

■ 学前教育前沿

幼儿园自主游戏中教师的指导 ——基于“游戏本位学习”理念

张婉莹

(泉州幼儿师范高等专科学校学前教育学院,福建泉州 362000)

摘要: 与我国游戏改革方向相左,西方国家近年来更多地开始强调成人参与并指导幼儿游戏,“游戏本位学习”(play-based learning)理念应运而生。它所传达的是将游戏作为幼儿学习途径、载体,但又不破坏游戏自主性的一种学习理念和方式,肯定游戏对于儿童的价值,但同时强调儿童的游戏不能仅靠自己探索,更须借助与成人的社会互动而获得发展,教师指导应在儿童自主的方向上,在最近发展区内进行。基于“游戏本位学习”理念,结合自然观察法,指出我国目前自主游戏指导中存在游戏和学习“两极论”、淡化教师在游戏中的作用、局限游戏对幼儿发展的价值等问题,以期“游戏本位学习”理念对目前我国游戏改革从“高控式”极端走向“放任式”极端提供些许现实指导建议。

关键词: 游戏本位学习;自主游戏;教师指导

中图分类号: G612

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2021)12-0044-05

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2021.12.007

Teacher's Guidance in Kindergarten Autonomous Games —Based on the Concept of “Play-based Learning”

ZHANG Wan-ying

(College of Preschool Education, Quanzhou Preschool Teachers College, Quanzhou 362000, China)

Abstract: Contrary to the direction of China's game reform, western countries in recent years began to emphasize more adults participating in and guiding children's games, and the concept of “play-based learning” came into being. It conveys that game is the way and the carrier for children to learn, but its autonomy should not be destroyed, the value of certain games for children; It affirms the value of games for children, but at the same time emphasizes that children's games should not only be explored by themselves, but also be developed through social interaction with adults; Teachers' guidance should be carried out in the direction of children's autonomy and within the scope of the nearest development zone. Based on the concept of “play-based learning” and combined with the natural observation method, this paper points out that there are some problems in the guidance of independent games in China, such as the “bipolar theory” of games and learning, the dilution of teachers' role in games, and the limitation of the price equality of games for children's development. It is expected that the concept of “play-based learning” can provide some practical guidance and suggestions for the current game reform in China from the extreme of “high control” to the extreme of “laissez-faire”.

Key words: play-based learning; autonomous games; teachers' guidance

收稿日期: 2021-10-14; 修回日期: 2021-11-18

项目基金: 泉州幼儿师范高等专科学校校级课题(QY2018-07)

作者简介: 张婉莹,女,甘肃庆阳人,泉州幼儿师范高等专科学校学前教育学院讲师,主要研究方向:幼儿教育理论,学前健康教育。

近年来,“游戏本位学习”(play-based learning)在国际游戏研究中初露端倪,引起越来越多的关注和争议。从国外文献分析来看,虽然对于其定义至今仍然没有达成共识,但已经在许多国家作为一种推荐的课程方法获得了认可。它所传达的是将游戏作为幼儿学习途径、载体,但又不破坏游戏自主性的一种学习理念和方式,游戏本位学习在本质上区别于“以游戏促进学习”,传达的是“游戏即学习”,即游戏不是或不仅是促进学习的手段,它本身即是一种学习。“游戏本位学习”的机制肯定游戏对于幼儿的发展价值,但同时也强调幼儿与成人的互动,即“儿童通过游戏中的自主活动和与他人的社会互动进行经验的建构与拓展”^[1]。由此可见,“游戏本位学习”不仅注重幼儿在游戏中的自主探索,同时又不忽视成人在幼儿游戏中的指导作用,因此教师指导也是“游戏本位学习”理念的重要组成要素之一。但基于“游戏本位学习”理念的教师指导应在儿童自主的方向上,在最近发展区的范围内进行,是一种基于幼儿自主又促进幼儿自主的指导,有别于注重教师组织的游戏下教师的指导,强调教师在游戏中积极主动和多变的角色。“游戏本位学习”理论的提出主要源于欧美诸国近些年来较为普遍的“学业水平焦虑”向学前教育的传导以及对皮亚杰和维果斯基游戏理论的应用和修正。

