

■ 儿童游戏研究

混龄幼儿共同游戏组织与指导中的问题与对策

田红艳

(桐城师范高等专科学校学前教育研究中心,安徽桐城 231400)

摘 要:混龄幼儿共同游戏的组织与指导目前存在形式主义、过度强调异龄互动、教师素养有待提高等问题。为此,通过完善高校幼师人才培养方案和职后培训制度,建设混龄游戏园本课程内容、创设合理的游戏环境、投放适宜的游戏材料、恰当使用设计组织策略等措施可积极有效解决此问题。

关键词: 幼儿;混龄教育;共同游戏

中图分类号: 613.7 **文献标识码:** A **文章编号:** 2095—770X(2018)07—0091—05
PDF 获取: <http://sxxqsfxxy.ijournal.cn/ch/index.aspx> **doi:** 10.11995/j.issn.2095—770X.2018.07.020

On the Problems and Countermeasures in the Organization and Instruction of Mixed—age Plays for Young Children

TIAN Hong-yan

(Preschool Education Research Center, Tongcheng Teachers College, Tongcheng, Anhui 231400, Chian)

Abstract: Formalism, overemphasis on interactions among children of different ages and preschool teachers' quality are among the major problems in the organization and instruction of mixed—age plays for young children. To solve these problems, appropriate measures should be taken accordingly, which include the perfection of training plan for preschool education majors in colleges and universities and post—service mechanism, the development of kindergarten mixed—age—plays—oriented curriculum, the creation of appropriate environment for play, and the input of reasonable playing material, the application of proper organizational strategies.

Key words: young children; mix—age education; play together

近年来,混龄教育因其独特的教育价值(如幼儿原生态的组合模式,各自得到最大程度的发展等)逐渐受到学前教育界的关注。“混龄教育是指在学校教育出现以后,为实现一定的教育目的,特意把不同年龄(主要是 3—6 岁)的儿童(年龄跨度至少为 12 个月)按照一定的比例,组织在一个班级内共同生活、学习和游戏的一种教育组织形式。”^[1]这种特

殊教育类型的核心指导思想是重视儿童个体发展的差异性,使不同类型的儿童都能够获得有效发展。

在我国,混龄教育主要以混龄班和混龄活动的形式开展。其中,混龄班指的是幼儿园将不同年龄(相差 12 个月)幼儿编排在一个班中,他们往往长期学习生活在一起,具有相对稳定性。虽然有人认为:

收稿日期:2017—12—09;修回日期:2018—04—26
基金项目:安徽省高等学校省级质量工程专业综合改革试点项目(2016zy051);安徽省高等学校省级质量工程之教学研究项目(2016jyxm1044);桐城师专校级质量工程实验实训建设项目(TCSZ2017SXZX02)
作者简介:田红艳,女,山东济宁人,桐城师范高等专科学校学前教育研究中心教师,主要研究方向:教师教育,儿童社会性发展。

“混龄编班制不仅违背了班级管理的全面发展原则,不利于幼儿的共同进步,而且也违背了因材施教原则,不利于教学活动的统一开展。”^[2]但是,我们更应该全方面审视混龄教育,取长补短。

混龄活动是指平时以同龄分班进行学习和活动,只在在某些活动时或某些时间段打破班级与年龄界限,在教师的指导下,不同年龄的幼儿共同活动,它又称为“间断性混龄”。^[1]混龄活动根据其内容的不同可以分为混龄教学活动、混龄游戏活动和混龄生活活动。本文旨在讨论混龄班模式下幼儿共同游戏活动所存在的问题和解决对策。

一、混龄幼儿共同游戏组织与指导中存在的问题

多年的混龄教育实践告诉我们,混龄游戏在促进异龄幼儿各自的身体与感官发展、认知与语言发展、社会性与情感发展等方面起着独特的作用,而这种作用是同龄幼儿开展的游戏活动所难以获得的。但是,在具体的幼儿混龄教育实践中仍然存在着许多问题。

(一)混龄幼儿共同游戏活动出现“形式主义”做法

混龄编班模式下的幼儿共同游戏,充分体现了由异龄儿童互动所带来的积极性的影响,对异龄幼儿各自的社会性发展具有重要意义。但是,这种形式的混龄教育在取得积极教育效果的同时,却也出现了诸如“形式主义”的问题。

