

教学机智对教师指导幼儿角色游戏的应用研究

宋宇静

贵州民族大学民族文化与认知科学学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2024年9月7日; 录用日期: 2024年10月31日; 发布日期: 2024年11月8日

摘要

角色游戏对幼儿的社会交往、语言以及认知等方面的发展具有重要的作用。4~5岁是幼儿角色游戏发展的高峰时期, 教师给予幼儿适宜的指导可以较大地发挥游戏价值。但在教育实践中发现教师在指导时存在着缺少对幼儿观察、未能丰富幼儿的经验和不恰当指导时机等问题, 本文利用教学机智原理针对性地提出了幼儿角色游戏的指导原则。

关键词

教学机智, 角色游戏, 教师指导

Research on the Application of Teaching Wit in Guiding Children's Role-Playing Games by Teachers

Yujing Song

College of National Culture and Cognitive Science, Guizhou Minzu University, Guiyang Guizhou

Received: Sep. 7th, 2024; accepted: Oct. 31st, 2024; published: Nov. 8th, 2024

Abstract

Role-playing plays an important role in the development of children's social interaction, language, and cognition. 4~5 years old is the peak period for the development of children's role-playing games, and teachers providing appropriate guidance to children can greatly enhance the value of games. However, in educational practice, it has been found that teachers lack observation of young children, fail to enrich their experience, and provide inappropriate guidance opportunities. This article uses the principle of teaching wit to propose targeted guidance principles for children's role-playing games.

Keywords

Teaching Wit, Role-Playing Games, Teacher Guidance

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

教学机智是教师在教学过程中面对意外情况和突发问题时，迅速、灵活、恰当地做出反应和决策的能力。教学机智主要表现为：1) 巧妙处理突发事件：例如，当课堂上突然出现设备故障、学生突发疾病或意外冲突等情况时，教师能够冷静应对，妥善处理，确保教学秩序不受太大影响。2) 机智回应学生提问：对于学生提出的超出教学计划或具有挑战性的问题，教师能够凭借丰富的知识和敏捷的思维，给予恰当的回答和引导。3) 灵活调整教学策略：根据学生的实际学习情况和课堂氛围，及时调整教学方法、进度和内容，以提高教学效果。

研究教学机智无论对于学生还是教师的发展都有很大的促进作用。教学机智能够激发学习兴趣和主动性，教师的机智回应和灵活教学能让学生感受到学习的乐趣和挑战，从而激发他们的学习兴趣和主动性；在培养学生的创新思维和解决问题的能力方面，教学机智鼓励教师引导学生从不同角度思考问题，培养学生的创新思维和解决实际问题的能力。同时，教学机智也能促进学生的全面发展，通过机智地处理各种情况，教师能够关注到学生的情感需求、个性差异等，为学生的全面发展创造良好的条件。对于教师而言，教学机智有助于教师更好地应对教学中的各种情况，优化教学过程，提高教学质量，促进教师专业发展，丰富教育教学理论。在快速变化的社会中，具备教学机智的教师能够培养出具有创新精神、应变能力和综合素质的学生，为社会进步提供有力的人才支持。

2. 概念界定

2.1. 角色游戏

角色游戏是幼儿通过扮演角色，运用想象，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。角色游戏是幼儿期最典型，最有特色的一种游戏。是学前儿童以模仿和想象，通过扮演角色，创造性地反映现实生活的一种游戏。角色游戏是幼儿自然游戏的一种，是幼儿期特有的游戏，它全面反映了游戏的特点。角色游戏在儿童 2~3 岁时产生，学前晚期达到最高峰，其后逐渐为有规则游戏所代替。儿童生理和心理的发展为角色游戏提供了基础。在出生后第一年，儿童的感知和运动的发展互相协调，形成了感知运动的动作，如抓握动作、连锁动作和定向探究活动。在第一~第二年主要是摆弄和操作实物的行动，并随想象的产生和发展，在实物行动发展中出现两种迁移：迁移到另一对象，从妈妈拍自己睡觉迁移到自己拍娃娃睡觉；从一物(娃娃)迁移到另一物(枕头)，以枕头代替娃娃。儿童在游戏中担任角色有一个发展的过程：儿童最初以实物活动，没有角色，如拍娃娃睡觉，然后从用自己名字称呼自己到用他人名字(如妈妈)称呼自己，而假扮是他人。最初以直接冲动或临时产生愿望起作用而假扮他人，以后逐渐有目的地当某一角色，有意识地利用成人建议的他人名字(如妈妈)称呼自己。2~3 岁后，儿童基本动作有一定发展，能独立行为，并积累了一定的知识、经验。儿童有活动的需要，有积极地参加和体验成人活动的需要，有练习和发展各种能力(操作实物、

