

■学前教育理论

“两点论”与“重点论”视角下的 学前儿童游戏与学习的关系

王小红, 田 影

(西华师范大学教育学院, 四川南充 637002)

摘 要: 如何处理学前儿童游戏与学习的关系历来是学前教育工作者关注的问题。针对我国学前教育客观存在的“幼儿园教育小学化”和“幼儿游戏放任化”两种倾向,在矛盾分析方法论——“两点论”与“重点论”的指导下,辩证分析了“游戏”与“学习”的关系,进而提出了教师应转变教育观念提高教学能力、重视不同游戏中的学习重点与游戏间的连结性、丰富游戏材料及完善幼儿园环境创设等策略。

关键词: 两点论;重点论;学前儿童游戏与学习

中图分类号: G610

文献标识码: A

文章编号: 2095—770X(2018)04—0054—04

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

doi: 10.11995/j.issn.2095—770X.2018.04.012

The Relationship between Preschool Children's Playing and Learning based on Two—Point Theory and Key—Point Theory

WANG Xiao-hong TIAN Ying

(School of Education, China West Normal University, Nanchong, Sichuan 637002, China)

Abstract: The relationship between preschool children's learning and playing has always attracted attention from educators. Preschool education in China tends to be “primary education—oriented” or “game with no restriction”. The paper analyzes the relationship between playing and learning from the perspective of “two—point theory” and “key—point theory”, and further proposes that teachers should change teaching ideas, improve teaching ability, attaching importance to the connection among different types of games, provide rich materials and create perfect kindergarten environment.

Key words: two—point theory; key—point theory; preschool children's playing and learning

一、前言

在1989年国家教育委员会颁布的《幼儿园工作规程(试行)》中首次明确提出以游戏为基本活动,寓教育于各项活动中,同年颁布的《幼儿园管理条例》同样提出幼儿园应当以游戏为基本活动形式。2010年颁布的《国务院关于当前发展学前教育的若干意见》坚持以游戏为基本活动,保教结合,寓教于乐。

2012年颁布的《3—6岁儿童学习与发展指南》提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,要珍视游戏和生活的独特价值。2016年新颁布的《幼儿园工作规程》依旧坚持游戏是对幼儿进行全面教育的重要形式。从诸多政策文件中不难看出,我国对幼儿园游戏的重视,“幼儿园应把游戏还给幼儿”已经成为教育界的“共识”,但由于教师能力不足和对政策的理解偏颇,现实中出现了

收稿日期: 2017—11—21; **修回日期:** 2017—11—30

作者简介: 王小红,女,重庆忠县人,西华师范大学教育学院副教授,硕士生导师,主要研究方向:教育学原理;田影,女,四川绵阳人,西华师范大学教育学院硕士研究生。

两种极端化倾向,一是小学化现象,教师在幼儿园期间采用小学化的教学方式对幼儿开展小学化的教学内容并采用小学化的教学评价规范幼儿的行为,进而忽视了“游戏”的重要性;二是游戏放任现象,教师任由幼儿自由游戏,对幼儿不干预、不指导,放任自流,完全成为游戏中的“旁观者”。这两种倾向均是幼儿园“游戏”与“学习”不平衡现象的缩影。

所以,处理好幼儿“游戏”与“学习”的关系使二者达到平衡状态已经成为学前教育界亟待解决的问题,只有解决好这对“矛盾”,才能促进幼儿身心健康发展,才能提高幼儿园的办学水平,才能从整体上提高我国学前教育质量。

二、理论分析

两点论与重点论是辩证唯物主义科学的世界观与方法论,是根据主次矛盾的辩证统一关系而提出的。两点论的意思即为,不仅要看到对事物起主导作用的主要矛盾也要看到次要矛盾,既要看到矛盾的主要方面也要看到矛盾的次要方面。重点论是在两点论的基础上提出的抓住事物的主要矛盾、矛盾的主要方面的方法论,因为主要矛盾决定着事物的发展方向,矛盾的主要方面在事物内部起主导作用,只有抓住了事物的重点才能更好的解决问题。只看到某一方面的一点论与眉毛胡子一把抓的均衡论不仅在理论上是站不住脚的,在实践中也不利于问题的解决。^[1]