一、“游戏本位学习”理念的提出

(一)“学业水平焦虑”向学前教育的传导

PISA (Programme for International Student Assessment, 国际学生评估项目)是当前最具国际影响力的教育质量监测评价项目,主要利用测验与问卷调查来对某一国家(地区)的教育进行客观评价^[2]。欧美诸国近些年来在国际学生评价项目(PISA)中常常表现不佳,引发较为普遍的“学业水平焦虑”。“学业水平焦虑”向学前教育阶段的传导,使得西方传统的自由游戏观受到巨大冲击。从国外的游戏改革发展趋势来看,如何让学前教育也为学业水平提高做贡献逐渐成为研究的热点问题,强调成人参与并指导幼儿游戏的研究越来越多,在这种背景

下,国际上的游戏本位学习和美国的引导游戏(guided play)理念顺势而生。游戏本位学习传达的是游戏即学习的理念,这与美国引导游戏中强调利用幼儿自然的的游戏能力,通过游戏学习的理念交相辉映。在游戏中成人的角色问题上,也与美国引导游戏中强调成人的角色是为环境做好准备,并使用开放的提示来鼓励孩子走向学习目标,但不过度干扰,从而保持幼儿主导权和成人脚手架之间的平衡的理念不谋而合^[3]。两者的区别在于成人在游戏中的角色,游戏本位强调成人在儿童游戏中可能扮演积极主动和多变的角色,而引导游戏强调成人通过制定特定学习目标,在游戏中根据幼儿的最近发展区进行适度的指导和适宜的干预,即强调成人的引导作用。对比之下可以发现,两种新的理念一种是从理念的角度,一种是从方法的角度合力指向如何有效地平衡儿童自由玩耍和成人指导之间的关系问题,同时对西方传统的自由游戏观提出质疑,在应用的基础上,西方开始对皮亚杰和维果斯基的游戏理论进行反思修正。

(二)对皮亚杰和维果斯基游戏理论的反思修正

皮亚杰的游戏理论开拓了从儿童认知发展的角度研究儿童游戏的新途径,强调游戏是幼儿积极、主动建构的过程,也是西方主流的游戏理论。但并非所有情况都是如此,学习和游戏中的文化差异表明,社会互动和观察学习也为幼儿创造了强大的教学学习环境^[4]。实践中我们也经常发现幼儿在自主游戏时,的确会遇到一些不可突破的瓶颈,这个时候如果没有成人予以支持、引导,幼儿也会因此放弃游戏,错失发展的机会。而维果斯基的理论对这一缺陷给出了更好地修正,但其理论又过度强调成人鹰架支持。基于“游戏本位”学习理念,国外学者对社会文化学习理论修正并强调以下几点:(1)游戏和学习的交织性质;(2)成年人在儿童游戏中可能扮演的积极主动和多变的角色;(3)不同的基于游戏学习的实践如何以一种整体的和相互支持的方式,不仅促进儿童的社会、情感和身体发展,而且促进他们的学习和认知的发展^[4]。

二、基于“游戏本位学习”理念诊断幼儿园自主游戏中教师指导存在的问题

(一)游戏和学习“两极论”

2012年《3—6岁儿童学习与发展指南》的颁布使得幼儿园游戏迎来一次又一次的改革热潮,这些改革使得幼儿园游戏中教师过度干涉幼儿自主游戏的情况有所改观。对比分析不难发现,我国目前游戏改革的方向与西方游戏改革刚好相反,我国越来越强调游戏中幼儿的自主性,而西方越来越强调游戏中的指导性,但国内外的实践工作者均存在对幼儿自主与教师指导的关系把握不清的情况。最常见的认识误区就是将幼儿的自主与教师的指导极端对立起来,一端是幼儿自主自愿,没有成年人干扰的游戏,另一端是成年人主导的,带有明确指导目的的非游戏。而这两种认识误区存在的本质原因在于对游戏和学习之间的兼容性问题认识不清,极端地割裂两者。有的过度强调游戏自主的性质,理所当然地将游戏活动变成无须遵守规则的活动,夸大了游戏活动中儿童的盲目自主,缺乏教育目标,致使教师难以发挥教育指导作用。有的却又过度强调教学,认为游戏是没有目的的,因此不能很好地服务于学习,儿童在游戏就不在学习,即使认为游戏时在学习,但效果也不如老师组织的教学活动^[5]。