与人交往)的需要,角色游戏符合儿童的这些需要而发展起来,它带给儿童满足和快乐。角色游戏的结构包括:角色的扮演,对物品的假想,对游戏动作和情景的假想。幼儿角色游戏的发展受各种因素的影响:如幼儿身心发展水平,健康状况;成人对游戏的态度及影响,幼儿园和家庭的设施,游戏的时间等。角色游戏对促进儿童心身发展有很大作用[1]。但在幼儿园教育实践中发现教师在指导时存在着缺少对幼儿观察、未能丰富幼儿的经验和不恰当指导时机等问题,使得角色教育的教育价值未能得到最大程度的发挥。

2.2. 教学机智

教学机智通过实施某种认知的敏感性和实践一种对孩子的主动关心实现它的目的。教学机智需要我们利用自身的技能去识别学生的需求及潜在的能力。换句话说,只有当我们用充满关爱且接纳的态度寻找学生的潜能,以便了解他们可能会变成怎样的人时,教学机智才能发挥效力。这也需要我们具备能够洞察学生个体的特殊性并且倾听他们的能力和意愿,同时使用多元的观点和思维方式来寻求关于学生的教育理解。区分这种富有包容性的智慧的敏锐度和你希望发现或者看见的学生的行为之间的差异至关重要。前者往往会导致刻板印象、偏见和分类——只注意到学生的表面行为,却忽略了他们的内在世界及其个人动机和行为。另一方面,机智敏感的眼睛折射出它关心的眼神。通过采用如目光交流、语言表达、缄默无声等形式来巧妙介入并关注他人,这就是教学机智的表现。相比之下,如果把眼光放在客观的评判上,而不是真正与人互动并对学生的教育理解做出探索的话,那就是缺乏教学机智。只是单纯观察学生行为的眼光会使人变得机械化,但拥有教育智慧的眼光则能让人心灵得到触碰,进而催生亲近关系的可能性。我们可以考虑一下这样的一些情境,当我们在与他人互动的时候,我们觉得对方并没有真正与我们谈话,而是在研究我们。这个时候我们就知道了这两种眼神的区别了。在后面的这一种情况下,对方不是在看着我,而是在看我的身体,我的手、我的脸、我的腿——对方是在“检查我”,即我的身体,因而“忽视了我”。将人物化的眼神不能够调和我的机智的行动。同样地,将人物化的耳朵也不可能让我的嘴用机智的言辞来调和富有智慧的听的反应。假如我听不到孩子说话时的内心世界的潜在调子,那么我自己就不可能说出机智的话来。

2.3. 游戏指导

游戏指导是一种针对学龄前儿童,以游戏为主要手段,通过生动的情节、适当的引导、鼓励和规定,以发展儿童的心理、认知、语言、社交、动作、审美、情感等各方面的能力为指导目标的活动过程。游戏指导的特点在于它是基于幼儿心理和认知特点的,具有情感性、趣味性、启发性、生动感性的特征。它能够满足幼儿天性中固有的好奇心、创造性和冒险精神,能够促进幼儿大脑的发育和思维能力的提升。

3. 教师指导角色游戏研究现状

3.1. 角色游戏中教师指导的现状存在问题的研究

我国研究者对角色游戏中教师指导的现状分析后,存在的问题可归纳到角色游戏的准备、进行过程和结束三个阶段:角色游戏开始准备阶段,刘焱(2004),贺慧(2015)都在调查教师对角色游戏指导现状的研究发现,教师对角色游戏的主题准备和材料投放都是不合理的。在主题的准备上,角色游戏主题的设计较为单一,同时教师并没有根据幼儿的发展,逐步扩展和丰富游戏主题。对于材料的准备,只是投放了相对少量和固定种类的材料,尤其是缺少具有象征性的低结构材料,并且由于角色游戏主题的单一与长期固定,游戏材料也很少更新和更换[1][2]。卢伟和戴丽敏在对六个不同类型的中班在角色区材料投放的主要类型与来源进行了实地调查研究后发现,角色区的材料投放存在与幼儿生活脱节、没有考虑幼儿

