■儿童游戏理论

幼儿园课程游戏化:游戏精神的回归

宋 梅

(无锡城市职业技术学院师范学院,江苏无锡 214153)

摘 要:课程与游戏是幼儿园教育的重要组成部分,作为幼儿一日生活的"课程"与作为幼儿园基本活动的"游戏"之间存在重要联系。本文试图通过对课程游戏化含义的解读,探讨课程游戏化必要性,从而确立游戏在课程中的地位,倡导游戏精神的回归,真正将游戏权还给儿童。

关键词:课程游戏化;游戏体验;游戏精神

中图分类号:G613.7 **文献标识码**:A **文章编号**:2095-770X(2018)01-0035-04

PDF **获取**:http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx **doi**:10.11995/j.issn.2095-770X.2018.01.009

On the Gamification of Kindergarten Curriculum: The Return of Playing Spirit

SONG Mei

(*Normal School, Wuxi City College of Vocational Technology, Wuxi, Jiangsu* 214153, *China*)

Abstract: Both curriculum and paly are important components in kindergarten education. "Course", as children's whole day life, and "paly", as children's basic activities in kindergarten are closely related to each other. The paper tries to approach the necessity of gamification of kindergarten curriculum through the interpretation of the connotation of gamification of courses, and concludes the essential role of paly in kindergarten curriculum. The paper advocates the return of paly spirit and returning the right of playing to children practically.

Key words: gamification of curriculum; paly experience; palying spirit

2014年江苏省颁布了《关于开展幼儿园课程游戏化建设的通知》,这一文件的出台在幼教界引起广泛关注。通过与一线幼儿教师交谈才知,教师对"课程游戏化"存在误解,部分教师将其理解为幼儿园将推翻原有课程,重新设计游戏化课程;有些认为要在所有教学活动中加入游戏环节;多数则是对"课程"和"游戏"本身概念不清晰。本文就课程与游戏的关系,课程游戏化含义及实施等问题进行阐述。

一、"课程游戏化"的内涵

(一)什么是课程?

课程定义较为复杂且种类繁多,教育史上主要围绕以下四个维度加以界定,即学科(领域)维度、经验维度、目标维度和计划维度。[1]受幼儿年龄和身心发展特征影响,应将幼儿园课程看作经验或活动。笔者认为,幼儿园课程指幼儿的一日生活,包括游戏活动、生活活动和教学活动。但它们彼此不是相互割裂,而是相互影响、相互融合的。

(二)什么是游戏?

对于游戏的定义,学术界众说纷纭。对于儿童的游戏,杜威认为"游戏不等于是儿童的活动,更确切地说,它是儿童的精神态度的完整性和统一性的标志。"[2]可见,游戏不仅是具体的游戏活动,还是一种游戏精神。本文中游戏的定义包含两方面:一是具象的游戏活动,或称为实体性游戏;二是抽象的游戏概念,即游戏精神,真正的"游戏"是游戏活动和游

收稿日期:2017-09-20;**修回日期**:2017-10-20

作者简介:宋梅,女,安徽宣城人,无锡城市职业技术学院师范学院教师,主要研究方向:学前教育基本理论。

戏精神的高度统一。

(三)课程与游戏的关系

1.课程与游戏活动

作为具象的游戏与课程存在两种关系:一是作为课程本身或课程的一部分;二是作为课程实施的一种手段和方式。从“一日生活皆课程”的理念出发,游戏活动作为三大活动之一,是课程的一部分或课程本身。此外,虞永平指出:“游戏的确是学前课程内容经验化的重要形式,同时,还应该通过特定领域的课程内容来支持和丰富相应的游戏。”[3]课程能够生成游戏,游戏也能够生成课程。前者表明以教师为启动者,考虑到幼儿的身心发展特点和学习方式,可将课程的内容以游戏方式展现给幼儿,游戏便作为课程实施手段而存在;后者表明以幼儿为启动者,从幼儿的兴趣和需要出发,以幼儿在游戏中的兴趣点发展成为课程,即游戏化课程。如瑞吉欧的项目活动就是根据幼儿的兴趣和需要发展成为可持续数月的项目课程,此处游戏作为课程内容的一部分或课程本身。因此,不管是作为课程还是作为手段而存在的游戏都有其存在的价值。

