

“儿童经验发展”视域下角色游戏的创设与思考

金晨奥

苏州科技城实验幼儿园

摘要：游戏是幼儿最基本的活动，也是最基本的学习方法。其中，幼儿的角色游戏是实际生活的创造性再现，为使幼儿更好地适应未来的社会生活，我们提出了“社会消费机制”、“社会劳动机制”，是我们对角色游戏指导策略的一次尝试，是基于儿童经验过程中的一次适应性调整。

关键词：角色游戏；儿童发展；消费；劳动

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2023.10.034

引言

近年来，全社会范围内的学者越来越关注幼儿教育，陆续展开了一系列的教育创新与探索，特别是角色游戏，广受幼儿欢迎，对培养幼儿动手、动脑、探索能力都具有积极意义。另外，在幼儿的早期成长过程中，品德和价值观的形成比知识技能的学习更重要，这是因为品德和价值观不仅决定了一个人的行为举止，还影响了他们与他人相处的方式。目前幼儿角色游戏就有这样的价值功能，通过角色游戏，将娱乐融入教学，逐步形成幼儿角色游戏实施的新路径。

一、明概念 厘理念

（一）夯实自身素养

教师在游戏中起着重要的推动作用，是幼儿的共玩者、支持者、合作者，当教师蹲下身来，以儿童的视角观察幼儿时，注重的是关注儿童对世界的感知和体验，从而努力地理解每一位儿童，从而倾听理解儿童地世界，更好地支持儿童在游戏中地成长与发展。当然，想要科学有效地展开评价活动，都需要运用相关的理念和理论基础支持幼儿的游戏，在科学专业的支持下，会更具有一定的指导性和实践性。因此，自身的教育素养必不可少。

（二）相关概念界定

1. 幼儿园游戏活动

《幼儿园教育指导纲要（试行）》中明确指出：“幼儿园应与家庭、社会密切合作，与小学相互衔接，综合利用各种教育资源，共同为幼儿的发展创造良好的条件。^[1]”幼儿的学习与发展有自己的独特途径，离不开自身的直接感知、亲身体验和实际操作，而游戏正是幼儿获得知识、能力的最佳途径。游戏是幼儿最喜欢的活动，也是幼儿园的基本活动。众所周知，游戏对幼儿独特价值不言而喻，不是单纯的为游戏而游戏，如何

引导幼儿进行富有建设性、高水平的游戏是我们的目标。

2. 儿童经验

儿童经验是指儿童在日常生活和学习中所积累的经验、知识、技能，包括语言经验、情感经验和认知经验等等。儿童经验的生成和发展是通过儿童的亲身经验和实际活动来实现的，儿童在自然中接触周围生活的环境以及事物关系，并通过多种感官逐渐构建起自己的认知体系，在同化和顺应的过程中积极探索和体验，不断地拓展自己的认知领域，然后形成积极的认知态度。

3. 角色游戏

所谓角色游戏，是指幼儿通过生活经验迁移、塑造人物形象，以自己的想法创造性再现的扮演游戏，也是同化和顺应的过程。幼儿的经验从生活中获得，而幼儿的生活本身就是游戏，在游戏中，幼儿以语言、动作对游戏情境进行假想，基于并利用生活经验积极主动地参与游戏，反映自己对生活的印象。

二、看现状 思问题

1. 游戏情节单一

在角色游戏中，教师提前为幼儿创设了很多感兴趣、适宜的游戏区角，那如何让区角互动起来、交流起来，者都需要一个媒介而产生，那就是“钱”，去甜品店需要钱、去超市购物需要钱、去理发店需要钱、去医院看病要钱、做公交车也要钱……可是这些“钱”都从哪来呢？如果你问幼儿，他们就会理直气壮的告诉你：“去银行取啊。”“从手机扫啊！”

2. 游戏情节匮乏

每次的游戏情节都同出一辙，幼儿在进行这一系列的游戏行为之前，都会不加商量地先做同一件事情，那就是——去银行取钱，甚至在游戏刚开始时你就能看到银行门口就排起了“长龙”。并且从幼儿的话语中，我

们可以看出银行的钱是取之不竭的，只要需要，我就能去取，需要多少，我就能取多少。也可以这样理解的是“钱只是一个数字。”

3. 游戏价值不突出

俗话说说的好，“钱不是万能的，但没有钱也是万万不能的。”因为有了“钱”这个东西，幼儿才会产生去理发店、去超市等的游戏行为，但这正对于处于3~6岁的幼儿来说，这样的金钱观是正确的吗，这样的价值观是正确的吗？对于幼儿的引导合适吗？这个问题值得我们教师去深思、去疑惑。