实际需要与兴趣、更新速度慢等问题[3]。此外,邱学青(2003)认为幼儿在游戏中缺乏自主性,在角色游戏开展过程中教师经常会对游戏主题、角色分配一手包办,游戏中教师控制性强,没有与幼儿建立平等对话的关系[4]。角色游戏的进行阶段,大部分研究者在对教师在角色游戏中的指导进行观察记录后发现,教师的指导方式与介入时机存在很大问题。林潇(2016)在观察幼儿园角色游戏中的教师指导后发现,教师的指导方式呈现单一性,多为直接指导,对幼儿游戏的指导大多都是教师基于自己当时所看见的游戏片段以及对游戏的预期直接进行指导,没有对幼儿的游戏进行充分的观察就“武断干预”。当老师观察到游戏中的问题或者孩子们需要协助的时候,他们通常是以“教导员”而非“参与者”的方式插手其中,这种方式往往会导致孩子们的游戏被干扰甚至终止,这对于孩子的成长是有负面效果的[5]。顾懿(2019)在研究中班幼儿角色中教师指导行为时发现教师指导存在以下问题:第一,教师指导行为的权威性的思想根深蒂固;第二,教师使用语言指导时,没有意识到语言的艺术,在使用建议式语言时很容易变成命令式语言;第三,强调保教并重,忽略了游戏中的教育[6]。邱学青(2003)认为教师在指导时没有考虑到不同年龄层次的幼儿,往往会以既定的标准看待不同年龄段的幼儿[4]。除上述对所有角色游戏进行阶段的研究,也有针对特定主题的角色游戏研究后发现的一些问题,侯佳,赵微(2015)在角色游戏“娃娃家”的研究中,发现教师指导存在以下问题:第一,角色游戏中教师强加的外在目的过重,很难不成为幼儿的负担;第二,角色游戏缺乏自由性,在教师的主导和分配下,一些幼儿无法选择自己想扮演的游戏角色;第三,教师权威性强,幼儿的社会性的发展受限;第四,教师对幼儿角色体验缺乏引导,幼儿角色体验感较差[7]。角色游戏结束阶段,刘焱(2004)指出教师在角色游戏结束阶段的评价中,教师占据“绝对主导”的地位,评价的内容也多是针对幼儿行为是否符合纪律[1]。林文雪(2020)指出教师在游戏结束收拾了游戏材料后就草草了事,很少有老师会对游戏的过程中自己的行为进行反思,也很少有老师会让幼儿在游戏后分享自己的游戏过程,对游戏的评价也仅以教师自己主观想法和游戏的结果来评价[8]。汪天水(2013)在其关于自主性游戏分享环节的组织情况调查中,发现并非所有老师都会在游戏结束后开展分享环节[9]。角色游戏中教师的指导是必不可少的,教师的合理指导可以推进游戏的顺利进行,发展幼儿不同方面的能力。然而,从目前的研究可以看出,教师指导在环境和材料准备、主题设计、干预时机和方法、年龄层次、游戏评价与总结等方面都存在显著问题。

3.2. 角色游戏的环节及实施的研究

首先是关于角色游戏前的预备环节,大部分学者强调应增加儿童的生活体验,同时也要重视他们的自我选择权,以满足他们对游戏的需求为基础来创造具有深远影响力的主题,避免过于单调乏味的内容出现。在游戏材料和环境的准备中,游戏的材料要符合幼儿角色游戏的年龄,丰富且多样,环境的创设要适合儿童游戏,不可杂乱无章,游戏材料要能调动幼儿游戏兴趣。角色游戏进行阶段,大部分研究者都认为教师在对游戏干预前,要对角色游戏充分观察,了解游戏情节发展到哪个阶段,幼儿出现了什么问题,幼儿的情绪如何等问题,再分析决定是否需要干预游戏,以哪种方式进行干预。教育方法可以分为显性和隐性的两种方式,其中显性教学模式下老师担任的是“观察员”的教育职责,即直面孩子们的游戏过程并提供必要的指引;而在隐性教学模式里,老师们则会以“参与者”身份介入孩子的活动,他们会在游戏过程中模拟各种情境,用适当的话语或者行动来引领孩子们玩耍。教师干预时需要针对不同的年龄层次和游戏情况,采取不同的方法。另外薛婷婷(2018)提出教师的干预在维持幼儿正在进行的活动的基础上,还要创造性地对幼儿的活动加以发展和丰富[10]。在角色扮演游戏的尾声,黄琳琳(2018)建议教师应选择合适的时间点,即在孩子们的游戏热情还未消退之前结束游戏[11]。凌小娱(2019)认为教师要灵活把握角色游戏结束的时机,可以以“游戏者”身份在游戏中推进游戏进程,有必要的时候可以延长游戏时间,满足幼儿的乐趣[12]。李建群(2013)指出教师可以在游戏结束后的阶段,通过组织幼儿和同伴

