

通过角色游戏提高中班幼儿创新思维能力的研究

蔡 静，张 梦

（合肥幼儿师范高等专科学校 学前教育系，安徽 合肥，230001）

[摘 要] 主要对实验班儿童实施为期 3 个月的角色游戏创新思维训练，采用《托兰斯创造性思维测验》（TTCT）对实验前后的实验组和对照组进行实验研究。结果表明，通过特定的角色游戏训练，不管是幼儿的创新思维能力整体，还是言语、图画、声音和词的创造思维都有显著提升，其中言语独特性、图画的独特性和精致性方面差异极显著。

[关键词] 角色游戏；提高；创新思维能力

[中图分类号] G641 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 1647-9325 (2023)-0067-33 **[收稿日期]** 2023-05-03

一、绪论

学前教育是整个教育系统中最基础的部分，因而需要更加重视创新思维，但现阶段，对学前期幼儿创造性思维的系统研究仍然较少。

3-6 岁幼儿的认知能力、思维水平处于快速发展的过程中，创新思维已经开始萌芽并不断丰富。想要提高这个年龄段幼儿的创新思维，就要以幼儿最感兴趣的方面为起点，激发其兴趣。毫无疑问，从幼儿喜欢的游戏入手是比较轻松的。 本研究中，我从“寓教于乐”的角度出发，选取角色游戏作为创新思维训练方式，通过对幼儿学习方式和对游戏的研究发现，角色游戏是幼儿最喜欢的游戏类型之一，在进行角色游戏的过程中，他们自主、自愿、合作、分配、探索，这些都是幼儿不由自主而产生的主动性发展行为，因此角色游戏区是培养幼儿创新思维的良好途径。

中班的幼儿正处于创造性思维的萌芽期，他们表现得思维灵活，行为不受束缚，虽主

动性发展较小班稍有上升，但是其发展速度缓慢。所以我以中班幼儿作为研究的对象，对他们进行观察，进行实地的研究，分析他们的情况，了解目前自主创新意识现状及存在问题，通过角色游戏训练，提高幼儿创新思维能力。

二、研究对象和研究方法

（一）研究对象的选取

本研究选取宁国市第一幼儿园中（1）班作为实验班级进行研究对象的选取，该班级有 39 名幼儿，对他们进行 TTCT 测试，以测试分数为依据选取了水平相近的 20 名幼儿作为正式的实验对象。

（二）实验的安排

第一步：将选择的 20 名幼儿分为两组，其中 10 名幼儿组成实验组，10 名幼儿组成对照组。第二步：对实验组进行为期 3 个月的角色游戏创新思维训练，一周 2 次，每次进行三十分钟，对照组则不接受训练，按照常规教学模式进行。实验的地点选择在儿童原固定所在班级，所有训练均在不影响幼儿

园常规教学的前提下进行，实验组的幼儿除接受角色游戏创新思维训练以外不接受其他额外的教学和训练，以提高对照结果的科学性。第三步：实验结束后，对两组幼儿进行 TTCT 测试，得出结果。

三、结果与分析

TTCT创新思维测试						
言语测试						
流畅性						
实验组			对照组			F 0.019
前	后	差值	前	后	差值	
0	2	-2	1	1	0	
1	3	-2	2	1	1	
1	3	-2	0	0	0	
2	2	0	0	2	-2	
1	3	-2	1	1	0	
1	2	-1	0	1	-1	
0	1	-1	1	0	1	
1	2	-1	2	2	0	
0	3	-3	0	1	-1	
2	2	0	1	2	-1	

从上组数据中可以发现，实验班在言语测验中的流畅性、变通性、独特性均有所提高，流畅性与对照组差异显著(0.05<p>0.01)变通性差异显著(0.05<p>0.01)而独特性与对照组相比差异极显著(p<0.01)。在训练

(一) 幼儿创新思维能力整体的改变
研究表明，创新思维游戏训练对儿童创新思维的提升有明显效果。在角色游戏创新思维训练中，更多的让幼儿去自主去发现去探究，这样幼儿可以更加投入进去。

(二) 幼儿言语创造思维的改变

变通性						
实验组			对照组			p值 0.012775509
前	后	差值	前	后	差值	
0	3	-3	2	2	0	
1	3	-2	1	1	0	
1	2	-1	1	1	0	
2	3	-1	3	1	2	
1	1	0	1	0	1	
1	3	-2	2	0	2	
2	2	0	1	1	0	
3	2	1	0	2	-2	
2	2	0	1	0	1	
1	3	-2	2	1	1	

