

■专题: 幼儿游戏研究

美国幼儿园引导游戏促进幼儿发展的有效性研究述评

李 伟, 李玉杰

(吉林外国语大学教育学院, 吉林长春 130117)

摘要:在美国有些幼儿园,自由游戏自身的局限性使其对幼儿发展的有效性和其在幼儿课程中的地位受到了质疑。相关部门提出以教师指导的教学来代替游戏时间,但收效甚微,甚至出现自由游戏和成人教学的两种极端倾向。在严峻形势下,引导游戏应运而生,引导游戏是一种介于成人指导的教学和儿童主导的自由游戏之间的游戏形式,是教师和孩子之间相互指导的合作体验,使幼儿在读写能力、数学、科学、社会情感等方面获得有效发展。

关键词:引导游戏;幼儿早期教育;认知发展;游戏作用

中图分类号: G613.7

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2021)10-0013-06

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2021.10.003

A Review of Studies on the Effectiveness of Guided Play in Promoting Early Childhood Development in American Kindergartens

LI Wei, LI Yu-jie

(Jinlin International Studies University, Education Institute, ChangChun 130117, China)

Abstract: The limitations of free play itself have been questioned for its effectiveness for early childhood development and its place in early childhood curriculum, especially in the United States. Relevant departments put forward to replace the game time with teacher-guided teaching. But it has little effect, and even shows up two extreme tendencies of free game and adult teaching. Therefore guided play is born with the extreme situation. Guided play is a form of play between adult-guided teaching and child-led free play. It is a cooperative experience of mutual guidance between teachers and children, which enables children to achieve effective development in literacy, mathematics, science, social emotion and other aspects.

Key words: guided play, early childhood education, cognitive development, game effect

一、质疑与挑战:引导游戏产生的缘由

(一)自由游戏的局限

游戏是孩子童年最重要的活动形式之一,它是儿童发起和主导的。儿童在游戏过程中能得到诸如语言能力、注意力、认知能力和社交能力等方面的发展。这一理念在很长一段时间内

广泛影响着美国幼儿教育的方方面面。Peter gray 强调儿童能够从自由游戏和探索中学习,他指出在狩猎——采集的社会中,孩子们可以自由玩耍和探索,通过这些活动,他们获得了文化技能、情感、社会交往能力、智力和价值观的发展^[1]。但随着社会发展,人们越来越关注自由游戏是否能支持学习目标的实现和幼儿入学各方

收稿日期:2021-08-10;修回日期:2021-08-17

作者简介:李伟,男,四川成都人,吉林外国语大学教育学院硕士研究生;李玉杰,女,黑龙江哈尔滨人,吉林外国语大学教育学院教授,学前教育系主任,博士,主要研究方向:学前教育评价,学前教育基本理论。

面的准备,事实证明仅靠自由游戏不足以让幼儿为这些标准做好准备。Chien 等人对美国 11 个州的 2751 个幼儿进行了调查,他们将幼儿的活动参与分为四种模式:自由游戏、大或小的小组指导、个别教学和鹰架的学习环境,调查结果显示:在鹰架的学习环境中,儿童与他们的老师或更有能力的同伴互动,他们积极回应并参与学习,各方面取得极大进步;而自由游戏的孩子在语言、识字和数学方面的进步最小^[2]。Alfieri 利用 164 项研究的元分析对辅助发现学习的影响进行了研究,将无辅助发现学习(自由独立学习解决问题)、增强发现学习(交互式解决问题)、对儿童和成人提供明确的指导(明确指导下被动接受)这三种不同类型的学习方式的效果进行了对比分析,结果发现:增强发现学习比无辅助发现学习和明确的指导更有效^[3]。由此可见,单纯的自由游戏难以使幼儿达到预期的教育目标。引导游戏是对自由游戏的改造和创新,是在自由游戏的基础上,观察注意幼儿需要,适时给与恰当必要的支持和主动有效的介入,促进幼儿游戏的深入和发展。