基于这种极端认识,教师的指导大致可以概括为两种倾向,一种是“放任式”,教师视自主游戏为自由放任的活动,认为教师过多干预会削弱幼儿的自主性,另一种则是“高控式”,过度强调自主游戏的教育价值,极力主张教师主导游戏。近年来幼儿园实践中第一种“放任式”倾向尤为突出和明显。安吉游戏作为中国学前教育领域的本土化实践,为了赋予儿童自主游戏的权利,强调追随孩子,但有研究发现,安吉游戏中幼儿的游戏水平有偏低的倾向,建构游戏总体而言还停留在围合和垒高的阶段,游戏中幼儿的社会性交往较少,幼儿的认知发展有待提高^[6]。

安吉游戏是我国幼儿园游戏改革中的佼佼者,教师不会完全放任幼儿的游戏,至少会在一旁观察,幼儿的发展尚且不足。笔者所观察的几所幼儿园,教师经常利用自主游戏时间进行环境

创设,从事其他活动甚至是站在一旁休息,只要确保不发生安全问题,便任幼儿自由游戏,这种完全“放任式”的指导何以促进幼儿发展,值得我们深思。

(二)淡化教师在游戏中的作用

根深蒂固的传统文化致使长期以来我国幼儿园教育存在重上课、轻游戏的“小学化”现象,但随着政策文件中“以游戏为基本活动”的规定和游戏改革的持续推进,人们逐渐认识到游戏对于幼儿发展的价值。安吉游戏倡导教师“管住手,闭上嘴,睁开眼,竖起耳”,发现儿童^[7]。这在一定程度上减少了教师过度干预幼儿游戏而出现的“假游戏”现象,但这种看似教师什么都没做的“放权”,实则对教师的专业要求极高,需要教师深入观察并充分了解幼儿的游戏经验,并且在一次次的观察反思中慢慢积淀和提升,浅层次的效仿反而可能存在“邯郸学步”的风险。实践中笔者观察发现,教师更多的是不知所措和无从下手,就像老师们所说的“我指导吧,领导说我高控了,我不指导吧,又说我不管孩子,我也不知道该怎么做才对”“孩子那么多也不知道要观察哪一个才好”^[8],加之一些声音呼吁“不会指导不如不要指导”,教师更多地倾向于放任幼儿自由游戏。即便观察指导,也只停留在表面,例如,某幼

表1 某幼儿园教师观察、指导幼儿区域游戏时间及次数

区域	指导起止时间	指导次数
表演区	10:11-10:12	2
	10:35-10:37	
美工区	10:12-10:14	4
	10:25-10:26	
	10:31-10:34	
	10:39(不到1分钟)	
科学区	10:14-10:15	3
	10:23-10:24	
	10:30-10:31	
益智区	10:15(不到1分钟)	2
	10:28-10:30	
建构区	10:16-10:17	4
	10:34-10:35	
	10:37-10:38	
	10:39-10:43	
阅读区	10:24(不到1分钟)	1

儿园区域游戏时开放了阅读区、美工区、建构区、益智区、科学区、表演区6个区域,教师重点强调美工区后,上午10:10幼儿陆陆续续进入区角开始游戏。

由表1可以看出,教师繁忙穿梭于各游戏区,每个区域停留平均在1分钟左右,这样的观察还只停留在粗略地“看幼儿游戏”,谈不上观察与分析。且笔者长期观察中发现这种现象并不是特殊案例,是普遍存在的。因游戏过程中的观察分析不足,教师的指导更多的是常规纪律的强调,较少基于幼儿的游戏现状予以专业指导,无法为幼儿游戏提供恰当的支持、引导,促进其游戏水平在原有基础上的进步。有学者指出安吉游戏也存在评价泛化的问题,因为没有明确的游戏主题,教师心中缺乏隐形的目标,这种隐形目标的缺乏使得教师分享中不能抓住重点,只是蜻蜓点水,幼儿的经验无法有效提升^[6]。