分享讨论刚刚结束的游戏，丰富幼儿的生活经验。教师也应该在游戏后，反思自己的指导行为，不断改进，以期能更好地帮助幼儿发展[13]。汪天水(2013)提出教师要认识到游戏分享是一种有价值的生成性教学活动，并且在游戏结束阶段积极开展分享活动[9]。

3.3. 教师在角色游戏中指导的时效性研究

关于有效的指引方式主要体现在幼儿的日常学习环境如教室区角或室外自由玩耍的活动场所里。例如，任慧敏就提出过四个关键步骤来优化老师们的管理技巧——首先增强老师的观测技能以给出恰到好处的教育方案；其次要超越单纯关注知识的学习范围去重视孩子能力的全面发展和社会交往的能力训练；再就是灵活运用各种场景和孩子反馈信息为基础修改或者完善授课模式；最后就是要充分考虑孩子的主观能动性和个性特点制定不同的辅导计划[14]。另外两位学者也强调指出班级区的正确引领可以确保孩子们在学校里的各项任务都能顺利完成并且达到预期的效果[15]。此外，也有教师探索了区域游戏中角色游戏的教师有效指导策略，李莉萍通过小班的角色活动“娃娃家”，分析了小班幼儿的游戏行为，提出要依据小班幼儿的年龄特点寻求教师在游戏中的有效指导策略[16]。张占云在从教师指导的预见性、适时性、艺术性三个方面探索了中班角色游戏中教师有效指导的策略[17]。

综上所述，角色游戏对幼儿来说具有其独特的价值，并且教师的指导对幼儿在角色游戏中的发展也是不可或缺的，它们不仅可以提高幼儿游戏的水平，对于发展幼儿各方面的能力也有积极作用。近年来，有不少研究都与角色游戏中教师指导应该如何实施相关。观察视角下，大部分的研究主要聚焦于教师在引导角色游戏时的身份定位、适当时机、教学策略及对于角色游戏理解程度等方面的讨论，而相对忽视了儿童在教师引领下的行动特征。然而，推动孩子在角色游戏中自我发展的能力是教师引导的关键任务之一，同时，他们如何回应教师在角色游戏过程中的指引也值得我们深入探究。此外，关于教师在提供资源、设定角色和教导模式以及干预时间点的理论层面探索也在此列，并且一些研究还通过实际操作来了解孩子们在角色游戏中接受教师指导的情况，找出其中的问题所在，并提出了相应的改善方案。但是，关于教师指导的研究大都止于对策建议，对其提出建议的有效性很少在游戏活动中的验证、实施。而对于一线教师来说，具体地结合自身实践有针对性支持，能更大程度地帮助自己对幼儿给予更为有效的指导。此外，关于教师指导有效性的已有研究，缺少在角色游戏中界定“教师指导有效”的明确说明。因此，本研究采用行动研究的研究模式，从教师入手，落实到幼儿，在评量教师的有效指导时关注教师的指导是否促进了幼儿的自主游戏，是否帮助幼儿提高了游戏水平，探究教师在角色游戏中应该如何进行有效的指导。

4. 教学机智在教师指导幼儿角色游戏中的运用

4.1. 观察和倾听是教学机智的前提

教学机智需要解决儿童经历中既定事实与个人观点的问题。教师们或许倾向于忽视校园里那些看似细微且繁杂的纷争。一位敏锐的教育者明白，在学校环境下，孩子们如何把这些“小事”视为难以逾越的挑战。无论是接纳还是排斥的感觉，都可能会比教师为了这节课精心设计的科学活动带给学生的感受更为深远。

4.2. 教学机智帮助幼儿整合社会现实生活的印象

角色游戏过程是创造性想象的过程。在角色游戏中，创造性想象主要表现在三个方面。一是对游戏角色的假想(以人代人)，如扮演妈妈、老师、司机、经理等幼儿生活中熟悉的人物。幼儿运用各种材料，通过语言、表情、动作等表现自己对这些角色的认识与体验。二是对游戏材料的假想(以物代物)。在角色

