

■儿童游戏理论



让儿童在游戏中学习

——游戏对儿童学习的价值及其对教师的启示

郭梦迪

(重庆师范大学教育科学学院, 重庆 401331)

摘要: 游戏是儿童的特权, 每个儿童的成长都伴随着游戏, 游戏在学前儿童的生活和学习中不可或缺。学前儿童的游戏活动与学习活动密不可分, 游戏随着学前儿童的兴趣而展开, 学前儿童的游戏过程其实就是学习的过程。在游戏中, 儿童不仅获得了精神享受, 也构建了文化世界。教师只有明白学习活动和游戏活动的内在联结, 才可以让儿童得到更好的发展, 促进儿童身心健康成长。本文旨在说明儿童游戏和学习的关系, 并向教师提出相应的建议和措施指导儿童在游戏中学习。

关键词: 学前儿童; 游戏活动; 学习活动

中图分类号: G610

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2018)01-0039-05

PDF 获取: <http://sxxqsfxxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.01.010

Learning in Plays

——Value of Plays to Childrens'

Learning and Its Enlightenment to Teachers

GUO Meng-di

(School of Educational Science, Chongqing Normal University, China)

Abstract: Plays are the province of children, and every child's growth is accompanied by plays, which are indispensable in the life and study of preschool children. The playing activities of preschool children are inseparable from the learning activities. Various plays are chosen for preschool children in accordance with their interests. The process of children's playing plays is actually the process of learning. In plays, children not only get the spiritual enjoyment, but also construct the cultural world. Only if teachers can understand the inner link between learning activities and play activities, can they help children get better development and promote children's healthy development physically and mentally. This article aims to illustrate the relationship between children's play and learning, and propose recommendations and measures to teachers to guide children to learn in the play.

Key words: preschool children; playing activities; learning activities

《3—6岁儿童学习与发展指南》的“说明”部分明确指出:“幼儿的学习是以直接经验为基础, 在游戏和日常生活中进行的。”它强调了游戏的重要性。游戏活动是学前儿童最基本的活动, 是可以让儿童直接感知、实际操作、亲身体验从而获取知识和经验的活动, 对其身心健康成长有着不可估量的价值。

如果教师能够有效的指导儿童把游戏与学习相结合, 那么, 将会更好地实现游戏的教育目的。

一、学前儿童游戏与学习的内在联结

什么是游戏? 游戏是儿童成长和发展中不可缺少的一个环节, 也是贯穿于幼儿日常生活与学习活

收稿日期: 2017-10-25; 修回日期: 2017-11-03

作者简介: 郭梦迪, 女, 河南洛阳人, 重庆师范大学教育科学学院硕士研究生。

动的一种方式。在生活中我们经常可以听到家长说出“我们家孩子每天都不学习,就知道玩”这样的话,然而,游戏仅仅只是玩耍吗?对孩子来说,游戏就是浪费时间吗?笔者认为,对于儿童来说,游戏就是儿童的工作,其本质等同于成人的工作,它可以把儿童与现实社会联系起来。我国《教育大辞典》第2卷中指出:“‘游戏’是幼儿的基本活动,是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识的、通过模仿和想象,反映周围现实生活的一种独特的社会活动。”除此之外,我国2016年版《幼儿园工作规程》中第二十九条规定“幼儿园应当将游戏作为对幼儿进行全面教育的重要形式”。因此,对于学前儿童来说,游戏就是学习,不同类型的游戏会使幼儿习得各种不同的经验,形成良好的个性品质、生活习惯和思维方式。

游戏是儿童的天性。每个儿童从出生就对世界充满着强烈的好奇心,当幼儿睁开双眼看到世界的瞬间,就以啼哭的方式表达着自己对探索世界的渴望,而儿童探索世界的方式就是其自动自发进行的游戏。与成人的游戏不同,学前儿童的游戏就是儿童根据自己的兴趣和需要,自发组织进行的一种活动,它是幼儿真实生活的写照,宛若一面镜子,反射出幼儿内心情感以及其对成人世界生活经验的理解。蒙台梭利在其文集第五卷《儿童的心智教育与和平》中指出:如果孩子不说话不走路,就不能正常地发展,其发展必将滞后;相反,孩子走、跑、跳,这样运动就锻炼了双腿。^[1]在游戏中,儿童自己制定规则和玩法,不受时间限制,没有外在目的,只注重游戏的过程,这样的玩耍使幼儿获得了愉快的情感体验,丰富了幼儿的精神世界,在发展其肌肉能力的同时也锻炼了儿童的行动能力。