(一)“两点论”论游戏与学习

幼儿的游戏与学习从本质上来说就是一对“矛盾”,“游戏”是幼儿自主控制、伴随着快乐体验、在假想情境中发生,无外在目的的活动,“学习”是幼儿在教师的指导下有目的、有计划、在特定情境中发生的活动。^[2]虽然两者在本质上是対立的,但二者在内容上却是统一的,游戏是幼儿发展的自然满足,学习是幼儿发展的社会性需要,^[3]所以幼儿身心要想得以健康发展就必须坚持游戏与学习的“两点论”思想。对于幼儿而言,游戏满足了他们对生活、创造、快乐和探索的需求,使他们的生活回归了本原面貌,为他们的成长和学习提供了最佳平台。^[4]游戏与学习是不可分割的整体,不能只看到“游戏”忽视“学习”或只看到“学习”忽视“游戏”。幼儿期的学习不同于其他时期,学前儿童的思维处于具体形象思维阶段,还未获得抽象逻辑思维的发展,学习是不能通过抽象化、概念化的方式,只能以具体性、形象化的方式,而游戏的意向性、行为性、情境性的特征正好满足了幼儿学习的特点,单纯的“学”或单纯的“玩”不能最好的促进幼儿身心的发展,只有二者融合才是幼儿最

佳的成长方式。从儿童认识发展的角度来看,感觉运动游戏可让幼儿获得感官的发展,象征性游戏可使幼儿获得认知、身体、语言、社会性的发展,结构性游戏可促进幼儿动手操作能力、空间想象能力、审美能力的发展,规则游戏可促进幼儿的抽象逻辑思维、规则建构的发展,^[5]可见游戏本身虽无强制性目的,但仍存在自然的目的,幼儿在游戏中潜移默化习得的各项能力其实就是一种“学习”。幼儿时期的学习与游戏不是相对孤立而是相互融合的,游戏中蕴含着学习,学习中包含着游戏,学习与游戏是相互统一、相互渗透、不可分割的整体。

(二)“重点论”论游戏与学习

游戏与学习的融合已经成为学者们普遍提倡的观点,“游戏”与“学习”的融合中孰轻孰重,则是根据具体情况具体分析。

1. 学习为“重点”,游戏促进学习

在集体教学活动中,以学习为“重点”,用游戏促进学习。集体教学活动是指教师选择教学内容、制定活动目标、依照教学原则、遵循教学方法对幼儿施行的有目的有计划的教学活动。^[6]教学游戏是指教师根据教学目标,结合教学内容,利用游戏因素和形式所设计与组织的具有游戏性的活动。^[7]教学游戏作为集体教学活动的一种方式,是为达到教学目的服务的,是以学习为“重点”的。如在学习认识形状和颜色时所做的“匹配游戏”中,幼儿能识别出三角形、四边形、圆形、以及颜色是想要达到的目的,“匹配游戏”是桥梁,也就是说知识以游戏这个载体传达给幼儿,幼儿在此过程中进行了学习,获得知识。本次游戏的目的和意义是让幼儿学会辨别图形与颜色,若未达成这个目标,单纯的游戏也是没有意义的。

游戏促进学习。例如在“分花篮”的游戏中,教师拿来了两种颜色、形状、大小的6朵花,给6位小朋友一人一朵,然后老师让拿红色和黄色的小朋友分别站在一起,小朋友根据自己的颜色迅速的组成了一团,老师说:数一数,和你们组在一起的小朋友有几个呀?红色组大声回答:4个。黄色组也不服输:2个。老师问:大家发现了什么秘密吗?有人嘟囔:我们两个组,合在一起就是6朵花。老师继续引导:刚刚我的6朵花分别分给了有4个人的红色组与有2个人的黄色组,这说明数字6可以分解成什么呀?小朋友们大声答到:6可以分解成4和2。接着老师又让小朋友们按花的不同形状站成了两组,这时圆形组有3人,椭圆形组有3人,孩子又齐声说到:6还可以分解成3和3。最后老师们又让孩子们按拿到花的大小站队,这时大花组有1人,小花组有