游戏中, 幼儿常常以一种物品代替另一种, 还能一物多用。如用纸条当“面条”, 用小积塑片当“饭”, 用冰棒棍当“筷子”等。同样一种物品在不同游戏中可以充当不同的东西, 如积塑条可以是老爷爷的“拐杖”, 可以是火车的“铁轨”, 可以是护士的“注射器”, 还可以是警察叔叔的“警棍”等。三是对游戏情景的假想(情景转换)。儿童通过参与角色游戏来积极和主动地模拟他们日常生活中的各种情景, 这包括选择游戏主题、分配角色、设计剧情及选用道具等方面。例如, “医院”这个场景中的孩子们可能会假扮成医生, 却无法准确操作听诊器, 导致他们在为患者诊断病情时出现错误, 比如听到头部疼痛便去检查头部, 而腹部不适则探查腹部, 反之亦然。有些孩子甚至会在治疗过程中直接向患者的相应部位注射药物; 也有一些孩子边打针边安慰小朋友们: “不要怕哦, 我会轻一点的”; 或者鼓励他们: “好样的!” 诸如此类的情况屡见不鲜。同样, 在玩耍“公共汽车”的过程中, 孩子们会大声喊出类似于“9号公交, 前往火车站, 每位一元, 欢迎乘坐”这样的口号。此外, 如果孩子们已经熟悉了交通法规, 那么他们就会开始模仿交警的工作, 而在乘车的过程当中, 他们会对服务人员表现得非常粗暴。另外, 像这样的事情还发生在那些由教师或医护人员子女发起的“职业体验”活动中, 即他们热衷于成为自己父母从事工作的代表人物。所有这一切表明, 孩子的角色游戏实际上是对其社会生活的真实写照。因此, 儿童的生活经历愈加丰富, 他们的角色游戏质量也将随之提高。

儿童对周围环境有更丰富的和深入的理解, 这有助于他们在玩耍时发挥他们的想象力和创新能力。如果不能满足这些需求, 那么组织的游戏活动可能只是老师单方面的意愿。比如在一个小班里, 当老师准备了一些做蛋糕的工具, 希望能够激发“糕点工厂”的游戏, 但他们付出了很多努力来引导孩子们使用橡皮泥做出蛋糕并在“电烤箱”上烘焙, 然而孩子们的反应却非常冷淡, 这个关于糕点工厂的游戏也没有成功地开展下去。这种情况的发生主要原因在于孩子们并不了解什么是“糕点工厂”或“电烤箱”, 而且老师们所提供的玩具也与孩子的日常生活脱节。

孩子的生活体验主要是通过家庭、社区、学校、书籍和媒体等渠道获得的。教育者需要系统化且频繁地安排孩子们去实地考察成人所从事的工作, 以增加他们的认知深度。例如, 当他们出游或者参观的时候, 要教导孩子们仔细观看交警如何管理道路交通, 并理解必须遵循的路规, 诸如此类。如果他们在日常生活中能对事物观察入微, 并且积累了丰富的感知知识, 那么他们在玩游戏时的表现就会更加真实。同时, 也可以鼓励父母和孩子一起参与户外活动、观光旅行、聆听故事、观赏影片, 甚至加入各类社交场合, 以此拓宽孩子的视野。这样一来, “见多识广”的基础便得以建立起来。

4.3. 教学机智保留了孩子成长的空间

教学机智意味着当事情出现问题的时候随时在场, 同时又随时可以撤出来。通过撤出来教师给幼儿创造了空间, 这样幼儿得以用自己的方式来做决定。然而, 机智地撤出, 与完全地撤出、让孩子自己去做是有区别的。孩子需要我们给予犯错误的自由并从中吸取教训。但是, 完全撤出教育关系让孩子充分“自由”地去作他们尚未有充分能力去做的决定和选择, 这是错误的机智。

有时, 教机学智表现为一种克制。克制的一种特别之处在于忍耐, 能够沉着平静地等待。的确, 耐心一向被视为每个教师及家长应具备的重要品质。通过保持耐心, 我们可以把孩子们的生活节奏调整到他们成长和学习的需要上来。当我们设定合理的期待和目标后, 耐心可以让我们在这些期待和目标尚未实现, 仍需时间或者需要我们寻找其他方法的时候, 不会急躁也不会轻易放弃。成年人如果主动提出“我帮你干吧”, 可能是出于好心想要帮忙的孩子。然而, 孩子可能会认为这是对自己能力和独立精神的侵犯。他会回答: “我自己动手!” 另一个孩子则有可能误解这句话的意思, 并因此感到自己的自信受到了伤害。他/她可能会开始质疑自己的能力。对于他人是否值得信赖或是存在疑问的态度, 往往会导致教育的困难。无法展现出对孩子完全信任的成年人们, 很难被称为合格的教育工作者或负责任的父母。这种

