编 号：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类  别 | 全日制教育硕士 | √ |
| 在职教育硕士 |  |



**教育硕士学位论文**

题 目：4-6 岁幼儿结构游戏中的计划性特点研究

专 业 教 学 部：学前与初等教育学院专 业 名 称：学前教育

指 导 教 师：但菲 靳水盈研 究 生：马颖颖

提 交 时 间：2016 年 6 月

**沈阳师范大学教育硕士研究生院 制**

**声明：**

**沈阳师范大学教育硕士学位论文独创性声明**

本人所呈交的学位论文是在导师的指导下取得的研究成果。据我所知，除文中已经注明引用的内容外，本论文不包含其他个人已经发表或撰写过的研究成果。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中作了明确说明并表示了谢意。

作者签名： 日期：

**沈阳师范大学教育硕士学位论文著作权使用声明**

本人授权沈阳师范大学教育硕士研究生院，将本人硕士学位论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索；有权保留学位论文并向国家主管部门或其指定机构送交论文的电子版和纸质版，允许论文被查阅和借阅；有权可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文。保密的学位论文在解密后适用本规定。

作者签名： 日期：

目 录

[摘要](#_Toc686966038) 3

**[Abstract](#_Toc686966039)** 4

[一、 问题的提出](#_Toc686966040) 5

[（一） 选题背景](#_Toc686966041) 5

[（二） 研究意义](#_Toc686966042) 5

[二、 核心概念界定](#_Toc686966043) 5

[（一） 结构游戏](#_Toc686966044) 5

[（二） 计划性](#_Toc686966045) 6

[三、 文献综述](#_Toc686966046) 6

[（一） 关于学习品质的相关研究](#_Toc686966047) 6

[（二） 关于计划性的相关研究](#_Toc686966048) 7

[（三） 关于幼儿计划性的相关研究](#_Toc686966049) 7

[（四） 关于结构游戏中幼儿计划性的相关研究](#_Toc686966050) 8

[四、 研究设计](#_Toc686966051) 8

[（一） 研究目的](#_Toc686966052) 8

[（二） 研究对象](#_Toc686966053) 8

[（三） 研究内容](#_Toc686966054) 10

[（四） 研究方法](#_Toc686966055) 11

[（五） 研究步骤](#_Toc686966056) 11

[性的特点。](#_Toc686966057) 12

[五、 研究结果](#_Toc686966058) 12

[14](#_Toc686966059) 12

[（一） 明确结构游戏目标上的结果分析](#_Toc686966060) 13

[16](#_Toc686966061) 14

[（二） 选取材料与目标制定符合程度上的结果分析](#_Toc686966062) 14

[（三） 对方法步骤考虑上的结果分析](#_Toc686966063) 16

[（四） 材料使用上的结果分析](#_Toc686966064) 18

[（五） 建构过程反复性上的结果分析](#_Toc686966065) 20

[（六） 抗干扰性上的结果分析](#_Toc686966066) 22

[（七） 建构过程调整上的结果分析](#_Toc686966067) 25

[（八） 建构作品与预期目标符合程度上的结果分析](#_Toc686966068) 27

[六、 讨论](#_Toc686966069) 28

[（一） 结构游戏中幼儿计划性的年龄特点](#_Toc686966070) 28

[（二） 结构游戏中幼儿计划性的性别特点](#_Toc686966071) 30

[（三） 不同结构游戏中幼儿计划性的特点](#_Toc686966072) 30

[七、 结论](#_Toc686966073) 31

[（一） 结构游戏中幼儿的计划性存在年龄上的差异](#_Toc686966074) 31

[（二） 结构游戏中幼儿的计划性存在性别上的差异](#_Toc686966075) 31

[（三） 不同结构游戏中幼儿的计划性存在差异](#_Toc686966076) 31

[八、 建议](#_Toc686966077) 31

[（一） 认识到做事有计划的重要性，鼓励幼儿有计划的进行游戏和活动](#_Toc686966078) 31

[（二） 关注结构游戏中幼儿的个体差异，适时适度的进行指导](#_Toc686966079) 31

[（三） 合理投放积木积塑游戏材料，适当增加积木游戏的活动次数](#_Toc686966080) 31

[九、 研究不足与展望](#_Toc686966081) 31

[（一） 研究不足](#_Toc686966082)**[1.](#_Toc686966082)**[研究方法比较单一](#_Toc686966082) 31

[（二） 研究展望](#_Toc686966083) 31

[参考文献：](#_Toc686966084) 32

[附录1 ：](#_Toc686966085) 34

[附录 2：](#_Toc686966086) 35

[附录3：](#_Toc686966087) 36

[附录4：评定记录表](#_Toc686966088) 39

[个人情况简介](#_Toc686966089) 43

摘要

随着社会的进步和发展，大家逐渐了解和关注到幼儿的学习品质，学习品质中所包含的计划性，也随之进入人们的视野。4-6岁的幼儿在幼儿园进行的活动主要有：生活活动、教学活动和游戏活动。幼儿在结构游戏中常常可以根据自己的想法去建构作品。幼儿在幼儿园这一阶段，教师和家长有意识的对幼儿的计划性进行培养，将非常有利于幼儿以后的学习和生活。

因此本研究将以结构游戏为切入点，在结构游戏中研究4-6岁幼儿计划性的特点。本文采用的研究方法主要有观察法和访谈法，在沈阳市某幼儿园进行调研，研究者

通过观察幼儿在结构游戏过程中具体的计划性行为，使用观察记录表记录幼儿在结构游戏中的计划性行为表现，用计划性评定记录表对幼儿在结构游戏中的行为表现进行评分，通过数据分析得出结构游戏中幼儿计划性的特点，根据这些特点，研究者提出了相关的教育建议。

本研究主要从以下三个方面进行研究：

第一部分：研究的缘起。这一部分主要阐述本研究的背景及意义。对以往有关幼儿计划性的研究进行综述，简要概括了本研究的研究方法、研究内容以及研究的步骤。

第二部分：结合本研究的观察资料，研究者主要从幼儿对建构目标的明确、材料选取与目标的符合程度、在方法步骤上的考虑、游戏材料的使用、建构过程中的反复操作、抗干扰性、在建构过程中的调整、建构作品与目标的符合程度八方面，详细分析了幼儿在结构游戏中计划性表现的真实情况。

第三部分：根据结构游戏中幼儿计划性表现的真实情况，对研究得出的结果进行了讨论；并提出相关建议：认识到做事有计划的重要性，鼓励幼儿有计划的进行游戏和活动；关注结构游戏中幼儿的个体差异，适时适度的进行指导；合理投放积木积塑游戏材料，适当增加积木游戏的活动次数。

**关键词：**4-6 岁幼儿；结构游戏；计划性

I



**Abstract**

With the progress and development of the society, the learning quality of infant has attracted an increasing attention of the public. As an important content of infant's learning quality comes into people's view gradually.

The infants who are 4 to 6 years old should do the following: life activities, learning activities and games. Meanwhile, the infants could often operate the game materials and form construction in the accordance with what they want. The training objective of the preschool children is to cultivate their planning, which is helpful to let them adopt the learning life independently. Therefore, the thesis tries to study the characteristics of the learning planning of the infants who are 4 to 6 years based on the structural games.

The writer adopted the following methodologies: observation and interview. And the experiment was carried out in a shenyang kindergarden. The writer evaluated the infants' planning by the means of observing the infants' specific performance and adopting the measured record charts. The writer explored the characteristics of infants' learning planning based on the data from different ages, genders and structural games, besides, the writer offered advices according to the above characteristics and problems.

The research was maily disscussed in the following three aspects.

The first part, the origin of the research. This part mainly elaborated the background and significance of the study. It is summarize the relevant study of infants' planning and generize. The research methedsand procedures of the study brifely.

The second part: based on the observation data of the present study, the researchers mainly from the game the construction goal of clear structure, degree of matching of materials and goal setting, considering the procedures, the use of material, construction process of repeatability, anti-jamming, the adjustment of the construction process, construction works and the degree of the expected goal in eight aspects, analyzes the structure by children, the actual circumstances of the planned performance in the game.

The third part: according to constructive play children's real situation of planning performance, the results of study are discussed; And put forward relevant Suggestions: Recognized the importance of working plannedly, encouraged children to carry out games and activities plannedly; emphasized individual differences between of children in structure

II

Games, guided children appropriatly and timely; put in the games materials of building blocks reasonablely, and increased the activities of Jenga games appropriately.

**Key words:** 4-6 years old children; Constructive play; Planning

III

# 一、 问题的提出

## （一） 选题背景

随着社会的发展，幼儿教育越来越受到国家和社会的重视，幼儿的学习品质逐渐进入人们的视野，计划性作为学习品质的一项重要内容也逐渐被人们所关注和研究。

《幼儿园教育指导纲要》在社会这一领域的内容与要求中明确指出，让幼儿在自由的活动中自主地选择并有计划地进行活动。使幼儿在自由的探索和学习中获得成长；并且要培养幼儿的计划能力，给幼儿规划自己活动的机会。①

在结构游戏中一切的结构活动都以丰富的想象力和创造力为基础。幼儿在制作、建构自己想象中的形体时，经常得对用什么样的材料，材料数量的多少，按怎样的顺序，用什么样的排列和组合的方法等等这些做出考虑，这些思考锻炼了他们的感知观察力形象记忆力、想象力和思维力，以及设计构思能力和布局能力，培养了他们工作的目的性、计划性和创造性。②如研究者在观察幼儿的结构游戏时可以看到，幼儿在游戏开始前说要建一个楼房、搭一个火车、做一个大炮、拼一个蛋糕或者是做一个机器人，有的幼儿会提前选好一定的材料开始建构，还有的幼儿是频繁的换取材料，在游戏的过程中他们会说这需要加一个楼梯、现在要做一个比这个小的机器人、森林里有很多树这还得摆几棵，有的幼儿步骤很明确先摆什么、再摆什么，有的幼儿不断的重复同一个动作，或者有的幼儿正在摆一个火车看到同伴做的机器人，马上自己也要做一个机器人，导致最后的建构作品并不是最初所计划的那样。我们可以看出幼儿在结构游戏中所表现出的计划性，对于幼儿来说，从小养成做事有计划这一好习惯，可以让他们的成长之路更加顺利、未来更清晰。③

由此看来，培养幼儿做事的计划性显得非常重要，培养幼儿的计划性需要明确幼儿计划性的特点，然而在已有的研究中关于幼儿计划性的研究很少，更少有研究在结构游戏中研究幼儿的计划性。而研究者在之前的学习、小组交流讨论中有机会接触到了学习品质这一概念，并查阅相关文献对其概念及所包含的内容有了比较全面的认识和了解，也因此对进一步认识和研究幼儿的计划性产生了兴趣，研究选题缘此而来。在本研究中，研究者以结构游戏为载体，通过观察记录幼儿在结构游戏中的行为表现，用spss13.0对收集的数据进行分析，进而总结出4-6岁幼儿在结构游戏中计划性的特点。

① 郑青梅.让计划成为幼儿的自主行动[J].儿童与健康.2011（11）：4-5.

② 杨枫.学前儿童游戏[M].北京：高等教育出版社，2006.85.

③ 胥兴春.计划性：幼儿重要的学习品质[J].今日教育（幼教金刊）,2014, 12: 6。

1

## （二） 研究意义

### 1. 理论意义

研究者通过查阅文献资料发现，目前关于幼儿计划性的研究比较少，有一些也大多是一线幼儿教师经验的总结。本研究以结构游戏为载体来研究4-6岁幼儿计划性的特点，选题具有创新性。将得出的研究结论与前人研究的结论对比，结论相似即验证了前人的研究，结论有不同之处则拓展了幼儿计划性和幼儿学习品质内容的相关研究。

### 2. 实践意义

本研究通过观察记录幼儿在结构游戏中的计划性行为表现，分析总结出4-6岁幼儿结构游戏中的计划性特点，可以让家长和幼儿教师首先从观念上认识到作为幼儿学习品质重要内容的计划性对幼儿终身发展的重要影响，同时可以为家长和幼儿教师指导幼儿的结构游戏、培养幼儿的计划性，提供可参考的理论依据。长远来看，当家长和幼儿教师了解了幼儿计划性的特点，并有意识的在生活、游戏、教育活动中培养幼儿的计划性，使其养成做事有计划这一良好的行为习惯，对幼儿一生的发展都将大有裨益。

# 二、 核心概念界定

## （一） 结构游戏

杨枫（2006）认为结构游戏可以分为七大类，即积木建筑游戏、积塑构造游戏、积竹游戏、金属结构游戏，拼图游戏，穿珠游戏、串线游戏、编织游戏，玩沙、玩水、玩雪游戏等。①

邱学青（2008）认为结构游戏是儿童利用不同结构的材料进行建构生活中事物的活动。结构游戏是从象征性向智力性转化的一种活动。②

丁海东（2013）认为结构游戏，也称建构游戏，是一种幼儿利用各种结构材料和积木、积塑、沙、土、雪、金属部件等，进行建筑、构造的游戏。也可以说结构游戏就是一种造型活动。幼儿所建构的作品直接与他们的经验有关，这些作品的形象往往都是来自于现实的生活。我们可以说结构游戏是幼儿通过建构作品反映现实生活的游戏。③

也有学者认为，建构区游戏是指幼儿通过拼插、搭建、组合材料并在其中进行认知的建构，从感官和心理方面获得满足，并逐渐建构自己的社会经验的游戏。④

①杨枫.学前儿童游戏[M].北京：高等教育出版社，2006.79.

② 邱学青.学前儿童游戏[M].南京：江苏教育出版社，2008.86.

③ 丁海东.幼儿园游戏与指导[M].北京：高等教育出版社，2013.

④但菲，金芳.幼儿游戏的快乐与分享[M].北京：科学出版社,2014.114.

2

综上所述，几位学者关于结构游戏的定义表述虽有不同，但基本上都认为根据材料的不同结构游戏也可以分成不同的类型。本研究中将结构游戏界定为：结构游戏又称建构游戏，是一种幼儿使用各种结构材料和积塑、积木、沙、土、金属部件等进行建筑和构造的游戏。

## （二） 计划性

### 1. 计划

《现代汉语词典》中对“计划”的定义是工作或行动以前预先拟定的具体内容和步骤。

计划是制定出关于如何实现活动目标的方法和步骤，前提是在对实现这一目标所有过程进行合理的、系统的分析的基础上。①计划是指管理人员在工作开展之前预先制定的行动纲领，可以称为工作方案或“蓝图”。②

“计划”是行动的方案，是行动之前的具体计划。“有计划做事”即按计划有步骤地行动，在行动过程中，可以不断修改、完善、补充计划。③

关于计划，不同的学者有不同的理解。从以上关于计划的定义和描述我们不难发现，计划的行为具有明确的目标导向。

### 2. 计划性

Ann S. Epstein（2003）认为儿童的计划性是带有目的性的选择，而不只是简单的选择，他认为儿童在进行计划时心里是有一定预期目标的，所以会做出相应的选择。④沈婕（2005）在其硕士论文“幼儿活动风格初探”中将计划性作为一项评价性的活

动风格来进行研究，在其文中计划性指幼儿是否会事先对做什么和怎么做有所考虑，表现为对材料的组织和对方法的计划等。她在研究中运用情境观察法，研究发现，幼儿的活动风格具有横向的活动差异和纵向的年龄差异。⑤

汪苗（2014）在其硕士论文“大班幼儿手工活动中的计划性研究”中认为计划性指主体在学习活动前对学习活动的计划及安排，如在学习活动前计划好要学习的内容都有哪些、怎么样去学和学习多长时间等，计划性被认为是学习活动前自我监控能力的具体

①陈孝彬，高洪源.教育管理学[M].北京：北京师范大学出版社，2008: 138.

