

■专题:游戏化教学研究

## 区域游戏中幼儿学习行为的图式论解析

肖 圆<sup>1</sup>, 曹中平<sup>2</sup>, 彭文玲<sup>3</sup>

(1.湖南第一师范学院教育科学学院,湖南长沙 410205;2.湖南师范大学教育科学学院,湖南长沙 410081;

3.保利明德麓谷幼儿园,湖南长沙 410205)

**摘 要:**图式理论研究不仅为幼儿园区域游戏的开展提供理论指导,同时也提供了可操作的技术支持,在帮助教师更好地理解幼儿学习特点与学习品质的同时也提升教师对区域游戏活动因区而异、精准指导的水平。本研究采用观察法、案例分析和文本解析法对区域游戏中幼儿学习行为的特点进行了研究,在重点梳理与分析覆盖一容纳、动态旋转、动态垂直、动态来回四种图式类型行为特点的基础上,对幼儿的学习特点进行解读,同时发现不同类型图式存在着典型性、稳定性、发展性和一致性等共性特征,并在此基础上提出了相应的研究启示。

**关键词:**图式;图式理论;学习行为;区域游戏

**中图分类号:** G612

**文献标识码:** A

**文章编号:** 2095-770X(2020)06-0036-07

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

**doi:** 10.11995/j.issn.2095-770X.2020.06.006

## Interpretation of Children's Learning Behaviors in Area Games from the Perspective of Schema Theory

XIAO Yuan<sup>1</sup>, CAO Zhong-ping<sup>2</sup>, PENG Wen-ling<sup>3</sup>

(1.School of Educational Science, Hunan First Normal University, Changsha 410205, China;

2. School of Educational Science, Hunan Normal University, Changsha 410081, China;

3.The Baoli Kindergarten of Mingde Lugu, Changsha 410205, China)

**Abstract:** The research of schema theory not only provides theoretical guidance for the development of kindergarten area games, but also provides operational technical support. It helps teachers better apprehend children's learning characteristics and qualities, and at the same time helps teachers improve their level of precision guidance for area activities varying from area to area. The characteristics of children's learning behaviors in area activities were researched by using methods of observation, case analysis and text analysis. The behavior characteristics of four schema types such as containing and enveloping schema, dynamic circular schema, dynamic vertical schema and dynamic back and forth schema are emphatically summarized and analyzed to interpret children's learning characteristics. The different types of schema have some common characteristics such as typicality, stability, expansibility and consistency. On this basis, the corresponding research suggestions have been put forward.

**Key words:** schema; schema theory; learning behaviors; area games

收稿日期:2020-02-04;修回日期:2020-03-25

基金项目:湖南省教育科学“十三五”规划学前教育研究专项课题(XJK16BXQ07)

作者简介:肖圆,女,湖南益阳人,湖南第一师范学院教育科学学院讲师,主要研究方向:幼儿园教师教育;曹中平,男,安徽太湖人,湖南师范大学教育科学学院教授,博士,主要研究方向:教育心理学;彭文玲,女,湖南益阳人,保利明德麓谷幼儿园教师,主要研究方向:幼儿园管理。

## 一、问题的提出

当前幼儿园教育强调以儿童为本位,以课程游戏化为主要实施途径<sup>[1]</sup>,因此区域游戏的实施与开展在幼儿园越来越受到重视。区域游戏能让儿童在自主探究学习中融合五大领域的学习,这种以自我探究为主的活动能满足儿童的个别化需要,培养幼儿良好的学习品质<sup>[2]</sup>,但这离不开教师的观察和指导。教师只有通过观察、解读幼儿的学习行为并提供适宜的支持和指导,才能将幼儿为本的教育理念落实到教育实践<sup>[3]</sup>。当前幼儿园区域游戏的开展陷入困境,原因有二:一是区域游戏的开展缺乏强有力的理论指导,幼儿园现有的教育理念没有给区域游戏的观察与指导提供扎实而可靠的理论指导与实践支持,不能帮助教师将科学的教育理念转化为有效的实践指导策略;二是教师观察时目的性不强、指导策略不当<sup>[4]</sup>、有效的教育支持较少<sup>[5]</sup>、指导方法严重欠缺<sup>[6-8]</sup>,游戏指导无力,导致教师不能根据幼儿学习与发展的需要提供高效而精准的指导。为了解决这一问题,幼儿教育理论工作者们引进了国外许多先进的教育理念,但大部分教育理论都缺乏行之有效的操作指标,不能从根本上解决教师对幼儿学习与发展的观察问题。