情况很可能出现在那些遭受过来自世界的信任危机和对他人的猜忌的人身上。如果我们不相信其他人，充满了困惑，并且无法用信念和希望来看待人生，那我们就无法因为孩子的原因珍视信任，怀疑只会导致负面情绪、敌意甚至是邪恶。这也可能让孩子陷入同样的境况中。如果儿童看起来对如何操作感到困惑或是刚开始就犯错，又或者是动作缓慢得令人无法忍受，那么成年人可能会很难控制自己的情绪并保持冷静。他们会变得焦躁不安，想介入其中，提供所谓的“协助”，但这可能是孩子们本应能够独立解决的问题，或者父母可以直接替换他们的行为(例如：帮我把鞋子绑起来)。然而，在这个时候，孩子们实际上可能正处于自我探索、学习与实践的过程中。当然，站在儿童的角度来看，家长的行为往往过于稚嫩。但是，成年人却始终未能理解，为什么这个小孩总是在有更多重要事务待办之时表现出如此懒散的态度？这种现象还经常出现在孩子的游戏活动中。什么时候能抑制住冲动，忽视哪些事物，什么时候应当等候，什么时候“无视”某些事件，什么时候适当撤离一步，而不是插手、阻挠、打断他人的工作，这些都是成人在教育子女过程中必须学会的重要技巧。当然，有时正确且明智的做法是采取果断的方法，例如，当游戏陷入困境，或者某个特定场景存在巨大的风险和挑战时。与此同时，若选择压抑情感、漠然处之则并非聪明之举，例如当孩子亟需亲自应对问题，或者显露出明显的求助需求时。

以下是一个角色游戏中教学机智的案例：在幼儿园的角色游戏时间，孩子们正在“娃娃家”区域开心地玩耍。老师在旁边观察着孩子们的活动。突然，两个小朋友因为争抢一个玩具娃娃而发生了争吵。一个小朋友大声说：“这是我先拿到的娃娃，我要给娃娃做饭。”另一个小朋友也不甘示弱：“是我先看到的，我要和娃娃一起睡觉。这时，老师迅速走过来，没有立刻批评他们，而是微笑着说：“哎呀，看来这个娃娃很受欢迎呢！娃娃自己肯定也很为难，不知道该跟谁一起玩。要不我们来问问娃娃，她想先做什么呢？”两个小朋友听了，都觉得很有趣，暂时停止了争吵。老师接着拿起娃娃，用娃娃的语气说：“我好饿呀，谁能先给我做一顿好吃的呢？等我吃饱了，再去睡觉怎么样？”争抢娃娃的两个小朋友立刻响应，一个跑去拿玩具厨具准备做饭，一个说：“等你吃完饭我就带你去睡觉。”老师通过巧妙地运用教学机智，把孩子们的争吵转化为一次有趣的游戏互动，既解决了矛盾，又引导孩子们继续投入到角色游戏中，同时还培养了孩子们合作和分享的意识。

因此，游戏过程中的时机把控显得尤为重要，针对小班幼儿，我们需要重点提升他们关于角色认知的能力。通常情况下，小班的孩子会在玩耍时遗忘自己的身份，因此老师应当通过游戏的方式频繁地提示他们。至于中班幼儿，我们要关注他们在游戏过程中社交技能的成长。这个阶段的孩子角色观念很强，容易陷入竞争同一个角色的状态，所以老师应该教导孩子如何解决和伙伴之间的冲突，让他们掌握自我推荐、投票选举或者轮流选择等方式决定角色。最后，大班学生更重要的是要激励他们与伙伴一起协商制定角色的分配方案，并且理解礼貌的重要性。同时，我们也应该推动孩子们发挥想象力去利用游戏道具，使得物品能够替代其他东西，实现一件物品的多功能用途，从而提高他们的创新思维能力和创意[18]。

4.4. 教学机智创设社会交往环境

孩子们能在玩耍的过程中充分发挥他们的想象和创新精神，因此对于角色的喜好程度最高的是他们在参与各种不同且富有创意的活动时所表现出的热情度；同时，这些活动的题材范围广阔而且新鲜独特。儿童们会以一种模拟的方式来体验生活并重新塑造人类之间的互动模式，这有助于培养出优秀的社交技巧和社会适应性的基本技能。

