

教案：

第一课 角色游戏的概述

教学目标：

1. 理解角色游戏的概念和特点。
2. 认识角色游戏对于幼儿发展的重要性。
3. 理解角色游戏在幼儿生活中的地位，理解角色游戏是幼儿认知发展以及社会性发展的根本需要，理解游戏在幼儿认知的发展、社会性的发展以及情感的发展等方面的教育作用和价值体现。

教学准备：

PPT、幼儿进行角色游戏的视频

教学过程：

一、播放视频，进行提问

观看《小人国》视频的角色扮演片段，请学生说一说视频中展示的是什么类型的游戏，是如何开展的。

师：视频展示的是什么游戏？相互讨论自己小时候玩过哪些类似的游戏？思考这些游戏时如何开展的？

二、根据观看的视频内容，引入角色游戏的概念

角色游戏是幼儿按照自己的意愿，以模仿和想象，借助真实或替代的材料，通过扮演角色，用语言、动作、表情等，创造性再现周围社会生活的游戏，也称象征游戏。角色游戏通常都有一定的主题，所以又称主题角色游戏。

三、相互讨论，理解名词的真正含义

1. 学生讨论“什么是角色游戏”，根据自己的认识谈谈对角色游戏的理解
2. 通过案例，理解角色游戏的概念，并分析幼儿的行为

举例：

凌乱的收银台

超市是孩子们很喜欢光顾的一个区角，而收银台的混乱却让老师头痛不已。这天，区域游戏时间要结束了，老师提醒幼儿：“好了，孩子们，超市马上就要关门下班了，请选好商品的顾客排队买单。”小朋友们自觉地去收银台排队了。可是不一会儿，孩子们就开始不耐烦。这种情况已经不是第一次了，因为中班的幼

儿对于多个数字的相加还没有掌握，小收银员显然力不从心。“大宇你快点啊！”“大宇，我都等半天了！”顾客们呼叫着收银员的名字，收银员手忙脚乱，也不看消费单了，也不算消费的钱数了，随便说个钱数、从顾客手里拿几张钱。顾客为了快点结账也不计较，一时间“钞票”到处洒落，收银台异常混乱。

师：案例中收银台的混乱应该是很多教师遇到过的情况，为什么会出现这样的情况呢？

师：首先，幼儿对结账并没有太多兴趣。一般结账的时候是游戏接近尾声的时候，孩子们更喜欢在超市购物的体验。而且，实际生活中，幼儿很少有结账的经验，对结账的概念非常模糊。其次，中班幼儿对数字还不是很敏感，更别提多个数字连续相加了，更是难上加难。要想改变此种现状，首先，教师应该让幼儿理解设置收银台的意义，让幼儿明白要为自己消费的商品买单。其次，简化商品价格，减轻收银员负担。

3. 了解角色游戏的产生。

三、教师继续讲授

1. 幼儿角色游戏的特点

- (1) 角色游戏能丰富幼儿的知识经验；
- (2) 角色游戏能贴近幼儿现实生活

2. 角色游戏的结构

(1) 角色的扮演

一般可将其分为机能性角色、互补性角色和想象性角色三类。

机能性角色是指幼儿通过模仿对象的典型动作来扮演角色，如幼儿通过弯腰弓背的动作来扮演老爷爷；通过挥动手臂来扮演交通警察。

互补性角色是指幼儿所扮演的角色是以角色关系中另一方的存在为条件，如司机—乘客；售货员—顾客，妈妈—孩子。

想象性角色是指幼儿在游戏中的角色不是现实生活中的人物，而是源自幼儿的想象，如超人、天使、小精灵、大老虎、小白兔等。

(2) 对物品的假象

在游戏中幼儿经常利用想象对物品进行假想，将一些简陋的材料替代生活中真实的物品以满足游戏的需要，而这些材料与幼儿想象的物品在外型上总是会有一定的相似性

如：把小椅子当成马、把沙子当成米，把笔当成注射器等。同时，还可一物多用，将一种物品代替多种真实的物品，如将方形积木一会儿当肥皂，一会儿当电视，一会儿当饼干，一会儿当火车等。这种假想不仅能提高幼儿的想象能力，还可促进游戏的发展。