2.课程与游戏精神

游戏精神是指在幼儿一日生活中所体现的自由、自主、创造、和谐和自我更新的精神。“游戏精神具有自成目的性、积极主动性、开放性和生成性以及体验的真实性等特性。”[4]“自成目的性”是指游戏目的在于游戏本身,而不是作为一种手段所具有的工具性价值;“积极主动性”是指在活动中幼儿自主、自由的游戏性体验。伽达默尔的“游戏无主体”是指游戏的主体是游戏本身,当游戏者完全投入到游戏中时,游戏者与游戏融为一体;“开放性和生成性”是指游戏者之间、游戏者与游戏规则之间始终保持一种对话的关系,他们可以根据游戏过程中的实际需要,通过对话、沟通和理解达成共识,对游戏规则进行灵活变动,促进经验的分享和提升,游戏不是单纯重复和封闭的;“体验的真实性”是指体验应当来源于幼儿亲身体验的真实生活,在活动中幼儿具有自由、享受的心理状态。游戏不是物质的东西,它是一种精神,是一种超越了物质的存在。作为游戏精神而存在的游戏,应当贯穿于幼儿的生活之中,贯穿于整个课程之中。课程与游戏的关系如同身体和血液的关系,课程中若没有游戏精神,课程就失去生命力和活力,儿童的生命需要不能得到满足。在阐明了课程与游戏的关系后,笔者试图对课程游戏化的含义进行解读。

(四)“课程游戏化”的含义

课程游戏化的提出是指:“要确保基本的游戏活动时间,同时,又可以把游戏的理念、游戏的精神渗透到课程实施的各类活动中。”[5]课程游戏化不同于游戏化课程,前者试图克服小学化倾向,赋予并保障幼儿游戏的权利;后者则易被误解为将游戏作为幼儿园课程实施的唯一途径,幼儿园的任何活动都应以游戏的形式开展。因此,实践中更为倡导课程游戏化的提法。笔者试图从以下三个方面对课程游戏化的含义进行阐述:

1.确保幼儿自由游戏的机会和时间

此处“游戏”是指幼儿园具体的游戏活动。《幼儿园工作规程》中指出:“幼儿园以游戏为基本活动”,要确保幼儿游戏的机会和时间。实践中幼儿园教师基本存在三种做法:一是部分教师认识到游戏对于儿童的身体、认知、社会性和情感方面的发展价值,在幼儿一日活动中增加了游戏活动的时间;二是有些教师认识到游戏是教学实施的途径之一,在教学活动中增加游戏的环节,可充分调动幼儿的兴趣和积极性,即“教学游戏化”;三是部分教师认为游戏是教学活动的附属品,教学是学习活动,而游戏是放松、精力恢复的一种方式,二者是对立的两种活动。教师对于游戏的作用和价值的认识更多是集中在工具性价值层面即强调游戏的发展性价值,尚未认识到游戏本体性价值即游戏的享乐体验。“享乐”一词是指幼儿在游戏活动中体验和享受游戏自由、自主的精神,是对游戏的全身心投入,而不是单纯的愉快体验。在享乐中,具体游戏活动和游戏精神实现了高度的统一,游戏工具性价值和本体性价值实现了高度整合。幼儿在享受游戏所带来的体验时,其身心得到放松,知识和技能得到发展,旧经验不断得到提升。教师不应仅仅注重游戏的工具性价值,更要体会游戏本身存在的意义,真正将游戏权还给幼儿,让幼儿可以自主、自由地游戏。