5人,孩子们又明白了:6还可以分解成1和5。在本次游戏中,目的是让幼儿学会数的分解,直接让幼儿学习数的分解抽象且晦涩,很难达到教学目的,然而通过游戏的方式不仅使数的分解更简单、具体、形象化了,也使其具有了娱乐性,调动了幼儿学习的积极主动性,使知识性的学习也变的饶有趣味,教学目的达到也变得容易了许多,在此游戏中幼儿不仅获得了游戏的快乐体验也学到了知识。

2. 游戏为“重点”,学习蕴于游戏

以学习为目的的教学游戏更具严肃性和教育性,自主性游戏则是以娱乐性为特点的,自主性游戏是指幼儿在一定的游戏环境中,根据自己的兴趣与需要来自自由选择,以快乐为直接目的。^[8]自主性游戏为学前儿童提供了一个极其轻松的环境,在此环境中他们不用担心目标是否完成,可以毫无压力地在其中探索、尝试各种行为方式,并将在游戏中尝试过的行为应用到解决问题的现实中。^[9]例如幼儿在玩滑梯的游戏中,首要动机是觉得滑梯有趣、喜欢玩滑梯带来的快感,觉得被这个游戏所吸引才去选择,而在此过程中的排队、等待教会了幼儿遵守秩序、懂得要有耐心、也懂得谦让,但游戏并不是以获得这些品质为目的,这些品质蕴于游戏中,幼儿在玩游戏的过程中自然而然的习得。前文提到在教学游戏中,是以学习为重点的,同时也认为,在教学游戏后期已经转变为以游戏为重点,教学游戏本身是一个不断发展、持续更新的“矛盾体”,教学游戏初期,幼儿还未掌握应有的知识,促进幼儿学习是活动的重点,但当幼儿已经习得并能灵活熟练的掌握这些知识时,再玩游戏就变成了以游戏为重点,因为在这个活动中,教学的目的已经达到,幼儿再继续游戏时不是为了达到此目的去玩,而是被游戏本身的乐趣所吸引,此时就遵循了以“快乐”为直接目的的原则。

学习蕴于游戏。例如在“协同走”这一游戏案例中,小朋友们需要以5人一组捆住脚走到规定的目的地,开始5个小朋友胡乱的站在一起绑住了腿就走,没走几步就有人摔倒,这时A说:我们的步伐不一致,所以才会摔,我们需要保持一样的步伐,一会我来喊口令吧,然后我们互相搀扶着走。经过调整5人再次出发了,不料没走几步,又有人掉队了,原来有2人的捆绳松掉了,这时B说:哎呀,我们出发前应该检查一下绳子的,一会大家都把绳子系在脚踝处,要系的不松不紧。再次调整后孩子们又出发了,可是这次还是出了意外状况,在即将到达目的地时又有人摔了,这时C发现,摔倒的两个人正是组员中最高和最矮的小朋友,可他们俩却绑在一起,D接着说:我们应该按高矮顺序来排列,这样我们的身

高才会更协调。回到出发点再次试验,在检查好捆绳、排好列队、喊着嘹亮的口号声中,孩子们终于顺利的到达了目的地。这一游戏中,“协同走”这个活动能带给孩子快乐体验是首要因素,儿童被这个游戏本身所吸引,但在游戏的过程中,儿童锻炼了保持机体平衡协调的能力、团队合作的能力以及发现问题与解决问题的能力。

自主性游戏与教学游戏均是幼儿游戏的形式,这两种形式的游戏以“游戏”和“学习”为不同重点,幼儿园应合理分配自主性游戏与教学游戏的比例从而促使幼儿更好的“玩”与“学”。