在混龄幼儿共同游戏中的形式主义做法,一般表现为以下几个方面:一是教师为了混龄共同游戏而过度干预。“在混龄游戏活动中,我们发现混龄幼儿互动自然减少,在他们自由结伴时,他们往往倾向于选择独立游戏或同龄玩伴,因为同龄之间对事物能产生共同的理解和体验。”^[3]为了实施混龄共同游戏,教师往往会经常性的过度干预幼儿的同龄互动行为,直到幼儿根据教师的意愿与异龄幼儿互动为止;二是在混龄幼儿编班模式下(如各年龄段幼儿人数分别为10人),出现以同龄幼儿分组开展活动为主的情况。有的幼儿园为了盈利,利用形式化的混龄教育模式为噱头,冠以先进幼儿教育理念博取家长的青睐,赚取高额利润,但是,在具体实际操作的时候,往往又重新回归到同龄编班模式下的幼儿教

育活动,如,以同龄为依据将幼儿分组开展活动。

针对以上两种形式混龄教育的现象,我们认为一方面“标准主义”在某些地方仍然存在,有些教师往往容易被标准牵着鼻子走,不能灵活处理混龄游戏活动过程中的“偏离现象”,唯标准是从;另一方面,办园机构利欲熏心,把幼儿园当成了赚钱的工具,违背了教育以人为本的理念。同时,相应的教育管理部门也缺乏成熟的培训机制、完善的监管制度和有效的干预措施。

(二)混龄幼儿共同游戏活动的设计者、组织者素质欠缺

教师是混龄幼儿共同游戏活动方案的设计者和组织指导者,起着主导作用。教师应该自觉地扮演好混龄幼儿共同游戏活动的引导者、合作者和支持者的角色。通过对已有文献的综述和具体的实际调研,我们发现有些幼儿教师根本没有能力设计并组织指导混龄幼儿共同游戏活动。

首先,教师不能准确理解混龄幼儿共同游戏活动的真意,难以把握混龄游戏活动的内在规律。幼儿自主自愿的参与游戏活动,并有权利选择自己喜欢的游戏种类、材料和玩伴,这应该是幼儿游戏的应有之意。教师的角色往往是幼儿游戏活动的引导者、支持者或合作者,混龄幼儿共同游戏也应该具备这一特点。另外,异龄幼儿之间的互动是实现混龄幼儿共同游戏价值的必要前提,它强调异龄幼儿之间的互动,同时,也兼顾同龄幼儿间的互动。如果不能准确理解游戏以及混龄幼儿共同游戏的涵义,教师往往会表现为不知如何开展这类活动,或者勉强地以曲解的方式开展无效的混龄幼儿共同游戏活动。例如,教师在指导“大带小游戏活动”时,仅仅强调大龄幼儿对小龄幼儿的帮助,而忽视了同龄幼儿之间的相互影响。

其次,教师不能设计出科学有效地混龄幼儿共同游戏活动方案。预设活动方案,可以帮助教师做好充分的活动前准备,不至于问题面前手足无措。根植于教师不能准确理解混龄幼儿共同游戏活动的真意,并且受到预设同龄幼儿游戏活动方案思维定势的影响,教师往往会设计出不合理的混龄游戏活动目标、选择不恰当的混龄游戏内容与方法,最终无法有效实现混龄幼儿共同游戏的应有价值。例如,混龄游戏活动目标过多侧重于对幼儿共性特点的关

注,而程度性地忽视了如何利用年龄差异背后的经验差异、能力差异等来实现混龄活动的具体操作性和目标有效性。这种做法的第一影响便是,据此创设的环境和选择的内容均无力承担起实现混龄幼儿共同游戏的价值。

最后,教师在组织与指导混龄幼儿共同游戏活动时困难重重。大多数混龄幼儿游戏教育教师都能够认同混龄教育的价值,但是,因缺乏相应的实践经验与能力,在组织与指导混龄游戏时,却退避三舍,这一点也得到了一些学者的认同,如“虽然教师主观上认同混龄幼儿共同游戏对促进幼儿的发展有意义,但由于许多相关的实践问题尚未解决,导致了教师‘认同却不愿意尝试’的现象存在。”^[4]加之没有足够支持力的环境创设与材料投放,都会导致幼儿教师组织与指导混龄幼儿共同游戏时表现为无所适从,或是被动接受活动任务后的不自信指导或不恰当指导等等。