俗话说:活到老,学到老。人的发展具有阶段性和不平衡性,在个体发展的不同阶段都有着与这一阶段相适应的学习活动,通过学习,个体逐渐形成了正确的思维方式和良好的个性品质,促进了社会性的发展,从一个自然人过渡到一个社会人。同时,个体具有能动性,人的学习不是被动发生的,而是个体对某一事物或者问题产生了兴趣,意识到了自身现有发展水平与其未来可能达到的发展水平的差距,即前苏联教育家维果茨基所说的“最近发展区”,由此进一步产生了学习动机,推动个体自发自觉地学

习。根据皮亚杰的认知发展阶段论,从出生到成熟的过程中,儿童的认知发展经历了四个阶段,他们看待事物具有直观性和具体形象性,思维方式与成人不同,具有片面性和不可逆性。在学前期,儿童随时随地都在学习,他们的学习也不同于成人的学习,那些符号化、概念化的知识对于儿童来说太过复杂,可以亲身经历和体验的游戏才是最适合儿童的学习方式,他们在各种不同类型的、情景化、生活化的游戏活动中通过摆弄玩具、操作物体,得到了感官的刺激,把书本上复杂的文字知识转化为自己头脑中清晰可见的知识,萌发了探索世界的欲望,使四肢与大脑相互配合,发展了想象力,培养了创造性,让儿童世界与成人世界的衔接更加紧密、容易。

综上所述,学前儿童的游戏活动和学习活动之间有着密不可分的内在联结。

二、游戏对儿童学习的价值

(一)儿童在游戏中发展认知

1. 游戏是儿童培养创造性的途径

游戏是儿童自主性格的外在表现,自由的游戏活动可以激发儿童的创造性,在当今社会,培养创新型人才不仅是时代的需要,也是未来国家发展的基石。创造性是一种能力,是个人可以产生与他人和社会不同的、新奇、独特的想法、思维或有价值的产品。创造性基于想象力,幼儿时期的想象力最为丰富,并且是在自我组织的能动的游戏活动中生根发芽的。著名乡村教育家陶行知先生在著作中专门论述了创造性的幼稚教育,他认为,首先要认识儿童的创造力,其次要解放儿童的创造力,包括解放儿童的头脑、双手、眼睛、嘴、时间和空间,最后才是培养儿童的创造力。笔者认为,幼儿游戏是一种非功利性的活动,为儿童提供了一个轻松自在的环境,让其能够大胆地表达自己的想法,表明自己的态度和立场,在游戏中探索、尝试各种方法,而不用担心是否完成了既定目标,是否满足了教师和家长的意愿。比如,经常提供机会让幼儿进行猜谜语、词语接龙等智力游戏,以及可以自己安排情节的表演游戏等,促进儿童大脑思维的发展和经验的发展。

2. 游戏是儿童语言发展的条件

儿童在婴儿时的第一声啼哭证明了孩子的世界绝不是无声的,而是喧嚣嘈杂的,随着幼儿身体器官

的发育,其大脑的语言中枢也在不断成熟。布鲁纳认为儿童最复杂的语法和言语符号往往最先在游戏情境中使用,游戏活动中语言掌握的最快;加维指出儿童之间的语言交往最初是围绕游戏进行的,他观察发现,3岁儿童就能在游戏中进行言语交往,交往的时间随着年龄的增长而增加。^[2]国内外的各种幼儿研究也表明,3—6岁是幼儿口头语言发展的关键期,这一年龄阶段的幼儿在幼儿园中通过各种集体游戏活动进行对话交流,他们会慢慢学会结合口头语言和肢体动作流利顺畅地表达自己的观点,会争吵也会彼此赞扬,逐渐扩大词汇量,学会对方的表达方式。