三、拓玩法 探方向

（一）新思路的萌发

角色游戏是幼儿发展社会化的最佳的途径，对于幼儿来说，也有不一样的发展价值，有利于培养当今社会下的人。因此，经过查阅资料、教师间的探讨交流，我们提出了这样的设想——如果把幼儿的角色游戏看作是一个微缩的社会环境，那么为了尽可能地贴近生活，为了让幼儿逼真的扮演角色，就应该设置大家熟知的消费机制，引导游戏中的“消费者”按照社会消费机制消费。

（二）新玩法的探索

什么是“消费者”？简单的来说，那就是幼儿口中的小客人、小顾客，或者就是成人中所说是买家。在角色游戏中培养“消费者”，我们需要考虑到几个问题：哪些幼儿可以成为消费者？消费者怎样消费？消费者钱没了怎么办？

1. 社会消费机制的创设——

（1）讨论每周基本消费金额，引发区角内的游戏行为

《幼儿园教育指导纲要（试行）》中指出：“教师应成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者^[2]”。幼儿才是角色游戏中的主人，因此在角色游戏开始之前，教师与幼儿合作商讨基本消费金额，即在游戏开始前，幼儿所拥有的初始金额，此金额主要是用于活动中的消费。这样子在游戏伊始，扮演小客人的幼儿就能进入某个区角进行游戏消费，而工作人员也能有事可做，达到交流互动的目的。

此外，还需要考虑基本消费金额的使用期限，即是一天10元，还是一周10元。教师根据观察到的幼儿游戏现状，发现幼儿每日都会进行角色游戏，“消费者”的消费需求不一，若设置为一天10元，幼儿每次能够产生

的游戏行为就有很多，但这也有悖于开始的初衷，不利于幼儿正确金钱观、价值观的建立。同样，如果幼儿每天都有足够的钱去消费，引发各种游戏行为，那这也就是与之前一样，没有让幼儿体验到“钱从哪来”的重要意义。因此，我个人认为，应建立的是每周基本消费金额，这样子也能让幼儿的角色游戏内容串联互通起来，不仅丰富幼儿的游戏内容和情境，同时也能让幼儿体验到“节约用钱”的价值观，甚至还加入了初步的社会准则。

（2）建立银行账单，完善银行卡的使用

我们会发现，在很多的班级中，角色游戏区角都创设了小银行，可往往银行的工作人员的工作就只是说“您好，欢迎光临，请问你要取几块钱？”和机械的、简单的、重复性的动作——递钱。周而复始，很多幼儿都觉得银行的工作很枯燥、很无聊，甚至还出现了幼儿不愿意选择扮演该游戏区的工作人员。这时，ATM机和银行卡应时投入，很好地“解放”了无趣的银行工作人员，但随之而来的问题就是，小客人络绎不绝的自动取款，想取多少是多少，想拿多少就是多少，我可以想买什么就买什么，钱不够那就再去一把。显而易见的，这又产生了矛盾。

接着上面所讨论出的，班级幼儿每人都有一定的基本消费金额，扮演小客人时消费，扮演工作人员时赚钱，ATM机能够准确记录、监督幼儿按照社会消费机制游戏吗？答案是当然不能。为了促使幼儿按照约定进行游戏，我们带领幼儿实地走近银行，参观银行、采访银行工作人员，更好地为游戏服务。我们建立起了银行账单，仿照真实的银行取钱制度，为每一个幼儿开设一个“银行账户”，上面为幼儿准备好初始的消费金额，即画了10个空心圆圈。当幼儿扮演“消费者”想要购物、消费时，可以去银行取钱，就扣除相应的金额，即划掉相应数量的圆圈；当幼儿扮演工作人员赚钱后，可以去银行存钱，就加上相应的金额，即画上相应数量的圆圈。这样子做，教师通过看银行账单，也能够很清楚的了解、掌握幼儿的游戏情况，分析幼儿游戏的参与率、某角色区的互动情况等方面，另外也间接的隐性提醒幼儿主动遵守游戏规则。

2. 社会劳动机制的提出——消费者的培养，让社会里的群体“活起来”