20世纪60年代,英国发起了福禄贝尔幼儿教育项目的研究,该项目最重要的成就是发现了幼儿的图式,即幼儿在各种课程内容、背景、具体经验中表现出来的行为和思维模式。在众多的相关研究中,尤以克莉丝艾希的研究最为系统和全面,她通过观察、记录幼儿在托幼机构和家庭中的自主游戏与学习行为,将幼儿的学习行为进行筛选、编码和归类,同时结合幼儿绘画作品所呈现出来的内容与形式,将幼儿的图式分为八种类型:覆盖—容纳、动态旋转、动态垂直、来回、在上方或下方穿过、围绕边线运动、穿越边线、“思维”,四个发展阶段:运动水平、符号表征水平、功能依赖关系和思维水平<sup>[9]</sup>,帮助教师从幼儿学习方式、学习策略及经验获得三者的分析上解读幼儿的思维,并据此设计符合幼儿发展需要的个性化课程,让教育者以幼儿为中心提供适宜的教育支持。

图式理论研究重视教师的观察和指导,强调幼儿的自主探究与学习,要求教师从幼儿外部的行为表现来分

析其内在的学习特点,创设并提供适合幼儿年龄与学习特点的课程与游戏支持策略,这种教育模式与我国幼儿园实施的区域游戏模式较为接近,尤其是与区域游戏课程化的教育导向是一致的。同时,该研究既总结了幼儿行为的分类标准,又提供了幼儿行为与思维解读的理论基础与分析方法,其所折射出来的教育理念与《3-6岁儿童学习与发展指南》(以下简称《指南》)所倡导的教育观和儿童学习观,尤其是“做中学”的教育理念高度契合。图式联结个体外部的行为方式和内部的认知过程,幼儿在游戏中将亲身体验和直接感知,经过迁移、归纳、推理,最终内化到认知过程中形成智慧,这也正是图式发生、发展的过程。本研究将图式理论引入区域游戏的观察和指导也是一种新的、合理的实践尝试。

## 二、研究设计

### (一)区域游戏的选定

选择观察区域游戏是因为区域游戏最能反映幼儿的游戏兴趣,同时教师的干预较少,通过对幼儿游戏中的行为观察能较为客观地推断幼儿的行为与学习特点。本研究根据A幼儿园区域游戏开展的现状以及幼儿在活动区的行为表现,选定角色游戏区、建构区、美工区和户外运动区作为定点观察的区域,确定3岁、4岁、5岁的幼儿各4名,其中男女各半,一共12名幼儿进行观察和记录。选择不同年龄是因为年龄对幼儿的学习行为表现有影响,这样做也是为了确保研究的客观性。

### (二)学习行为的取样与编码

本研究主要采用观察法,运用时间取样和事件取样两者结合的方式进行个案观察,每个幼儿每周观察2—3次,每次观察30分钟,为期2个半月。观察时,研究者全程拍摄幼儿的游戏活动,再将录像资料转化成文本,在转化的过程中客观、真实地记录幼儿的动作、语言、与同伴的交往与互动等情况。在此过程中,研究者尽量做个透明人,只在活动结束后对其进行适当的询问,如:“你这个拼的是个什么呀?”“你为什么这样玩?”“你是怎么想的?”等以便了解幼儿的想法。然后将每个幼儿的每个活动整理成观察文本,先检索出有效的学习行为,再根据克莉丝艾希的行为编码系统进行编码和分类。