在模拟场景里，儿童们透过复制实际生活情景来重新塑造社交环境中的互动模式，并逐步提高他们的社交技巧。他们在无意识的状态下提高了人际智慧。在这个过程中，孩子的行动需与其饰演的角色保持一致，并且站在角色的立场思考问题。为确保角色游戏持续有效，他们首先得商议决定每个角色的分配，选择合适的道具或动作等元素。此外，由于游戏过程经常会发生变化，所以团队协作变得尤为重要，

这有助于培养他们换位思考的能力，从而更高效地处理人际关系。同样，在游戏环节中，他们可以学到如何坚定捍卫自身的权益，如何自我约束，以便遵守游戏规定。由此可见，角色游戏的表现程度能够衡量出个体的社会交互能。以下是一个角色游戏中教师促进小组合作的案例：在幼儿园的角色游戏区，孩子们正在进行“小小餐厅”的游戏。有几个孩子分别扮演厨师、服务员、顾客等角色。一开始，孩子们各自玩自己的，厨师在厨房摆弄厨具，服务员无所事事地站着，顾客则在座位上大声呼喊要吃饭。场面比较混乱，没有合作的迹象。教师观察到这个情况后，决定介入。教师走到餐厅里，扮演一位顾客坐下，然后对服务员说：“服务员，你们这里有什么好吃的呀？”服务员有点茫然，不知道如何回答。教师接着说：“我听说你们餐厅的菜特别好吃，大家都推荐我来呢。可是我看你一个人好像忙不过来呀，要不你去厨房问问厨师有哪些特色菜？”服务员听了，马上跑去厨房找厨师。厨师和服务员交流了一会儿后，一起走出来向“顾客”（教师）介绍菜品。教师又说：“听起来都很不错，但是我希望能快点上菜，你们能不能合作得更好一些呢？”这时，厨师和服务员开始商量分工，厨师负责做菜，服务员负责上菜和收拾桌子。过了一会儿，又有新的顾客来到餐厅。教师引导服务员去迎接顾客，安排座位，并让服务员去厨房告诉厨师有新的订单了。在教师的引导下，厨师和服务员的合作越来越默契，餐厅的游戏也进行得越来越顺利。

游戏结束后，教师组织孩子们进行总结。教师首先表扬了大家在游戏中的表现，特别是厨师和服务员的合作。然后让孩子们分享在游戏中合作的感受和体验。有孩子说：“我们一起合作，餐厅变得更热闹了。”还有孩子说：“合作让我们的游戏更好玩了。”教师趁机强调合作的重要性，鼓励孩子们在以后的角色游戏中继续加强小组合作。

一位聪明的教师可以识别并理解儿童潜在的优点和缺点，即使这些最初看起来可能是他们的不足之处。这种智慧并不意味着对这种情况采取暴力或草率的态度，而是需要成年人用一种“看到却不关注”或者“共享秘密”的方法去处理这个问题，避免这种情况的发生。成人常常很难做到这一点虽然这样，当成年人意识到儿童极度容易受伤时，他们通常会有更强烈的责任感和更多的怜悯之心。因为儿童的无力与相对的柔软，这让他们显得更为温和且敏感。我们可以认为，儿童的柔弱与脆弱感召出成年人的温情和关爱。几乎所有的人都曾经感受到过小孩子对他们的依赖和求助。正因儿童很容易被伤及，所以成年人能立即体会到儿童缺乏自我保护能力而产生的脆弱状态。儿童的这种脆弱力量奇妙地转变了成年人的冷漠和疏忽为关心和理解。某种程度上来说，儿童的无力与脆弱使他们在成年人面前展现出了独特的个性。儿童对大人们的请求抑制住了他们的过度使用权利的行为。因此，那些过于自大的成年人遭遇到了道义上的挫败[18]。

4.5. 教学机智使良好的品质得到巩固和加强

如何解读“提升优质的特质”这个概念呢？约 200 年前，裴斯泰洛齐在他所著的《斯坦瑟信》里，提出了以下观点：成年人期待拥有优秀的品质，而孩子们也渴望接受这些优秀品质。但是，孩子想要那些好的品质并不是为了老师。儿童之所以追求优良品格，是因为他们自身的渴望。并且，父母期待子女具备的优秀特质应基于其内在价值，而不是受制于突发奇想或者一时的热情。反之，这些特性应当自始就存在且被认为是有益的。同时，它们也需让孩子们感受到他们的重要性。在此前提下，只有当孩子们意识到你对他们的期望是出于他们的实际环境与需求时，他们才会开始寻求相同的高尚品质。他们会去追寻自己喜欢的任何东西，包括能让他们感到信赖的事物，激发他们伟大梦想的事情，还有给予他们勇气，助他们自信地说出“I can do it”的话语。然而，这个过程并非仅靠语言就能实现，而是依赖于细致入微地关爱孩子，从而引发他们心中的感情和能量。话语只能触发我们对于事物的认知和理解，却无法创造现实中的事物。所以，教师们要相信孩子，特别是针对具体的学生，要有信心看到他们的潜力及善