究其原因:一是教师缺乏对混龄教育的系统性学习。在幼师学历培养方面,高校相应的人才培养课程体系主要集中在对同龄幼儿群体的保教指导,少有针对混龄幼儿群体的保教指导;二是在教师的职后培训方面缺乏相应的主题或内容。由于工作的繁忙,进修机会本就很少,既就是有机会也大多是有关同龄教育的培训,有关混龄的主题培训较少。另外,受教师自身理论和实践能力不足的局限,难以完成有关混龄幼儿共同游戏的研究工作。

二、混龄幼儿共同游戏组织与指导的对策

基于以上混龄幼儿共同游戏中出现的问题,我们将从幼师素质培养、混龄幼儿共同游戏环境创设、混龄幼儿共同游戏活动设计与指导(课程建设)、混龄幼儿共同游戏活动组织与实施策略与方法等维度上尝试提出相应的策略。

(一)完善高校幼师人才培养方案,通过课程改革丰富混龄教育内容

高校人才培养方案建设情况决定着人才的培养规格,而高校人才培养的规格决定着人才职后工作的质量。系统化的专业知识学习和专业能力提升,是相应专业人才培养和职后工作质量的重

要保障。当下,高校的幼师人才培养方案和相应的课程体系,多以同龄幼儿编班为基础开展教育教学活动,有关混龄教育的内容相对较少。作为幼儿教育的有效组织形式——混龄教育有着同龄教育无法替代的价值,混龄教育的理论研究和前沿热点,以及具体的混龄教育活动实际操作,理应成为高校学前教育专业的重要内容之一。

通过将丰富的混龄教育内容纳入到高校幼师人才培养方案并付诸实施,是有效提高幼儿教师设计、组织与指导混龄幼儿教育活动的有效措施。一方面,对混龄教育的关注和强调,在丰富幼师教育内容的同时,还可以促使科研人员通过科学研究,使这一幼教组织形式以更多的机会展示其育人潜能,更充分地发挥其育人价值,较好地丰富当前学前教育的理论体系;另一方面,对混龄教育的关注和强调,在丰富幼儿教育组织形式的同时,还可以促使幼教人员通过教学研究,更好地服务于教学一线,真正促进幼儿的全面发展,较好地丰富当前学前教育的实践体系。

(二)完善幼师职后培训制度

终身学习是《幼儿园教师专业标准(试行)》(2011年)对幼师提出的基本要求之一。言下之意,幼儿园教师是终身学习者。在终身学习理念的指导下,幼儿教师才能通过不断的学习和研究,去处理幼儿园日益多样化发展的教育实践。职后培训便是践行终身学习理念的有效做法。作为特殊的教育形式,职后培训具备教育活动的目的性、计划性、组织性和科学性。一般情况下,幼儿园根据教育实际情况,针对已发现的问题或不足,或就特定的主题,组织教师接受培训。就混龄幼儿共同游戏而言,幼儿园完全可以根据自身活动开展情况,将其纳入到职工培训的计划当中。

根据培训的时间长短,可将其分为短期培训、中期培训和长期培训,它们分别以日、周和月为计算单位。我们建议在接受混龄游戏活动培训时应遵循的基本原则:一是选择合适的主题、利用合适的时间(如节假日)参训;二是真正服务于幼师当下的混龄幼儿共同游戏活动方案的设计、组织与指导。前者应充分体现出混龄教育这一核心主题,并且不能因为参训而干扰正常的活动秩序;后者应旨在提高教师解决混龄幼儿共同游戏问题的能力。

(三) 研讨建设混龄游戏园本课程内容, 因地制宜

《基础教育课程改革纲要(试行)》明确指出, 课程改革应“积极开发并合理利用校内外各种课程资源”。“园本课程开发实质是一个发掘与利用幼儿课程资源的过程。”^[5]就混龄幼儿共同游戏园本课程开发与建设而言, 我们可以充分搜集具有地区特色、幼儿容易接触的游戏内容, 采用主题式模式框架, 进行精心梳理和课程化设计。