(二)成人教学的桎梏

成人是影响儿童发展的重要主体,其教学能力、教育理念以及指导水平直接关系到儿童学习质量和发展水平。这一理念在美国儿童与其他国家儿童之间持续存在的成绩差距被发现后,深刻影响了美国的儿童教育。Miller 和 Almon 的研究报告显示:洛杉矶 25% 的教师说儿童没有时间在教室里玩耍,且在纽约的教室里,幼儿平均每天只有不到 30 分钟的玩耍时间,幼儿教室变得越来越像小学^[4]。Geary 围绕生物学提出两类认知能力:初级认知能力(基于自然选择)和二级认知能力(基于特定文化背景),他认为自由游戏无法促进二级认知能力的发展,而成人正式的直接教学能够最有效的促进二级认知能力发展,使儿童在认知、文化、社会性等方面获得有效提升,因此,他非常重视成人的直接教学^[5]。但这种直接教学仅对理论性知识和技能训练有效,对儿童自我意识、创造力和社会性等方面几近无效。Grissmer 等人用 6 个纵向数据集来确定幼儿园准

备因素,以预测幼儿入学以后的阅读和数学成绩,结果发现注意力、精细运动技能和一般知识的结合比成人单独传授早期数学和阅读知识更能预测后来的数学、阅读成绩^[6]。《不让一个孩子掉队法案》(NCLB)将教育关注点转向帮助幼儿入学做准备,改变了典型的学前和幼儿园教室的形象,强调了教学的积极性质,教学被重新定义为教师向年轻人的空容器中注入信息的能力,但 NCLB 的施行最终并没有达到预期效果。事实表明,刻板的成人教学并不能改变幼儿教育现状。引导游戏是对成人直接教学的批判与发展,打破了成人高控、机械、模式化的介入状态,采用支持性介入方式参与到幼儿教学活动之中,教师基于对幼儿的了解和其学习过程中的实际需求,积极回应幼儿,贴近幼儿世界,推动教学活动的进行。

二、冲突与融合:引导游戏概念的衍变

儿童的自由游戏完全由儿童主导和控制,他们自发参与假装的或社会戏剧化的游戏,在一定程度上切实推动了儿童独立性、社会性、能动性和创造性的发展,培养了儿童独立自主解决问题的能力,但这种“纯天然”的游戏方式忽视了儿童未来生活的需要,无法系统的培养其各方面的能力,因而美国出现了反对传统自由游戏的潮流。成人的直接教学是由成人(通常指教师)控制的、高度结构化的活动形式,一般具有预定结果的活动场景,并要求遵循一整套严格的活动规则,目的性的教学计划虽然有益于孩子综合素质的培养,但高控高压的板正教学模式和状态却极易使幼儿陷入情绪的黑洞。当自由游戏遇上直接教学,其冲突不断,美国学前教育界开始了数次探索 and 实验,相继颁布了一系列的法令法规进行改革,引导游戏正是两者由冲突到逐渐融合的产物(调节者)。引导游戏是一种介于成人指导的教学和儿童主导的自由游戏之间的游戏活动形式,是教师和孩子之间相互指导的合作体验,两大主体共享游戏的控制权,不同之处仅在于参与者们控制游戏的程度,游戏过程中,成人根据幼儿的最近发展区

进行适度的指导和适宜的干预,并充分尊重幼儿自由游戏的权利,制定特定的学习目标,通过游戏培养幼儿,使幼儿在读写能力、数学、科学、社会情感等方面获得有效发展。它是一种互动性更强、更有“鹰架”的游戏形式,包括确定预设的、明确的学习目标,精心营造准备允许游戏式探索学习材料的主客观环境,注意观察儿童游戏过程中的表现以确定他们需要的支持的数量、程度和类型,并灵活自然地插入微妙但强大的指导。幼儿积极主动参与到整个游戏过程中,他们不会因为顺从地接受成人传递的信息和知识而被边缘化,而是得到最有效的学习和发展。

三、探究与实践:引导游戏的有效性论证

(一)遵循儿童主导原则,支持幼儿有效学习

引导游戏是儿童自由游戏和成人直接教学的有机结合,究其本质,它仍是一种由儿童主导的活动,在这种活动中,儿童在一个由成人仔细指导的框架内游戏并引导他们自己的学习和发现。正如 Weisberg 所言:引导游戏是自由游戏和直接指导之间的中间地带,它巧妙地将儿童自由游戏的乐趣与成人的鹰架教学结合在一起,促进幼儿有效发展^[7]。Ash 等人通过一系列的研究证明,引导游戏就像是课堂和博物馆对话一般,生动有趣,在这种类型的游戏中,成人发挥鹰架作用,建立适合的学习环境,对儿童主导的游戏进行评论,通过鼓励促使儿童更深入思考、发现和反思问题,潜移默化地支持和指导儿童的学习^[8]。Toub 等研究者在前人的基础上进行了批判和发展,认为引导游戏既尊重了儿童的中心地位,又能使幼儿在游戏活动中获得社会所需要的相关技能,科学合理整合了两种方法的不同优势,挣脱了将儿童自由游戏和成人鹰架教学极端对立的枷锁^[9]。Honomichl 等人的研究很好的说明了这一点,从根本上说引导游戏是一种基于皮亚杰学派和维果茨基学派儿童发展精神的框架活动,它遵循儿童的主导,同时,使他们接触到更丰富的课程概念^[10]。引导游戏由儿童自由组