②司晓宏.教育管理学论纲[M].北京：高等教育出版社，2009: 274.

③龚春玲.引导幼儿有计划做事的实践研究[M].北京：北京师范大学出版社，2010.1.

④Ann S. Epstein. How planning and reflection develope young children's thinkin skill. Language and Education. september 2003.

⑤ [沈婕.幼儿活动风格初探](http://d.wanfangdata.com.cn/Thesis_Y799637.aspx)[D].北京师范大学,2005。

3

表现。①

计划性与计划不同，计划性描述的是稳定的行为风格，是对活动总的行为方式上都表现出计划行为这种共性的描述。而计划主要是说个体对某一具体活动中活动目标及怎样实现目标这个过程的详细、具体描述。计划性和计划指代的东西不一样，范围也不一样。②

本研究中讨论的是计划性，为了方便观察幼儿的计划性行为，研究者借鉴已有研究，将结构游戏中幼儿的计划性操作性定义界定为：幼儿在结构游戏中的计划性是在建构过程中，幼儿在明确了建构的目标后，为达到预定的建构目标而有意识地构思自己的行动步骤和方式方法，有针对性地利用游戏材料（积木、积塑）来实现自己预定建构目标的能力。

# 三、 文献综述

本研究为4-6岁幼儿结构游戏中的计划性特点研究，研究者在中国知网、万方数据库等资料库中以“学习品质”、“幼儿结构游戏”、“计划性”、“幼儿的计划性”作为关键词在进行检索，阅读整理查阅到的有关计划性的论文、期刊等，并查阅相关的书籍，研究者将查阅到的文献梳理如下。

## （一） 关于学习品质的相关研究

### 1. 关于学习品质主要内容的相关研究

曹正善（2001）认为学习品质包括自主性学习品质和合作性学习品质，其中每一项都分为学习动力、学习能力和学习毅力。③

美国国家教育目标委员会（2005）认为学习品质的内容具体内容包括五个方面：好奇心与兴趣；创造与发明；反思与解释；主动性；坚持与注意。④

鄢超云（2010）在《学前教育评价》一书中提到，美国部分州学习品质的具体内容，其中特拉华州包括主动与好奇，推理与问题解决，参与与坚持（游戏中有一定的计划可以按照计划去进行游戏活动）；佛罗里达州包括热情与好奇、坚持创造与发明，计划与反思（反思并从经验中学习，设置目标并照着计划去做）；爱达荷州包括对新事物的学习保持好奇和兴趣，并且愿意冒险；从经验中学习的能力不断加强；制定目标、按计划

① 汪苗.大班幼儿手工活动中的计划性研究[D].广西师范大学,2014。

② 梁娟.儿童计划的研究[D].四川师范大学,2013。

③ 曹正善.论学习品质[J].集美大学学报，2001, 12（4）

④Washington S[tate(2005). Early Learning and DevelopmentBenchmarks. http: //www. kl2. wa. us/Early](http://www.kl2.wa.us/Early) Learning/Benchmarks. aspx.

活动的能力逐渐增强；能够坚持完成一系列的活动和任务，在这样的过程中能力得到提升。罗得岛包括游戏，好奇心，坚持性，自我组织（设立目标、形成计划、实施计划的能力逐渐加强），推理，应用。①

美国27个州的《儿童早期学习标准》中列出的关于学习品质的关键词中包括计划

能力这一项，其中有9个州提出儿童应初步具备能按照自己制定的目标、计划或步骤开展活动的能力。②

《3-6岁儿童学习与发展指南》的说明部分中指出要重视幼儿的学习品质。③《指南》的修改稿中关于学习品质的内容可分为三个方面：学习态度、学习行为与习惯、学习方法④。其中第六部分学习品质的子领域二，学习行为与习惯的标准中指出，幼儿应该具备一种能力，可以计划和控制自己的行为。

综上所述，关于学习品质的内容，还没有一个非常统一的表述，但从不同学者关于学习品质内容的陈述，可以总结出，学习品质的内容主要包括了：学习态度、学习行为与习惯、学习方法、好奇心与兴趣、坚持与注意、主动性、创造与发明、反思与解释、以及计划性。

### 2. 关于学习品质影响因素的相关研究

美国国家教育目标委员会提交的关于“学习品质”的报告中指出，学习品质会受到先天因素和学习风格两个因素的影响。

美国入学准备研究小组的研究发现，低收入家庭的幼儿在学习品质方面比家庭收入高的幼儿学习品质方面要好，此外，种族也是影响幼儿学习品质的一个因素。

从以上来看，关于学习品质的影响因素包括了先天因素、外界环境和认知风格等几方面。

## （二） 关于计划性的相关研究

计划性就是指预见社会是否准备接受具体首创性的能力以及将首创性、现实可能性与预期的成果进行比较的能力；美国人将许多不同的活动都称为“计划”或“设计”。⑤杨海平（2014）在《市场信息学》一书中指出：信息的质量与信息搜集工作的计划

性有密切关系。所谓计划，就是既要满足当下，又要着眼于未来。例如，进行一项实地

①鄢超云.学前教育评价[M].北京：高等教育出版社,2010.97.

②庄甜甜，郭力平.对美国早期儿童学习标准中“学习品质”领域的分析研究[J].早期教育（教师版）,2011, 03: 20-23.

③鄢超云，魏婷.《3～6岁儿童学习与发展指南》中的学习品质解读[J]. 幼儿教育,2013, 18: 1-5.

④ 赵杏. 大班幼儿建构活动中学习品质的表现性评价[D].河南大学,2014。

⑤ 李天铎.美国的计划性文化与教育[J].北京：管理科学文摘，1994: 39.

5



调研，计划性的具体要求是：明确搜集目的、内容和可能的数据来源，明确调查对象和调查地点，确定调查方法和调研工具，进行抽样设计，讨论接触的方法，做出时间和人员的安排，计算经费和预算等等。①

法国管理学家P·列文（2014）所提出的列文定理(Revun Theory)主要是讲做事要有计划性。其定理主要指由于对自己的能力没有十足的把握，所以不能迅速的做出计划，导致出现不好的结果而后悔。②

沃建中、林常德（2000）的《青少年自我监控能力的发展研究》，研究结果发现年龄越大，学生初步思考的时间越长，悔步次数中年龄有效应，停顿次数无主效应的特征。从而研究青少年计划性的发展特点。③

王梅（2014）在对孤独症儿童进行研究后，认为这些儿童的思维不够灵活、不够连贯、缺乏计划性。思维的计划性包含选择、检查、监控和预测，预测是一种特殊的搜索方式，它包含假设的提出，然后再对假设进行证实，孤独症儿童做不到假设，没有相应的表征也就很难预测。④

综上所述，不同领域的不同学者对计划性的描述各有不同，但也具有相似的地方，如制定目标，对过程的监控和调节，评价和反思活动完成的情况等，从中也可以看出，做事有计划性对个体的发展和对工作的开展有非常重要的意义，总体来说，关于计划性的研究中，以儿童为主体，单独来阐述儿童计划性的研究并不是很多，这方面的内容有待研究者们进一步的关注和研究。

## （三） 关于幼儿计划性的相关研究

### 1. 关于幼儿计划性发展的相关研究

朱智贤（1981）指出，大班幼儿在游戏中能够更好地理解和坚持游戏的规则，这些规则具有概括性和普遍性，并且大班幼儿在游戏中慢慢地开始有了自己的计划。能够有计划地进行操作且预见结果。同时，幼儿不仅学会跟随老师的讲解，尝试联系各种技能或者活动，也能够更多地按照自己的想法进行活动，在行动之前能够用言语表达自己的行为目的，行为方式等。游戏也能培养幼儿的观察力，锻炼幼儿的意志。例如，中班后期，特别是到了大班阶段，幼儿能从许多对象中找到某一事物，分出对象的各个特征等

①杨海平，陈铭，尹达.市场信息学[M].南京：南京大学出版社,2014.62.

②宋卫东.经济学常识速查速用大全集[M].北京：中国法制出版社,2014.107.

③沃建中，林崇德. 青少年自我监控能力的发展研究[J]. 心理科学，2000, 01: 10-15.

④王梅.孤独症儿童课程与教学设计兼论特殊教育的课程[M].北京：北京大学出版社,2014.46.

6

等。我们在幼儿的游戏活动中，可以明显地感受到幼儿的思维变化，有具体逐渐过度到抽象，行动由被动地受支配到主动自觉的自我调节等等。①

弗斯特（Fuster, 1989）的研究发现，4-6岁是幼儿前额皮质发展比较迅速的时期，6-8岁逐渐接近成熟。在人脑额叶11种功能中前额皮质的基本功能是预见和实现未来事件。对于幼儿来说，只有其前额皮质达到一定的成熟程度，她的元认知能力（包括计划、调节和调节能力）才会发展起来。②研究者研究的对象是中大班幼儿，年龄在4-6岁，他们已经具备了做出计划的生理条件。

除此之外，江玲、朱琉等（2003）也对幼儿的元认知进行了研究，他们是从幼儿游戏的角度进行研究的，该研究指出，幼儿5岁时，还不会根据游戏的过程来调节自己的

行为，而当幼儿6岁时，他们游戏的计划性、合理性和有效性都得到了很大的发展。③戴

斯的研究中也指出4岁或者5岁的幼儿行为是不具有计划性的，究其原因是其言语的自我调节能力还未形成。言语调节是幼儿进行计划活动的前提。

王海英（2005）对幼儿计划能力的研究非常值得学习和借鉴。在其研究中她以自制拼图为活动载体之一，对小、中、大班幼儿计划的表现形式、类型、内容、计划的特点和用什么方法来培养幼儿的计划能力进行了比较全面、详细的论述。④

综上所述，幼儿言语的发展对其计划性的发展有重要的影响。关于幼儿开始具备计划性是在哪个年龄阶段，学者们的研究结论存在不同，中班幼儿在活动时就开始表现出了计划性，还是到大班幼儿在活动时才具备计划性，这一问题有待研究者们继续观察考证和研究。根据以上研究和相关理论，研究者将本研究的对象确定为4-6岁的幼儿。

### 2. 关于幼儿计划性影响因素的相关研究

语言影响幼儿的计划性。Rauno K. Parrila（1995）研究了语言对幼儿计划性发展的影响，从语言是一种思维的工具、幼儿的交流和互动对其计划性发展的影响、语言的监管职能三个方面研究了语言与计划性之间的关系。⑤

幼儿的计划性与成人支持有关。Judith A Hudson（1991）根据任务实验，发现外界的成人的支持对幼儿的计划性有积极的影响。

① 朱智贤.儿童心理学[M].北京：人民教育出版社，1981: 197.

J. P.戴斯、J. A.纳格利尔里、J. R.柯尔比.认知过程的评估——智力的PASS理论[M].上海：华东师范大学出版社，1999.81.

②

③江玲，朱琦等.本体性游戏与幼儿元认知发展的研宄[J].厦门：集美大学学报，2003，（1）：47-55.

④ 王海英.智慧的跷跷板——幼儿元认知研究[M].南京：江苏教育出版社，2005.172-175.

⑤Rauno K. Parrila, Vygotskian Views on Language and Planning in Children, School Psychology International, May 1995 vol. 16 no. 2 167-183.

7

儿童的计划性与儿童的年龄有关。Gauvain, Mary; Rogoff, Barbara（1989）通过任务实验对5-9岁儿童的计划性做了研究，研究表明随着幼儿年龄的增长幼儿在行动前更具有计划性。Judith A Hudson（1991）根据对不同年龄儿童的任务实验，得出随着儿童年龄的增长他们的计划性变得更加复杂而且灵活性也更强。①

王香平（2006）在其硕士论文中，以手工活动为载体，通过观察幼儿的手工活动，从幼儿自身、教师、教学活动三个方面分别来分析其对幼儿计划性的影响，得出幼儿自身的经验，幼儿自身的个性特征；教师对活动任务与要求的说明；对活动程序和策略的讨论，对过程的监控和反馈；不同的材料和不同结构化程度的教学活动对幼儿的计划性都有影响。②

汪苗（2014）在其硕士论文大班幼儿手工活动中的计划性研究中，也以手工活动为载体，从幼儿个体和教师的教学两方面分析了其对幼儿计划性的影响，并提出了培养幼儿计划性的相关教育建议。③

综上所述，研究者们主要是通过实验和观察的方法，来研究分析幼儿计划性的影响因素。幼儿计划性的影响因素有幼儿的年龄、幼儿的语言及幼儿个体的经验，成人的支持及教学活动几个方面，本研究主要是探讨不同年龄、不同性别以及不同结构游戏中幼儿计划性的特点，前人研究的结论对本研究有很重要的参考价值。

### 3. 关于幼儿计划性培养的相关研究

幼儿计划性培养方面的文章大部分是一线幼儿教师、家长从教育、教学经验中总结出来的，其中不少是结合培养幼儿计划性的案例来论述，这方面的文章在各类教育类的网站和报纸上比较常见。主要内容是关于幼儿计划性培养的原则、对策和应注意的问题。

吴雨纾（2013）在提高大班幼儿活动计划能力的策略一文中，指出教师可以通过引导幼儿认识材料、用不同的形式表达自己的计划、让幼儿学习模仿同伴的行为、鼓励幼儿独立进行建构、对作品（活动）进行回顾和评价这五种策略来提高幼儿的计划能力。

④也就是说教师可以通过让幼儿认识了解材料，熟悉每种材料的基本特征；在鼓励幼儿

表达自己的计划时，让幼儿用语言说出来、用绘画的形式画下来、用动作表达出来或用实物来演示；引导幼儿观看同伴的操作；鼓励幼儿自己制定计划；在活动后，检验计划的内容是否完成，分享活动中的体验和感受这几种办法来提高幼儿的计划能力，使其在

①Judith A Hudson, Planning in the preschool years: The emergence of plans from general event knowledge, Cognitive Development,1991.