2.游戏体验应贯穿于课程

游戏体验是指幼儿在游戏过程中所产生的一种内在的、真实的主观体验,因个体的不同而有所差异。它可以分为兴趣性体验、自主性体验、胜任感或成就感、幽默感和因身体活动的需要满足而获得的生理快感。[6]游戏体验是一种审美体验,既真实又不为其所累,有着自由和纯粹的特性。[4]在这样的游戏体验中同时充满着幼儿的游戏精神,幼儿专注于活动过程而不论结果。但教师更多是借助“游戏”给本身枯燥的学习内容包上了一层糖衣,徒有游戏形式而缺乏真实的、内在的游戏体验。游戏形式不等于游戏体验,将游戏体验贯穿于课程中并不是说幼儿园课程都应采取游戏的形式。杜威指出“当事物必须被赋予兴趣时,那是由于事物本身缺乏兴趣。”[2]

采取游戏的形式来实施课程,要避免使儿童感兴趣的仅仅是事物的外部形式,而对于事物本身并不感兴趣,从而也就不能引起儿童真正的游戏体验。因此,有着游戏形式的活动并不一定产生游戏体验,没有游戏形式的活动可能会产生游戏体验,关键在于这种活动是否满足儿童内在的兴趣和需要,而内在的兴趣和儿童的本能有关。杜威指出儿童具有四种本能,即谈话和交际的本能、建造的本能、探究的本能、艺术的本能,由四种本能引发了儿童的四种兴趣,只有引起儿童本能兴趣的课程才会真正使儿童产生游戏的体验。

3.游戏精神应贯穿于课程

游戏精神贯穿于课程之中是指游戏精神不仅应体现在具体的游戏活动中,更应体现在幼儿的一日生活之中,让这种精神充满游戏者的整个精神世界。然而,幼儿园的很多游戏都是徒有游戏形式,缺乏游戏体验和游戏精神。有些教师过度注重物质材料的准备,不能让幼儿在游戏中"穷玩",要让他们"真玩"、"任性玩",教师的出发点没有错,但有时发现给幼儿提供各式各样精美的游戏材料未能引起幼儿游戏的兴趣和积极性,原因在于我们忽视幼儿的游戏精神。教师需反思所提供的材料是否限制幼儿的自主游戏,是否抓住游戏的本质特征,是否抓住幼儿的兴趣和需要。儿童被动地安排进教师设计的游戏中,教师未将外在目的转化为儿童的内在需要并使其保持一致。因此,课程游戏化不仅仅要求保证幼儿自由游戏活动的机会和时间,更多是将游戏体验、游戏精神贯穿于幼儿的一日活动之中,以确保幼儿当下的幸福生活。

二、"课程游戏化"目前存在问题

"课程游戏化"主要是针对当前学前教育发展现状而提出的,它对于克服"小学化"倾向及提高教师专业水平具有重要的实践指导意义。纵观当前幼儿园教育中游戏还存在一定的问题:

(一)教学非游戏活动,缺少儿童立场

案例1:这是一个名为《翻骰子》的活动。教师在活动过程中给幼儿提供了骰子,骰子六个面的颜色不同,并标有不同的数字,范围从24—48,每个数字都是写在一个多边形中,如三角形中标有24,五边形中标有39……教师将幼儿分为两组,幼儿的"任务"就是根据教师的指令将骰子按照教师指定的颜色、数字、边数进行翻骰子。在活动过程中,从幼儿的表情可以看出紧张的状态,从幼儿的回答可以看出幼儿对于数字大小的比较、图形边数的认知并不清楚,甚至幼儿对于自己的成功也没有丝毫的自豪感和愉悦感。

笔者将此活动界定为教学游戏化下的大班数学活动,教师在整个过程中以游戏的方式展开,但其目标意识非常明显,即让幼儿掌握对数字的认知。教学游戏化说明教师考虑到幼儿的兴趣、特点及幼儿的学习方式与成人是不同的,这与传统的"灌输式"教学相比已是很大进步,但上述案例仍是教师主导下的教学活动,即便采用游戏的形式,在此过程中未能体现幼儿的游戏体验和游戏精神,缺少儿童立场。