### (三)资料的整理与分析

研究者将收集到的录像资料、照片、绘画作品等进行筛选和整理,剔除无效样本,并对其进行简单的频次统计,采用文本分析的方法对有效观察记录进行概括、推理、分析和解读,最终推导出幼儿的图式类型,再结合案例分析法对幼儿表现出的行为与学习特点进行解析,探究不同图式类型幼儿的学习特点。此外,在分析幼儿的图式特点时可根据其绘画作品中所呈现的符号元素,并结合幼儿对绘画作品的解读进行补充分析。

## 三、研究结果与分析

区域游戏能为幼儿的自主探究学习提供可能,而3-6岁的幼儿又以直观行动思维为主,所以用图式理论来解读与分析区域游戏中幼儿的学习行为与特点较为合理。教师对幼儿的图式了解得越多,就能更有效地理解和解释幼儿的行为并精准地指导其学习和活动,满足幼儿的个性化需求并促进其智力的发展。

### (一)区域游戏中幼儿学习行为的类型分布

在本研究中,通过对有效样本的观察与分析共检索出240条学习行为,进行行为编码分类后发现,还有25条学习行为无法归类,具体结果见表1。由于存在一定的文化差异,本研究结合我国幼儿园区域游戏的特点,将八种图式类型的命名进行了细微的调整,其中,将“在上方或下方穿过”定义为穿插,将“思维”定义为言语行为,其他不变。

表1 幼儿学习行为的图式类型及其分布

图式类型	出现频次
覆盖—容纳	68
动态垂直	51
动态来回	46
动态旋转	41
言语行为	7
穿越边界	2
穿插	0
围绕边线运动	0
总计	215

从表1可知,覆盖—容纳图式出现频率最高,动态垂直、动态来回、动态旋转图式依次次之,另外四种图式类

型出现较少或没有,这也许跟英国托幼机构主要实施开放式的、个别化的教育模式有关,而我国幼儿园的课程模式偏向集体教学,区域游戏的开展也有我国独有的特点,当然,样本量少、观察时间短也是原因之一。

在本研究中检索出一些有意义但又不属于八种图式类型的学习行为,统称为其他行为。经过统合与分析,我们将幼儿的发呆、沉思、等待等行为归为潜伏性学习行为。潜伏性学习行为在某种程度上是一种隐性的学习行为,它们并不明朗,处于一种萌芽状态,因为幼儿进入区域游戏前需要时间来思考、规划自己的活动,但这个时期的行为对其后续的游戏活动可能有重大的影响,所以这种潜伏性的学习行为其实具有重要的意义和价值,它很有可能是幼儿进入深度自主学习的前奏,教师也应该对其重视。

### (二)区域游戏中幼儿不同学习行为的图式论解析

本研究中,具有覆盖—容纳图式的幼儿有5名,具有动态旋转图式和动态垂直图式的幼儿各2名,具有动态来回图式的幼儿1名,1名幼儿的图式类型不明确,还有1名幼儿同时表现出两种图式特点,故定义为复合型图式。由于区域游戏是幼儿的自选游戏,个体经验的丰富性、教师的游戏支持与指导等因素都会影响幼儿对游戏类型的选择,导致幼儿表现出一定的游戏偏好。本研究将结合观察结果对上述五种图式类型的幼儿在不同区域游戏中的学习行为特点进行解析。

#### 1.覆盖—容纳图式中的学习特点

这种图式类型的幼儿喜欢探究与“藏”“覆盖”“内部”“容纳”等概念有关的内容。他们喜欢玩的相关的活动有:捏具有覆盖和容纳关系的物品、搭建具有内部空间结构的物体、用一个物体覆盖另一个物体、将某个物体藏起来、打洞、钻进小房子等活动,幼儿使用的语词也与“覆盖”和“容纳”的概念有关。