② 王香平.手工活动中大班幼儿计划性的研究[D].南京师范大学,2006。

③ 汪苗. 大班幼儿手工活动中的计划性研究[D].广西师范大学,2014。

④ 吴雨纾.提高大班幼儿活动计划能力的策略[J].早期教育（教师版）,2013, 03: 52。

8

以后的活动中更具有计划性。

下ft刚（2013）在《培养活力满满的孩子》一书中，讲述到激发孩子的正能量，使其具有计划性，干劲落到实践的关键是制定计划。计划要具备目标性，可执行性和弹性三个特点。让孩子每天了解自己的进步，孩子会越来越有干劲。用行动实现目标制定可行的计划达成目标的过程中，要不断地调整计划。订立计划时。首先制定整体计划，然后再分成部分实行。①

《活动中的幼儿》一书中提到，在一日活动安排的计划环节中，教师鼓励幼儿将自己的计划告诉老师，做什么，怎么做等。②并尽可能按照自己的想法来进行活动，在幼儿的日常活动中来培养幼儿的计划性。

此外，还有任爱茹（2002）、耿申（1990）、王海生（2005）、平志征（2014）、林宇琳（2015）、龚晓燕等对幼儿计划性的培养进行了研究分析，这些研究者的观点与上述提到的培养幼儿计划性的方法有一定的相似之处，不再一一详述。总体来说，关于幼儿计划性培养的研究，大多都是一些教师和家长的经验总结，尽管上述提到的培养幼儿计划性的方法和步骤具有一定的合理性和可行性，但研究者认为在明确了幼儿计划性的特点后，再来培养幼儿的计划性，相信能起到事半功倍的效果。

## （四） 关于结构游戏中幼儿计划性的相关研究

宦文婷（2012）在“建构活动中大班幼儿计划性的研究”中以幼儿园建构活动为切入点，采用情境观察法和访谈法对幼儿的计划性进行研究。研究结果中按照心里操作标准将计划性分为三种类型，分别是试误型、直觉型、程序型。提出在培养幼儿计划性的过程中教师应树立自身的榜样作用，意识到计划性的重要性、关注幼儿计划性的养成，积极引导家长配合培养幼儿的任务意识、检查任务的完成情况。③

关于计划性更基础的研究，梁娟（2013）在其硕士论文儿童计划的研究中以建构游戏为载体对幼儿的计划进行研究，对幼儿计划的体现形式、计划的类型、计划的特点进行了详细的分析描述，得出结论：儿童的计划有语言上、动作上、心理倾向上的特点，儿童的计划有事先计划型和过程中计划两种类型。④

综上所述，在前人的研究当中，研究者们对于幼儿的计划性有了一定的认识和强调，

①（日）下ft刚.培养活力满满的孩子-从小激发孩子正能量的简单10招[M].桂林：漓江出版社，2013.121-132.

② 霍曼.活动中的幼儿：幼儿认知发展课程[M].北京：人民教育出版社，1995: 39-40.

③宦文婷.建构活动中大班幼儿计划性的研究[J].早期教育，2012，（3）：31-32.

④ 梁娟.儿童计划的研究[D].四川师范大学,2013。

9



关于幼儿计划性的发展和培养也有所涉及，但是研究者发现以往的研究不够系统和全面。而且计划性作为活动风格的研究只是作为一个描述的方面进行价值上高低的判断，关于不同年龄阶段幼儿计划性的特点也缺乏探讨，本研究以幼儿园结构游戏为载体来分析探讨幼儿计划性的年龄特点和性别特点以及不同结构游戏中幼儿计划性的特点，希望能为幼儿计划性的培养提供一定的理论依据和实践指导。

# 四、 研究设计

## （一） 研究目的

本研究以结构游戏为载体，在结构游戏中研究幼儿计划性的特点，了解不同年龄、不同性别的幼儿在结构游戏中计划性的特点以及不同结构游戏中幼儿计划性的特点，从而使教师可以针对幼儿计划性的特点设计出有利于培养幼儿计划性的游戏和活动。同时促进教师和家长对幼儿计划性的认识和了解，重视在学习中和生活中培养幼儿的计划性，使幼儿从小养成做事有计划的好习惯。

## （二） 研究对象

### 1. 观察对象

研究者选取了沈阳市某幼儿园中、大班的91名幼儿作为观察对象，观察对象的年龄

为4-6岁，根据正式观察开始的时间（2015年10月12日）将幼儿分为两组：4-5岁组

（生日在2010年10月12日到2011年10月12日之间）和5-6岁组（生日在2009 年

10月12日到2010年10月11日之间），由于中大班各个班级幼儿的人数、性别、年龄分布有差异，91名幼儿来自三个大班和四个中班，研究者分别在其中的两个中班和两个大班进行了预观察和观察活动。幼儿的计划是幼儿对活动进程、活动结果的安排和预期。

**表1** **观察对象的基本情况**

| 班级 | 男孩 | 女孩 | 合计 | 平均年龄 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4-5 岁 | 24 | 22 | 46 | 4 岁 6 个月 |
| 5-6 岁 | 22 | 23 | 45 | 5 岁 6 个月 |
| 合计 | 46 | 45 | 91 | ---- |

本研究在结构游戏中研究幼儿的计划性，研究者进行研究所选的幼儿园，具有较好的硬件设施，中、大班除了各班有一定数量、种类的结构游戏材料外，幼儿园还有专门的大型积木建构区，每周中、大班的幼儿都有一次机会到这个区进行建构活动。研究者

10

期望通过观察中、大班幼儿的结构游戏，记录结构游戏中幼儿计划性的行为表现，为论文的撰写收集资料。

### 2. 访谈对象

研究者围绕研究主题，针对所要观察的内容，在沈阳市某幼儿园对8名幼儿教师进行了随机访谈，访谈对象的基本情况见下表：

**表2** **访谈对象的基本情况**

| 序号 | 班级 | 年龄 | 教龄 | 学历 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 大班 | 25 | 2 | 本科 |
| 2 | 大班 | 27 | 4 | 专科 |
| 3 | 大班 | 30 | 6 | 本科 |
| 4 | 大班 | 31 | 7 | 本科 |
| 5 | 中班 | 25 | 2 | 专科 |
| 6 | 中班 | 26 | 2 | 本科 |
| 7 | 中班 | 27 | 3 | 本科 |
| 8 | 中班 | 32 | 9 | 专科 |

## （三） 研究内容

在预观察阶段，研究者通过观察幼儿的结构游戏和对幼儿教师的访谈，发现在积木建筑游戏和积塑构造游戏中，幼儿的建构行为更能表现出一些明显的计划性，本研究结合幼儿园结构游戏开展的实际情况，研究者将在积木和积塑这两种游戏中来研究幼儿的计划性，具体内容包括：

### 1. 幼儿在结构游戏中计划性的年龄特点

以幼儿的年龄作为自变量，对幼儿在明确结构游戏的建构目标、选取材料与目标制定的符合程度、对方法步骤的考虑、材料的使用、操作过程的反复性、抗干扰性、操作过程的调整、建构作品与预期目标的符合程度这八个观察指标上的得分进行方差分析，对方差分析的结果进行描述，总结出幼儿在结构游戏中计划性的年龄特点。

### 2. 幼儿在结构游戏中计划性的性别特点

以幼儿的性别作为自变量，对幼儿在结构游戏中计划性的八个观察指标上的得分进行方差分析，对方差分析的结果进行描述，总结出幼儿在结构游戏中计划性的性别特点。

### 3. 不同结构游戏中幼儿计划性的特点

11

本研究主要在积木游戏和积塑游戏这两种结构游戏中来研究幼儿的计划性，以游戏类型作为自变量，对幼儿在结构游戏中计划性的八个观察指标上的得分进行方差分析，对方差分析的结果进行描述，总结出幼儿在不同结构游戏中计划性的特点。

## （四） 研究方法

### 1. 观察评定法

本研究借鉴汪苗在其“大班幼儿手工活动中的计划性研究”中的计划性评定记录表，改编出“结构游戏中幼儿计划性评定记录表”，用spss13.0对用该评定表收集来的数据进行信度分析，得出信度系数为0.722，表明该评定表信度良好，是一份比较合理的评定记录表。然后对每名幼儿在结构游戏中的行为表现进行了最少两次的观察记录和评定，得出每名幼儿的平均分。

### 2. 访谈法

本研究中通过对教师进行半结构式访谈，结合对文献的阅读分析，得出结构游戏中幼儿计划性的观察要点，即主要观察幼儿在结构游戏前对建构作品的口头描述，选取游戏材料的情况，游戏中对自己建构步骤的描述，游戏材料的使用情况，建构过程中反复操作的情况，对建构目标修改的情况，根据目标调整建构作品的情况，活动结果与预期目标的符合程度这些情况。在本研究中研究者对8名幼儿教师进行了半结构式的访谈，其中中、大班教师各四名。对教师的访谈主要是针对教师观察到的幼儿在结构游戏中的行为表现来进行的。结构游戏中幼儿的计划性教师访谈提纲，详见附录1。

对幼儿的访谈也不是结构式的访谈，研究者考虑到直接观察结构游戏中幼儿的行为表现，不容易全面了解幼儿的真实想法，所以在幼儿开始游戏前、进行游戏时或游戏结束后，研究者会根据幼儿建构的作品对幼儿进行追问，以此来了解幼儿在游戏中关于计划性真实的想法和幼儿没有用语言表达出来的计划。

## （五） 研究步骤

### 1. 观察工具的制定

#### （1）观察记录表结构的确定

研究者查阅了大量关于结构游戏和计划性的文献，结合对教师的半结构式访谈，编制出结构游戏中幼儿计划性观察记录表。对教师半结构式访谈的具体内容见下表：

12

**表3** **对幼儿教师半结构访谈的具体内容**

| 访谈问题 | 教师回答及人数 | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.幼儿在哪种结构游戏中  能表现出明显的计划性？ | 积塑游戏  （3 人） | 积木游戏  （3 人） | 拼图游戏  （2 人） |
| 2.幼儿在结构游戏前有明  确的建构目标吗？ | 有  （5 人） | 没有  （2 人） | 不确定  （1 人） |
| 3.幼儿对结构游戏的计划  和构思表现在哪些方面？ | 讲解自己的步骤  （3 人） | 有计划使用材料  （3 人） | 考虑和谁玩  （2 人） |
| 4.幼儿在结构游戏的实施和执行环节中有哪些具体  的操作行为？ | 正确使用材料  （3 人） | 不断调整作品  （4 人） | 反复操作  （1 人） |
| 5.应从哪些方面对幼儿的  建构作品欣赏、评价？ | 美观、好看  （2 人） | 是否完成建构目  标（3 人） | 交流分享经验  （3 人） |

#### （2）观察评定表的确定

信度检验：用spss13.0对该评定表进行信度检验，结果表明，信度系数为0.722，表明该评定表信度良好，是一份比较合理的评定记录表。

效度检验：本研究请沈阳市3名教育学博士和1名幼儿园园长和1名硕士对评定表内容的适当性和完整性等进行评定，结果表明评定表的指标合适，以上步骤表明评定表有较好的内容效度。

### 2. 预观察

研究者于2015年9月14日开始，在幼儿园进行了为期三周的预观察活动，进入到班级中观察幼儿的结构游戏活动，记录幼儿的计划性行为表现，以此来锻炼研究者观察和记录的能力，在幼儿园的一日活动中发现幼儿的计划性行为，通过谈话交流与班里的老师和幼儿熟悉起来，为正式观察做准备。

### 3. 正式观察

研究者从2015年10月中旬开始了正式的观察，观察的内容主要是幼儿在结构游戏中的行为表现，如幼儿在游戏开始前是否会口头说出将要建构的作品及对建构目标描述的详细程度，是否是有选择性的拿取材料及符合建构目标的程度，而不出现频繁的换取游戏材料，游戏中是否能描述自己的步骤及语言描述的次数，是否能正确使用材料及正

13

确使用建构材料的程度、能否在坚持完成当时的步骤后才去做其他事情及反复操作的次数、能否排除干扰表现在不因观看他人的建构作品就马上修改自己的作品及修改建构目标的次数和程度、在出现与预期结果不符合的情况时，会依据目标调整自己的方法策略及自己解决问题的程度，建构的结果与预期是否一致及完成建构目标的程度。观察的时间主要是幼儿区角活动的时间和建构区大型积木游戏的时间。每周观察的时间一般为上午7: 50—8: 20、8:35—9:00、10:30—10:55，下午2: 20—2:45。在幼儿游戏开始前、过程中、结束后，研究者会就幼儿建构的作品与幼儿交流，为参与式观察，采用纸笔记录结合摄像机拍摄，记录收集幼儿在结构游戏中计划性表现的具体情况。通过多次观察，用观察记录表和等级评定表对每名幼儿的表现进行记录和评分。

计划性指幼儿在游戏活动前对游戏活动的目标、游戏材料的选取等进行计划和安排的思维能力。结构游戏的过程一般包括四个环节：明确任务、制定目标；计划、构思环节；实施和执行环节以及欣赏、展示和评价作品环节。研究者把幼儿在结构游戏四个环节中，将要进行的操作步骤和预先拟定的观察要点用表格的形式呈现出来。其中每个操作步骤的观察要点见（附录2）。通过对整个结构游戏中幼儿的行为进行观察记录（附录

3），然后按照评定记录表（附录4）中的标准，对幼儿的具体行为进行评分、评价，根据评分来评定幼儿的计划性表现。

### 4. 对数据进行统计分析

将观察评定的分数录入spss13.0中，对数据进行方差分析，根据所得出的结果，总结分析出结构游戏中幼儿计划性的年龄特点、性别特点以及不同结构游戏中幼儿计划

# 性的特点。

# 五、 研究结果

根据spss13.0数据统计、方差分析得出结果，以下将在观察评定具体的八个指标上来分析数据统计的结果，即在明确结构游戏的建构目标、选取材料与目标制定的符合程度、对方法步骤的考虑、材料的使用、建构过程的反复性、建构过程的调整、建构作品与预期目标的符合程度这八个指标上分别对幼儿的年龄特点、性别特点以及不同结构游戏类型中幼儿计划性的特点来进行详细的分析，同时研究者结合在观察中记录的文字资料来对结构游戏中幼儿计划性的特点进行详细的描述。

## 14

## （一） 明确结构游戏目标上的结果分析

**表 4** **明确结构游戏目标得分上的描述统计(M±SD,单位:分)年龄性别 游戏类型 M±SD**

**积木游戏**2.88±0.833

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏2**.73±0.961

**积木游戏**3.00±0.866

**女**

**积塑游戏**2.62±0.961

**积木游戏**3.50±0.707

**男**

**积塑游戏**3.42±0.793

**积木游戏**3.45±0.688

**女**

**积塑游戏**3.42±0.669

在明确结构游戏的建构目标这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为

2.88分，在积塑游戏中的平均得分为2.73分；4-5岁女孩在积木游戏中的平均得分为3分，在积塑游戏中的平均得分为2.62分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均得分为3.5分，在积塑游戏中的平均得分为3.42分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得分为3.45分，在积塑游戏中的平均得分为3.42分。

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，男孩平均得分高于女孩，幼儿在积木游

戏中的平均得分高于在积塑游戏中的得分。也就是说5-6岁幼儿比4-5岁幼儿更能明确结构游戏的建构目标，男孩比女孩更能明确结构游戏的建构目标，幼儿在积木游戏中更能明确建构的目标。具体数据见表4。

由表5可知，幼儿的年龄F值对应的P值为0.000, 0.000<0.05且0.000<0.01，所以说幼儿的年龄对明确结构游戏的建构目标的影响是极其显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率P值为0.933, 0.933>0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说幼儿的性别对明确结构游戏的建构目标的影响是不显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为