（3）对游戏动作和情境的假象

是指幼儿对游戏动作和情境的假想。在角色游戏中，幼儿是通过对玩具的操作来表现对游戏情节的假想。

如：用笔代替体温计给病人看病；用扫帚代替马在草原上骑马等，在对游戏情节进行假想的过程中又会衍生出其他相关的情节，如给病人看病，病人是发烧还是不发烧，是需要吃药还是打点滴，医院需要什么物品等。

（4）内部规则

角色游戏的规则是内在的，包含在每个角色中，受角色的制约，扮演的角色必须按照相应角色的动作、态度以及人物之间的关系来展开游戏情节。

如厨师就是要给顾客做饭的，去电影院要先买票才入场，病人看病要先挂号才开药等等。幼儿会根据日常生活中所观察到的人们的活动尽可能在游戏中准确地表现出来。

3. 角色游戏对幼儿学习和发展有哪些意义

四、带问题思考，并总结

1. 学生带着问题看书、思考、讨论教师提出的问题，并作出总结。
2. 让学生分组解决教师提出的问题，让教师来评价，完成学习任务。

五、课堂小结

今天我们学习了幼儿角色游戏的含义，它的特点，它的结构，通过学习，分组讨论等。让同学们加深了对教学内容的理解，期待你们下节课的表现。

第二课 角色游戏的组织和指导

教学目标：

1. 掌握角色游戏过程中的指导要点。
2. 能够对各年龄段幼儿角色游戏进行初步指导；教师能在活动结束后对活动进行点评与总结。
3. 对组织的活动出现问题时，能巧妙地介入并帮助幼儿完成游戏。

教学准备：

PPT 角色游戏视频

教学过程：

一、谈话导入

师：上节课我们已经了解了角色游戏的概念，但是相比于概念，最重要的还是教师的组织，如何开展各年龄段的活动就需要同学们接下来接续学习了。

二、各年龄段的游戏准备

1. 关键经验准备：是针对游戏主题丰富幼儿的相关经验。
 - (1) 利用参观、教学的方式。例：参观医院回来要组织幼儿谈话。人为什么要去医院？医院有哪些科室？医生看病时会问些什么？病人怎样回答？
 - (2) 了解看病的基本程序挂号-看医生-药房。
2. 游戏准备：每个游戏区域提供哪些材料：其它（挂牌、钱币、音乐等）
 - (1) 以区角为游戏的切入点。
 - (2) 提供丰富多样的游戏材料。教师可提供部分逼真的玩具，如新娘、新郎的服装、听诊器、餐具、化妆品等。中大班幼儿和教师一起自制游戏需要的材料，既及时更新游戏材料，又可以调动幼儿的积极性、主动性和创造性，提高幼儿的自信心。
 - (3) 游戏材料准备要注意的问题
 - ①注意年龄层次性
小班：提供种类少，但同一种类数量较多的成型玩具，避免幼儿因相互模仿而争抢玩具。
中班：提供丰富且富有变化的材料，鼓励幼儿不但丰富主题。（积木、橡皮泥）
大班：提供可变性较高、种类多、说量相对少的各种游戏材料，并与老师一起自

制需要的游戏材料，满足幼儿与同伴交往中快乐的需求。

②游戏材料是可以自由支配的。

(5)提供充足的时间

游戏问题的讨论、游戏角色的分配、游戏场地的摆放、游戏情节的展开、游戏结束后的分享都需要较长的时间，教师要提供给幼儿充足的游戏时间，保障游戏顺利、深入、自主地开展。

三、游戏过程的指导

1. 经验回顾

(1)经验回顾涵盖的内容：

①了解游戏区域的角色和职责(第一次游戏)

②围绕问题开展讨论(第二、三次游戏)

(2)经验回顾的基本方式:看录像或照片-围绕问题记录表讨论-观察模仿。

(3)根据游戏内容，幼儿游戏发展状况灵活运用不同的经验回顾方式。

①如果游戏内容涉及认识成份较多，就多使用讨论、谈话、演示等方法

②如果游戏内容偏于社会角色行为，则多使用观察模仿讨论评定角色行为。

(4)指导策略

①运用开放式提问拓展讨论的深度。

回顾的问题要在具体的情境中，要突出本次游戏的重难点，以便引发幼儿思考，使直接经验和间接经验相互作用，使游戏内容、教师、幼儿和社会环境处于互动状态中，在不断地思考中真正构建幼儿的游戏经验。