学前儿童游戏与学习的关系除了有“两点”与“重点”这两种关系外,二者本身存在着物质的联结性,即游戏与学习之间存在着载体和桥梁——游戏材料和幼儿园环境,这种载体是游戏与学习“两点”与“重点”的基础和前提,如果没有这种桥梁,游戏与学习的联系也是建立不起来的,更不能谈“两点”与“重点”了,凭借着材料和环境,游戏与学习之间产生了反应,二者相互融合,相互促进,各有重点,各有倾向。

三、用“两点论”与“重点论”促进学前儿童游戏与学习的策略分析

基于幼儿游戏与学习“两点论”与“重点论”的认识,游戏与学习的平衡其实就是两点与重点的平衡,所以既要关注“两点”也要抓住“重点”,将“两点”与“重点”结合起来。

(一)教师教育观念的转变与教学能力的提高

教师要想在实践中用“两点论”与“重点论”去解决学前儿童游戏与学习关系的问题,首先应树立正确的教育观念,教师应认识到在幼儿的教育活动中,不仅要以“游戏”活动为主,同时也应兼顾学习,摒弃极端的“小学化”和“纯游戏”教育观,树立游戏与学习兼顾的“两点论”和游戏与学习不同偏向的“重点论”教育观。在“两点”与“重点”的教育观下,教师还应提升教学能力,因为要实现游戏与学习的“两点”与“重点”不是轻而易举的,它需要教师具有卓越的专业知识、专业技能、专业情意将“游戏”与“教学”整合,从而达到“游戏教学化”“教学游戏化”的境界,但这并不意味着每一种教学都应具有“游戏”的组织形式,也不代表每一种游戏都蕴含“教学”的韵味,而是应将“游戏性体验”贯穿在一日活动中,游戏理念与游戏精神才是游戏的重点,每一项活动都能让幼儿获得“快乐的活动体验”与“自主探索”的体验才是游戏的精神内核。^[10]由于幼儿在园时间不足,一日活动除去喝水、排便、进食、休息等时间,“有效”的游戏

时间远远不够,所以教师应变革教学方式、改进教学方法,在有限的游戏时间内充分发挥游戏的教育价值,为此教师除了加深理论的学习外,还应完善自身教学能力,可向优秀幼儿教师请教,改变固化的“游戏”形式,同时注重活动过程中游戏的生成,通过仔细的“观察”与耐心的“分析”适时介入,引导幼儿往正确的方向发展,往往这种生成性的游戏比预设的教学方案更能引起幼儿的兴趣,更符合当时幼儿学习的情境,更有助于幼儿学习的理解,教师也可用游戏生成学习,即教师可根据游戏环节设计教学活动,并利用游戏中暴露的问题改善教学活动。^[11]

(二)不同种类游戏中的重点与各游戏间的联系

在集体教学活动中,教师为主导,学习为重点,教师运用正确的教学方法、教学手段引领幼儿学习。在自由游戏中,幼儿为主导,游戏为重点,教师尊重幼儿自主性、个性的发挥。不同种类的游戏居于主导地位的一方并不意味着具有比另一方更高的地位,诚然,不管是在何种活动中,教师与幼儿的关系都应该是平等的,师幼之间的平等关系是游戏与学习“两点”与“重点”的基础,在这种关系下,教师和学生是自由的、和谐的,师生之间可以彼此真诚对话,共同参与到游戏与学习中进行精神的交流与接纳,教师也应相信儿童,相信儿童的能力与热情,相信儿童才是真正的游戏高手。^[12]同时为了促进幼儿学习的连续性与巩固性,应增强各游戏之间的联系,加强其内在连结性,幼儿在单一的游戏获得的体验有限且容易遗忘,若各游戏之间存在着相互联系,可以使幼儿的游戏体验持久且多样,使幼儿习得的知识更牢固可靠,在各游戏的衔接中也存在着“两点”与“重点”,如在学习识别蔬菜与水果时,上午幼儿玩了“谁是菠菜排排站”的游戏,教师则可以在下午安排“我是小小烹饪师”的游戏,前者的“重点”是让幼儿识别蔬菜,后者则起到了识别蔬菜与锻炼动手操作能力“两点”作用而又以操作能力为“重点”,教师也可以带领孩子们参观幼儿园的“小菜园”,用最直观最现实的方法让幼儿获得最直接的感官。