(二)"伪游戏活动"普遍存在

从幼儿园一日生活流程来看,几乎每所幼儿园都会有所谓的"游戏时间",但在这些"游戏时间"中幼儿是在游戏吗?这种游戏是真正的游戏吗?笔者曾听说一个案例:在游戏结束之后,一个孩子对另一个孩子说:"我们终于玩完了老师的游戏,现在我们去玩自己的游戏吧!"幼儿为什么会有教师游戏和儿童游戏之分呢?前者是由教师为儿童设计的游戏,更多体现教师意愿;后者是由幼儿自发形成的游戏,幼儿就是游戏的主人。在教师安排的游戏中儿童只是被动地去玩,幼儿感受不到游戏的享乐体验,他们更多地是在完成教师布置的"任务",徒有游戏形式而缺少游戏体验和游戏态度的游戏是一种"伪游戏"。游戏是一个过程,游戏精神和游戏态度比游戏形式和游戏结果更重要,在真正的游戏中,儿童应是积极主动、自由、自主的,身心达到了和谐状态。

(三)游戏活动的发展性不足

杜威从具体游戏概念出发,认为"学校所以采用游戏和主动作业,并在课程中占有明确的位置,是理智方面和社会方面的原因,并非临时的权宜之计和片刻的愉快惬意。"[7]理智方面的原因在于游戏作为儿童本能兴趣所在,可满足儿童的内在需要、经验的生长和自我更新;社会方面的原因在于游戏使儿童的学校生活和社会生活更好地联系起来,游戏是儿童生活的主线,它将儿童的家庭生活、学校生活、社会生活中的"一颗颗珠子"进行串联,游戏中的内容大多是儿童真实生活的再现。游戏活动中材料和空间方面的投入不足,教师自身对游戏活动价值认识的缺乏,对游戏的观察和指导的迷茫等,导致游戏更多是一种恢复精力的闲暇活动,是教学活动结束后的片刻放松,忽视游戏的发展性价值。

三、"课程游戏化"的实施路径和策略

"课程游戏化"试图站在儿童立场,通过充分利用当地的课程资源,使课程更能体现幼儿的学习特点,变得更加生动、有趣,从而形成综合的、渗透的、整体的课程,促进幼儿身心地和谐发展。一日生活

中的各项活动都应包含游戏精神和游戏的发展价值，笔者试图从以下三个方面阐述“课程游戏化”的实施策略。

（一）“课程游戏化”背景下游戏活动的改造策略

游戏活动不仅是课程，它还是一个过程，要求教师用动态和发展的眼光来看待幼儿游戏，注重游戏活动中幼儿的游戏体验和游戏精神。首先，教师应充分利用当地资源，为幼儿提供合适的材料，创设动态、丰富的游戏环境。“游戏的质量在某种程度上依赖于游戏材料的质量、数量和变化程度。”[8]教师可以和幼儿共同商议材料的选择与投放问题，在班级中投放一本反馈图册，幼儿可将自己在游戏中缺少的材料在反馈图册中以绘画的方式加以表现；其次，教师在幼儿游戏过程中应掌握介入的时机和方式，既不能放任自流也不能无端干扰，学会等待也学会把握教育的时机；最后，教师要采取适当的方式总结幼儿的游戏，游戏是一个过程，应当有始有终。

下面以安吉游戏为例，简要介绍在户外游戏中教师的一些做法。

安吉游戏让很多人产生了“哇”的惊叹，由于身处农村地区，场地较大，接近自然资源，在安吉户外游戏中，我们可以看见孩子爬梯子、滚油桶、爬树、从高处跳跃等一系列成人认为危险系数很高的活动，安吉的户外游戏被认为是真正回归自然、回归儿童本性的游戏。在材料的投放方面，小、中、大班均有梯子、油桶等器材，幼儿由于年龄特点和能力限制，各年龄段会探索出不同的玩法。教师在幼儿游戏的过程中更多扮演的是一位观察者和记录者，在幼儿无法独立解决问题或是有安全问题时，教师才会加以干涉。在游戏的总结环节，他们更多以游戏故事的方式进行回忆、点评，教师可以通过播放幼儿游戏的视频让幼儿自己发现问题，或者是幼儿通过绘画的方式表现其游戏体验。

