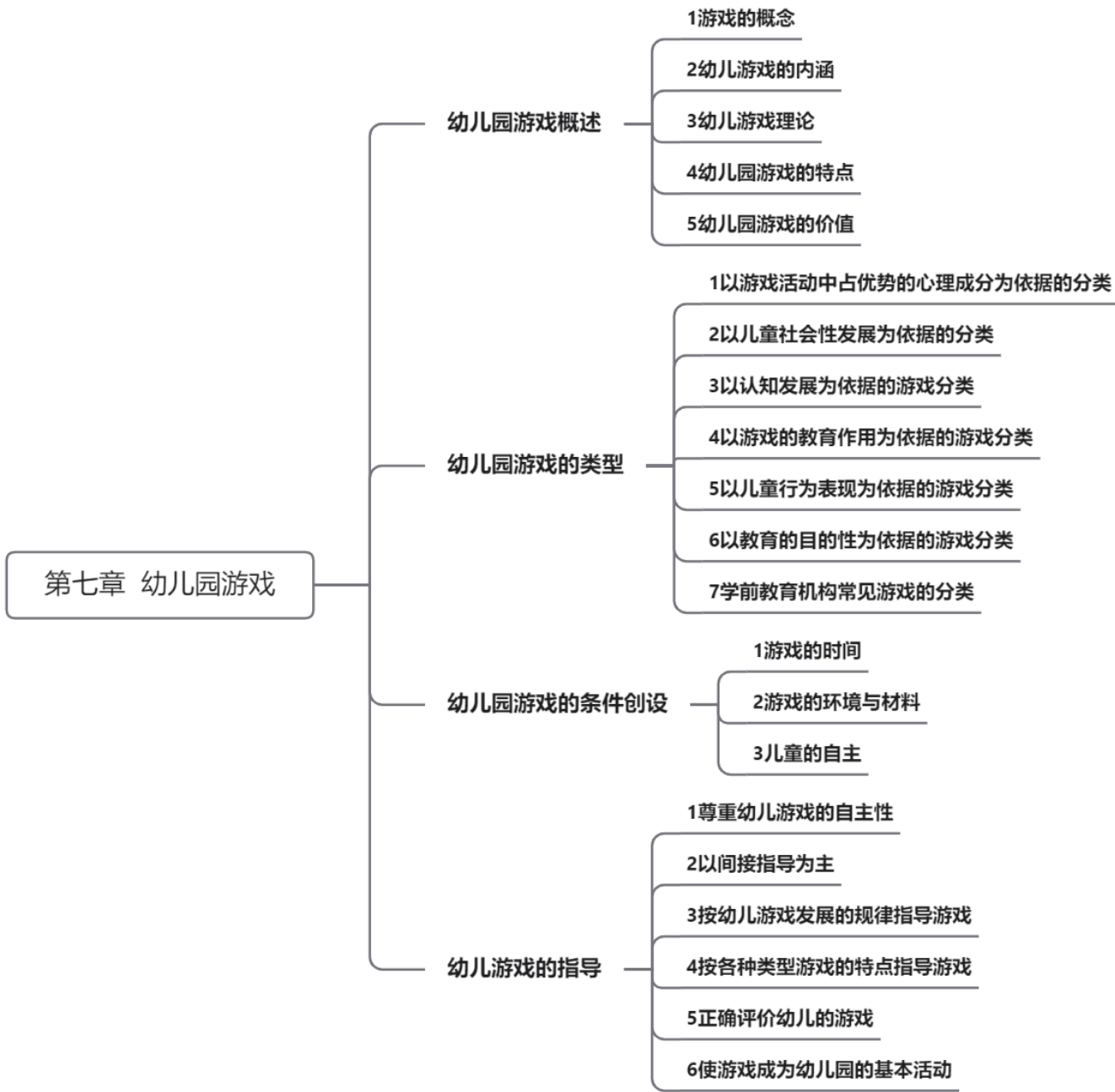


2023年幼儿园教师招聘考试学科知识

博恩教育 52教师网 崔老师

2022-11-22

我们只为教师!



• 1.1 游戏的概念

- 游戏是一种主动、自愿、愉快、假想的**社会性**活动，是学前儿童获得知识的最有效手段。

• 1.2 游戏的内涵

- 游戏是幼儿最喜爱的活动，是幼儿生活的主要内容
- 游戏是幼儿对生长的适应，符合幼儿身心发展的特点
- **游戏是幼儿的自发学习**

- 学习的目标是隐含的、学习的方式是潜移默化的、学习的动力来自幼儿内部

• 1.2 幼儿游戏理论

• **【早期传统理论】**

- **1 剩余精力说**——席勒、斯宾塞——消耗、发泄精力——游戏是儿童和高等动物对剩余精力的一种无目的的消耗，即游戏是剩余精力的发泄。
- **2 松弛说/娱乐说/精力恢复说**——拉察鲁斯——恢复精力——由于身心发展水平的限制及生活经验的缺乏，对复杂的外部世界难以适应，很易疲劳，需要游戏来轻松一下，以便恢复精力。
- **3 预演说/练习说/生活预备说**——格罗斯——未来（准备）——游戏是对未来生活的一种无意识的准备。
- **4 复演说**——霍尔——游戏是人类生物遗传的结果，祖先进化过程中动作和活动的重复
- **5 生长说**——阿普利登——游戏是内驱力，通过游戏可以生长（能力生长）
- **6 成熟说**——拜敦代克——游戏不是本能，而是一般欲望的表现（幼稚欲望表现）