(二)游戏是儿童情绪情感的展现

情绪情感和人的生理性需要相关联,是人的一种态度体验。在现实生活中,有些事会让人产生积极乐观、开心愉悦的感受;有些事会让人产生消极悲观、伤心难过的感受;还有些事会让人产生郁闷忧愁、厌恶惊恐的感受。马斯洛的需求层次论将人类的需求像阶梯一样按照从低到高的顺序分为五种,组成了一个金字塔般的形状,其中生理需求处在金字塔的最底端,游戏的显著功能之一就是可以满足儿童的生理需求、社交需求、尊重需求和自我实现的需求,儿童在轻松快乐的游戏氛围中得到了良好的情绪情感体验,萌发对社会生活的热爱和向往,在完成自己规定的游戏任务之后,儿童可以充分享受成功带来的兴奋和自豪感,增强自信心。辛格(1990)对3~4岁儿童进行了为期一年的研究发现:经常玩假装游戏或者有假想伙伴的儿童在游戏中有较多的微笑和欢笑,坚持性和合作性较好,较少出现攻击行为,也较少出现愤怒和悲伤。对年龄稍大儿童的研究也发现,富于想象的儿童较少莫名其妙地发火、攻击他人,较少冒失、冲动,更容易分清想象与现实的差别。而有研究表明:情绪障碍儿童在其游戏中表现出混乱和刻板的特征,他们在游戏中表现出不合群、焦虑,且容易受到心理压力的影响,出现攻击性和冲动性,不能担任帮助他人的角色,他们在幻想游戏中要从“我”转移到自我以外,转移到假想的其他人的角色也很困难,由此人们认为:儿童不能发展想象型游戏标志着严重的病理症状,游戏可以给儿童提供体验积极情绪的机会。^[3]

除此之外,游戏也是儿童宣泄不良情绪的手段,

儿童阶段的思维方式决定了其表达情绪的方式比成人浅显直白,通俗易懂,从儿童面部表情的变化中可以看出他们的喜怒哀乐,适时的游戏能够给儿童提供安全的场所表达其不满与愤怒的情绪,消除其负面情绪,保障儿童的心理健康成长。从另一方面来说,儿童在游戏中消除了不良情绪之后,待心情慢慢平定安静下来,教师也可以引导儿童回忆那些引起他们不良情绪的原因,让其对自己的思想有较好的理解和认识,在下次出现相似的情绪时设法控制自己的情绪,能够迅速冷静下来,寻找解决问题的方法和措施,让儿童在反复游戏中得到锻炼和成长。

(三)游戏是儿童社会化的过程

1. 游戏是儿童认识世界的途径

著名教育家杜威曾经说过:教育即生活,教育即生长,教育即经验的改造。并由此提出了与赫尔巴特学说中学习要以“课堂、教材、教师”为中心的“旧三中心”截然相反的“新三中心”,即“活动、经验、儿童”为中心的学说。他认为,要让儿童在活动中学习,教学活动的组织要以儿童的原有经验为基础,让儿童在大自然中、在生活中通过亲自动手动脑,实际操作从而获得新经验,丰富已有的知识观念,多角度感知世界,加深对现实世界的认识。

笔者认为,杜威所说的“活动”其实就是儿童的游戏,因为游戏的产生源于儿童对现实世界的好奇与模仿。譬如,孩子们会利用成人为他们提供的不同结构材料动手造型,搭建建筑物,掌握数量、长度、宽度等数学知识,或者利用自然材料进行活动,在玩沙、玩水等游戏中感受到大自然一年四季的变化。所以,游戏可以说是儿童认识世界的途径。

2. 游戏是儿童学习人际交往的方式

人的一生都在成长,生命是一个漫长的、不断进化的过程。其中,人际交往又是成长过程中不可缺少的一部分,儿童大多是通过游戏与他人进行接触和往来。参加集体活动是通过将个人的愿望融合到集体的愿望中而获得乐趣,并在身体政治中找到明确的定位而获得满足感。^[4]比如,在角色游戏中,儿童根据自己的意愿扮演喜欢的角色,最常见的是幼儿扮演生活中熟知的角色,据笔者观察,许多小朋友都喜欢与同伴一起玩娃娃家的游戏,当爸爸,当妈妈,或者哥哥姐姐,他们能够与同伴沟通协商分配好角色,营造出一个与家庭相似的氛围,回忆起与家人

生活以及周围生活的点点滴滴,并且迅速进入角色状态,逐步恢复和再现真实生活中的角色行为、语言、态度,以及与周围人的交往经验等。从娃娃家的游戏衍生出一个小型社会,在游戏中建立起新型的社会关系,以游戏的方式培养了儿童的角色意识,让儿童学会承担相应的角色任务,在角色转换的过程中让儿童懂得感受别人的感情,迸发出同情心和同理心,对他人的需要做出恰当的回应,促进了儿童的语言理解和表达能力的提高,同时也发展了儿童与同伴间的合作能力,在与同伴相互配合进行游戏的过程中不仅体验到了与他人交往的快乐,还学会了沟通的技巧。