②帮助幼儿归纳总结讨论的结果。

情景讨论中会产生各种意见和想法，有时很难达成共识。因此，教师要以参与者的身份，在讨论结束后对讨论的问题进行归纳总结，阐明正确的观点和认识，以强化幼儿对某个问题的正确认识。

③本环节的重点指导

第一次游戏，重点指导幼儿了解各区域的工作程序，后续游戏即要围绕上次游戏中的问题，以探讨问题的解决来不断推进游戏情节的发展。

2. 快乐游戏

(1)涵盖的内容：

①分配角色，进入游戏区域，摆放物品。

②幼儿自主游戏，教师观察指导。

③听信号结束游戏。

(2)指导策略:

①教给幼儿分配角色的方法:自报名、推选、竞选、轮流、猜拳等。教师不能分派角色。对个性内向、不善于交流的幼儿充分的鼓励和启发。

②平行式指导与交叉指导

平行式指导:是指当幼儿对新出现的玩具材料不感兴趣、不会玩、不喜欢玩或只喜欢玩某一类游戏时，教师在幼儿的附近，用与幼儿相同的或不同的材料玩游戏，目的在于引导幼儿模仿，对幼儿进行暗示性指导“交叉游戏”是指幼儿在游戏中需要教师参与或教师认为有介入指导的必要时，幼儿邀请教师作为游戏中的某一角色或教师自己扮演一个角色参与幼儿的游戏，通过教师与幼儿、角色与角色之间的互动，起到指导幼儿游戏的作用。当幼儿与教师都感到快乐时，教师就应该主动退出游戏。

③分年龄段指导

小班:

幼儿处于独自游戏、平行游戏的高峰期主要与游戏材料发生作用，与同伴之间交往少:角色意识不强，对操作游戏材料或模仿成人动作较感兴趣，重复操作材料，游戏主体单一，情节简单。

指导:指导幼儿如何使用游戏材料，以游戏者身份介入游戏:培养幼儿的规则意识，让幼儿在游戏中进行自我管理:通过游戏评价不但丰富游戏体验。

1. 幼儿自选游戏区域，教师观察幼儿进区后如何摆弄材料?如何独自游戏?
2. 教师教师与幼儿交谈，“谁的家里养过小宠物?养的什么?怎样照顾它的?”
3. 创设情景，引导幼儿进入角色。“这里有好多的宠物宝宝没人照顾呢，请你们找一个喜欢的领养吧!可以给自己的宠物起一个好听的名称!”(幼儿自行挑选小狗，互相说说给狗取的名字)
4. 教师平行介入游戏

(1)示范给宠物泡泡浴:将宠物放入盆中一挤点沐浴露在手心给宠物全身揉一揉一用海绵搓一搓一用喷头冲干净泡泡一再用电风吹干小动物身上的水。

(2)幼儿在模仿教师给狗洗澡的同时，教师可以一边给狗洗澡一边说：先洗背，后洗脚，狗的尾巴摇一摇。小吹风，吹呀吹，吹得狗毛软融融。让幼儿在歌谣的伴随下，尝试宠物洗澡的过程。

5. 游戏结束，教师引导幼儿说说第一次参加“宠物生活馆”游戏的体验。

(1)启发幼儿说说你给小狗取的什么名字？你认为那只小狗的名字最好听。

(2)下次玩游戏你还需要什么？（还需要有更多的宠物：小狗没有食物吃等），以增强游戏兴趣。

★教师重点指导幼儿明确自己的角色身份，尝试用角色的语言和动作开展游戏，感受照顾小动物的关爱之情和乐趣。

中班：

幼儿处于联合游戏阶段，游戏主题丰富，但不稳定，幼儿会经常更换：希望与人交往，但欠缺交往技能，常与同伴发生纠纷；角色意识较强，能够按照自己选定的角色开展游戏。

指导：重点是指导幼儿解决游戏冲突，观察幼儿发生纠纷的起因，以游戏者身份介入游戏：通过讨论等形式开展游戏评价。提升游戏经验，丰富游戏内容：指导幼儿逐渐掌握规则和交往技能，逐渐学会独立解决问题。