(三)局限游戏对幼儿发展的价值

游戏之所以是幼儿基本的活动,是因为幼儿需要游戏,游戏也能反映幼儿的需要,促进幼儿的发展。概括来讲游戏具有双重价值,游戏的本质作用是寻求快乐,间接可以促进幼儿身体、认知、情感和社会性等多方面的发展。受我国长期以来传统的以教师为主导的教育理念和教学组织形式的影响,当游戏这种自主自愿的自然活动引入教育领域时,游戏的本质作用被不断削弱,致使幼儿园的游戏走了样。幼儿的创造性游戏中有时候因为过于强调教师的教育目标和计划而无视或忽视幼儿自己游戏的愿望和需要,创造性游戏变成了成人导演的游戏^[9]。在游戏的间接作用中,教师也更偏向从认知经验的角度观察与分析幼儿的游戏。邹海瑞运用访谈、观察和文本编码分析,研究了自发性游戏、探索性游戏、规则性游戏中教与学的关系,发现在自发性游戏和探索性游戏中教师观察与分析游戏行为角度占第一位的都是认知经验^[10]。

三、“游戏本位学习”理念对幼儿园自主游戏中教师指导的现实意义

(一)认识游戏和学习的交织性

随着游戏改革的持续推进,我国幼儿园实践中,教师对游戏的指导正在从“高控式”极端

走向“放任式”极端,呼吁“不会指导不如不要指导”,索性给幼儿一个自由、快乐的游戏,这种呼吁看似在保护幼儿的“真游戏”,实则也进入了一种非此即彼的误区。近年来,国外幼教实践工作者开始质疑将游戏和学习的二分法是错误的,而将游戏放入“自由游戏”-“非游戏/直接指导”的连续体也是不对的。其实关于游戏和学习的关系问题,诸多学者早已提出自己的见解,福禄贝尔通过考虑游戏的自由流动性质,将游戏视为整合学习的认知加工机制,以及“将游戏视为学习的最高形式”。建构主义理论强调游戏是认知成长和发展所必需的重要建构。维果茨基认为“孩子基本上是通过游戏活动前进的,只有在这种意义上,游戏才能被认为是一种促进儿童发展的主要活动”,并且强调游戏在学习中的重要性,建议教育工作者利用这个框架为游戏学习体验和每个孩子的发展提供机会^[11]。我国学者陈鹤琴认为幼稚园没有必要把游戏与工作分开,当教育活动充满趣味,符合幼儿好游戏的天性时,幼儿会自觉地在活动中学到东西^[9]。

与学者们的见解相似,“游戏本位学习”理念强调,游戏和学习是相互交织的,因此,自主游戏中尊重幼儿的自主性并不意味着完全放任自流,自主游戏中需要教师指导,但也并不是完全掌控,指导过程中需要教师针对具体情况灵活调整角色。幼儿园实践中想要兼顾自主游戏的价值和学习发展的机会,就得重新审视游戏和学习、幼儿自主与教师指导之间的关系,走出非此即彼的误区,避免矫枉过正。

(二)正视成人在游戏中的指导作用

“游戏本位学习”理念强调幼儿游戏能力和水平的提高需要教师的指导,教师所扮演的角色会根据幼儿参与游戏的类型或者游戏过程中而发生变化。比如在户外游戏中,成年人更多扮演的是监督者的角色,在室内结构化的活动中,成人经常扮演游戏促进者的角色,但在某些情况下,也可能会不同程度地进入正式的教学角色。我国也提出幼儿园教师既是幼儿游戏的伙伴,又是幼儿学习的支持者和引导者,且《幼儿园教师专业标准(试行)》中明确提出“游戏活动的支持和引导”是幼儿园教师的专业能力之一。因此,即便是幼儿自主的游戏,也需要成人适宜的

指导,我国游戏改革的新形势下出现的假借尊重幼儿自主之名,而淡化教师在幼儿游戏中的作用,鼓吹教师在幼儿游戏中的“不作为”,从长远来看是否能够促进幼儿经验的提升和发展,需引起研究者的关注。