例如,在户外运动区,有的幼儿不仅喜欢到处找地方当成自己的家,还喜欢钻进自己的“小家”里与外界隔离并藏起来,其语言也大量使用与容纳有关的词语,如“我想进去了”“这是我的家”“快将门关上”等。在美工区,有的幼儿喜欢将橡皮泥擀成饺子皮包住小圆球,变成蚕豆或者饺子,然后放进锅里煮;或者喜欢将切碎的橡皮泥放进盒子里,这是“容纳”概念的另一种外显活动。在建

构区,幼儿非常喜欢用圆形积木搭一个立体的空间,并将这个空间封住,或者在建筑物的底部埋一个玩具或其他物品,幼儿所使用的语言与其图式类型是相匹配的,如“里面有汽车”“里面住了人”“这里有很多工具,都要放在这个房间里”等。在角色游戏区,这类幼儿特别喜欢待在娃娃家做菜,尤其喜欢将各种食物放进电饭褒里煮或者在锅里炒,并盖上盖子;还喜欢躲在娃娃家的桌子底下。

覆盖—容纳图式的幼儿在活动中经常会使用与“覆盖”和“容纳”概念相关的词语,如“家”“躲起来”“里面”“进去”“门”“盖起来”等,还会有相关的行为表现,如封住空间、封闭图形、搭房子和门、藏、盖、躲、填满、包裹、煮等。这些动作和语言在幼儿的思维活动中具有较高的内部一致性,既是他们丰富和扩展已有经验的有效手段,也是其思维内容的重要组成部分,当这些基本概念形成后,幼儿就开始理解有关容积和表面积的概念,为未来的学习做准备。

### 2. 动态旋转图式中的学习特点

这种图式类型的幼儿喜欢探究圆周运动,尤其喜欢探究与转动和旋转有关的活动,对做圆周运动的物体或圆形的物体特别感兴趣。在探究中,幼儿对物体的空间位移形成了相关的图式认知,如转圈、开车、滚球、转陀螺等。

例如,在户外运动区,有的幼儿不是在操场上开自己带来的小汽车就是将玩具当成汽车开,利用开车来探究圆周运动,并在游戏中积极呈现已有的生活经验,如践行交通规则、救火等。在建构区,有的幼儿喜欢拼插以圆形为主的物品,如蛋糕和房子,虽然有的造型略有不同但命名都极其相似;他们还喜欢插“雪花状”旋转形物体,插的方式采用螺旋形或旋转形,有的幼儿还喜欢转动圆形的物体,如陀螺、圆盘等;大班幼儿喜欢用积木搭高楼,每次搭的时候都是螺旋向上搭的,他们不仅考虑了物体的空间位置,同时对静态结构(楼房围成的闭合空间)和圆周的轨迹(围绕这个空间旋转的动作)表现出兴趣。在美工区,他们喜欢用橡皮泥捏各种圆形作品,如小人或动物的头、身体、苹果、糖葫芦、包子、面包、圆盘等,画画时,喜欢使用圆形来标记物体。在角色游戏区,他们特别青睐一切圆形的玩具,如汉堡、包子、汤圆等,喜欢将这些圆形的材料转来转去,也喜欢在角色游戏区玩开车的游戏或

在里面转圈。

动态旋转图式的幼儿喜欢在运动时做圆周运动,在游戏活动中使用与动态旋转概念有关的词语,如“滚”“圆形”“转动”“旋转”“开车”等,并用这些语言来描述当前的操作活动,如“我在做圆圆的大盘子”“(插好的雪花片)可以滚了,可以滚了!”“(插好的积塑玩具)转动了,转动了!”等,他们所选择的玩具也都是能做圆周运动的物体,如车、滚筒、串珠、圆形的积木等,其思维活动的内容来源于个体的主动探索,而不仅仅是被动感知,通过这种活动,不仅能丰富和扩展幼儿的已有经验,还能加深对这些生活经验的理解。

### 3. 动态垂直图式中的学习特点

这种图式类型的幼儿喜欢探究有关高度的概念、进行与高度有关的活动。在幼儿的探究过程中,他们会面临一些挑战,战胜这些挑战则有助于他们更深入地理解长度、平衡、距离和对称的概念。