0.050, P值等于显著性水平0.05，所以说游戏类型对明确结构游戏的建构目标影响是显著的；年龄和性别的交互作用P值为0.832，年龄和类型的交互作用P值为0.662，性别和类型的交互作用P值为0.676，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.585，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对明确结构游戏的建构目标的影响都是不显著的。

15

**表5** **明确结构游戏目标得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 14.352 | 0.000 |
| 性别 | 0.007 | 0.933 |
| 游戏类型 | 0.614 | 0.050 |
| 年龄×性别 | 0.045 | 0.832 |
| 年龄×游戏类型 | 0.192 | 0.662 |
| 性别×游戏类型 | 0.176 | 0.676 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 0.301 | 0.585 |

观察记录：小虎男5岁2个月

区域游戏时间，小虎拿了一筐积木开始玩起来，他把四块蓝色的积木放到一起，五块绿色的积木放一起，教师：“小虎，要摆的是什么？”小虎：“是两条小河，这条被污染了（绿色的），这条没被污染（蓝色的）。”说完又在两条“河”中间摆了三块黄色的积木，教师：“这个是什么呢？”小虎：“是发动机。”(2015年10月28日)

观察记录：图图男4岁2个月

图图在建构区拿了一筐塑料管，开始组合起来，教师：“图图要拼一个什么呢？”图图：“飞机。”图图一节一节的拼起来，最中间一截用了一个丁字形的塑料管，两边各有两截，然后从中间的丁字处拼起来，拼了三截，刚拼的这三截掉了下来，图图从地上捡起来，笑着对老师说：“你看金箍棒，孙悟空的金箍棒。”（2015年10月15日）

在上述两个游戏片段中，从小虎的建构活动和语言描述中，可以知道他要建构的目标，两条小河，一条被污染了，另一条没被污染，可以看出他对自己要建构的作品非常明确，而图图在建构中说要拼一个飞机，并没有对要拼一个什么样的飞机有更明确的描述，在一定程度上可以看出小虎比图图的建构目标更明确，研究者通过观察也发现5-6

岁的幼儿较4-5岁的幼儿在进行结构游戏时更能明确结构游戏的建构目标。

## 16

## （二） 选取材料与目标制定符合程度上的结果分析

**表 6** **选取材料与目标制定符合程度得分上的描述统计（M±SD，单位：分）年龄性别游戏类型M±SD**

**积木游戏**2.22±0.441

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.80±0.561

**积木游戏**2.44±0.527

**女**

**积塑游戏**2.38±0.506

**积木游戏**3.00±0.471

**男**

**积塑游戏**3.08±0.289

**积木游戏**2.82±0.603

**女**

**积塑游戏**3.00±0.426

在选取材料与目标制定的符合程度这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为2.22分，在积塑游戏中的平均得分为2.8分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均得

分为2.44分，在积塑游戏中的平均得分为2.38分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均

得分为3分，在积塑游戏中的平均得分为3.08分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得

分为2.82分，在积塑游戏中的平均得分为3分。

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，男孩的平均得分高于女孩，幼儿在积塑游戏中的平均得分高于在积木游戏中的得分。具体数据见表6。也就是说5-6岁幼儿比4-5岁幼儿在选取材料时更符合预定目标，男孩比女孩在选取材料时更符合预定目标，幼儿在积塑游戏中选取材料时更符合预定目标。

由表7可知，幼儿的年龄F值对应的P值为0.000, 0.000<0.05且0.000<0.01，所以说幼儿的年龄对选取材料与目标制定的符合程度的影响是极其显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率P值为0.273, 0.273>0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说幼儿的性别对选取材料与目标制定的符合程度的影响是不显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为0.063，P值大于显著性水平0.05，所以说游戏类型对选取材料与目标制定的符合程度的影响是不显著的；年龄和性别的交互作用P值为0.863，年龄和类型的交互作用P值为0.545，性别和类型的交互作用P值为0.198，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.080，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对选取材料与目标制定的符合程度的影响都是不显著的。

17

**表7** **选取材料与目标制定符合程度得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 24.349 | 0.000 |
| 性别 | 1.217 | 0.273 |
| 游戏类型 | 3.552 | 0.063 |
| 年龄×性别 | 0.030 | 0.863 |
| 年龄×游戏类型 | 0.370 | 0.545 |
| 性别×游戏类型 | 1.684 | 0.198 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 3.139 | 0.080 |

观察记录：粘粘女5岁1个月

区域活动时间，粘粘看着面前好几筐的积塑材料，像在思考什么，突然说：“我要拼一个古代的自行车。”“自行车得有轮子啊，得用圆的那个。”说着翻翻这筐，看看那筐，拿起了一筐有圆形的积塑材料，开始拼起来。（2015年11月19日）

观察记录：燕子女4岁4个月

建构区中，燕子正在找材料，教师：“燕子，你准备做一个什么呢？”燕子：“楼房。”

“老师，我要建一个十层高的大楼房。”说着拿起一筐积塑材料，从中拿了三块开始拼起来，接着把拼好的部分放在地上，又从筐里拿了三块材料，在手里拼好，与地上的材料拼接在一起，燕子：“老师，你看我这个像不像机器人？”教师：“恩，挺像的。”燕子手里的材料没拿好，一下子都散掉了，“啊！我的楼房倒了！”（2015年10月16日）

在上述两个游戏片段中，粘粘的目标很明确，就是要做一个自行车，她需要圆形的材料来当车轱辘，于是找到了带有圆形的积塑材料，粘粘选取的材料完全符合自己的建构目标；燕子要建一个十层高的大楼房，但她实际拿的材料只有六块，她看着拼出来的作品高兴的与老师交流，燕子选取的材料基本符合她的建构目标。以上的数据分析结果也显示5-6岁幼儿比4-5岁幼儿在选取材料时更符合预定的目标。

## （三） 对方法步骤考虑上的结果分析

在对方法步骤的考虑这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为2.44分，

18

在积塑游戏中的平均得分为2.20分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.44分，

在积塑游戏中的平均得分为1.69分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均得分为3分，在

积塑游戏中的平均得分为2.83分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.27分，

在积塑游戏中的平均得分为2.33分。

**表8** **对方法步骤考虑得分上的描述统计（M±SD，单位：分）**

**年龄**性别游戏类型M±SD积木游戏2.44±0.882

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.20±1.014

**积木游戏**2.44±0.527

**女**

**积塑游戏**1.69±0.751

**积木游戏**3.00±0.667

**男**

**积塑游戏**2.83±0.937

**积木游戏**2.27±0.647

**女**

**积塑游戏**2.33±0.492

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，男孩的平均得分高于女孩，幼儿在积木

游戏中的平均得分高于在积塑游戏中的得分。具体数据见表8。所以说5-6岁幼儿比4-5岁的幼儿更能描述自己的步骤，男孩比女孩更能描述自己的步骤，幼儿在积木游戏中比在积塑游戏中更能描述自己的步骤。

**表9** **对方法步骤考虑得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 6.293 | 0.014 |
| 性别 | 6.890 | 0.010 |
| 游戏类型 | 2.783 | 0.099 |
| 年龄×性别 | 1.185 | 0.279 |
| 年龄×游戏类型 | 1.815 | 0.182 |
| 性别×游戏类型 | 0.180 | 0.672 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 1.236 | 0.269 |

由表9可知，幼儿的年龄F值对应的P值为0.014,0.014<0.05，所以说幼儿的年龄对对方法步骤的考虑的影响是显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率P值为

19

0.010,0.010<0.05, P值小于显著性水平0.05，所以说幼儿的性别对对方法步骤的考虑的影响是显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为0.099, 0.099> 0.05, P值大于显著性水平0.05，游戏类型对对方法步骤的考虑的影响是不显著的；年龄和性别的交互作用P值为0.279，年龄和类型的交互作用P值为0.182，性别和类型的交互作用P值为0.672，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.269，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对对方法步骤的考虑的影响都是不显著的。

观察记录：硕硕男5岁1个月

建构区，硕硕拿了一筐积塑玩具玩起来，教师：“硕硕，做的这是什么？”硕硕：“机关枪。”“两个安在一起”“再安上一个就完工了（单个的）”“然后还得拼两个，嘿，机关枪，嘟嘟嘟”然后继续拼起来，“完工（手里单个的），再来最后一个就完事了”，第三个“枪”做了一会，在筐里翻了翻，拿起地上的材料看了看，然后从第一个“枪”上去下来两块材料，与手里的两块材料组合到一起装到第三个枪上，继续拼第三个“枪”，在“枪筒”上又装了四块材料，拿起来一看，说：“超过头了，在这个长度就够了。”说着拆下来两块，硕硕：“这个是机关枪、这个是长枪手枪、这个是短枪手枪，这个可以转，这个能动起来。”教师：“你摆的真棒！”硕硕：“诶，等一下，还有最后一个就完工。”教师：“还有最后一个什么？”硕硕：“最后一个手枪。”说完开始拼起来，指着一边的

“机关枪”说：“把这个拆下来就是那个（手枪），我打算再做一个枪。”教师：“你原来准备做几个来？”硕硕：“做四个。”“哦，完工，这个是小枪”放到地上的一个“手枪”上比了比，说：“它两应该是一样长的，再安一块。”装上一块后，放地上，高兴的一拍手，说：“好了，完事了。”（2015年11月23日）

观察记录：明明男4岁7个月

区域游戏时间，明明拿了一筐积塑管道开始拼建，明明：“我要拼一个大机器。”边摆边发出机器的声音，吱吱〃〃〃哼〃〃〃哼，组合好了几截，又放到地上，从筐里拿起了另外两截，说：“再摆一个”，接着又捡起了地上的材料，把手里这两截安了上去，他手

20

里的材料掉下来一截，就随手扔回了筐里，接着从筐里拿了几截装了上去，拿了一截看了看，又放了回去，重新拿了另一截，按的时候没安好，导致“机器”上掉下来好几块，就把刚拿到手里的材料扔了回去，拿起快散掉的“机器”，重新组装了一下，接着从筐里拿材料接着组合，过了一会，拿着“机器”给别的小朋友看，教师：“明明，你的机器完成了吗？”明明：“摆完了。”教师：“这是什么？”明明笑着说：“这是钻地机。”转了转上面的零件，“哈哈，我的钻地机。”开始玩起钻地来。（2015年10月21日）

从上述两个观察记录来看，硕硕在整个建构过程中都在描述自己的步骤，他建构的整个过程是：做“机关枪”→“两个材料得安在一起”→“然后再做两个”→“再做一个”→“这个长度就够了”→“这个是机关枪、这个是长枪手枪、这个是短枪手枪”→

“还有最后一个手枪就完工”→“完工，这个是小枪”→“好了，完事了”。从硕硕的描述中，我们可以清楚的看出他对建构方法和步骤的考虑。明明在建构过程中的语言描述是：“我要拼一个大机器”→“再摆一个”→“摆完了，这是钻地机”。相比硕硕在建构过程中对自己步骤的描述，明明显然没有用更多的语言来表现出来。这和数据分析的结果是一致的，即5-6岁幼儿比4-5岁的幼儿更能描述自己的步骤。

观察记录：新新女5岁5个月

建构区中，新新拿了一筐积塑材料正在进行操作，教师：“新新，摆的是什么？”新新：“是一片草地。”说完继续操作手里的材料，把五个绿色的雪花片连起来放在地上，又把两个红色的雪花片和两个黄色的雪花片拼在一起，放在地上，接着在“草地”上加了三块雪花片，“草地上面得有蝴蝶”，说着又在地上摆了两只“蝴蝶”和“蓝天、白云”，然后停顿了一下，说摆完了，教师：“新新，草地上的是什么？”“是小人儿，这个是蝴蝶，这个也是蝴蝶，这个是太阳”，说着指着挨个给教师讲了一遍。（2015年11月26日）

从上面的观察记录中，可以看出新新的建构过程是：“摆的是一片草地”→“草地上面得有蝴蝶”，之后她又摆了小人儿和白云，但并没有用语言描述出来，和同年龄的硕硕相比，新新在对方法步骤的考虑上基本能描述自己的步骤，通过数据分析，研究者也发现在结构游戏中男孩比女孩更能描述自己的步骤。

21

## （四） 材料使用上的结果分析

**表10** **材料使用得分上的描述统计（M±SD，单位：分）**

**年龄**性别游戏类型M±SD积木游戏2.44±0.527

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.73±0.594

**积木游戏**2.67±0.707

**女**

**积塑游戏**2.77±0.439

**积木游戏**3.10±0.568

**男**

**积塑游戏**3.33±0.651

**积木游戏**3.00±0.775

**女**

**积塑游戏**2.83±0.718

在材料的使用这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为2.44分，在积塑游戏中的平均得分为2.73分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.67分，在积

塑游戏中的平均得分为2.77分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均得分为3.10分，在

积塑游戏中的平均得分为3.33分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得分为3分，在积

塑游戏中的平均得分为2.83分。

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，男孩的平均得分高于女孩，幼儿在积塑游戏中的平均得分高于在积木游戏中的得分。具体数据见表10。所以说5-6岁幼儿较4-5岁幼儿更能正确的使用材料，男孩比女孩更能正确的使用材料，幼儿在积塑游戏中比在积木游戏中更能正确的使用材料。

由表11可知，幼儿的年龄F值对应的P值为0.003,0.003<0.05，且0.003<0.01所以说幼儿的年龄对材料的使用的影响是极其显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率

P值为0.524, 0.524> 0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说幼儿的性别对材料的使用的影响是不显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为0.393, 0.393> 0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说游戏类型对材料的使用的影响是不显著的；年龄和性别的交互作用P值为0.112，年龄和类型的交互作用P值为0.545，性别和类型的交互作用P值为0.275，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.690，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对材料的使用的影响都是不显著的。

22

**表11** **材料使用得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 9.588 | 0.003 |
| 性别 | 0.410 | 0.524 |
| 游戏类型 | 0.736 | 0.393 |
| 年龄×性别 | 2.584 | 0.112 |
| 年龄×游戏类型 | 0.370 | 0.545 |
| 性别×游戏类型 | 1.206 | 0.275 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 0.160 | 0.690 |

观察记录：小柯男5岁1个月

建构区中，小柯选择了一筐积木材料，开始玩起来，教师：“小柯，要摆的是什么？”小柯：“是大房子，是我住的大房子。”说着摆起来，拿了十块长条积木，平铺在一起，做成房子的“地基”，又拿小一号的积木在“地基”上平铺了一层，正好完全盖在“地基”上，然后又拿两块积木挨着平铺在上面，小柯：“这是我睡觉的大床。”接着拿两块积木竖在“大床”旁边，小柯：“这是床头柜。”然后又拿长条积木围着“房间”摆了一圈，小柯：“好了，我的大房子。”（2015年11月20日）

观察记录：多多男4岁1个月

多多拿了一筐积木，开始摆起来，教师：“你这搭的是什么？”多多想了一会说：“是高架桥。”说着拿了四块带“桥洞”的积木，延长放到一起，又在上面平铺着放了三块长条积木，听到旁边的小朋友说话，他不时的转头看看，过了一会，指着积木说：“这儿有一个洞洞，找不着。”教师：“你想要补着那个洞洞吗？”多多用手指着洞洞说：“就想要这样的。”说着在筐里翻起来，翻来翻去，突然两手各拿起了一块积木，就着“高架桥”边的一块积木摆起来，反复试了试又把三块都扔回了筐里，转头又看看别的小朋友。又翻了一会积木，然后把积木收到筐里，不玩了。（2015年10月30日）