三、促进儿童在游戏中学习的教师策略

(一)把游戏理论应用于实践

西方最具代表性的是四大经典游戏理论和三大现代游戏理论,四大经典游戏理论是指以席勒为代表的剩余精力说、拉察鲁斯等人的松弛说、格罗斯的生活预备说以及霍尔的复演说,三大现代游戏理论是指弗洛伊德的精神分析学派、皮亚杰的儿童认知游戏发展理论以及以维果茨基为代表的社会文化历史学派。^[5]

相对于西方的游戏理论,我国游戏理论出现和发展的较晚。从上世纪六七十年代,随着新的儿童观的确立,儿童被看作是具有能动性的独立体,我国许多心理学家就开始进行了对幼儿游戏的研究,肯定了游戏在学前儿童成长过程中不可或缺的特殊作用,得出了“游戏是学前儿童主导活动”的命题,其中,陈鹤琴先生最早运用观察和实验的方法,系统研究了我国儿童心理发展,他认为,我国儿童有着好动、好模仿、易受暗示、好奇、喜欢合群、喜欢游戏等心理特点,并认为应该根据儿童这些心理特点对儿童进行教育,用积极代替消极,让儿童使用自己的手脑,发展儿童的好奇心,父母和教师要以身作则,为儿童构建属于自己的活动园地。游戏的类型各异、形式自由,它既可以通过活动中的外显形式被人感知,同时,也可以伴随着游戏者内心的活动而存在。^[6]

人们常说,孩子是祖国的花朵,教师是辛勤的园丁,那么,笔者认为学前儿童的游戏活动就是滋养花朵的泥土。皮亚杰也曾经说过,儿童游戏就是:“把

真实的东西转变为他想要的东西,从而使他的自我得到满足。他重新生活在他所喜欢的生活中,他解决了他所有的一切冲突。尤其他借助一些虚构的故事来补偿和改善现实世界。”^[7]孩子们在游戏中建构了多姿多彩的精神世界,在游戏中形成了良好的学习品质,也在游戏中一步一步成长,成为了适应不断变化的社会的新型人才。作为教师和学前教育机构,要正确认识游戏活动对于学前期儿童的特殊意义,明确自己在儿童游戏中的身份和地位,创设适合儿童游戏的环境,组织儿童进行符合其身心发展特点的、健康安全的游戏。也就是说,要把幼儿园课程与教学和游戏结合起来,把教师主导的、有目的、有计划的教学与儿童主导的、自发的、能动的游戏结合起来,发挥两者最大的功效,为儿童提供系统的学习经验,帮助儿童实现经验最大化。

随着社会生产力的发展,人们生活水平和教育质量也在不断提高,更多家长开始关注孩子游戏的安全问题,学前教育机构也进行了改革,增加了游戏时间,丰富了游戏形式,扩大了游戏场地,因此儿童的游戏也逐渐从户外走向户内,由过去随意选择游戏场地进行的无指导的游戏活动变为了有专门场地、专人指导的游戏活动。在幼儿教育机构中,幼儿园区角活动不管空间多大、主题如何差异、材料怎么不同,区角活动中幼儿表现出来的自主性和创造性一般比上课要高得多。^[8]要利用好幼儿园中的各个区角,为儿童设置不同的活动内容。同时,要更加注重游戏理论和实践的结合,把理论应用于实践,并在实践中发展和丰富幼儿游戏理论。例如,从皮亚杰的认知发展理论衍生而来的儿童认知游戏发展理论,其中,“活动”一词是皮亚杰理论的关键词,他认为,儿童的认识来源于动作,只有活动才是思维发展的基础,这里的“活动”所包含的内容十分广泛,不仅包括人类本能的活动,还包括主体改造客体所进行的的活动。正是由于主体与客体相互作用的活动,儿童才能主动的探索世界,通过动作来认识世界,就是要从“做中学”,从而产生了各种不同类型的游戏。如,角色游戏、结构游戏、表演游戏、体育游戏等等。

(二)“教学游戏化”与“游戏教学化”

目前,我国的幼儿教育主张幼儿一日生活应该以游戏活动为主,虽然并没有说明教学对于儿童成长的意义,但是,只进行纯粹自由的游戏活动并不能

对其身心健康发展全部有益,所以,从儿童学习与发展的角度来说,在鼓励儿童自由活动的同时也要强调教育者对其进行规范性的教学,在保证儿童有足够的机会自由游戏的同时,也要提高游戏的质量,让游戏活动发挥其隐形功能,促进儿童的学习与发展。于是,在20世纪上半叶,新式儿童教育的倡导者们站在新的儿童观的立场上提出了“教学游戏化”和“游戏教学化”这两个概念。