例如,在户外运动区,他们特别喜欢玩滑滑梯,享受从上到下滑的过程,活动内容虽然较为单一,但图式特征明显。在建构区,幼儿喜欢将所有游戏材料连成一条直线,如将插筒一个接一个插在一起来增加直线的长度,这条直线可能是水平的,也有可能是垂直的,很少有别的形式出现;或者,在拼插好的作品中,将一个作品放在另一个作品的上面,如滑板车就是将“T”形立在十字架上,飞机的主体部分上面设置了一个螺旋桨,这些都表明了幼儿对立体空间的认知,也体现了他们对某些数学概念的理解,如“对称性”“空间方位”“长度”等;他们还喜欢通过增加材料的方式来增加建筑物的垂直高度,如将积木一根一根往上垂直叠高来搭建高楼,在游戏中喜欢运用长度和空间概念,还喜欢通过移上移下的方式来改变物体的高度,并在这个过程中探索“上”“下”的概念。在角色游戏区,有的幼儿喜欢将玩具举得高高的,或者在空中甩,然后垂直往下掉,并不断重复这个过程,或者,喜欢让娃娃爬楼梯。在美工区,他们喜欢画画,尤其喜欢使用垂直的线画图,高楼、大树、梯子等形象在他们的画中频繁出现。

动态垂直图式的幼儿喜欢垂直向上或向下的活动或物体,经常会使用“上”“下”“高”“低”等概念,相关的动作有搭建较高的物体、将物体举高或放下、探究物体的高

度等,并在自己的建构作品与绘画作品中大量使用水平的线和垂直的线。

#### 4. 动态来回图式中的学习特点

这种图式类型的幼儿对物体在两点间的来回运动感兴趣。研究发现,几乎所有的幼儿在户外活动中都喜欢来回奔跑,表现出一定的来回运动行为,但在其他活动中较少出现该种行为,所以动态来回图式在大部分幼儿的图式中并不占主要地位。

在本研究中,只有一个小班幼儿是以动态来回图式为主的,并且她的行为表现出高度重复性。在户外运动区,她经常在操场的两端来回跑,并乐此不疲,有时老师不得不强迫她停下来休息一会再玩。在角色游戏区,她每次去娃娃家玩的过程和内容几乎都是重复的,如喜欢在厨房、橱柜以及桌子三者之间来回穿梭,做饭和炒菜只是她在这三者之间来回穿梭的理由。该幼儿在玩其他游戏如桌面操作、地面建构、美工活动等时,游戏的坚持性都较差,这也导致我们的很多观察记录是无效的,无法分析其图式特征在其他游戏中的表现。导致这种现象出现的原因一是因为该幼儿年龄小,游戏经验不够丰富,二是因为兴趣使然,当然,教师的引导与支持也是重要原因。

动态来回图式的幼儿喜欢探索物体的空间水平位移活动,最常使用的动作是来回穿梭、来回甩动,在绘画作品中喜欢使用水平的直线,这些前期的探究经验也为她后续的学习奠定基础。

#### (三)复合型图式中的学习特点

复合型图式是指在幼儿身上具有两种或两种以上较为明显的、占优势地位的图式,具有这种图式的幼儿在活动的过程中通常同时表现出两种或更多种图式行为。在本研究中,只有一个幼儿具有复合型图式,在他身上同时显现出覆盖—容纳图式和动态旋转图式,当他在建构区进行建构活动时,覆盖—容纳图式占主要地位,当他在户外运动时,动态旋转图式占主要地位,这两个图式相得益彰,相辅相成,共同促进幼儿思维的发展。

## 四、讨论

不同图式类型中表现出的学习行为特点虽然各不相同,但是作为图式本身,它们却有一定的共通性。

### (一)图式的典型性

具有明确图式类型的幼儿的动作、言语以及作品与其图式类型相匹配,其思维型式具有典型性。

例如,在建构活动中,同样是搭建门,覆盖—容纳图式的幼儿对“门”的探究与“内部”和“容积”的概念有关,而动态旋转图式的幼儿关注的是门的转动,动态垂直图式的幼儿关注的是门的高度,动态来回图式的幼儿关注的是门的来回移动。