• **【当代游戏理论】**

- **7 精神分析论**——弗洛伊德——认为游戏也有潜意识成分，游戏是补偿现实生活中不能实现的愿望和控制创伤性事件的手段
- **8 新精神分析学派**——艾里克森——认为游戏是情感和思想的一种健康的发泄方式
- **9 认知发展论**——皮亚杰——一种学习方式，从认知活动本质看游戏特征是同化超过了顺应
- **10 游戏的元交际理论**——贝特森——认为游戏是人类的一种元交际手段，即本原的交往手段。游戏的价值不在于具体内容而在于学习关于角色的概念
- **11 艾利康宁的游戏理论**——认为游戏作为儿童活动的一种组织形式，是由于儿童的地位在社会发展的一定阶段上发生了变化而出现的。
- **12 学习论**——桑代克——游戏是一种学习行为，受社会文化和教育要求的影响
- **13 陈鹤琴**认为游戏就是工作，工作就是游戏。

• 1.4 幼儿园游戏的特点

- (1) 游戏是儿童主动的自愿的活动——**自主性**是游戏的最本质属性的表现
- (2) **儿童重视的是游戏的过程，而非游戏的结果，无强制性的外在目的**
- (3) 游戏是充满想象和创造的活动 (**想象性**)
- (4) 游戏具有假想成分，在假想的情景中反映周围生活，是虚构和现实统一的活动 (虚构性和社会性)
 - 幼儿对游戏的假想表现在：对游戏角色的假想 (**以人代人**)、对游戏材料的假想 (**以物代物**)、对游戏情景的假想 (情景转换)
- (5) 游戏伴随着**愉悦**的情绪
- (6) 游戏是**具体**的活动
- 补充：
 - (7) 儿童重视的是游戏的**过程**，而非游戏的结果，无强制性的外在目的
 - (8) 游戏**没有社会的实用价值**，不直接创造财富，没有强制性的社会义务 (非功利性)

• 1.5 幼儿园游戏的价值 (体智社美造情感)

- 促进幼儿体力的发展
- 促进幼儿智力的发展
- 促进幼儿创造力的发展
- 促进幼儿情感的发展
- 促进幼儿社会性的发展
- 发展幼儿的美感

• 2 幼儿园游戏的类型

- 2.1 比勒按照游戏活动中占优势的心理成分/儿童在游戏中的情绪体验分为：机能游戏、想象游戏、接受游戏、制作游戏
- 2.2 帕顿按照儿童**社会性发展**分为：偶然行为、旁观者游戏、**独立游戏、平行游戏、联合游戏、合作游戏**
- 2.3 皮亚杰按照认知发展情况分为四种：**练习性游戏、象征性游戏、规则游戏、结构游戏**
 - **感觉机能性游戏**又称为练习性游戏或机械性游戏。它是儿童发展中最早出现的一种游戏形式，其动因来自感觉器官所获得的快感，由**简单的重复运动**所组成。
 - **象征性游戏**是学前儿童最典型的游戏形式，现代的游戏治疗也是通过这种游戏形式得以实现的
 - **结构性游戏**又称建构游戏或造型游戏，是指儿童运用积木、积塑、金属材料、泥、沙等材料进行构建或构造，从而创造性地反映现实生活的游戏。
- 2.4 苏联按照游戏的教育作用分为创造性游戏（包括**角色游戏、结构游戏、表演游戏**）、规则性游戏（包括**智力游戏、音乐游戏、体育游戏**）
 - **角色游戏**学前儿童以模仿和想象，通过扮演角色，创造性地反映周围现实生活的一种游戏，又称想象性游戏。
 - **表演游戏**儿童根据故事、童话的内容，运用动作、表情、语言、扮演角色，进行创造性表演的游戏。
 - 角色游戏的特点：**高度的独立自主性、特殊的想象活动**
- 2.5 以**儿童行为表现**为依据的游戏分类
 - 语言游戏、动作技能游戏、想象游戏、交往游戏、表演游戏
- 2.6 以**教育的目的性**为依据的游戏分类
 - 依据游戏中的教育目的性成分，可以将儿童的游戏分成**自发游戏和教学游戏**。
 - 自发游戏是儿童自己发起的、自愿参加的、自主支配的游戏。
 - 教学游戏就是根据幼儿园教育大纲和课程的要求，有目的、有计划地进行设计和开展的游戏。
- 2.7 学前教育机构**常见游戏的分类**
 - **创造性游戏**强调儿童的主要性和创造性，大都由儿童自由地玩。包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。
 - **有规则游戏**是成人在儿童自发游戏的基础上，为一定的教育目的而编制的，大都由教师组织儿童进行，有时也可以由儿童组织进行。包括体育游戏、智力游戏、音乐游戏等。

