还包括幼儿与同伴的交流情况,角色游戏主题的生成、游戏开始前角色的确定、角色与角色之间的交往对话以及在游戏中出现的冲突等都需要幼儿自己与同伴协商解决。在角色游戏中,相对于教师的介入指导来说,同伴之

间的相互模仿和交流，才是幼儿更快的进步方式，也是解决问题的最优选择。通过观察幼儿的角色游戏，我们可以看到：交往能力较强的幼儿在游戏中往往会更加得心应手，面对材料的不足，他们会主动去向有材料的幼儿去借，运用有礼貌的语言表达自己的想法，这样不论是借方，还是被借方都能保持一个较愉快的情绪状态，两个幼儿之间也很容易拉近彼此距离，从不熟悉到熟悉，从熟悉到更亲密。随着同伴之间关系的拉近，孩子们会展现出更多、更丰富的感情，对于困难，孩子们一起承担；遇到问题，一起解决；面对成功，孩子们欢呼雀跃。这种同伴交往也对幼儿的社会性发展起到重要作用。幼儿掌握良好的同伴交往能力的过程，就是幼儿学习交往规则和方式的过程，通过对同伴的观察模仿来巩固和丰富自己的交往技能和方法，再通过与其他幼儿的交流接触进一步练习、熟练。通过观察幼儿的游戏，我们可以看到：对于交往能力较强的幼儿来说，他们出现的更多是友好的交往行为；而对于交往能力有待提高的幼儿来说，他们的交往方式更多是抢夺材料，难以融入其他幼儿的游戏。例如：在游戏过程中，经常出现“游戏中的孤独者”，此类幼儿同样体会到角色游戏的快乐，但是他的身边没有同伴的身影，是他自己一人在摆弄游戏材料。当他试图去融入其他幼儿的游戏时，其他幼儿都是持反对态度：XXX刚才拿了我的东西……此类幼儿就需要教师的引导与干预，必要时需要取得家长的协助。

## 二、材料梳理记录的必要性

材料在角色游戏中起到的作用是毋庸置疑的，角色游戏是依靠材料来进行的，不同的材料会引发幼儿不同的游戏主题，例如：孩子们发现医药箱会自发生成开小医院做医生的游戏主题；拿起锅碗瓢盆就会成为想一名小厨师来做菜；看到“宝宝”就会想去当妈妈照顾它……相同的材料在不同的孩子手中会引发不同的游戏，如同样是木棍，有的孩子用它来生火做饭，有的孩子把它当作武器来保护自己。相似的游戏主题，由不同的幼儿来参与也会产生不同的游戏内容，材料的使用上也存在差异。如有的幼儿在进行小超市游戏时更喜欢买卖、吆喝、招揽顾客来卖出物品的过程，这需要他们货物充足，摆放整齐，这样才能保证买卖过程顺利进行。有的幼儿却更喜欢利用小超市丰富的材料来制作各种各样的东西：项链、爆米花、糕点等，制作完成后再通过小超市把这些东西卖出去。

所以，资源包的最后一项内容就是记录幼儿在游戏游戏中的材料使用情况，包括游戏时间主题、所使用的材料、幼儿使

用材料的频率（高、中、低、很低）、幼儿用材料当作了什么（以物代物）、新增材料、首次用新材料的时间及首次用新材料做了什么。在这几项内容中，既包含幼儿游戏主题与使用材料的关系，也可根据幼儿对材料的使用频率来推断该材料在幼儿游戏中起到的作用。例如：孩子们想摘树上的果子，将轮胎叠起来再踩上去，我们教师会感叹孩子们这富有创造力的想法，但孩子们对轮胎的创造性使用对它的整个游戏来说并未起到推动作用，对于孩子们来说仅仅是利用轮胎垒高来摘到果子，所以使用频率并不高。而对于小医院游戏来说，注射器、听诊器、医药箱却是每位小医生的必备工具。通过资源包的记录，我们能发现在游戏中哪些孩子是具有丰富创造力的幼儿。对于此类幼儿，教师应多问几个“为什么，”进一步帮助此类幼儿拓宽思路，多带他们观察角色区的已有材料，有助于他们在原有材料再次进行发挥创造。如：两组幼儿都在开展做包子游戏，A组幼儿利用彩纸做包子皮，用松果、果子等材料当作包子馅，包子的封口处采用的是扭扭棒封口固定再扭紧；B组幼儿用瓶盖当作包子皮，瓶盖内塞满棉花或太空泥来制作包子，如果想要包子出现不同的口味，可以在瓶盖内放入不同的材料：豆子、树叶等，甚至可以在瓶盖上画出不同的装饰。这样仅用眼睛观察瓶盖上的图案就知道是什么馅的包子。通过对比这两组幼儿的游戏我们不难发现，孩子们在游戏中充满无穷的想象力与创造力，同样是面对“做包子”这一个主题的角色游戏，幼儿能根据自己面前材料的不同来创造出不一样的游戏内容，生发不一样的游戏情节。