在绘画作品中,具有不同图式类型的幼儿的绘画作品采用的标记和表达的内容也都呈现出与自身图式相匹配的特征。例如,动态旋转图式的幼儿酷爱圆形的物体,他们的绘画作品较多地采用圆形标记,命名也与圆形物体有关,如包子、蛋糕、头、眼睛等;动态垂直图式的幼儿的绘画作品较多地采用直线来表征物体,尤其是水平的线和垂直的线,最常见的内容有大树和高楼,此外,梯子、直升飞机、长颈鹿等在其作品中也有表征。在主题画“海底世界”的作品中,具有动态旋转图式的幼儿所画的“海底世界”着重表现海里的小鱼所吹的圆形气泡,而具有动态垂直图式的幼儿所画的“海底世界”着重表现上层的海底动物与下层的海底动物之间的互动,体现出“向上”和“向下”的概念,这种差异不仅体现了幼儿图式类型的差异,也呈现出与图式特征高度吻合的典型性特点。

具有不同图式类型的幼儿在看待同一个物体或事件,或者玩同一种类型的游戏时,他们会根据自己的思维型式赋予事件相应的特点,个体的思维型式与思维内容、行为探究、言语表达具有高度的一致性。

### (二)图式的稳定性

幼儿的图式较为稳定,能在很长一段时间内保持一致。有的幼儿图式特征较为明显,在观察的初期就能显现,有的幼儿图式特征较为隐蔽,需要反复观察与甄选才能确定,但这种稳定的行为模式始终如一,在一定时期内保持不变,并影响其活动的内容。

图式的稳定性让教师可为幼儿提供一系列的教育支持来保持其好奇心与学习兴趣,这与《指南》所倡导的关注个体差异、重视学习品质的培养要求是一致的。图式的稳定性使教育者可实施与幼儿图式相匹配的系列课程,进一步丰富与扩展幼儿的图式。当教师的教育支持

能为幼儿提供基于个别需要的学习机会时,也就能有效提高教师教育、教学与指导的水平。

### (三)图式的发展性

图式的发展呈现出四个连续发展的阶段。在本研究中,12名幼儿的所有图式行为都表现出明显的动作水平和符号水平,有部分幼儿呈现出功能依赖水平,只有极个别幼儿极其偶然地表现出了思维水平,但不太明显。

动作水平的图式具体表现为幼儿的各种游戏行为,如反复将飞机举高又放下、在两点之间乐此不疲地来回跑、用积木搭建各种覆盖的空间、用各种材料创造圆形的物体等,这种直接的游戏行为年龄越小越明显。符号水平的图式表现为幼儿边玩边用简短的言语表达当前的游戏行为与内容,不涉及逻辑推理和解释。如幼儿在建构活动中一边用积木搭建封闭的建筑物,一边说:“这是门,门关住了”,或者,在捏橡皮泥时幼儿将捏好的蚕豆丢进小锅里,并说“煮蚕豆啰!”这种水平的图式行为在幼儿的区域游戏中大量存在,尤其是小班和中班幼儿身上表现较为明显。

功能依赖水平的图式要求幼儿能用语言解释或推理游戏中一些问题的因果关系,如某幼儿在用橡皮泥捏苹果时对如何将苹果、苹果的柄、苹果的叶子组合在一起做了周密的思考,这里面涉及到一系列的数学问题,如长度、粗细、大小、形状等,最后她做成了一个苹果,并对苹果的生、熟问题进行了解释,她认为“苹果本来是绿的,它熟了就变成红的了”,这说明她对苹果的认识不仅仅停留在外形感知上。功能依赖水平的图式更容易体现在幼儿的绘画作品中,如某幼儿根据自己去桔园采摘的经历画了树、小人和小鸟,他说:“小鸟飞得很高,所以在近处看显得很大,不过在远处看小鸟就显得特别小。”幼儿绘画中所使用的标记、语言表达中所呈现出来的感知觉经验和表征之间的关系不是随机的、偶然的,它不仅与幼儿的经验息息相关,还需要加入逻辑推理理顺事物之间的关系,因此它的出现更为隐蔽。