从上述的两个游戏片段中，我们可以看到，小柯在使用积木时，能正确“平铺地基”、

23

“垒高房子”、“围合房间”，对材料的使用比较得心应手；而多多在建构的过程中，先是用积木“延长大桥”，然后遇到了要“补洞”的问题，他说的“洞洞”是因为两块积木没有挨着放，中间产生的空隙，把两块积木连到一起就可以接着摆了，多多花了很长时间在找“补洞”的材料，后来没找到就干脆放弃了，可以看出小柯建构时比多多更能正确的使用材料，研究者通过数据分析也得出相比4-5岁的幼儿，5-6岁的幼儿在结构游戏中更能正确的使用材料。

## （五） 建构过程反复性上的结果分析

**表 12** **建构过程的反复性得分上的描述统计(M±SD,单位:分)年龄性别游戏类型M±SD**

**积木游戏**3.10±0.833

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.73±0.704

**积木游戏**2.89±0.333

**女**

**积塑游戏**3.00±0.408

**积木游戏**3.30±0.738

**男**

**积塑游戏**3.25±0.452

**积木游戏**3.25±0.688

**女**

**积塑游戏**3.29±0.515

在建构过程的反复性这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为3.10分，在积塑游戏中的平均得分为2.73分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.89分，

在积塑游戏中的平均得分为3分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均得分为3.30分，在

积塑游戏中的平均得分为3.25分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得分为3.25分，

在积塑游戏中的平均得分为3.29分。

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，女孩的平均得分高于男孩，幼儿在积塑

游戏中的得分高于在积木游戏的得分。所以说5-6岁幼儿比4-5岁幼儿建构步骤更明确，女孩比男孩建构步骤更明确，幼儿在积塑游戏中建构步骤更明确。具体数据见表12。

由表13可知，幼儿的年龄F值对应的P值为0.000,0.000<0.05，且0.000<0.01所以说幼儿的年龄对建构过程的反复性的影响是极其显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率P值为0.032, 0.032<0.05, P值小于显著性水平0.05，所以说幼儿的性别对建构过程的反复性的影响是显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为

24

0.436,0.436> 0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说游戏类型对建构过程的反复性的影响是不显著的；

**表13** **建构过程反复性得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 15.879 | 0.000 |
| 性别 | 4.781 | 0.032 |
| 游戏类型 | 0.612 | 0.436 |
| 年龄×性别 | 2.113 | 0.150 |
| 年龄×游戏类型 | 2.705 | 0.104 |
| 性别×游戏类型 | 3.227 | 0.076 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 0.056 | 0.814 |

年龄和性别的交互作用P值为0.150，年龄和类型的交互作用P值为0.104，性别和类型的交互作用P值为0.076，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.814，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对建构过程的反复性的影响都是不显著的。

观察记录：豆豆男5岁5个月

建构区，豆豆选了一筐积塑材料，开始玩起来，教师：“豆豆要摆的是什么？”豆豆：“是大桥。”豆豆先拿了十几块材料拼接在一起，豆豆：“这是大桥的路面。”说着做成了一个“桥面”，积塑材料形状是不规则的，“桥面”中间有了缺口，豆豆拿了一块三角形的材料，想补住缺口，试了试不合适，就拿了下来，把“桥面”翻过来，在背面安上了“桥墩”，然后把“桥”翻过来，又拿起地上的那块三角形，放在缺口处，安不上就又拿了下来。接着又给“桥”装上“楼梯”，“桥”完成了。（2015年11月3日）

观察记录：乐乐男4岁1个月

区域游戏时间到了，乐乐拿了一筐雪花片开始拼起来，教师：“乐乐准备摆一个什么？”乐乐：“〃〃〃”教师又问了两遍，乐乐没有回答，操作着手里的材料，他用雪花片拼着，围成了一个封闭的圈，接着在圈的周围又拼出了一个圈，紧接着又把其中一个圆

25

圈摘掉了，重新拼了一下，变成了三角形状的，然后把另一个圆也拆了，改成三角形，教师：“乐乐，这是做的什么？”乐乐：“平板。”他接着在三角形上加了几片雪花片，马上又拽下来，把两个三角形又改成了圆，一会又把圆拆了，改成正方形，乐乐：“平板好了。”然后拿起来让老师看看，自己拿在手里，坐在那开始听别的幼儿说话。（2015年10月22日）

在上述两个游戏片段中，豆豆的建构过程是：摆大桥的桥面→用三角积塑块补缺口

（不合适）→拼接大桥的桥墩→用三角积塑块补缺口（不合适）→给大桥装上楼梯→完成，可以看出豆豆在建构过程中基本没有反复，略有小部分的反复步骤；乐乐的建构过程是：拼出两个圆→把两个圆分别改成三角形→把两个三角形分别改成圆形→把两个圆形改成正方形→完成平板。可以看出乐乐的建构过程大部分是在反复操作，步骤不明确。研究者通过数据分析也得出5-6岁幼儿比4-5岁幼儿的建构步骤更加明确。

观察记录：佳佳女5岁2个月

建构区，佳佳正在拿积塑材料进行建构，教师：“佳佳，要摆一个什么？”佳佳：“城堡。”她拿了四块长积塑，连在一起做城堡的底座，然后拿长条积塑往上垒高，做了四个“城堡”的柱子。佳佳：“城堡还可以再高一点。”说着又往上叠加材料，佳佳：“城堡还没有房顶呢。”接着拿材料安到上面，成为“城堡”的房顶，然后又拿几块材料，装在“城堡”的旁边，教师：“佳佳，这个是什么呀？”佳佳“是城堡的大门。”“这还可以安一个小门呢。”又拿材料做了一个“小门”，佳佳：“再装一个小人就可以了。”说着拿两块竖着安在一边，“城堡”做好了。（2015年11月5日）

在上述的游戏片段中，可以看出佳佳的建构过程是：做城堡底座→垒高城堡→做城堡的房顶→做城堡的大门→做城堡的小门→装一个小人儿→完成城堡。佳佳在建构游戏的过程中步骤明确，和豆豆的建构过程相比，佳佳的建构过程中步骤明确，没有反复的步骤，通过数据分析也得出在建构游戏中，女孩比男孩的建构步骤更明确。

26

## （六） 抗干扰性上的结果分析

**表14** **抗干扰性得分上的描述统计（M±SD，单位：分）**

**年龄**性别游戏类型M±SD积木游戏3.00±0.500

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.73±0.961

**积木游戏**2.56±0.726

**女**

**积塑游戏**2.54±1.198

**积木游戏**3.40±0.843

**男**

**积塑游戏**3.25±0.965

**积木游戏**3.64±0.505

**女**

**积塑游戏**3.08±1.165

在抗干扰性这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为3分，在积塑游戏中的平均得分为2.73分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.56分，在积塑游

戏中的平均得分为2.54分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均得分为3.40分，在积塑

游戏中的平均得分为3.25分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得分为3.64分，在积

塑游戏中的平均得分为3.08分。5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，女孩的平均得分高于男孩，幼儿在积木、积塑游戏中的平均分是一样的。具体数据见表14。所以说5-6岁幼儿比4-5岁更能坚持初始目标，女孩比男孩更能坚持初始目标，在积木游戏中，幼儿更能坚持建构游戏的初始目标。

由表15可以看出，幼儿的年龄F值对应的P值为0.052, P值接近于显著性水平0.05，所以说幼儿的年龄对抗干扰性的影响可以说是显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率

P值为0.584, 0.584> 0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说幼儿的性别对抗干扰性的影响是不显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为0.045, 0.045<0.05, P值小于显著性水平0.05，所以说游戏类型对抗干扰性的影响是显著的；年龄和性别的交互作用

P值为0.032, 0.032<0.05，P值小于显著性水平0.05，所以说年龄和性别的交互作用对抗干扰性的影响是显著的；年龄和类型的交互作用P值为0.461，性别和类型的交互作用P值为0.145，这两项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这两项的交互作用对抗干扰性的影响都是不显著的；年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.038，

0.038<0.05, P值都小于显著性水平0.05，所以说年龄、性别、类型三者的交互作用对

27

抗干扰性的影响是显著的。

**表15** **抗干扰性得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 3.872 | 0.052 |
| 性别 | 0.301 | 0.584 |
| 游戏类型 | 0.000 | 0.045 |
| 年龄×性别 | 4.754 | 0.032 |
| 年龄×游戏类型 | 0.549 | 0.461 |
| 性别×游戏类型 | 2.165 | 0.145 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 4.445 | 0.038 |

观察记录：辰辰女5岁3个月

建构区中，辰辰正在玩一筐积塑材料，教师：“辰辰做的是什么呀？”辰辰：“是手枪。”接着她把四个十字的积塑材料拼接到一起，又把四个长积塑材料分别拼接到十字上，旁边有小朋友说话，她转头去看看，旁边的小朋友摆的是一个楼房，她回过头来，继续拼自己的手枪，过了一会，旁边的小朋友又在讨论，楼房上要加什么，她看了看后，拿材料继续拼着手枪，辰辰：“老师看，我的手枪拼好了。”（2015年11月4日）

观察记录：葡萄女4岁1个月

区域活动时间，葡萄拿了一筐积塑玩起来，葡萄将两个“汽车”形状的材料用另外三块积塑组合在一起，又从筐里拿了两块材料，说：“我要摆飞机。”说完安到了“汽车”那块材料上，教师：“葡萄摆的是什么呀？”葡萄：“是飞机，直升飞机。”明明：“直升飞机就是直接升起来，不用跑的。”葡萄：“不对，我这是跑的直升飞机。”明明：“跑的直升飞机老奇怪了。”葡萄看看旁边在拼积塑的小木，说：“要有小木摆的那么大就好了。”说着又往上安一块，没安好，散下来好几块，葡萄把剩下的材料都拆了，重新在两个“汽车”材料上垒高积塑材料，教师：“怎么变成两个了呢？”葡萄：“它们两个车是在比赛。”接着又拼好了其中的一个“汽车”，然后把两个“汽车”放到一起比了比，说：“预备开

28

始。“两个手各拿一个”车“玩起来。（2015年10月23日）

从上述的两个游戏片段中，我们可以看到辰辰在游戏过程中，专注于自己的“手枪”，没有受到旁边小朋友的影响而修改自己的目标，而葡萄一开始是要拼一个“直升飞机”，在看了小木的作品后，希望跟小木拼的一样，改变建构目标后拼出了两辆汽车。葡萄在游戏中基本更换了自己的建构目标，研究者通过数据分析也得出5-6岁幼儿比4-5岁更能坚持建构的初始目标。

3.4



性别

男

3.2

女

3

**得**

**分**

2.8

2.6

2.4

4-5岁5-6岁

**年龄**

图1 抗干扰性得分上年龄与性别的交互作用

从图1中可以看出，幼儿年龄和性别的交互作用对抗干扰性的影响是显著的，在抗干扰性这一指标上，4-5岁男孩的平均得分高于5-6岁的男孩，5-6岁女孩的平均得分高于4-5岁的女孩；4-5岁男孩的平均得分高于同年龄段的女孩，5-6岁女孩的平均得分高于同年龄段的男孩。

3.7 5



性别

男

3.5

女

3.2 5

**得**

3

**分**

2.7 5

2.5

2.2 5

4 -5岁5 -6 岁

**年龄**

图2 积木游戏中抗干扰性得分上年龄与性别的交互作用

从图2中可以看出，积木游戏中，幼儿年龄和性别的交互作用对抗干扰性的影响是显著的，在抗干扰性这一指标上，4-5岁男孩的平均得分高于5-6岁的男孩，5-6岁女

29

孩的平均得分高于4-5岁的女孩；4-5岁男孩的平均得分高于同年龄段的女孩，5-6岁女孩的平均得分高于同年龄段的男孩。

性别



3.2男

女

3

**得**

**分**

2.8

2.6

4-5岁5-6岁

**年龄**

图3 积塑游戏中抗干扰性得分上年龄与性别的交互作用

从图3中可以看出，积塑游戏中，幼儿年龄和性别的交互作用对抗干扰性的影响是接近显著的，在抗干扰性这一指标上，5-6岁男孩的平均得分高于4-5岁的男孩，5-6岁女孩的平均得分高于4-5岁的女孩；4-5岁男孩的平均得分高于同年龄段的女孩，5-6岁男孩的平均得分高于同年龄段的女孩。

## （七） 建构过程调整上的结果分析

**表16** **建构过程调整得分上的描述统计（M±SD，单位：分）**

**年龄**性别游戏类型M±SD**积木游戏**2.44±0.527

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.47±0.640

**积木游戏**2.89±0.333

**女**

**积塑游戏**3.08±0.494

**积木游戏**3.00±1.155

**男**

**积塑游戏**2.42±0.996

**积木游戏**2.90±0.820

**女**

**积塑游戏**2.75±0.622

在建构过程的调整这一指标上，4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为2.44分，在积塑游戏中的平均得分为2.47分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.89分，

在积塑游戏中的平均得分为3.08分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平均得分为3分，在

积塑游戏中的平均得分为2.42分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均得分为2.9分，在

30

积塑游戏中的平均得分为2.75分。

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，女孩的平均得分高于男孩，幼儿在积木

游戏中的平均得分高于在积塑游戏中的得分。所以说5-6岁的幼儿比4-5岁的幼儿更能自己解决遇到的困难，女孩比男孩更能自己解决遇到的困难，幼儿在积木游戏中更能解决遇到的困难。具体数据见表16。

**表17** **建构过程调整得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 3.962 | 0.050 |
| 性别 | 8.531 | 0.004 |
| 游戏类型 | 2.138 | 0.147 |
| 年龄×性别 | 0.179 | 0.673 |
| 年龄×游戏类型 | 0.633 | 0.429 |
| 性别×游戏类型 | 0.005 | 0.944 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 0.207 | 0.650 |

由表17可以看出，幼儿的年龄F值对应的P值为0.05，P值等于显著性水平0.05，所以说幼儿的年龄对建构过程的调整的影响是显著的；幼儿的性别F值对应的伴随概率

P值为0.004,0.004<0.05，且0.004<0.01, P值小于极其显著性水平0.01，所以说幼儿的性别对建构过程的调整的影响是极其显著的；游戏类型的F值对应的伴随概率P值为

0.147,0.147> 0.05, P值大于显著性水平0.05，所以说游戏类型对建构过程的调整的影响是不显著的；年龄和性别的交互作用P值为0.673，年龄和类型的交互作用P值为

0.429，性别和类型的交互作用P值为0.944，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为

0.650，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对建构过程的调整的影响都是不显著的。

观察记录：笑笑女5岁10个月

建构区，笑笑选了一筐积木开始玩起来，拿8块积木竖着摆了两列，教师：“笑笑，要摆的是什么？”笑笑：“五彩城墙。”接着又在中间的地面上铺上和两边颜色相同的积木，一行一个颜色，摆到第六行，旁边玩玩具的小朋友不小心碰到了她的“城墙”，几乎全倒了，她有点生气：“老师，他们把我的城墙弄倒了”。教师没听见，这时旁边的两