“教学游戏化”与“游戏教学化”是两个相互联系、相辅相成的教学方法,两者都强调了要把教学与游戏相结合,但深究其意,又会发现一些细微的不同。首先,“教学游戏化”是指在教学中教师用游戏的方式把儿童引入课堂中,把教学的内容简化为具有操作性的游戏,通过游戏引起孩子们的兴趣与好奇心,使其能够积极参与到和教师的互动中,从而掌握知识、习得技能、培养良好的学习习惯。其次,“游戏教学化”是指教师利用自身的教育教学经验,在儿童的游戏通过观察和亲身指导,实现既定的教学目标。笔者认为,在幼儿园教学中,这两种方法缺一不可。例如,在幼儿园的语文教学过程中,教师可以根据课本上的故事内容为孩子们创设符合故事情节的场景,提供合适的材料和工具,引导孩子们发挥想象力和创造性,以自己的理解来编排游戏活动,能够更深刻地领悟教材内容;在幼儿进行区角活动的时候,教师可以根据区角活动的内容对幼儿进行选择性的教育;在玩具区,孩子们围坐在一起玩赛车游戏的时候,教师可以参与其中,告诉孩子们车子为什么会跑的这么快,并帮助幼儿认识其他的交通工具,学会乘坐交通工具的方法等等;在种植区和饲养区,教师可以引导幼儿边动手边观察,边思考一些关于大自然的知识,如叶子为什么是绿色的,花儿为什么分季节开放呢,秋天大雁为什么要南飞等等;在幼儿园的教育教学中教师要根据实际情况使用这两种方法,既可以让幼儿怀着愉悦的心情进入学习状态,又可以让幼儿置身于游戏中,在无意识下潜移默化地开启了心智,开发了智力,激发了积极的学习动机。

应特别注意的是,“教学游戏化”和“游戏教学化”这两种方法可以使游戏和教学这两类本质不同

的活动从对立走向融合,但这并不是意味着游戏和作业相结合,因为“当今学校中见到的那种游戏和作业的结合只可能是靠滥用游戏和搅乱作业而实现的:把作业的严肃性引进游戏,又希望游戏反过来使作业变得轻松”^[9]这种想法是错误的,因为对于幼儿来说,幼儿的作业不同于成人的作业,意大利教育家蒙台梭利提出了“儿童工作”的概念,她高度赞扬儿童的工作,并指出儿童工作具有主动性、独立性等特点,笔者认为幼儿的作业就是由蒙台梭利所说的儿童工作衍生而来的,不需要纸笔,没有文字记录,如果把两者相提并论,那么就会走上幼儿园教育小学化的道路,限制儿童的自由成长与发展。因此,教学要成为师生共同参与、以儿童为主的开放性游戏活动,这样儿童的工作就变成了游戏的过程,儿童的游戏也有了教育的意味,才能真正实现游戏与学习的内在联结,让儿童在游戏中学习与成长。

[参考文献]

- [1] 蒙台梭利. 蒙台梭利文集. 第五卷, 儿童的心智教育与和平[M]. 北京: 人民出版社, 2014.
- [2] 单文顶, 焦冬玲, 袁爱玲. 游戏对幼儿学习与发展的价值[J]. 福建教育, 2017(Z3): 30—33.
- [3] 邱学青. 学前儿童游戏[M]. 南京: 江苏教育出版社, 2005.
- [4] 约瑟夫·托宾, 唐泽真弓, 薛烨. 重访: 三种文化中的幼儿园[M]. 朱家雄, 薛烨, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2014: 69.
- [5] 毛曙阳. 儿童游戏观刍议[J]. 学前教育研究, 1997(2).
- [6] 周颖. 游戏精神: 幼儿教育价值诉求[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(1): 6—10.
- [7] 皮亚杰. 儿童的心理发展[M]. 傅统先, 译. 济南: 山东教育出版社, 1982: 43.
- [8] 高伟. 民间儿童游戏与幼儿园课程的融合依据和实施路径[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(1): 11—14.
- [9] 杜威. 民主主义与教育[M]. 北京: 人民教育出版社, 1990: 112; 149.

[责任编辑 王亚婷]