良的一面。我对学生的信任为他们提供了动力，这是在我确信学生真正感受到了我的信任之后产生的。

对于角色游戏的评估，是培育儿童责任感的一种途径与机遇。通过参与评论活动，那些表现出强烈的责任意识、遵循游戏准则、尽职尽责地执行其角色任务且积极整理游戏道具的孩子会得到赞扬，这有助于向其他的孩子们提供学习典范，进而提升他们对自己的要求。此外，针对一些不当行为或品行，我们需要适当地予以批判和纠正，例如有些孩子当“医生”的时候认为药物服用量越大效果越佳，或者有些孩子扮作“母亲”时把玩具娃娃倒挂行走等现象，这时候老师必须迅速察觉到这些问题，提出疑问并且组织小朋友们一起探讨：“正确的服药方式是什么？”“母亲该如何照顾婴儿呢？”等等。我们要引领大家展开深入的讨论和解决问题，激励他们在游戏中发挥创造力。唯有持续营造优良的游戏氛围，指导及评估游戏过程，才能够让孩子们自然而然地接纳这种教育模式，使得游戏所蕴含的教育意义得以充分体现。

参考文献

- [1] 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 485-487.
- [2] 贺慧. 幼儿园教师角色游戏的指导能力研究[D]: [硕士学位论文]. 济南: 山东师范大学, 2015.
- [3] 卢伟, 戴丽敏. 幼儿园游戏材料生活化研究——以中班角色区为例[J]. 教育与教学研究, 2015, 29(2): 110-113.
- [4] 邱学青. 幼儿园游戏指导中存在的问题及其对策[J]. 幼儿教育, 2003(3): 6-7.
- [5] 林潇. 幼儿园角色游戏指导的研究[D]: [硕士学位论文]. 福州: 福建师范大学, 2016.
- [6] 顾懿. 中班幼儿角色游戏中教师指导行为的研究——以 XX 市实验幼儿园为例[J]. 读与写(教育教学刊), 2019, 16(6): 206, 248.
- [7] 侯佳, 赵微. 幼儿园角色游戏的现实困境与精神回归——以“娃娃家”游戏为例[J]. 教育与教学研究, 2015, 29(4): 118-120+124.
- [8] 林文雪. 教师对幼儿角色游戏行为的观察及有效介入[C]//广东教育学会. 广东教育学会 2019-2020 年度学术成果集. 2020: 6.
- [9] 汪天水. 幼儿园自主游戏分享环节的教育功能研究[D]: [硕士学位论文]. 上海: 华东师范大学, 2013.
- [10] 薛婷婷. 幼儿园区域活动中教师指导的必要性与基本原则[J]. 学前教育研究, 2018(4): 70-72.
- [11] 黄琳琳, 孔令珺. 提高幼儿园角色游戏指导有效性的对策[C]//中国管理科学研究院教育科学研究所. 《教师教育能力建设研究》科研成果汇编(第八卷). 2018: 5.
- [12] 凌小娱. 科学指导, 合理介入——幼儿园小班幼儿开展角色游戏的指导策略[C]//中国智慧工程研究会智能学习与创新研究工作委员会. 教育理论研究(第八辑). 重庆: 重庆市鼎耘文化传播有限公司, 2019: 3.
- [13] 李建群. 幼儿园角色游戏存在的问题及对策[J]. 现代教育科学, 2013(3): 31-32.
- [14] 任慧敏. 幼儿区域活动中教师有效指导的实践样态与提升策略[J]. 基础教育研究, 2022(3): 89-92.
- [15] 杨莉君, 邓双. 幼儿园区域活动教师指导的有效性研究——以湖南省部分示范性幼儿园为例[J]. 教师教育研究, 2012, 24(2): 32-37.
- [16] 李莉萍. 幼儿园小班角色游戏中教师有效的指导策略[J]. 基础教育研究, 2020(19): 97-98.
- [17] 张占云. 中班幼儿角色游戏有效指导的探索[J]. 山西教育(幼教), 2020(12): 59-61.
- [18] [加]范梅南. 教学机智——教育智慧的意蕴[M]. 李树英, 译. 北京: 教育科学出版社, 2001.