31

个幼儿跟她道歉了，她开始修复自己的作品，从第一行开始，竖起“城墙”，接着摆起来，直到最后把城墙全部摆好了。（2015年11月9日）

观察记录：小七女4岁4个月

区域游戏时间，小七拿了一筐积木开始摆起来。教师：“小七摆的是什么？”小七：

“游泳池。”她先竖着摆了四块积木，然后围着它们在周围立着围了一圈积木，桌子突然晃了一下，小七：“游泳池上下两个边的积木都倒了。”小七看着对面的小朋友：“你们干啥。”说完继续摆自己的游泳池。小七看看倒了的积木、看看教师，教师：“你可以把它们变成游泳池的底部部分。”小七整理了一下所有积木，将它们对齐，小七自言自语的说：“还是游泳池，就是变大了。”后来摆的过程中因为别的幼儿碰到桌子，使她摆好的积木又倒了 3 次，最后一次倒之后，对教师说：“快给我摆。”自己到别处去玩了。

（2015年11月2日）

从上面的两个游戏片段中，我们可以看到，笑笑在自己的“城墙”倒了之后，短暂停顿了一会，又重新开始摆，最后把“城墙”顺利的摆出来了；小七的“游泳池”倒了之后，自己不知道怎么办，经教师提醒，接着摆起来，之后因为桌子晃动，“游泳池”又倒了，小七离开座位，不再接着摆了，桌子上留下没有完成的“游泳池”。笑笑在游戏中遇到困难时，自己想办法解决了，最后完成了开始的目标“五彩城墙”；小七遇到困难经老师的提醒后，继续自己的游戏，但再次碰到困难后，就放弃了，导致最后没有完成建构目标。上述的数据分析也得出，结构游戏中遇到困难时，5-6岁的幼儿比4-5岁的幼儿更能自己解决问题。

观察记录：大鸣男5岁10个月

建构区，大鸣拿了一筐积木开始玩，教师：“大鸣，要摆的是什么呀？”大鸣：“通道。”说完接着摆，过了一会，因为积木破损缺了一个角，他拿着积木不知道该怎么办，教师：“这个没事的，不影响你的通道，你可以把它用在这。”大鸣听了老师的建议，接着摆起通道，又过了一会，口口故意戳坏了大鸣的“通道”，教师及时制止了口口的行

32

为，豆豆看见了过来帮大鸣修复通道，一会“通道”摆好了，但“通道”的长度没有大鸣原计划那么长。（2015年11月12日）

在上述大鸣的建构过程中，“遇到缺角积木”→“教师指导”→“游戏继续进行”，

“作品被破坏”→“其他幼儿帮助”→“游戏继续进行”。我们可以看出，大鸣和笑笑在游戏中遇到困难时，都对自己的建构过程进行了调整，笑笑主要是靠自己去修复坏了的作品，而大鸣主要是通过教师和其他幼儿的帮助从而继续完成自己的作品。研究者通过数据分析也得出在建构游戏中，女孩比男孩更能自己解决遇到的困难。

## （八） 建构作品与预期目标符合程度上的结果分析

**表18** **建构作品与预期目标符合程度得分上的描述统计（M±SD，单位：分）**

**年龄**性别游戏类型M±SD**积木游戏**2.44±0.882

**4-5 岁**

**5-6 岁**

**男**

**积塑游戏**2.67±0.816

**积木游戏**2.33±0.866

**女**

**积塑游戏**2.38±1.044

**积木游戏**2.30±1.059

**男**

**积塑游戏**3.00±0.853

**积木游戏**2.82±0.603

**女**

**积塑游戏**3.00±0.953

在建构作品与预期目标的符合程度这一指标上：4-5岁男孩在积木游戏中的平均得分为2.44分，在积塑游戏中的平均得分为2.67分；4-5岁的女孩在积木游戏中的平均

得分为2.33分，在积塑游戏中的平均得分为2.38分；5-6岁的男孩在积木游戏中的平

均得分为2.30分，在积塑游戏中的平均得分为3分；5-6岁的女孩在积木游戏中的平均

得分为2.82分，在积塑游戏中的平均得分为3分。

5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁的幼儿，女孩的平均得分高于男孩，幼儿在积塑

游戏中的平均得分高于在积木游戏中的得分。所以说5-6岁幼儿比4-5岁幼儿的建构作品更符合预期的目标，女孩比男孩的建构作品更符合预期的目标，幼儿在积塑游戏中的建构作品更符合预期的目标。具体数据见表18。

33

**表19** **建构作品与预期目标符合程度得分上的方差分析结果**

|  | F 值 | P 值 |
| --- | --- | --- |
| 年龄 | 2.873 | 0.094 |
| 性别 | 0.027 | 0.870 |
| 游戏类型 | 2.308 | 0.133 |
| 年龄×性别 | 1.436 | 0.234 |
| 年龄×游戏类型 | 0.640 | 0.426 |
| 性别×游戏类型 | 0.821 | 0.368 |
| 年龄×性别×游戏类型 | 0.208 | 0.649 |

由表19可以看出，幼儿的年龄F值对应的P值为0.094,幼儿的性别F值对应的P值为0.870,游戏类型的F值对应的P值为0.133,这三项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这三项对建构作品与预期目标的符合程度的影响都是不显著的；年龄和性别的交互作用P值为0.234，年龄和类型的交互作用P值为0.426，性别和类型的交互作用P值为0.368，年龄、性别、类型三者的交互作用P值为0.649，这四项的P值都大于显著性水平0.05，所以说这四项的交互作用对建构作品与预期目标的符合程度的影响都是不显著的。

综上所述，结构游戏中幼儿的计划性存在年龄上的差异：相比4-5岁的幼儿，5-6岁的幼儿能更好的明确自己的建构目标；能更好的计划构思自己的活动；能更好的实施执行自己的计划；幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在年龄上的差异。结构游戏中幼儿的计划性存在性别上的差异：在明确结构游戏的建构目标上，幼儿的计划性不存在性别上的差异；相比女孩，男孩能更好的计划构思自己的活动；相比男孩，女孩能更好的实施执行自己的计划；幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在性别上的差异。不同结构游戏中幼儿的计划性存在差异：两种结构游戏中，幼儿在积木游戏中更能明确建构游戏的目标；幼儿在游戏的计划构思上不存在差异；幼儿在积木游戏中能更好的实施和执行自己的计划；幼儿在作品的欣赏和评价上不存在差异。

# 六、 讨论

## （一） 结构游戏中幼儿计划性的年龄特点

34

结构游戏中幼儿的计划性在年龄上存在显著的差异。总体来看，在结构游戏中，5-6岁的幼儿比4-5岁的幼儿能表现出更强的计划性。具体从结构游戏中幼儿计划性的八个维度来看，幼儿在明确结构游戏的建构目标（0.000）、选取材料与目标的符合程度

（0.000）、对方法步骤的考虑（0.014）、材料的使用（0.003）、建构过程的反复性（0.000）、抗干扰性（0.052）、建构过程的调整（0.050）这七个维度上都存在显著的年龄差异，在建构作品与预期目标的符合程度（0.094）上不存在年龄差异。

### 1. 随着年龄的增长幼儿能更好的明确结构游戏的建构目标

人的大脑中的前额皮质具有形成目的的高级功能，四至六岁的幼儿，他们的前额皮质正处在一个不断发展的过程中。随着幼儿年龄的增长，幼儿活动的目的性越来越强。我们可以通过一些外在的行为表现来了解幼儿的行为意图，比如通过观察幼儿的语言描述来了解幼儿建构活动的目标。在本研究中，幼儿的年龄在明确结构游戏的建构目标这一指标上的显著性水平是0.000, 5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁幼儿的得分，所以说5-6岁幼儿比4-5岁幼儿能更好的明确结构游戏的建构目标，表现在5-6岁的幼儿在建构活动前目的较明确，常能用语言表达出自己要建构的作品，例如，幼儿在建构活动前说到我要建一个十层高的大高楼，我要做6个彩色的“蛋糕”等。这与杨枫的观点是一致的，杨枫在《学前儿童游戏》一书中，关于大班幼儿结构游戏的特点中提到，大班幼儿在结构游戏的建构中，计划性更强，目的也更加明确了。①朱智贤也指出，大班幼儿活动的目的性更强，经常能够按照自己的想法去进行活动，这时幼儿的行为就带有了明显的目的性和计划性。

### 2. 随着年龄的增长幼儿能更好的计划构思自己的游戏活动

#### （**1**）随着年龄的增长幼儿选取的材料更加符合自己的建构目标

幼儿期以具体形象思维为主要的思维方式，幼儿依靠头脑中再现的实物形象来认识和理解事物。到了大班，幼儿的抽象逻辑思维开始萌芽。②在建构活动选取材料时，中班幼儿往往更多的是根据自己的经验来选择，而大班幼儿开始能进行简单的分析和比较，从而根据自己的建构目标对游戏材料进行有选择性的挑选。幼儿的年龄在选取材料与目标制定符合程度这一指标上的显著性水平是0.000, 5-6岁幼儿的平均得分高于4-5

岁幼儿的得分，所以说5-6岁幼儿选取的材料更符合自己制定的目标**。**幼儿在进行建构活动前，往往会有选择性的拿一些游戏材料，研究者在观察中也发现幼儿在选择游戏材

①杨枫.学前儿童游戏[M].北京：高等教育出版社，2006.92.

② 罗家英.学前儿童发展心理学[M].北京：科学出版社，2007.152-153.

35

料时，都会或多或少出现挑挑拣拣的情况，围绕自己的建构目标挑选材料，通过观察和数据分析发现大班幼儿选取的材料更符合自己的建构目标，而中班的幼儿在建构游戏的过程中喜欢重复选择之前自己用过的游戏材料，尤其是当幼儿用某种材料成功搭出过作品后，成功建构成作品的经验使他们还会多次的选择同样的材料，建构相同或相似的作品。这与马灵灵的观点是一致的，马灵灵也认为大班幼儿在建构活动前不仅明确自己要搭什么，而且能比较快速、有选择性的选取材料①。

#### （**2**）随着年龄的增长幼儿能更加详细的考虑建构的方法和步骤

随着年龄的增长，幼儿语言表达的能力逐渐提高，语言在思维中的作用逐渐增强。幼儿的年龄在方法步骤的考虑这一指标上的显著性水平为0.014, 5-6岁幼儿在这一指标

上的平均得分高于4-5岁的幼儿，表现在5-6岁的幼儿在结构游戏中更能用语言描述自己的步骤，有的幼儿甚至是一边讲解自己的步骤，一边进行建构活动，这与幼儿语言发展的特点是紧密相关的，一般到6-7岁时，幼儿就能比较清楚的描述自己经历过的事情和正在进行的活动了。邱学青也认为中班幼儿在结构游戏的开始能确定主题，但是仅仅是知道了要搭建什么，并不能对要搭建的东西进行深入的分析和详细的描述，对怎样达成建构目标也没有太多的考虑②。这与幼儿的年龄发展有很大关系。

### 3. 随着年龄的增长幼儿能更好的实施执行自己的计划

#### （**1**）随着年龄的增长幼儿能更加正确的使用结构游戏材料

幼儿对结构游戏材料的熟悉程度和幼儿已有的关于结构游戏的经验，这些都能影响到幼儿能否正确的使用结构游戏材料。幼儿的年龄在材料的使用这一指标上的显著性水平为0.003, 5-6岁幼儿在这一指标上的平均得分高于4-5岁的幼儿，所以说5-6岁的幼儿能更加正确的使用结构游戏材料，如使用材料正确进行排列、组合、拼搭、接插、垒高、镶嵌等，5-6岁幼儿在操作游戏材料时更容易按这些正确的方式去建构，Sutton 一

Smith（1986）在研究中发现幼儿的发展也影响其对游戏材料的具体使用，年龄越大幼儿越来越能够根据自己的想法和要求来使用游戏材料③。通过实际观察，研究者也认为幼儿结构游戏经验的积累和结构游戏技能的掌握对幼儿能正确的使用游戏材料有很大影响。

#### （**2**）随着年龄的增长幼儿的建构步骤更加明确

①马灵灵，蒋晓娜. 幼儿年龄差异在结构游戏中的不同表现[J]. 青年文学家,2010, 19: 60。

②邱学青.学前儿童游戏[M].南京：江苏教育出版社，2008.305.

③ Sutton一Smith, Toysandculture. NewYork: GardnerPress, 1986.

36

随着幼儿神经系统和肌肉的发育，加上幼儿自发性的练习，幼儿活动的目的性越来越强，在活动中的操作步骤也更加明确。幼儿的年龄在建构过程的反复性这一指标上的显著性水平为0.000, 5-6岁幼儿的平均得分高于4-5岁幼儿的得分，所以说5-6岁幼儿的建构步骤更加明确，在观察幼儿的结构游戏时，研究者也发现大班幼儿比中班幼儿在建构时速度更快、游戏材料拼搭摆放的井井有条，在建构的过程中步骤比较明确，虽然也会有小部分的反复步骤，但是相比中班幼儿来说，大体上改动的较少。Stiles-Davis（1988）通过对幼儿建构过程的检验，得出随着幼儿年龄的增长，幼儿简单反复的操作过程逐渐减少，而多重顺序和多重变化的过程增加。①本研究的结论与Stiles-Davis的结论是一致的。

#### （**3**）随着年龄的增长幼儿能更好的坚持建构的初始目标

随着幼儿年龄的增长，幼儿的皮质抑制机能逐渐趋于完善，兴奋和抑制越来越趋于平衡，幼儿逐渐的能在一定程度上控制自己的行为。②控制好自己的行为在结构游戏中表现在操作过程中不偏离自己的建构目标。在结构游戏中随年龄的增长，幼儿抗干扰的能力也逐渐增强。幼儿的年龄在抗干扰性这一指标上的显著性水平为0.052, 5-6岁幼儿的

在这一指标上的平均得分高于4-5岁的幼儿，所以说5-6岁幼儿较4-5岁幼儿更能坚持建构的初始目标。观察幼儿的结构游戏时，研究者也发现大班幼儿比中班幼儿更能坚持自己的建构目标，不会因为看了其他幼儿的建构作品而轻易更改自己的活动。

#### （**4**）随着年龄的增长幼儿能更好的解决建构过程中遇到的问题

在操作性的活动中，幼儿遇到困难和问题时，最常用的办法就是试误，通过自己的尝试寻找解决问题的办法。幼儿的年龄在建构过程的调整这一指标上的显著性差异为0.050, 5-6岁幼儿在这一指标上的平均得分高于4-5岁的幼儿，所以说5-6岁幼儿较4-5岁幼儿更能解决建构过程中遇到的困难，研究者在观察中也发现，5-6岁的幼儿在结构游戏的建构过程中遇到困难时，更倾向于自己尝试解决问题，而4-5岁的幼儿在建构过程中，遇到困难时，经常很容易就放弃了目标，或者改变目标从而去建构另外的作品，还会为新的建构作品取名，常常还能边说边操作材料玩的很开心，并不太在意自己原先的建构目标是否完成。③

### 4. 幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在年龄上的差异

①李燕.游戏与儿童发展[M].杭州：浙江教育出版社，2008.43.