游戏活动内容的价值, 应该表现在为游戏者积累价值性经验, 帮助游戏者在夯实基础性经验的同时, 积极实现经验的生长, 以更好地服务于幼儿的生活。具体的游戏内容应来源于幼儿的现实生活世界, 诸如, 具有当地民族特点的语言习惯、人际交往方式和民风民俗等都可以成为混龄幼儿游戏的主题内容。一方面此类园本游戏课程资源的开发与利用, 可以让课程较好地贴近幼儿, 使课程更接地气, 使幼儿愿意参与, 并且有充分的机会参与; 另一方面, 此类园本游戏课程资源的开发与利用, 可以起到教育的目的, 促进游戏者在参与的过程中提高自身适应生活的能力。

具体的游戏内容, 还可以来源于幼儿的童话生活世界。一方面贝特尔海姆在《童话的用处》中讲到: “童话的重要意义在于童话故事能够以儿童容易接受的方式揭露现实生活中存在的邪恶, 并且融会贯通, 使儿童不受创伤。”^[6]¹³³ 另一方面童话本身“儿童精神食粮”的属性, 对幼儿具有强烈吸引力, 使其成为理想的游戏主题或内容。

(四) 创设合理的游戏环境, 投放适宜的游戏材料

“游戏的最高目的是儿童的充分生长”^[7], 游戏环境和游戏材料的设计则是开展幼儿游戏活动的必要物质前提。要想组织一个高效的混龄幼儿共同游戏, 就需要充分地考虑物质条件的适宜性, 这种适宜性有四层涵义: 一是游戏环境和材料的设计应适宜所有幼儿的一般性需求, 如, 所有幼儿都感兴趣的材料; 二是游戏环境和材料的设计应适宜不同年龄幼儿的差异性需求, 即应具有层次性和连续的挑战性; 三是游戏环境和材料的设计应利于幼儿间的互动, 如, 合作行为的发生等; 四是游戏环境和材料的设计与投放应有利于活动目标的实现。

如, 在《送水工》的户外体育活动中, 如能提供有层次性、挑战性的游戏材料, 玩出新花样和新高度便可达到游戏目的。为此, 材料的投放规格设置可以设为三个层次: 为小龄幼儿准备的是装有沙子的小号瓶子, 为中龄幼儿提供的是装有沙子的中号瓶子, 为大龄幼儿准备的是装有沙子的大号瓶子以及一些绳子和棍子。游戏开始时, 各年龄段幼儿按照教师的预设计划去玩各自的瓶子, 逐渐的随着幼儿之间的相互观察与模仿, 并在大龄幼儿的带领和鼓励下, 小龄幼儿尝试用双手去提为中龄幼儿准备的瓶子, 用脚去尝试滚动为大龄幼儿准备的瓶子; 中龄幼儿先是模仿“送水工”, 两只手各提一个“水瓶”, 在对大龄幼儿的观察与模仿下, 中龄幼儿尝试搬运为大班幼儿准备的大号瓶子; 而大班幼儿也不甘示弱, 用绳子把小号、中号瓶子捆在一起, 用棍子做成一个个扁担, 除了自己“挑水”, 还让小龄和中龄幼儿一起“抬水”。在整个游戏活动过程中, 每个年龄段的幼儿, 玩得都很主动、很开心, 而且玩出了新花样和新高度, 对幼儿的创新能力和合作能力都有了很大的提升。

(五) 恰当使用设计与组织策略方法, 兼顾同龄互动与异龄互动

生活经验告诉我们, 小龄幼儿往往喜欢跟着大龄幼儿一起游戏, 这主要是因为大龄幼儿能够为小龄幼儿提供小龄幼儿自身不能或难以提供的活动刺激, 能够极大地满足小龄幼儿成长的需要。“在与混龄玩伴一起游戏时, 往往大孩子处于游戏组织、计划者的地位, 而小孩则属于‘小帮手’或‘观察者’的地位。”^[3]生活经验同样会告诉我们, 同龄幼儿之间往往具有更多的共同点, 他们之间更容易相互理解和彼此认同。在混龄幼儿共同游戏中, 同龄游戏与混龄游戏是并存的。因此, 教师在组织混龄幼儿共同游戏的过程中, 应兼顾同龄互动与异龄互动, 并分别给予恰当的指导。