在约定好的社会消费机制下，班级幼儿愉快地进行各种关于买卖的游戏活动。在游戏初始几天，基本消费

金额还足够幼儿消费，支持幼儿各种游戏行为的产生，但是几天过后，发现店内“消费者”的人流量明显减少，这是什么原因导致的呢？教师询问游戏中的幼儿，幼儿也表明自己银行账户上的金额已不足，无法支持接下来的买卖行为，从而导致各个商店人流减少。针对问题现状，教师引导幼儿思考讨论：“钱不够怎么办？如何获取钱？”其实，角色游戏就是一个小型社会，教师可以引导幼儿联系自己周围的生活经验和认知，联想爸爸妈妈，把自己看作是个“小大人”——“爸爸妈妈是怎样获得钱呢？”、“我现在也是个大人了，我可以怎么获取钱呢？”经过一阵头脑风暴后，由此产生了“社会劳动机制”，这样子做，让幼儿在游戏中的情境也丰富起来了，也让幼儿的角色游戏“活起来”了。

（1）减少工作岗位，增加预设的消费者人数

游戏初期，教师在创设游戏区角时往往会结合班级现有的人数，对角色区的数量以及每个区角内的人数进行安排，让每一个幼儿都有岗位参加游戏，都有事情可做，从而就导致了自由人较少，也导致了幼儿流动性较少、区角间的互动减少，不利于幼儿社会交往能力的发展。

因此，为了培养消费者，为了让微缩社会“活起来”，特意在岗位安排上做了变化和详细的预设，从而产生一部分可能的消费者。如“甜蜜屋”原来有5位工作者，现预设是1位店长，2位员工；“快餐店”原有4位工作者，现预设是1位店长，1位厨师，1位服务员等等。这样，就会有更多的“自由人”出现，可以流转在各个角色区角中，让游戏动起来。

（2）支付劳动报酬，促发潜在的更多消费者

在原先，游戏过程中所赚得的金额是归大家一起所有，并没有准确分摊到个人人头上，这也不利于幼儿游戏结束后去银行存钱，以推动接下来的游戏活动。在角色游戏中，每个区角内都有1—3名工作者，如甜蜜屋内有店长、员工；快餐店里有老板、服务员、厨师，等等。如此，其实每个工作场所内都有一个一店之长，一店之长下面就是个各岗位的员工。劳动就会有收获，员工劳动后就应该获取相应的劳动报酬，即我们常说的工资。员工在各自的工作岗位上与相应的材料、工具互动，不仅掌握了社会的知识和技能，而且下班时可以到店长处领取工资。由此，这些员工就成了第二批消费者的潜在人群。如快餐店内的服务员卖出一定数量的食品可以下班，并在店长处领取工资。这样子的支付劳动报

酬制，除了“自由人”之外，消费人群也在不断地得到补充，工作场所也获得了足够的流动性，以满足幼儿与同伴间充分互动、交流。

（3）岗位轮转更替，维护游戏的持续展开

当扮小客人的幼儿游戏进行到一个阶段的时候，手中的基本消费金额已经用得差不多了，已经无法支持后续的消费后，由此可以产生一个“社会招聘机制”，即幼儿去工作场所找个岗位上上班或打工，赚点钱，而原本在工作场所的员工们已完成了工作量领取工资等待下班，那么店内就缺少了劳动力（即员工），他就正好弥补了这个空缺。原先的工作人员下班成为新的消费者，而原先的消费者成为新的工作人员，循环往复，以此来维持角色游戏的正常展开。

四、评新制 助成长

（一）童“新”出发

“社会消费机制”和“社会劳动机制”，这两种机制的提出和创设，是“儿童经验发展”视域下角色游戏的一次新思考和适应性调整，让幼儿的角色游戏产生了更多的“变”和“通”，但从本质上来看待，其实这更贴近了人们的真实世界，更符合实际的消费观念，更有利于培养幼儿的品德和价值观。那在这个“变”的过程中，不仅仅是幼儿乐在其中，教师也获得了新思路，因为教师就像是城市的规划师，从现实生活中提炼精华并创造性地反作用于角色游戏。

（二）“新”心向荣

在适应性调整的过程中，让幼儿学习在游戏中自主发现问题、思考问题，甚至是自主解决问题，尊重了幼儿的生活经验。教师也鼓励幼儿从不同的视角出发，通过多次的集体交流讨论，在一次次的游戏中大胆分享、积极互动，运用“明——看——思——拓”中感知人生，引发对价值观、金钱观的思考，激发无限的想象力。

（三）向“新”而行

幼儿喜爱角色游戏，乐于对社会角色进行模仿、探索、认知，从而进一步感知社会中的行为准则和价值观，发展自己的社会适应能力，为幼儿将来的社会角色和社会适应能力提供了长远的积极准备。因此，教师应不断研究指导策略，不失时机地帮助幼儿深化游戏主题，深耕教育，砥砺前行。

参考文献

[1] 李辉. 幼儿园教育指导纲要（试行）[J]. 幼儿教育，2001（9）：4-7.