②但菲.儿童自我控制能力研究综述[J]. 沈阳师范学院学报（社会科学版）,2001, 01: 68-72.

③ 陈宁.中班幼儿结构游戏年龄特点及指导策略[J].教育教学/幼儿教育,2013, 12: 99。

37



幼儿的建构活动在受到外界的干扰和环境的影响时，很容易出现改变，中班、大班的幼儿都具有这样的特点。幼儿的结构游戏中，在建构作品将要完成或已完成时，幼儿很容易就开始了象征性游戏，这时通过幼儿语言的描述了解幼儿的建构作品，与其建构目标对比，可以发现幼儿建构目标的完成程度。幼儿的年龄在建构作品与预期目标的符合程度上的显著性水平为0.094，大于显著性水平0.05，所以说幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在年龄上的差异。研究者通过观察也发现，4-5岁的幼儿和5-6岁的幼儿，在结构游戏的建构过程中，都会或多或少出现更换建构目标的情况，从而导致建构活动的结果与预定的目标一致或大体一致的情况。

## （二） 结构游戏中幼儿计划性的性别特点

结构游戏中幼儿的计划性在性别上存在显著的差异。总体来看，在结构游戏中，女孩比男孩能表现出更强的计划性。具体从结构游戏中幼儿计划性的八个维度来看，幼儿在对方法步骤的考虑（0.010）、建构过程的反复性（0.032）、建构过程的调整（0.004）这三个维度上都存在显著的年龄差异，在明确结构游戏的建构目标（0.933）、选取材料与目标的符合程度（0.273）、材料的使用（0.524）、抗干扰性（0.584）、建构作品与预期目标的符合程度（0.870）上不存在年龄差异。

### 1. 幼儿在明确结构游戏的建构目标上不存在性别上的差异

幼儿的性别在明确结构游戏建构目标上的显著性水平是0.933，P值大于显著性水平0.05，说明幼儿在明确结构游戏的建构目标上不存在性别上的差异。黄人颂（1983）通过研究发现中国的男女幼儿在积木游戏建构的发展中不存在性别上的差异。①研究者是在积木和积塑游戏中研究幼儿的计划性的，得出的结论与其研究结果具有一致性。

### 2. 男孩比女孩能更好的考虑建构活动的方法和步骤

在结构游戏中，经常可以看到幼儿一边自言自语着，一边操作着手里的材料。幼儿的性别在方法步骤的考虑这一指标上的显著性水平为0.010，男孩在这一指标上的平均得分高于女孩，随着年龄的增长，男孩思维与认知能力等方面的发展更为迅速，表现为更能用语言描述自己的步骤。所以说男孩能更好的考虑自己建构的方法和步骤，表现在男孩在结构游戏中能更多的用语言描述自己的步骤。这可能与在审美游戏活动的偏好上，男孩更多的喜欢建构性的游戏有关。②研究者主要是通过观察结构游戏中幼儿用语言描述自己的想法和步骤的情况来了解幼儿对方法步骤的考虑，也有的学者认为，男女

①黄人颂.幼儿园积木游戏—开发幼儿创造潜能[M].未发表，2002.24.

②李燕.游戏与儿童发展[M].杭州：浙江教育出版社，2008.97.

38

儿童在发展上的差异，体现在女孩在语言和音乐这两方面发展的要比男孩好一些。①本研究的结论与该观点有一定的出入，这可能与本研究选取的研究对象的个体差异、选择研究的游戏类型也有关系。

### 3. 女孩比男孩能更好的实施执行自己的计划

#### （**1**）女孩比男孩的建构步骤更加明确

幼儿在建构的过程中，经常会出现反复操作的现象，如把已经拼接好的材料拆下安到另一个地方，有的幼儿经过短时间的反复操作后，能接着自己的主题继续建构，有的幼儿建构过程中反反复复操作，没有明确的步骤。幼儿的性别在建构过程的反复性这一指标上的显著性水平是0.032，女孩在这一指标上的平均得分高于男孩的得分，所以说女孩的建构步骤更加明确。从生物学方面来看，由于男孩和女孩的性别染色体不同，所以男孩和女孩在个体发展上存在差异。我国有许多学者经研究发现，在幼儿期，女孩的智力略高于男孩。②这可能是女孩在建构过程中步骤比较明确的一个原因。

#### （**2**）女孩比男孩能更好的自己解决建构过程中遇到的困难

结构游戏中，有的幼儿在遇到困难时，通过自己尝试解决问题，有的幼儿更倾向于向他人寻求帮助，幼儿的性别在建构过程调整上的显著性水平是0.004，女孩在这一指标上的平均得分高于男孩的得分，所以说女孩比男孩更能自己解决建构过程中遇到的问题。Parrila, Rauno K（1994）的研究结果中显示儿童的计划性在性别上不存在差异。本研究的结论与Parrila, Rauno K.的研究结论有出入，研究者认为，原因可能是本研究的研究对象与Parrila, Rauno K.的研究对象在年龄上存在差异所造成的。

### 4. 幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在性别上的差异

在结构游戏的建构过程中，男孩和女孩都会出现更改自己建构目标的情况。在这一指标上，女孩的平均得分高于男孩，但是没有达到统计学意义上的显著性水平。在结构游戏中，4-6岁的幼儿开始能有一个要建构的目标，但是到游戏的最后，幼儿的建构作品却并不一定都是他最开始要建构的那个目标，幼儿的性别在建构作品与预期目标的符合程度上的显著性水平是0.870，P值大于显著性水平0.05，所以说幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在性别上的差异。

## （三） 不同结构游戏中幼儿计划性的特点

本研究是在积木和积塑这两种结构游戏中来研究幼儿的计划性。研究发现幼儿的计

① 李生兰.学前教育学[M].上海：华东师范大学出版社，2006.32.

② 李生兰.学前教育学[M].上海：华东师范大学出版社，2006.32.

39



划性在不同结构游戏中存在显著差异。总体来看，幼儿在积木游戏中能表现出更强的计划性。具体从结构游戏中幼儿计划性的八个维度来看，幼儿在明确结构游戏的建构目标

（0.050）、抗干扰性（0.045）这两个维度上存在显著的游戏类型差异，在选取材料与目标的符合程度（0.063）、对方法步骤的考虑（0.099）、材料的使用（0.393）、建构过程的反复性（0.436）、建构过程的调整（0.147）、建构作品与预期目标的符合程度（0.133）这六个维度上游戏类型的差异不显著。

### 1. 幼儿在积木游戏中能更加明确结构游戏的建构目标

结构游戏材料的不同对幼儿的游戏也会产生影响，低结构的积木材料更容易引发幼儿的建构性游戏。游戏类型在明确结构游戏的建构目标这一指标上的显著性水平是

0.050, P值等于显著性水平0.05，在这一指标上，幼儿在积木游戏中的平均得分高于在积塑游戏中的平均得分，所以说幼儿在积木游戏中能更加明确结构游戏的建构目标。董素芳（2007）的研究结果显示，积木材料更容易引发幼儿的建构性游戏，积塑材料更容易引发象征性游戏。①也就是说幼儿在积木游戏中更容易发生建构行为，建构的水平也相应比较高，也更能有目的、有计划的去建构。本研究得出的结论幼儿在积木游戏中能更加明确结构游戏的建构目标，与董素芳的研究结论是一致的。

### 2. 两种结构游戏中，幼儿在游戏的计划构思上不存在差异

两种结构游戏中，幼儿在选取材料与目标制定的符合程度上的显著性水平是0.063，大于显著性水平0.05，所以说两种游戏中，幼儿在选取材料与目标制定的符合程度上不存在差异。两种结构游戏中，幼儿在对方法步骤的考虑上的显著性水平是0.099，大于显著性水平0.05，所以说两种游戏中，幼儿在对方法步骤的考虑上不存在差异。目前关于结构游戏中幼儿计划性的研究非常少，幼儿在积木、积塑游戏中的计划构思上不存在差异，研究者认为这可能与积木、积塑游戏材料的丰富多样有关系，幼儿在这两种游戏中都可以自主的进行建构，自由的选择材料，描述自己的建构步骤。

### 3. 幼儿在积木游戏中能更好的实施和执行自己的计划

易倒易塌的积木游戏材料更能引发幼儿的建构性活动。游戏类型在抗干扰性这一指标上的显著性水平是0.045，P值小于显著性水平0.05，这一指标上，幼儿在积木游戏中的平均得分高于在积塑游戏中的平均得分，所以说幼儿在积木游戏中能更好的实施和执行自己的计划。刘焱（2004）指出积木游戏可以促进幼儿主体性的发展，其中就包括

① 董素芳.结构游戏材料投放方式对儿童结构游戏行为影响的研究[D].华东师范大学,2007。

40

了计划性这一项；积木游戏还促进了幼儿语言的发展，其中包括了描述设计与计划。①表现在幼儿在积木游戏中能更好的坚持初始的建构目标，不因受到他人的影响而改变自己的建构目标。

### **4.** 两种结构游戏中，幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在差异

在积木游戏和积塑游戏这两种结构游戏中，幼儿在建构的过程中都会出现反复操作、甚至改变建构目标的情况。在这一指标上，幼儿在积塑游戏中的平均得分高于在积木游戏中的平均得分，但是游戏类型在建构作品与预期目标的符合程度上的显著性水平是0.133，大于显著性水平0.05，所以说在积木、积塑这两种结构游戏中，幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在差异。

# 七、 结论

通过对幼儿在结构游戏中表现出的计划性行为进行观察记录、评分、整理分析数据，得出以下结论：

## （一） 结构游戏中幼儿的计划性存在年龄上的差异

随着年龄的增长幼儿能更好的明确自己的建构目标，能更好的计划构思自己的活动，能更好的实施执行自己的计划；幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在年龄上的差异。

## （二） 结构游戏中幼儿的计划性存在性别上的差异

在明确结构游戏的建构目标上，幼儿的计划性不存在性别上的差异；相比女孩，男孩能更好的计划构思自己的活动；相比男孩，女孩能更好的实施执行自己的计划；幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在性别上的差异。

## （三） 不同结构游戏中幼儿的计划性存在差异

在积木和积塑这两种结构游戏中，幼儿在积木游戏中更能明确建构游戏的目标；幼儿在游戏的计划构思上不存在差异；幼儿在积木游戏中能更好的实施和执行自己的计划；幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在差异。

# 八、 建议

## （一） 认识到做事有计划的重要性，鼓励幼儿有计划的进行游戏和活动

① 刘焱.儿童游戏通论[M].北京：北京师范大学出版社，2004.531-532.

41

研究者通过在幼儿园对幼儿的游戏和活动进行观察，及与教师的交流，发现很少有教师注意到幼儿的计划性，在幼儿园的一日生活活动中，幼儿可以自己制定计划的环节也比较少。不少教师和家长认为年龄还小的幼儿是不会自己做计划的，认为他们还不具备自己做计划的能力。所以很多家长，会把幼儿的生活和学习安排的无微不至，幼儿只需要按着这样的安排生活和活动就可以了；教师对幼儿活动的安排更多的是按着周计划、月计划来进行，也很少能考虑到让幼儿自己来做计划。

计划性是幼儿学习品质中的一项重要内容，从小养成做事有计划的良好习惯，对幼儿将来入小学乃至一生的发展都有重要的意义和影响。教师和家长首先要从观念上认识到做事有计划的重要性。在幼儿的生活活动、游戏活动和学习活动中，有意识的培养幼儿的计划性，鼓励幼儿自己制定计划，并按照计划来进行游戏和活动。这样幼儿就会慢慢习惯自己来制定计划，并在以后的学习和生活中保持这一良好的习惯，逐渐的幼儿就能体验到做事有计划的重要性和快乐。

## （二） 关注结构游戏中幼儿的个体差异，适时适度的进行指导

研究者通过对幼儿结构游戏的观察、收集整理资料、数据统计分析得出结构游戏中幼儿计划性的年龄特点、性别特点及不同结构游戏中幼儿计划性的特点。

在结构游戏中关注幼儿的个体差异。大班教师和中班教师对幼儿结构游戏的指导应是不同的，5-6岁的幼儿能更好的明确自己的建构目标；能更好的计划构思自己的活动；能更好的实施执行自己的计划。而4-5岁的幼儿在这些方面的能力相对较弱，大、中班的教师应根据这些特点有针对性的对幼儿的结构游戏进行指导。幼儿在建构作品与预期目标的符合程度上不存在年龄上的差异，中、大班的幼儿都比较容易在建构游戏的过程中改变自己的建构目标，导致最后的建构作品并不是原来自己要建构的目标，这时教师可以引导幼儿欣赏、评价一下自己的建构作品，给大家详细讲讲自己作品，最开始要做的是什么，最后完成的作品和目标一样吗，如果不一样原因是什么，在这样的过程中不仅能让幼儿理清楚自己的建构思路和步骤，还可以让幼儿思考为什么改变了最初的建构目标。这样的形式有助于幼儿计划性的形成和提高。

适时适度的进行指导。相比女孩，男孩能更好的计划构思自己的活动，教师在结构游戏开始前可以适当的对女孩的游戏进行指导，帮助鼓励女孩制定自己的计划；相比男孩，女孩能更好的实施执行自己的计划，教师在游戏进行的过程中可适当的对男孩的游戏进行指导，鼓励其坚持完成自己的计划和建构目标；幼儿在建构作品与预期目标的

42

符合程度上不存在性别上的差异，教师同样可以引导幼儿欣赏和评价一下自己的建构作品，从而让幼儿更清楚的认识自己的建构活动。

## （三） 合理投放积木积塑游戏材料，适当增加积木游戏的活动次数

研究者通过观察和数据分析，得出在积木游戏中幼儿能更好的明确游戏的目标；在积木游戏中幼儿能更好的实施和执行自己的计划。

合理投放积木积塑游戏材料。在幼儿进行结构游戏的同时，结构游戏的材料难免会有所损耗。教师应定期统计、整理班级中的结构游戏材料，幼儿在积木游戏中能更好的明确游戏的建构目标，中、大班的教师可以结合幼儿园的情况，适当的增加一些低结构的积木游戏材料，让幼儿在游戏中有充足的游戏材料，有更多计划游戏材料的可能。适当增加积木游戏的活动次数。幼儿在积木游戏中能更好的按自己的计划进行游

戏。中、大班的教师可以结合幼儿园的实际情况，在幼儿一日活动中适当的增加积木游戏活动开展的次数。让幼儿通过积木游戏，逐渐养成制定游戏目标、对游戏的方法步骤进行考虑、按自己的计划、坚持完成建构目标的好习惯。

好习惯的养成不是一蹴而就的，而是一个循序渐进的过程，幼儿计划性的养成也是

这样。需要教师和家长了解、掌握幼儿计划性的特点，从而有针对性的对幼儿的计划性进行培养。

# 九、 研究不足与展望

## （一） 研究不足**1.**研究方法比较单一

本研究中主要的研究方法是观察评定法，在以往关于幼儿计划性的为数不多的研究中，也有其他研究者用观察法来研究幼儿的计划性。本研究中使用的观察评定法也存在一定的局限性，在研究中通过观察幼儿在结构游戏中的计划性行为表现，对其行为表现进行记录、评分，来收集研究的原始数据，尽管研究者结合了访谈法对幼儿的游戏活动进行追问，但也难免观察记录中会存在研究者一定的主观性。 **2。研究对象的局限**

本研究中研究者选取的研究对象均来自沈阳市的某一所幼儿园，该幼儿园的办学条件和师资力量都比较优越，幼儿的素质也比较高，因此，只是以该幼儿园的幼儿作为研究对象，研究结果欠缺了一定的代表性。

43

## （二） 研究展望

### 1. 分别在单独、合作的游戏情境中对幼儿的计划性进行研究

在本研究中，研究者主要在自然的游戏情境中对幼儿的计划性行为进行观察和研究，在以后的研究中可以分别从单独游戏情境和合作游戏情境中来研究幼儿的计划性，这样的研究结果可以使人们进一步了解不同游戏情境中幼儿计划性的特点。 **2。在以后的研究中，可以拓宽关于幼儿计划性的研究**

本研究中所用的研究方法比较单一，只是针对结构游戏中幼儿计划性的特点进行了研究，以后关于幼儿计划性的研究，可以从幼儿计划性的影响因素，幼儿计划性的培养等方面展开研究。

44

参考文献：

[1]郑青梅.让计划成为幼儿的自主行动[J].儿童与健康.2011（11）: 4-5.