织发起,充分尊重了其主导地位,成人根据游戏情况抓住时机支持其进行,在这里,成人不再作为一个观察者无所作为或者作为控制者直接教学,而是作为教练角色,仔细观察,巧妙发挥支架作用,促进幼儿有效学习。

(二)重构课堂游戏环境,发展儿童读写能力

适宜的课堂游戏环境,能为孩子们提供促进其能力发展的课程学习材料,还能在发展的敏感期提供科学支持和指导。Morrow 等人对 170 名学龄前幼儿的识字能力进行了研究,他们将幼儿分为四组(两组为有成人指导的引导游戏、两组为无成人指导的自由游戏),实验结果显示:在两种引导游戏条件下的儿童能从事更多的识字活动并且还从事更复杂的读写行为,这无疑是有组织游戏环境正向作用的有力证据^[11]。Pellegrini 和 Silvern 对学龄前儿童叙事理解能力的测验共同表明了通过构建适宜的课堂环境,引导游戏对孩子能提供极大的帮助,尤其是当手头的任务具有挑战性时,他们都认为引导游戏能对关键的口头语言和入学准备能力产生潜在的长期影响^[12-13]。Nicolopoulou 等人从 2002 年就开始进行儿童故事表演和故事改编的实验,一直持续到 2006 年,通过长达四年的研究发现,相比对照组,参与成人架构的、以儿童为中心的和儿童指导的引导游戏的学前儿童创作了更长的故事,其故事情节也更复杂,实验组的孩子在整个活动过程中对自己的故事拥有完全的所有权并且获得成人适时适度的支持,其语言能力和创造性得到了极大发展^[14]。Han 等人基于皮博迪图片词汇测试(Peabody Picture Vocabulary Test),对得分比该年龄正常水平低的儿童进行了词汇学习能力研究,他们将其分为治疗组和对照组,治疗组施以相应的引导游戏,对照组保持原样,结果发现在词汇量方面治疗组比对照组的儿童显示出更多的增加^[15]。由此可见引导游戏可以提高儿童的读写知识和口语能力。

(三)提供儿童数学体验机会,强化儿童学习动机

引导游戏本身具有极强的趣味性,它不仅保留了传统儿童游戏中幼儿主导、有趣愉悦、

环境轻松等固有元素,还关注到儿童技能发展和知识学习等教育目的,尤其强调给儿童以积极的体验,促进其学习动机的强化。Fisher的研究结果和早年间Saracho的发现不谋而合,他们将数学课程和游戏玩具互动相结合,在儿童游戏中引入数学知识,为儿童提供游戏机会,以期发展幼儿的数学问题解决能力,事实证明,在数学领域,引导游戏可以帮助儿童成为有能力的问题解决者^[16-17]。Habgood等研究人员将游戏与数学教育内容相结合,通过一个名为Zombie Division的教育游戏来评估儿童的数学学习情况,结果显示:在固定的时间限制下,儿童从游戏的内在版本中学到了更多数学知识,在自由时间的情况下,他们会花7倍的时间玩游戏,可以看出教师有指导的教学游戏增强了数学学习,因为它们增加了儿童的学习动机,从而增加了儿童对教学内容和信息的关注^[18]。Ramani等学者利用线性数字棋盘游戏对数字学习效果进行了探索,研究表明:玩这样的游戏大约1小时可以提高低收入家庭背景的学龄前儿童(平均年龄为5.4岁)在4种不同的数字任务上(数字大小比较、数轴估计、计数和数字识别)的熟练程度,9周后,获得的相关知识仍然存在,因此,可知幼儿在家玩数字棋盘游戏的体验与数字知识呈正相关^[19]。成功地将数学知识和游戏体验相结合,能有效激发儿童的学习动机,使得其学习结果优于处在常规数学课程中的同龄人。