角色区的材料投放也不是一成不变的，是根据主题和幼儿需求不断调整的，根据幼儿的游戏情况及时增加或减少材料的类型和数量。例如：在冬奥会游戏中幼儿对滑雪感兴趣，教师及时投放进木板、盆子、警示牌、头盔等这些可供幼儿进行滑雪游戏的材料，并调整游戏场地，帮助幼儿游戏的顺利开展；在进行蛋糕店和厨房游戏时，太空泥供不应求，需求量极大，在不断投入太空泥的同时也鼓励幼儿尝试利用天然材料——土，进行游戏；开果汁店对雪糕棍、纸杯、吸管的需要会变多。教师通过对游戏的观察和资源包内幼儿对材料的使用情况对已有材料可随时做出调整。如果教师不能及时做出反应，那孩子们的游戏兴趣很可能会因为材料的不能满足，无法支撑自己的游戏内容而逐渐减小范围或消失，具体的游戏情节也就无法展开。不同年龄班幼儿所投放的游戏材料也应适时做出调整，让大、中、小三个年龄阶段的游戏材料富有层次性。

部分材料的投放应鼓励幼儿自己去动手制作、主动与其他幼儿交流沟通后来得到自己需要的材料。如：在制作蝴蝶结发卡游戏中，孩子们需要有图案的彩纸来当作蝴蝶结的主体，而我们的材料橱内却只有彩纸，面对不符合自己游戏要求的彩纸，孩子们并没有直接来寻求教师的帮助，而是拿起绘画工具—蜡笔、彩笔，自己动手绘制出漂亮的图案，这样就可以进行下一步的蝴蝶结制作，后期幼儿还根据绘制图案的不同来给蝴蝶结发卡分类：心形蝴蝶结发卡、小花蝴蝶结发卡、动物蝴蝶结发卡。在挖水渠游戏中，幼儿在游戏过程中需要更多长管、支架。面对这些自己无法利用已有材料进行加工改造来满足自己需求的情况，孩子们会选择到其他活动区，跟该活动区的教师、幼儿进行沟通，直到找到自己所需要材料。

随着游戏的发展高结构材料的身影越来越少，当高结构材料影响或阻碍幼儿的游戏时，教师会有意识地撤出部分材料，如为推进做饭游戏，教师投入十余条仿真鱼，但数量过多的高结构材料并未推动幼儿游戏的发展，反而转移幼儿游戏的注意力，出现幼儿在拿取材料时争夺仿真鱼甚至有幼儿即使拿到仿真鱼也不将它投入游戏，只是将它拿在手中。面对这种情形教师及时将仿真鱼撤出，引导做饭组的幼儿自己动脑如何解决食材不足的问题。教师根据幼儿的游戏情况及时增减材料及时进行记录，把握整个游戏的进程和材料投放情况。高结构材料在游戏开始时可能会较吸引幼儿的注意力，但随着游戏的推进，等幼儿的角色游戏发展到一定阶段时，高结构材料反而会限制幼儿游戏的发展，局限幼儿的游戏思维。孩子们的目光也渐渐从高结构材料身上移开，与高结构材料的减少相反，低结构材料的使用频率越来越高。角色区的低结构材料没有高结构材料那么明显的应用特征，更有利于幼儿角色游戏的自由发挥创造，在一定程度上来说幼儿对低结构材料的使用解除了他们的游戏限制，对他们的游戏行为提供了更多可能性。这种游戏行为的可能性可以让幼

儿根据自己的已有经验、认知、兴趣等方面的需求给予低结构材料更为独特的意义。只有真正让幼儿与材料融合在一起，那幼儿的角色游戏才是富有生机与活力的真游戏。

### 三、资源包三部分的关系

这三部分相辅相成、缺一不可，通过分析资源包会发现：中班幼儿会有意识地选择与角色、情节相互作用的游戏材料。例如：娃娃家会倾向于小推车、娃娃的等材料，小厨师会选择锅碗瓢盆等材料，小医生会首先拿取听诊器、医药箱等材料。这些材料的游戏特征明显，能直观地让幼儿模仿成人下厨做饭、模仿医生为患者听诊的情节。而小班幼儿对于材料的选择以及游戏水平处于“摆弄”材料的阶段，它们感兴趣的是在体验利用材料来动手操作。例如：小班幼儿在进行做饭游戏时，目的并不是做饭，而是用锅和铲子不断进行翻炒的过程。大班幼儿对材料的使用更加富有想法，同样是一种游戏材料，大班幼儿从这些材料的原本功能进行创造，将单一的游戏材料转变为几种不同的角色游戏中最核心的材料。同一种材料在大班幼儿眼中可以发挥出不同的用处。例如：医生用的听诊器可以用来看病，也可以当作耳麦来说话；小超市收银台的扫码枪可以用来买卖商品也可以当作额温枪来探测体温。不同年龄阶段对游戏材料的选择和使用有不同的特点，当我们将三个年龄阶段的资源包放在一起进行对比，就可以非常明显地感受到其中不同年龄阶段的材料使用轨迹。再细化一些，可以观察上学期与下学期幼儿的发展情况，归纳出相同点和进步点，有针对地进行指导。待到资源包的使用真正成熟后，可根据幼儿的年龄信息来顺推他的角色游戏发展水平以及材料的应用情况，也可以根据材料的使用情况逆推出该幼儿的年龄阶段。

### 结语

通过上述内容，角色游戏中资源包的使用为幼儿游戏开展、教师的观察指导形成一条完整的链条，对其他区域的游戏起到了借鉴指导作用。