思维水平的图式行为基本是通过言语行为来表现的,它要求幼儿能用符合逻辑的推理来讲述当前的游戏行为,或能结合个体的已有生活经验发散为一个严谨的、含有一定逻辑推理的故事,本研究中幼儿表现出思维水

平图式的概率较低。究其原因,一是6岁以下幼儿的言语表达、逻辑推理能力有限,较难达成思维水平的图式,二是因为缺少教育的干预,幼儿的自然发展较难达到思维水平,这也从侧面证明了教育干预对幼儿图式发展具有良好的促进作用。图式的四个发展阶段彼此关联、相辅相成,共同推动幼儿的成长。

### (四)图式的一致性

幼儿的图式具有迁移性,在不同的情境中会产生不同的行为变式。

例如,覆盖—容纳图式的幼儿在户外运动中喜欢躲进操场上的小房子里;在建构区活动中,他们喜欢用积木将自己围起来,当他们玩拼插活动时,他们还喜欢将自己拼插的作品命名为“家”;在美工区,他们的绘画作品也大都体现了“容纳”的概念。在这些活动中,虽然活动的内容与形式千差万别,但思维型式始终不变,幼儿始终围绕“容纳”“包裹”等概念进行探究与活动。

幼儿的图式特征具有内部一致性的特点也是幼儿学习方式和学习特点的直接体现,教师想要理解幼儿的学习方式和特点就有必要观察和了解幼儿的图式特征。

## 五、研究的启示

(一)图式理论符合《指南》中倡导的幼儿学习观,能为幼儿园区域游戏的观察提供理论指导

游戏是幼儿学习的特殊方式,也是学前教育专业特殊性所在,更是促进幼儿学习与发展的的重要途径。要贯彻与实施《指南》,最重要的是要落实到幼儿园的实践。图式理论要求教师在幼儿的自主游戏和学习活动中对其进行日常观察和记录分析,把握不同幼儿外在的行为特征,理解幼儿内在的学习特点,尊重幼儿的学习兴趣,并在此基础上提出适合每个幼儿发展的支持课程与指导策略,促进幼儿更好地学习与发展。图式理论所追求的教育观与《指南》中所倡导的幼儿学习观和发展观高度契合,能为教师的区域游戏观察提供理论指导。

(二)图式理论提供了一种可操作的观察方式,能帮助教师诊断幼儿的学习行为特点,为区域游戏的观察提供技术支持

教师在教育实践中对幼儿的学习特点把握不准会

严重影响幼儿的发展<sup>[10]</sup>。图式理论最大的优点在于它对幼儿的各种行为特点进行了归纳和总结,提出了一套有效的行为编码与分类系统,并对幼儿的各类图式特征进行了详细的解读和分析,教师只要能将幼儿的学习行为检索出来,就能根据其编码系统进行推导和分类,同时指导教师从积极的角评价和解释幼儿的学习行为特点。教师如能正确理解与评价幼儿的行为,就能充分理解与接纳幼儿,并为其提供适宜的教育指导。例如,有的幼儿总是喜欢不分场合地将手臂举高又放下,并因此经常碰撞他人,教师可能因此批评他,如果运用图式理论我们就能很好地理解幼儿的这一行为,幼儿举高手臂是为了探究高度,教师可以根据幼儿的行为特点因势利导来开展活动,如让他扔沙包、拍皮球等,既能保持幼儿原有的兴趣,扩展他对高度探究的经验,同时又能改正其因放下手臂而打到其他幼儿的行为问题。