(四)培养幼儿科学好奇,激励幼儿探索物体

儿童对科学的好奇是天性使然,过度的成人教学会中断这种天性,但是,完全的自由游戏也会使这天性受到不同程度的损伤,影响幼儿的科学意识和探索能力的发展。引导游戏是师幼互动的有机结合体,教师和幼儿在游戏过程中共同发力,有趣的科学体验不断引发幼儿好奇心,进而积极主动探索物体的奥秘。Jirout和Klahr批判性地总结了Loewenstein对成人好奇心的理论观点,科学地评估了有关儿童好奇心的行为测量,并以Loewenstein的好奇心“信息鸿沟”理论作为一个框架来审查各种被建议用来

测量儿童探索性好奇心的程序,他们对儿童好奇心的定义和测量范围进行了综合,提出了一个新的可操作的定义和测量程序,用于评估和推进幼儿的科学好奇心,并提出了可靠数据来证明这个测量的信度和效度,此外还创造性的将好奇心定义为导致探索行为的环境中期望的不确定性的阈值,认为好奇心是通过孩子们选择的不确定性水平来衡量的^[20]。Schultz等人认为儿童的探索性游戏受到他们观察到的证据质量的影响,因此,他们使用一种新的自由游戏范式进行实验,孩子们被激励去发现事物是如何工作的,并通过诸如触摸和移动物体的探索性游戏来满足他们对世界的科学好奇心,鉴于儿童的自由探索性游戏通常以发现为中心,这为教师将科学教育融入引导游戏创造了潜力^[21]。未来的研究应多加注意引导游戏在培养儿童科学好奇心的潜在作用以及他们参与探索性游戏的自然倾向。

(五)设置游戏指导情境,提高儿童社交能力

引导游戏是儿童主导和成人鹰架作用之间的平衡状态,儿童是在成人架构的环境中进行游戏,因此,引导游戏涉及儿童的社会情感和自我调节能力两方面的发展,这恰好契合了维果茨基的最近发展区理论。Berk等人支持维果茨基所言儿童早期是发展社会情感和自我调节的关键时期的观点,认为假装游戏为幼儿提供了一个最近发展区,能够帮助幼儿发展两个基本能力:对游戏伙伴和游戏角色的动机、思想和信仰进行推理以及根据游戏情境的合法规则进行自我调节的能力,并提供了广泛的证据进行论证^[22]。Ashiabi对学前班游戏的社会情感意义和教师在游戏中的作用进行了研究,他指出当儿童参与戏剧游戏时,儿童自己作为舞台管理人员指导游戏、设置游戏环境、支持游戏行为的发展,在这过程中他们将获得并扩展他们的社会认知能力^[23]。Diamond等人认为执行功能亦称认知控制是儿童在学校和生活中取得成功的关键,儿童在执行功能方面的能力涉及自我调节过程(如,行为抑制或与冲动相反的行为),是预测学习成功的主

要因素,高于智商等其他因素^[24]。Elias等学者调查了参与社会戏剧性游戏和儿童的自我调节能力之间是否存在关系,结果显示:复杂的社会戏剧与自我调节呈正相关,而单独的戏剧表演与自我调节呈负相关^[25]。事实证明,引导游戏与儿童的社会性和自我调节发展有显著正相关关系。

四、反思与展望:引导游戏的未来之路

游戏与教学的融合逐渐成为世界学前教育改革的潮流,引导游戏将课程学习与游戏式情境有机结合起来,解决了幼儿教育两个极端问题(自由游戏和直接教学),形成教师和孩子之间相互指导的合作体验,因为控制游戏是共享的,所以,幼儿能够最大限度的参与活动的整个过程,主动性极强,有效提高了儿童学习的质量。引导游戏在美国的应用与实践表现出极强的适应性和生命力,但由于出现时间尚短,其有效性如何仍有待验证,引导游戏需要在儿童主导和成人鹰架之间找到最佳平衡点。研究者和教育工作者应着力开发综合的游戏课程,将游戏式教学法引入学习目标;尊重幼儿主导地位,给予充分的游戏自主权;帮助教师树立游戏教学理念,培训教师有效利用引导游戏技术开展有效学习。针对具体的学习目标,设置愉快有趣的情境。注意观察儿童以确定他们需要的支持数量和类型,适时适度指导,最终有效促进幼儿发展。

[参考文献]