独特性						
实验组			对照组			p值 0.00564042
前	后	差值	前	后	差值	
0	6	-6	1	3	-2	
6	8	-2	2	5	-3	
4	5	-1	3	4	-1	
3	7	-4	5	2	3	
3	6	-3	5	6	-1	
2	4	-2	2	7	-5	
2	9	-7	2	2	0	
1	10	-9	4	3	1	
1	6	-5	3	4	-1	
3	8	-5	3	2	-2	

期间我与儿童积极展开对话，帮助儿童扩展思路，对幼儿进行启发性对话、奖励性对话、使幼儿思维更加流畅，让幼儿更愿意分享表达，大胆说出自己的质疑。

(三) 幼儿图画创造思维的改变

图画测试						
流畅性						
实验组			对照组			p值
前	后	差值	前	后	差值	
2	8	-6	5	3	2	
7	7	0	5	6	-1	
5	9	-4	3	5	-2	
4	7	-3	2	2	0	
3	4	-1	2	3	-1	
3	7	-4	3	4	-1	
5	6	-1	6	6	0	
5	8	-3	5	2	2	
1	6	-5	4	3	1	
3	5	-2	4	5	-1	

独特性						
实验组			对照组			p值
前	后	差值	前	后	差值	
12	29	-17	9	10	-1	
9	20	-11	11	13	-2	
9	20	-11	13	10	-3	
8	25	-17	8	9	-1	
9	22	-13	10	11	-1	
8	28	-20	12	10	2	
16	20	-4	15	13	-2	
11	20	-9	11	18	-7	
15	18	-3	11	6	-5	
12	21	-9	15	12	-3	

变通性						
实验组			对照组			p值
前	后	差值	前	后	差值	
0	3	-3	2	2	0	
1	3	-2	1	1	0	
1	2	-1	1	1	0	
2	3	-1	3	1	2	
1	1	0	1	0	1	
1	3	-2	2	0	2	
2	2	0	1	1	0	
3	2	1	0	2	-2	
2	2	0	1	0	1	
1	3	-2	2	1	1	

精致性						
实验组			对照组			p值
前	后	差值	前	后	差值	
5	7	-2	1	3	-2	
5	5	0	5	6	-1	
3	8	-5	4	2	2	
5	7	-2	2	3	-1	
4	6	-2	5	4	1	
3	9	-6	3	2	1	
2	7	-5	3	2	1	
5	8	-3	4	5	-1	
2	6	-4	2	4	-2	
3	8	-5	3	2	1	

实验前进行测试，明显发现幼儿对图画是感兴趣的，但是最后呈现出来的却还是明显受约束的，如做项目 3 时，用平行线和圆圈画出尽可能多的不相同的图片，大多数幼儿只能联想到卡通人物的头、花朵的花蕊这些较简单的图样。幼儿缺少自己的判断力，在角色游戏创新思维训练后对幼儿进行测试

时，这样的现象改善了很多，大家都更加积极的参与到游戏当中，呈现出来的作品也更加丰富，此外，还能够简单的讲述自己创作的思路。据前后测试数据可见，幼儿通过创新思维训练，各个维度能力均有所变化，差异极显著（ $p<0.01$ ）。

(四) 幼儿声音和词的创造思维的
改变

声音与词测试					
实验组			对照组		
前	后	差值	前	后	差值
6	12	-6	7	9	-2
9	13	-4	4	8	-4
8	12	-4	10	16	-6
7	16	-9	3	6	-3
7	10	-3	8	10	-2
8	15	-7	9	12	-3
10	17	-7	7	10	-3
11	16	5	7	12	-5
7	15	-8	6	11	-5
10	15	-5	12	13	-1
p值					
0.049580935					

幼儿对声音是比较敏感的，也是更容易接受的，实验前对幼儿进行测试的结果表明幼儿对声音的敏锐度差别很大，这与幼儿本身的知识储备关系密切，与幼儿的创新思维水平也有所关联。在进行创新思维训练后，实验组幼儿的整体分数有明显上升，与对照组差异显著（ $0.05 < p < 0.01$ ），表明创新思维训练是有所成效的，但同样显示出幼儿本身知识储备的重要性。