大班：

游戏经验十分丰富，主题新颖，内容丰富，游戏中所反映的人际关系较为复杂：处于合作游戏阶段；能按自己的愿望主动选择主题，并有计划地开展游戏：独立解决问题的能力增强。

指导：认真观察游戏，给幼儿提供必要的练习机会以及适当的引导：允许并鼓励幼儿想象创造：通过多种形式开展游戏评价，让幼儿在分享中开拓思路，提升游戏水平。

④教给幼儿交往的技能与合作方法。

一是直接呈现法：如面带微笑，使用礼貌用语：

二是简介呈现法：通过反面事例，让幼儿讨论，最后引出交往技巧与人协商。

合作方法：可以用表扬、榜样、强化的指导幼儿合作。开展游戏前，应与大家一起商量，分工合作：遇到问题要协商解决；当材料不足时，可以轮流或共同使用：当自己遇到困难无法解决时，可以主动寻求同伴或成人的帮助等。通过这些具体

的合作情景，帮助幼儿掌握合作的方法。

四、结束游戏

- 游戏时间快到时，提前提醒幼儿，以便做好结束游戏的准备
- 选择好游戏结束时机，最好是在幼儿兴致转低但还保留游戏兴趣的时候。
- 游戏结束的形式注意趣味性。如超市到点要关门了，影楼下班时间到了。

⑥本环节重点指导方面

围绕本次游戏目标与游戏中出现的问题进行指导。教师要预设游戏中幼儿可能会出现的问题。

6. 分享交流

(1)让幼儿畅谈游戏中问题解决的成功经验，体验成功感，增强自信心。分享自己在扮演社会角色时如何履行角色的职责，感受遵守符合角色规范的社会行为的重要。教师要帮助幼儿梳理、提炼游戏经验。

(2)留有游戏余兴。教师引导幼儿回忆、发现游戏中出现的新问题，并鼓励幼儿对出现的问题有什么好的解决办法?下次游戏还需要哪些方面的帮助?需要增加哪些材料等。

7. 游戏结束，教师引导幼儿说说第一次参加“宠物生活馆”游戏的体验。

(1)启发幼儿说说你给小狗取的什么名字?你认为那只小狗的名字最好听。

(2)下次玩游戏你还需要什么? (还需要有更多的宠物:小狗没有食物吃等)，以增强游戏兴趣。

★教师重点指导幼儿明确自己的角色身份，尝试用角色的语言和动作开展游戏，感受照顾小动物的关爱之情和乐趣。

(3)收拾游戏材料和场地

(4)指导策略

①交流可采用集体、小组、个别相结合的方式。

②根据游戏主题选取不同的交流方式。(促销券的展示，商品销售情况、情节展示等)

③过程性评价与终结性评价相结合。

④引导幼儿收拾玩具注意年龄特点。小班培养收拾整理游戏材料的意识，以教师为主，引导幼儿给予部分帮助。中班培养收拾整理游戏材料的能力，教师只在必

要时给予帮助。大班培养幼儿独立整理游戏材料的能力，教师给予一定的督促。

第三课 角色游戏的组织和指导实践（4个课时）

教学目标：

1. 掌握“角色游戏”的真正含义。
2. 把握跟年龄段的设计要求与内容，进行改编或创编。
3. 能熟练地组织与开展幼儿园角色游戏。

活动准备：

角色游戏相关视频

活动过程：

一、视频导入

教师播放幼儿在幼儿园进行的“角色游戏”视频，结合所学知识，在原视频上进行改编或创编。

二、小组讨论

1. 全班分为四个小组，相互讨论游戏设计模式（改编或创编）
2. 确定设计模式

三、设计角色游戏方案

1. 确定好实施的活动方案
2. 各组开始设计活动方案
3. 教师巡逻，对有疑问的小组给予一定的建议

四、分享并改进

1. 各小组轮流展示自己设计的活动方案，表达本组设计思路与创新点
2. 其他小组倾听并提出建议与意见
3. 各组根据他人的意见结合本组的实际情况进行修改

五、活动方案的实施

1. 准备活动方案里所需要的物品
2. 各小组对设计的方案进行组织与实施
3. 游戏实施中，教师进行适当的介入指导，帮助学生完成方案

六、活动评价与反思

1. 各小组进行自评与他评
2. 教师总结，点评每个小组的优缺点

七、课后延伸

每个人做一个关于“角色游戏”的方案，全班评选十个优秀的活动方案进行展示。