图式理论采用全新的观察视角对幼儿学习行为的解读不仅是深刻的,而且可操作性强,不仅为教师提供了一种能落地的观察方式,还能帮助其有效诊断幼儿的行为特点,为区域游戏的观察提供技术支持。

### (三)图式理论能帮助教师分析和解读幼儿同一行为模式在不同区域游戏中的行为表现,让其能因区而异地对幼儿的活动进行精准指导

卡西纳特布朗利用图式理论对3-5岁的幼儿进行了个案观察和研究,在探讨幼儿图式特点的基础上从课程、学习评价与家园共育的角度同时为教师和家长提出了具体的指导策略和建议<sup>[11]</sup>,这种基于幼儿兴趣与发展需要的个性化教育模式值得借鉴。教师可以运用图式理论来观察与分析幼儿的区域游戏,提升游戏解读、分析与指导的能力,并为教育教学活动的设计与实施提供必要的参考依据。教育应当根据幼儿的图式特征为其学习和发展提供丰富的学习材料,并创设大量的学习机会让幼儿操作和探究。

教师的教育支持不仅要考虑幼儿的年龄特点与发展水平,还要考虑个体差异,教师可根据幼儿的图式特征为其提供适宜而精准的教育指导,切实提高教师教育、教学与指导的水平。例如,针对覆盖—容纳图式的幼儿,教师可设计包饺子等具有覆盖意味的美工活动,或者开展“投篮”等包含容纳知识的体育活动等,也可以带领幼儿

观察户外各种可“容纳”的空间的用途,如垃圾桶的作用、房子的功能等;此外,还可以通过故事或儿歌等文学作品来帮助幼儿理解有关“覆盖”和“容纳”的概念,全方位促进幼儿思维的发展。而对动态旋转图式的幼儿,教师可用轮胎、球体等为中介组织体育活动或户外活动,或开展与旋转有关的科学探究活动等拓展幼儿的学习。

在当前幼儿园的课程模式中,区域游戏活动能较好地尊重幼儿的学习兴趣,发挥幼儿学习的主动性,教师如果能利用图式理论解读与分析幼儿区域游戏中的学习特点与发展水平就能够理解幼儿的思维,并为其提供切实有效的指导,保证幼儿在基于个别需要的学习中形成广泛的、多样化的学习经验,为其良好学习品质的养成和终身学习奠定基础。

### [参考文献]

- [1] 丁月玲. 幼儿园课程游戏化的推进策略[J]. 学前教育研究, 2015(12):64-66.
- [2] 赵玲. 利用区域活动培养幼儿的学习品质[J]. 学前教育研究, 2018(3):64-66.
- [3] 张娜, 蔡迎旗. 卓越教师的教学行为特征[J]. 学前教育研究, 2019(9):24-36.
- [4] 李晨晨. 幼儿园中班角色游戏师幼互动存在的问题及解决策略[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019, 35(1):53-58.
- [5] 周永丽. 区域活动中师幼互动质量研究[J]. 陕西学前师范学院学报, 2019, 35(4):75-79.
- [6] 庄婉瑜. 幼儿园生态式区域游戏中教师观察存在的问题与解决策略[J]. 学前教育研究, 2016(3):70-72.
- [7] 李琳, 郭力平, 鄢超云, 等. 幼儿园自由活动中教师观察行为的有效性及其提升对策[J]. 学前教育研究, 2018(3):25-34.
- [8] 戴小红. 教师观察能力现状及其提升策略[J]. 学前教育研究, 2018(6):64-66.
- [9] 克莉丝艾希. 扩展幼儿的思维:父母与教师的合作[M]. 潘月娟, 刘焱, 译. 北京:北京师范大学出版社, 2010.
- [10] 李季湄, 冯晓霞. 《3-6岁儿童学习与发展指南》解读[M]. 北京:人民教育出版社, 2013.
- [11] 卡西纳特布朗. 读懂幼儿的思维:幼儿的学习及幼儿教育的作用[M]. 刘焱, 刘丽湘, 译. 北京:北京师范大学出版社, 2010.

[责任编辑 李亚卓]