(三)丰富游戏材料与完善幼儿园环境创设

游戏反映学习,游戏巩固学习,游戏促进学习。那么游戏是通过什么反映、巩固和促进学习的呢?这就是游戏材料,游戏材料是幼儿游戏的工具和物质基础。^[13]它是幼儿建立起游戏与学习联结的中介,游戏材料的数量、质量直接关乎游戏的质量,进而影响学习的质量。针对当前幼儿园的游戏材料少、更新慢、功能单一的现状,幼儿园除了要丰富游戏材料的种类、完善游戏材料的性质、促进游戏材料的利用外,还可以利用本土资源和地方特色就地取

材选择贴近幼儿生活和习俗的材料,如某镇的竹文化在当地很有名,幼儿园就可以选择“竹”作为游戏材料,开展编竹篮、种竹子、吹竹笛等游戏活动。良好的游戏环境是一个渗透着教育者意图,充满智慧和儿童情趣的生活活动空间,不同于一般的物质环境,这样的环境是一个布局合理、结构优良、材料丰富、儿童可以充分活动的游戏环境。^[14]部分幼儿园单纯追求“精美高级”的幼儿园环境,殊不知这种过于华丽的环境实则让幼儿产生了距离感融入不了学习与游戏,幼儿的早期经验来自于他的现实生活,幼儿需要在游戏过程中重复、探索、验证、来构建其对世界的认识,幼儿园的环境创设应回归幼儿的生活,注重环境的生活化,尊重幼儿在生活、自然中的体验。如小朋友们喜欢看《小猪佩奇》的动画片,幼儿园的墙面则可以画一些该片中的人物,如在过端午节时,班级的主题环境则可以换做与“端午节”相关的绘画和物品。

[参考文献]

- [1] 毛泽东. 矛盾论[M]. 北京:人民出版社, 1975.
- [2] 陈琦. 当代教育心理学[M]. 北京:北京师范大学出版社, 2007.
- [3] 华爱华. 游戏是什么:培育会学习的儿童[J]. 幼儿教育, 2017(6):9-11.
- [4] 周颖. 游戏精神:幼儿教育的价值诉求[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(1):6-10.
- [5] 梁周全. 幼儿游戏与指导[M]. 北京师范大学出版社, 2011.
- [6] 高华景. 大班数学集体教学活动中教学游戏的研究[D]. 石家庄:河北师范大学, 2016.
- [7] 贾慧慧. 幼儿园小班集体教学活动中教学游戏的现状研究[D]. 长春:东北师范大学, 2013.
- [8] 邱学青. 儿童自主性游戏的实现条件[J]. 学前教育研究, 2008(1).
- [9] 王小英. 学前儿童的游戏与学习:内在的连结性[J]. 学前教育研究, 2013(7):3-7.
- [10] 高祥. 通过游戏来学与教:幼儿园游戏教学实践的个案研究[D]. 重庆:西南大学, 2014.
- [11] 陈维霞. 幼儿游戏的教学价值及其实现[D]. 济南:山东师范大学, 2009.
- [12] 姜娟芳. 幼儿园游戏精神的偏离与回归路径探析[J]. 陕西学前师范学院学报, 2016(4):6-10.
- [13] 曹晓梅,严凤莲. 通过观察实现区域活动中材料投放的动态性[J]. 当代学前教育, 2012, (3):18-19.
- [14] 王春燕,陈倩巧. 游戏整合幼儿园课程的可能性与策略[J]. 学前教育研究, 2008(7):45-48.