3 幼儿园游戏的条件创设

- 3.1 游戏的时间
 - 1 **充足的时间**是儿童游戏的前提
 - 2 儿童每次游戏的时间不能太短，应保持在**30~50分钟**
- 3.2 游戏的环境与材料
 - 1 游戏的空间环境：空间环境、心理环境
 - 由于儿童情感的易感染性，游戏心理环境的创设关键取决于**教师**。
 - 2 游戏的材料
 - **材料与设备**是游戏的物质基础。
 - 尽量提供**无固定功能**的游戏材料，在与材料的互动中促进发散性思维的发展。
 - 多提供**中等熟悉和中等复杂**程度的游戏材料，可引起儿童的象征性游戏和练习性游戏。
- 3.3 儿童的自主
 - **“自主游戏”**研究理论认为：游戏是学前儿童有机体的内在需要，是内发而非外力强加。
 - 游戏必须是儿童自由选择的，是以游戏活动本身为目的的愉快活动。

4 幼儿游戏的指导

4.1 尊重幼儿游戏的自主性

4.2 以间接指导为主

- 1 **扫描观察法**指观察者在相等的时间段里对观察对象依次轮流进行观察。此法比较适合于粗线条地了解全班儿童的游戏情况，如可以掌握游戏开展了哪些主题，学前儿童选择了哪些主题，扮演了什么角色等一般行为特点，一般在**游戏开始和结束**的时候运用较多。
- 2 **定点观察法**观察者固定在游戏中的某一区域定点进行观察，适合于了解某主题或区域幼儿的游戏情况，了解学前儿童的现有经验以及他们的兴趣点、学前儿童之间交往、游戏情节的发展等动态信息，并且让教师较为系统地了解某一事件发生的前因后果，避免指导的盲目性。一般多在**游戏过程中**使用。
- 3 **追踪观察法**观察者根据需要确定1~2个学前儿童作为观察对象，观察他们在游戏活动中的各种情况，固定人而不固定地点。它适合于观察了解个别学前儿童在游戏中的发展水平。
- 4 根据教师对游戏介入程度的高低，可将教师的角色分为以下两类共六种。其中非支持性角色包括**不参与者**和**导演者**，支持性角色包括**旁观者**、**舞台管理者**、**共同游戏者**、**游戏带头人**
- 5 游戏的介入时机
 - (1) 当幼儿游戏出现**困难**时介入
 - (2) 当必要的游戏**秩序**受到威胁时介入
 - (3) 当儿童对游戏**失去兴趣或准备放弃**时
 - (4) 在游戏**内容发展或技巧方面**发生困难时
- 6 介入方式
 - (1) **外部干预**——成人并不直接参与游戏
 - (2) **内部干预**——成人以游戏中的角色身份参与幼儿的游戏，以游戏情节需要的角色动作和语言来引导幼儿的游戏行为。
- 7 介入方法
 - 1 教师可以采用**参与式介入（平行介入、交叉介入）、材料指引介入和语言指导介入**等方法，介入幼儿游戏过程。
 - 2 **平行式介入法**指教师在幼儿附近，和幼儿玩相同的或不同材料和情节的游戏，目的在于引导幼儿模仿，教师起着暗示指导作用。教师一般以**平行角色**的身份或教师的身份来参与游戏。
- 8 介入的注意点：**分层次指导、慎扮“现实代言人”角色、及时退出**

- **4.3按幼儿游戏发展的规律指导游戏**

- 小班幼儿的游戏：具有目的性不强，兴趣不稳定，兴趣持续时间短，重内容、轻规则等特点。
- 中班幼儿的游戏：动作能力有明显发展，幼儿活动的范围大大扩展，活动积极性有了极大的提高。
- 大班幼儿的游戏：自我评价能力、合作意识逐步提升，规则意识逐步形成，动作灵活、控制能力明显增强

- **4.4按各种类型游戏的特点指导游戏**

- 角色游戏的指导
- 结构游戏的指导
- 表演游戏的指导
- 智力游戏的指导
- 音乐游戏的指导
- 体育游戏的指导

- **4.5正确评价幼儿的游戏**

- **4.6使游戏成为幼儿园的基本活动**

谢谢！