四、结论

通过对宁国市第一幼儿园中一班幼儿进行创新思维的研究，我发现创新思维训练对于幼儿是极其有效的。我们在培养儿童创新思维过程中应注意方法，做到以下几方面：

（一）给予幼儿更多的自由，不过多干涉。

在幼儿的校园生活中，教师要避免过度权威，应做幼儿的学习的引导者和支持者，做幼儿游戏的参与者，使幼儿享有创造的自由。幼儿是独特的人，每位幼儿都有自己发展的特性，老师要关注到每位幼儿，做到因

材施教，不要害怕幼儿犯错误，对于幼儿在创新过程取得的每一次进步我们都要给予鼓励，用积极的心态去看待。

（二）深入引导幼儿思考问题，为幼儿创新提条件

在引导幼儿回答问题时，要结合幼儿的实际情况，提出具有启发性的问题，避免过难或者过易的问题，这样能够激发他们积极思考、回答问题的兴趣。幼儿是学习的主体，在教育中要以幼儿为中心，为幼儿创造良好的条件，利用好现有的资源，创造更有利的条件，使幼儿更好地进入角色，从而刺激儿童进行思考和探索。

（三）为人师表，为幼儿树立良好的榜样形象

模仿，是3-6岁的幼儿的特性，因此教师的一言一行都会对幼儿产生影响。教师在园要树立良好的榜样形象，注意自己的言行举止，积极参加教学，改革工作，勇于创新，经常反思，为发展幼儿教育做出贡献。在培养幼儿创新思维的工作中，要勤于查找资料，认真备课上课，及时进行总结，积累经验。

(四) 加强家园合作, 潜移默化地提高幼儿的创新思维

家长肯定不及幼儿园教师专业, 缺乏专业的知识, 因此, 帮助家长树立正确的教育观点, 掌握正确的教育方法是幼儿园的职责。幼儿园负责人、任课教师都要积极与家长沟通, 强调创新思维的重要性。家长在生活中也要多发问, 发挥良好的榜样作用, 多带着孩子去看看世界, 扩大视野, 使儿童了解文化的多样性和差异性, 使思维更加的灵活, 增加其知识储备。幼儿园和家庭都是促进儿童发展的主体, 要相互体谅, 彼此配合, 遇到问题积极沟通, 保持动态联系, 这样有利于更好地开展教育工作, 促进幼儿发展。

基金项目: 校级科研项目“中班幼儿创新思维培养的研究”[Hykyyb202103]。

作者简介: 蔡静(1987-), 女, 安徽砀山人, 合肥幼儿师范高等专科学校讲师, 硕士研究生。

参考文献:

[1] 中华人民共和国教育部. 3-6 岁儿童学习与发展指南[Z]. 北京: 首都师范大学出版社, 2012. 8

[2] 龚静莉. 幼儿园角色游戏开展现状研究——以昆山市 S 幼儿园为例[J]. 读与写(教育教学刊), 2019, 16(05): 198.

[3] 程菁. 幼儿园自主游戏活动中教师支持行为研究[D]. 淮北师范大学, 2019.

[4] 贾聪. 角色游戏中幼儿自主创新意识的培养[J]. 山西教育(教师教育), 2009(05): 43.

[5] 杨莉君, 钱泳蓁, 余贤睿. 3~6 岁儿童创新思维的培养及其影响因素研究[J]. 湖南师范大学教育科学学报, 2013, 12(06): 103-108.

[6] 杨长美. 浅谈角色游戏之于儿童创新能力的培养[J]. 新课程(上), 2012(10): 134-135.

[7] 崔帆. 图形设计教学中创新思维方法训练研究[D]. 西南大学, 2009.

[8] 刘颖. 中小学美术教育中的创新思维训练初探[D]. 贵州师范大学, 2017.

Research on improving middle class children's innovative thinking ability through role games

Zhang Meng College of Educational Sciences

Abstract: The children in the experimental class were mainly trained for innovative thinking in role play for three months, and the Torrance Creative Thinking Test (TTCT) was used to conduct an experimental study on the experimental group and the control group before and after the experiment. The results showed that through specific role play training, children's innovative thinking ability as a whole, as well as their creative thinking of words, pictures, sounds and words were significantly improved, among which there were significant differences in the uniqueness of

words, the uniqueness and refinement of pictures.

Key words: Role games; Improve; Innovative thinking ability