“游戏本位学习”强调教师的指导“是一种基于儿童自主又促进儿童自主的指导”,教师的指导应以尊重幼儿地自主为前提,且在最近发展区之内进行指导才是有意义的指导。这种游戏指导能力需要教师从关注游戏转向关注幼儿。而以幼儿为主并不代表在自主游戏中放任幼儿自由发展,什么时候该指导,什么时候不该指导是最难把握的。观察分析幼儿游戏,并在短时间内做出恰当的支持、引导并非易事,这需要丰厚的专业知识、经验和技能。国外实践教育工作者在日常实施“游戏本位学习”时同样遇到了各种各样的挑战和障碍,但基于长期以幼儿自主游戏为主的历史原因,教师们不愿在孩子们专心玩耍时把想法强加给他们。这同样可以给我们启示,教师在不知道如何指导的情况下建议可以先以观察记录为主,这样既不会剥夺幼儿自主的游戏权利,又能比较深层次观察了解幼儿的自主游戏,等到在实践中积累了一定的教育经验后再去指导。但这里要特别强调的是先以观察记录为主,并不是不指导,观察记录是指导的前提和基础,本身就是指导的一部分,先以观察记录为主是为了日后更好的指导。建议教师在最初观察幼儿自主游戏时,可以以安全及常规纪律为主。而进一步地观察则需要带着明确的观察目的及任务,有针对性地观察游戏、解读游戏,筛选有关键事件进行分享评价,帮助幼儿提升经验^[12]。但这种目的性并不是更多的控制,而是通过各种方式支持幼儿的观念和兴趣,不强加目标于幼儿,而是基于观察随时调整目标。

(三)通过游戏促进幼儿的全面发展

“游戏本位学习”理念认为游戏对儿童基本需要的满足是激发并保持儿童参与活动的动机,学习经验也是在游戏过程不知不觉获得的。真正的游戏首先能够带给儿童的是一种愉悦的体验,这种愉悦来自于幼儿内在需要的满足,当孩子全身心投入游戏时能够体验到生命的完整与自由,只有在这个基础之上,学习经验才是有

意义的。但当游戏被引入教育领域时,幼儿园的游戏就不再是简单地嬉戏玩耍,它必须具有教育价值。游戏就不仅仅是为了让幼儿快乐,快乐是娱乐追求的目标,并不是教育的适宜目标。游戏作为幼儿最基本的活动方式,其中融合了身体动作、语言交流、人际交往、材料操作、情绪情感等多种发展要素和学习机会。但这些学习内容不是分裂的,而是相互促进、整合地发挥作用。因此,基于游戏学习的实践需要以一种整体的和相互支持的方式促进幼儿的全面发展。

[参考文献]

- [1] 刘宇.“游戏本位学习”的若干理论问题及其实践意义[J].全球教育展望,2016(2):32-40.
- [2] 辛涛,贾瑜,李刚,等.PISA2018解读:全球视野与中国表现——基于中国四省市PISA2018数据的分析与国际比较[J].中小学管理,2020(1):5-9.
- [3] 李伟,李玉杰.美国幼儿园引导游戏促进幼儿发展的有效性研究述评[J].陕西学前师范学院学报,2021,37(10):13-18.
- [4] Jarmila B M, Hanne N H, Sabine W.ECE Teachers' Views on Play-based Learning: a Systematic Review [J]. European Early Childhood Education Research Journal, 2019, 27(6):776-800.
- [5] 邱学青,高妙.传承与超越:从教学游戏化到课程游戏化[J].学前教育研究,2021(4):3-10.
- [6] 代亚梅,邱学青.对安吉游戏的理性思考[J].幼儿教育研究,2016(1):50-52.
- [7] 常晶.把学习的权利还给儿童——“安吉游戏”带给中国学前教育改革的探索[J].中国校外教育,2018(4):3-6.
- [8] 卢迎新.幼儿园自主游戏中教师有效介入研究[D].济南:山东师范大学,2016.
- [9] 刘焱.儿童游戏通论[M].北京:北京师范大学出版社,2004.
- [10] 邹海瑞.基于游戏的幼儿园教与学研究——以三所幼儿园的三类游戏实践为例[D].上海:华东师范大学,2017.
- [11] Meaghan, Elizabeth, Taylor, et al.Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children's Learning Experiences in the Kindergarten Classroom [J].Early Childhood Education Journal.2020, 48(2):127-133.
- [12] 吴振东.我会这样观察与介入幼儿的游戏活动[J].福建教育,2017(20):11-13.

[责任编辑 李亚卓]