- [1] Peter G. Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence[J].American Journal of Play, 2009, 1(4):476-522.
- [2] Chien N, Howes C, Burchinal M, et al.Children's classroom engagement and school readiness in prekindergarten[J].Child Development, 2010, 81(5):1534-1549.
- [3] Alfieri L, Brooks P J, Aldrich N J, et al.Does discovery-based instruction enhance learning[J].Journal of Educational Psychology, 2011, 103(1):1-18.
- [4] Miller E, Almon J. Crisis in the kindergarten:Why children need to play in school[J].Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review, 2009, 75(1):42-45.
- [5] Geary D C.Reflections of Evolution and Cultural in Children's Cognition: Implications for Mathematical Development and Instruction[J]. American Psychologist, 1995, 50(1):24-37.
- [6] Grissmer D, Grimm K J, Aiyer S M, et al.Fine motor skills and early comprehension of the world:Two new school readiness indicators [J].Developmental Psychology, 2010, 46(5): 1008-1017.
- [7] Weisberg D S, Hirsh P K, Golinkoff R M, et al. Guided play:principles and practices [J].Current Directions in Psychological Science, 2016, 25(3):177-182.
- [8] Ash D, Wells G. Dialogic inquiry in classroom and museum: Action, tools and talk [J].The Informal Learning Reader, 2006, 24(1):35-54.
- [9] Toub T S, Rajan V, Golinkoff R M, et al.Guid-ed Play: A Solution to the Play Versus Discovery Learning Dichotomy [J].Evolutionary Perspectives on Child Development, 2016, 93(8):119-122.
- [10] Honomichi R D, Chen Z.The role of guidance in children's discovery learning [J].Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive , 2012, 3(6): 615-622.
- [11] Morrow, Lesley, Mandel., et al. Promoting literacy during play by designing early childhood classroom environments [J].Reading Teacher, 1991, 44(6):396-402.
- [12] Pellegrini A D.Identifying causal elements in the thematic-fantasy play paradigm [J].American Educational Research Journal, 1984, 21(3):691-701.
- [13] Silvern S B, Taylor J B, Williamson P A, et al.Young children's story recall as a product of play, story familiarity, and adult intervention [J].Merrill-Palmer Quarterly, 1986, 32(1):73-86.
- [14] Nicolopoulou A, McDowell J, Brockmeyer C. Narrative play and emergent literacy: story-telling and story-acting meet journal writing [J].Play Learning: How Play Motivates and Enhances, 2006, 3(7):124-144.
- [15] Han M, Moore N, Vukelich C, et al.Does play make a difference?How Play Intervention Affects the Vocabulary Learning of At-Risk Preschoolers[J].American Journal of Play, 2010, 3(1):82-105.
- [16] Fisher K R, Hirsh P K, Newcomb N, et al.Taking Shape: Supporting Preschoolers' Acquisition of Geometric Knowledge through Guided Play[J].Child development, 2013, 84(6): 1872-1878.

- [17] Saracho O N, Spodek B. Educating the Young Mathematician: The Twentieth Century and Beyond[J]. Early Childhood Educational Journal, 2009, 36(4):305-312.
- [18] Habgood M P J, Ainsworth S E. Motivating children to learn effectively: exploring the value of intrinsic integration in educational games [J]. Journal of the Learning Sciences, 2011, 20(2):169-206.
- [19] Ramani G B, Siegler R S. Promoting Broad and Stable Improvements in Low-Income Children's Numerical Knowledge through Playing Number Board Games [J]. Child Development, 2008, 79(2):375-394.
- [20] Jirout J, Klahr D. Children's scientific curiosity: In search of an operational definition of an elusive concept [J]. Developmental Review, 2012, 32(2):125-160.
- [21] Schulz L E, Bonawitz E B. Serious fun: Preschoolers engage in more exploratory play when evidence is confounded [J]. Developmental Psychology, 2007, 43(4):1045-1050.
- [22] Berk L E, Mann T D, Ogan A T. Make-Believe Play: Well-spring for Development of Self-Regulation [J]. Play=learning, 2006, 3(5):74-100.
- [23] Ashiabi G S. Play in the preschool classroom: Its socioemotional significance and the teacher's role in play [J]. Early Childhood Education Journal, 2007, 35(2):199-207.
- [24] Diamond A, Steven B W, Thomas J, et al. Preschool program improves cognitive control [J]. Science, 2007, 318(4):1387-1388.
- [25] Elias Cynthia L, Berk L E. Self-Regulation in Young Children: Is There a Role for Sociodramatic Play? [J]. Early Childhood Research Quarterly, 2002, 17(2):216-238.

[责任编辑 张雁影]