①[2]杨枫.学前儿童游戏[M].北京: 高等教育出版社, 2006.85.

①[3]胥兴春.计划性:幼儿重要的学习品质[J].今日教育(幼教金刊),2014,12:6.

①[4]杨枫.学前儿童游戏[M].北京: 高等教育出版社, 2006.79.

①[5]邱学青.学前儿童游戏[M].南京: 江苏教育出版社, 2008.86.

①[6]丁海东.幼儿园游戏与指导[M].北京：高等教育出版社，2013.95.

①[7]但菲，金芳.幼儿游戏的快乐与分享[M].北京：科学出版社,2014.114.

①[8]陈孝彬，高洪源.教育管理学[M].北京：北京师范大学出版社，2008: 138.

①[9]司晓宏.教育管理学论纲[M].北京：高等教育出版社，2009: 274.

①[10]龚春玲.引导幼儿有计划做事的实践研究[M].北京：北京师范大学出版社，2010.1.

①[11] Ann S. Epstein. How planning and reflection develope young children's thinkin skill. Language and Education. september 2003.

①[12]沈婕.[幼儿活动风格初探](http://d.wanfangdata.com.cn/Thesis_Y799637.aspx)[D].北京师范大学,2005。

①[13]王香平.手工活动中大班幼儿计划性的研究[D].南京师范大学,2006。

①[14]汪苗.大班幼儿手工活动中的计划性研究[D].广西师范大学,2014。

①[15]梁娟.儿童计划的研究[D].四川师范大学,2013。

①[16]曹正善. 论学习品质[J]. 集美大学学报，2001,12(4) [17] WashingtonState(2005). Early Learning and Developme[nt Benchmarks. http: //www.](http://www/) kl2. wa. us/Early Learning/Benchmarks. aspx.

[18]鄢超云.学前教育评价[M].北京：高等教育出版社,2010.97.

①[19]两种音乐教学法在促进幼儿音乐节奏感与学习品质上的教学实验研究[D].浙江师范大学,2012。

①[20]庄甜甜，郭力平.对美国早期儿童学习标准中“学习品质”领域的分析研究[J].早期教育（教师版）,2011, 03: 20-23.

①[21]鄢超云，魏婷.《3～6岁儿童学习与发展指南》中的学习品质解读[J]. 幼儿教育,2013, 18: 1-5.

①[22]赵杏. 大班幼儿建构活动中学习品质的表现性评价[D].河南大学,2014。

①[23]李天铎.美国的计划性文化与教育[J].北京：管理科学文摘，1994: 39.

①[24]杨海平，陈铭，尹达.市场信息学[M].南京：南京大学出版社,2014.62.

①[25]宋卫东.经济学常识速查速用大全集[M].北京：中国法制出版社,2014.107.

45

①[26]董奇，周勇，陈红兵.自我监控与智力[M].浙江：浙江人民出版社，1996: 144-146.

①[27]沃建中，林崇德. 青少年自我监控能力的发展研究[J]. 心理科学，2000, 01: 10-15.

①[28]王梅.孤独症儿童课程与教学设计兼论特殊教育的课程[M].北京：北京大学出版社,2014.46.

①[29]朱智贤.儿童心理学[M].北京：人民教育出版社，1981: 197.

①[30] J. P.戴斯、J. A.纳格利尔里、J. R.柯尔比.认知过程的评估——智力的PASS理论[M].上海：华东师范大学出版社，1999.81.

①[31]王海英.智慧的跷跷板——幼儿元认知研究[M].南京：江苏教育出版社，2005.35-36.

①[32]江玲，朱琦等.本体性游戏与幼儿元认知发展的研宄[J].厦门：集美大学学报，2003，(1)：47-55.

①[33]王海英.智慧的跷跷板——幼儿元认知研究[M].南京：江苏教育出版社，2005.172-175.

①[34] Rauno K. Parrila, Vygotskian Views on Language and Planning in Children, School Psychology International, May 1995 vol. 16 no. 2 167-183.

①[35] Judith A Hudson, Planning in the preschool years: The emergence of plans from general event knowledge, Cognitive Development,1991.

①[36]王香平.手工活动中大班幼儿计划性的研究[D].南京师范大学,2006。

①[37]汪苗.大班幼儿手工活动中的计划性研究[D].广西师范大学,2014。

①[38]晓军.培养孩子的计划性[J].中华家教,2005, 04: 14。

①[39]吴雨纾.提高大班幼儿活动计划能力的策略[J].早期教育（教师版）,2013, 03: 52。

①[40]（日）下ft刚.培养活力满满的孩子-从小激发孩子正能量的简单10招[M].桂林：漓江出版社，2013.121-132.

①[41]霍曼.活动中的幼儿：幼儿认知发展课程[M].北京：人民教育出版社，1995: 39-40.

①[42]宦文婷.建构活动中大班幼儿计划性的研究[J].早期教育，2012，(3)：31-32.

①[43]梁娟.儿童计划的研究[D].四川师范大学,2013。

①[44]杨枫.学前儿童游戏[M].北京：高等教育出版社，2006.92.

①[45]马灵灵，蒋晓娜. 幼儿年龄差异在结构游戏中的不同表现[J]. 青年文学家,2010, 19: 60。

①[46]邱学青.学前儿童游戏[M].南京：江苏教育出版社，2008.305.

①[47] Sutton一Smith, Toysandculture. NewYork: GardnerPress, 1986.

[48]李燕.游戏与儿童发展[M].杭州：浙江教育出版社，2008.43.

[49]但菲.儿童自我控制能力研究综述[J]. 沈阳师范学院学报（社会科学版）,2001, 01: 68-72.

①[50]陈宁.中班幼儿结构游戏年龄特点及指导策略[J].教育教学/幼儿教育,2013, 12: 99。

[51]黄人颂.幼儿园积木游戏—开发幼儿创造潜能[M].未发表，2002.24.

[52]李燕.游戏与儿童发展[M].杭州：浙江教育出版社，2008.97.

46

[53]李生兰.学前教育学[M].上海：华东师范大学出版社，2006.32.

[54]董素芳.结构游戏材料投放方式对儿童结构游戏行为影响的研究[D].华东师范大学,2007。

[55]刘焱.儿童游戏通论[M].北京：北京师范大学出版社，2004.531-532.

附录1 ：

结构游戏中幼儿的计划性教师访谈提纲：

1.根据您的观察，幼儿在哪种结构游戏中能表现出明显的计划性？

2.根据您的观察，幼儿在结构游戏前有明确的建构目标吗？

3.您认为幼儿对结构游戏的计划和构思表现在哪些方面？

4.您认为幼儿在结构游戏的实施和执行环节中有哪些具体的操作行为？

5.您认为应该从哪些方面对幼儿的建构作品进行欣赏和评价？

47

附录 2：

结构游戏中幼儿计划性观察要点

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 活动阶段 | 操作步骤 | | 观察要点 |
| 明确任务阶段 | 明确结构游戏的建构目标 | | 在活动前是否有明确的目的，对将要进行的活动内容是否了解（如口头说出将要创作的作品） |
| 计划构思阶段 | 选取材料与目标制定的符合程度 | | 是否能对材料进行有选择性的挑选，而不出现频繁地去取/换材料、或者选择材料过多的情况 |
| 对方法步骤的考虑 | | 能对活动的步骤和进程有一定的把握，表现在能够描述自己的步骤 |
| 实施和执行阶段 | 材料的使用 | | 能够正确的拼插、垒高、镶嵌等 |
| 活动进程中的执行 | 反复操作 | 能够坚持在完成当时的步骤后才做其他事情，没有出现无用的反复操作 |
| 抗干扰性 | 能够排除有关干扰，表现在不因观看其他人的作品而立刻修改自己的活动 |
| 建构过程的调整 | | 在某一步骤出现可能会导致结果与预期不相符合的情况时能根据目标调整自己的方法和策略 |
| 评价阶段 | 建构作品与预期目标的符合程度 | | 活动的结果与预期的结果一致或者大体一致 |

48

**附录**3：

结构游戏计划性观察记录表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 观察地点： 观察日期：  开始时间： 结束时间：  被观察幼儿： 性别： 年龄： | | | |
| 操作步骤 | 客观描述 | 判断、评价 | 解释评分 |
| 1.明确结构游戏的建构目标 |  |  |  |
| 2. 选取材料与目标制定的符合程度 |  |  |  |
| 3. 对方法步骤的考虑 |  |  |  |
| 4. 材料的使用 |  |  |  |
| 5.建构过程的反复性 |  |  |  |
| 6.抗干扰性 |  |  |  |
| 7.建构过程的调整 |  |  |  |
| 8.建构作品与预期目标的符合程度 |  |  |  |

49

50

附录4：评定记录表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 观察地点： 观察日期： | | |
| 观察评定指标 | 等级 | 得分 |
| 1. 明确结构游戏的建构目标 | 完全明确目标，能明确指出将要建构的作品（4 分） |  |
| 基本能明白目标，能大致指出将要建构的作品（3 分） |
| 基本能明白目标，但是无法明确指出将要建构的作品（2 分） |
| 有目标方向，但是无法指出将要建构的作品（1 分） |
| 不能明确目标，无法指出将要建构的作品（0 分） |
| 2. 选取材料与目标制定的符合程度 | 选取材料完全符合建构目标（4 分） |  |
| 选取材料基本符合建构目标（3 分） |
| 选取材料部分符合建构目标（2 分） |
| 选取材料基本不符合建构目标（1 分） |
| 选取材料完全不符合建构目标（0 分） |
| 3. 对方法步骤的考虑 | 能够描述自己的步骤（4 分） |  |
| 基本能描述自己的步骤（3 分） |
| 部分能描述自己的步骤（2 分） |
| 基本不能描述自己的步骤（1 分） |
| 完全不能描述自己的步骤（0 分） |
| 4. 材料的使用 | 完全能正确处理材料（4 分） |  |
| 基本能正确处理材料（3 分） |
| 大致能正确处理材料（2 分） |
| 基本不能正确处理材料（1 分） |
| 完全不能正确处理材料（0 分） |
| 5. 建构过程的反复性 | 建构过程中没有反复，步骤明确（4 分） |  |
| 建构过程中基本没有反复，略有小部分步骤反复（3 分） |
| 建构过程中部分反复，半数步骤反复（2 分） |
| 建构过程大部分反复，大部分步骤需反复（1 分） |
| 建构过程反反复复，无法明确任何步骤（0 分） |
| 6.抗干扰性 | 完全不用变换目标，坚持初始目标（4 分） |  |
| 基本不换目标，略有修改初始目标（3 分） |
| 部分修改目标，修改初始目标（2 分） |
| 基本更换目标（1 分） |
| 频繁更换目标（0 分） |
| 7. 建构过程的调整 | 遇到困难完全能自己解决问题（4 分） |  |
| 遇到困难基本能自己解决问题（3 分） |
| 遇到困难大致能自己解决问题，可通过协助完成（2 分） |
| 遇到困难基本不能自己解决问题，需帮助完成（1 分） |
| 遇到困难不能解决问题，并且放弃自行完成（0 分） |
| 8. 建构作品与预期目标的符合程度 | 完全完成目标（4 分） |  |
| 基本完成目标（3 分） |
| 部分完成目标（2 分） |
| 基本没有完成目标（1 分） |
| 不能完成目标（0 分） |
|  | 总得分 |  |

51

致**谢**

行文至此，在沈师求学的日子已匆匆两年，从开始的各种不适应到后来慢慢的喜欢上这里，时间都在这儿了。在这里我学会了很多，收获了很多，在这个将要离开的时候，仔细想想也有许多遗憾。

非常幸运，来到这里后可以成为导师但菲教授的学生，老师对学术的严谨、对工作的勤勉、对我们的关心，都深深的印在了我的心田，是我一生学习的榜样。记得那次的心理学大会，感谢老师给我们机会，让我能跳出井底看看外面的世界。记得老师语重心长的教导和恨铁不成钢的责备，此时，我只想说一句：谢谢您，老师辛苦了！研一一年，主要是课程的学习，记得课多的时候，一天要来回于好几栋教学楼，那时班里的同学就会说：学校太大了。课上时，我或是脑子飞转想跟着老师的思路走，或是目不斜视被课堂的氛围深深感染。衷心的感谢林楠、李爱秋、秦旭芳、刘彦华、金芳、王小溪、徐萍、李晓杰、罗少成、唐卫民、刘智、张君、宋国才、张兵、庄天宝、李哲、郭瞻予、经柏龙等老师，感谢各位老师辛勤的传道授业解惑。特别感谢索长清老师、李文辉老师和贺敬雯老师对我论文的指导。谢谢梁美玉、张秀萍、王静、侯洁琼和徐金今学姐在生活上和学习上对我的帮助，谢谢“509伐木累”的卫红、梦涛、蒋娟、小川、迎智、黄昕、笑男、艺闻、小娟和婷婷，在研究室的日子，感谢有你们相伴，在学习上谢谢大家的帮助，记得我们一起订饭、一起抢红包、一起走夜路。感谢我们专业的每一位小伙伴，有你们，让我觉得在这里并不孤单。

感谢我的家人，谢谢爸妈对我无条件的爱和支持，谢谢妹妹对我的理解和关心，谢谢我的他为我做的一切，谢谢我最最亲爱的姥姥，谢谢您把所有的爱都给了我们。不忘初心，方得始终，我相信我能把荆棘走成坦途。

52

# 个人情况简介

**一、个人自然信息**

姓名：马颖颖性别：女

出生日期：1990年7月3日政治面貌：中共党员

**二、求学经历**

2014.09—2016.06沈阳师范大学教育硕士研究生院学前教育专业（全日制研究生）

2010.09—2014.07周口师范学院学前教育专业（全日制本科）

**三、学习期间获得的各种奖励**

在“沈阳师范大学全日制教育硕士教学技能大赛”中荣获说课大赛优秀奖

53