在活动方案设计上, 首先, 可以通过制定或约定幼儿游戏规则的策略, 来实现游戏中对同龄互动与异龄互动的兼顾。游戏规则是幼儿游戏活动的核心构成要素, 游戏儿童的规则行为是游戏活动得以按计划顺利进行的保证, 正如有学者所言: “在儿童的(规则)游戏中, 如果没有儿童的规则行为, 就没有游戏可言。”^[8]如果教师在游戏活动设计上, 充分考虑

同龄互动和异龄互动行为的规则化,并通过各种途径让游戏参与者意识到主动成为游戏规则的维护者和践行者。

其次,可以通过游戏活动组织形式的多样化,来兼顾同龄互动和异龄互动。在具体活动组织形式上,我们可以充分借鉴同质分组和异质分组的思想来进行。所谓异质分组即是不同年龄的幼儿分到一个小组,开展一日生活。例如,由上海市闵行区依霖幼儿园所提出的“家庭式”混龄幼儿编组模式,便是比较成熟的做法。在这一编组模式下,大中小各个年龄段的孩子比例为1:1:1,按照教师的配备分为N组家庭,每一组家庭都由三个不同年龄阶段的孩子组成,被称为老大、老二、老三;所谓同质分组即是相同年龄的幼儿分到一个小组,这种做法即是当下比较常见的编组、编班做法。在具体的游戏活动组织形式上,可以兼顾这两种分组模式,灵活多样化设计组织形式,以保证同龄互动和异龄互动行为的产生。

第三,可以通过任务难度设计与问题解决基本程序设计的方法,来兼顾同龄互动和异龄互动。常态模式下,大龄幼儿的身心发展水平要高于小龄幼儿,我们完全可以据此为混龄幼儿游戏活动提供具有不同难度梯度的任务和相应的环境材料支持来实现这一思想,上文中“送水工”的活动设计便是这方面的例子。另外,在问题解决基本程序设计上,也可以实现个人解决、同龄小组解决、异龄小组解决和老师帮忙解决的基本程序。

最后,可以通过评价方式上的多元化设计,兼顾同龄互动与异龄互动。针对混龄幼儿共同游戏活动设计的评价,我们主张建设评价指标体系、评价质量标准 and 评价结果等级等内容。在评价方式上尽可能预设多元化设计,如,个人评价、同龄幼儿评价、异龄

幼儿评价、教师评价总结等方式,以实现同龄互动评价与异龄互动评价行为的产生。

在对混龄幼儿共同游戏活动过程的协调上,我们应该首先积极鼓励和表扬依规则游戏的儿童及其行为,让游戏者能够在教师的评价中内化游戏价值导向和游戏行为导向,及时调整与预设游戏价值和行为渐离的想法与行为。除此以外,我们还可以通过适当的介入法,针对混龄幼儿共同游戏的过程,进行直接或间接干预,以实现“拨乱反正”的目的。例如,直接布置新的任务以有效驱动游戏者的游戏行为;再如,重申游戏者的角色和责任,以有效驱动其对游戏过程的维护等等。

[参考文献]

- [1] 田红艳. 混龄教育基本理论研究[D]. 南京:南京师范大学,2011.
- [2] 廖珩,夏茂林. 幼儿园混龄编班制反思[J]. 陕西学前师范学院学报,2016,32(7):117—119.
- [3] 童的梦艺术幼儿园混龄课题调研组. 混龄教育组织形态的研究[J]. 上海教育科研,2005(2):65.
- [4] 王滨. 幼儿园混龄教育背景中的幼儿异龄互动的研究[D]. 上海:华东师范大学,2004.
- [5] 程方生. 幼儿园课程开发:“以园为本”的探索[J]. 教育评论,2003(5):72—74.
- [6] 波兹曼. 童年的消逝[M]. 吴燕荭,译. 桂林:广西师范大学出版社,2004:133.
- [7] 邱学青. 游戏的最高目的是儿童的充分生长[N]. 中国教育报,2016—12—18(3).
- [8] 吴云. 对幼儿游戏规则的探讨——兼谈幼儿规则游戏[J]. 学前教育研究,2003(1):20—22.

[责任编辑 张雁影]