（二）“课程游戏化”背景下生活活动的改造策略

从当前幼儿园活动开展的现状来看，相对于教学活动和游戏活动来说，生活活动是教师比较忽视的环节。在许多教师眼中，生活活动无非就是喝水、如厕、洗手等，忽视了生活活动的教育价值。通过在幼儿园的观察发现，幼儿园的点名环节往往是教师叫到一个小朋友的名字，小朋友答“到”，有时幼儿会心不在焉，有时会非常热闹。那么如何使得点名环节也能游戏化呢？针对小班幼儿，教师可以和小朋友们玩一个声音游戏，教师故意小声说出幼儿的姓名，或者是变换声音的语速，以观察幼儿是否能够准确回应教师的点名。对于中、大班的幼儿，教师则可以小组的方式，由幼儿自己来进行点名，检查自己小组的成员是否都到齐。这样的点名方式不再杂乱无章或是死气沉沉，而是充满了乐趣。

（三）“课程游戏化”背景下教学活动的改造策略

对于教学活动来说，“课程游戏化”并不是说在教学中都要增加游戏的环节。“课程游戏化”首先是要充分利用当地的课程资源，选择幼儿感兴趣的教学内容，只有贴近幼儿的实际生活、在幼儿已有经验基础上的活动内容才是幼儿真正感兴趣的；只有幼儿感兴趣的内容，才能充分调动幼儿学习的主动性和积极性。以南京市梅花山庄幼儿园为例，该幼儿园充分利用退休皮影艺术家的资源，将皮影带进课程中，孩子们在专业人员的指导下，知道了皮影是用什么材料制成的，如何进行皮影表演等，形成了以民间文化为特色的课程体系；其次，教师应当转变自身的游戏观，游戏不仅仅是纯粹的游戏，它对于幼儿的发展具有重要的价值。在教学活动的设计中可以采取游戏的方式，使幼儿更感兴趣、更容易接受，但教师必须从课程内容本身和幼儿身心发展水平出发，选择合适的游戏，如此幼儿才能产生游戏性体验，幼儿才是真正在游戏；最后，在教学活动中应当给予幼儿充分的话语权，教师要做到倾听幼儿、理解幼儿，使幼儿想说、敢说、有话说。

综上所述，课程游戏化是指在充分利用课程资源的基础上，使幼儿园课程更贴近幼儿的整个生活世界，体现幼儿的学习方式和特点，使课程更加生动、更加有趣，形式更丰富，使游戏精神回归于幼儿的生活。

［参考文献］

［1］ 朱家雄. 幼儿园课程［M］. 上海：华东师范大学出版社，2003：4；6.

［2］ 杜威. 学校与社会·明日之学校［M］. 赵祥麟，等，译. 北京：人民教育出版社，2004：82；169.

［3］ 虞永平，等. 学前课程的多视角透视［M］. 南京：江苏教育出版社，2006：43.

［4］ 黄进. 游戏精神与幼儿教育［M］. 南京：江苏教育出版社，2006：59－79；75.

［5］ 虞永平. 课程游戏化的意义和实施途径［J］. 早期教育，2015(3)：5.

［6］ 刘焱. 儿童游戏通论［M］. 北京：北京师范大学出版社，2008：172.

［7］ 杜威. 民主主义与教育［M］. 王承绪，译，北京：人民教育出版社，2001：211.

［8］ 珍妮特·莫伊蕾斯. 仅仅是游戏吗？——游戏在早期儿童教育中的作用与地位［M］. 刘焱，等，译. 北京：北京师范大学出版社，2010：15.

［责任编辑 张雁影］