

学前教育理论

基于儿童视角的玩具喜好质性分析

丁竹君¹, 杨丽²

(1. 贵阳幼儿师范高等专科学校学前教育与特殊教育学院, 贵州贵阳 551400;
2. 贵阳幼儿师范高等专科学校学前教育与早期教育学院, 贵州贵阳 551400)

摘要:玩具在儿童成长和发展中扮演着十分重要的角色,儿童对玩具有着最直观的体验和看法。为揭示幼儿玩具喜好特征,立足儿童视角,采用了马赛克方法进行资料收集与研究,使用NVivo12.0质性分析软件对资料进行编码分析,结果显示幼儿玩具喜好表现在三个维度:在外观感知维度,幼儿会对被美观优质、具体形象的、符合性别期待的玩具所吸引;在具体操作维度,操作性强、玩法多样、挑战性适中等特点的玩具容易受幼儿喜爱;在价值反思维度,玩具的情感价值和社会性价值是幼儿最为关注的。基于对幼儿玩具喜好特征的分析,在玩具选择与投放、游戏支持等方面提出了相关建议。

关键词:儿童视角;玩具喜好;质性分析

中图分类号: G614

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2024)01-0070-09

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2024.01.009

A Qualitative Analysis of Toy Preferences from the Perspective of Children

DING Zhu-jun¹, YANG Li²

(1. Department of Preschool Education and Special Education Guiyang Preschool Education College, Guiyang 551400, China;

2. Department of Preschool Education and Early Childhood Education Guiyang Preschool Education College, Guiyang 551400, China)

Abstract: Toys play a very important role in children's growth and development. Children have the most intuitive experience and views on toys. In order to reveal the characteristics of children's toy preferences, based on the perspective of children, researchers adopted the Mosaic method for data collection and research, and used NVivo12.0 qualitative analysis software for data coding analysis. The results show that children's toy preferences are manifested in three dimensions: In terms of appearance perception, young children will be attracted to toys that are aesthetically pleasing, of high quality, specific, and in line with gender expectations; In terms of specific operational dimensions, toys that can be operated, have diverse gameplay, and are moderately challenging are easily loved by young children; In the dimension of value reflection, the emotional and social values of toys are the most concerning for young children. Based on the analysis of the preferences of young children's toys, relevant suggestions are put forward on how to choose and place toys, and how to support games.

Key words: children's perspective; toy preferences; qualitative analysis

一、问题提出

玩具在幼儿成长和发展中扮演着十分重要的

角色^[1]。陈鹤琴认为“玩,固然重要,玩具更重要”^[2],福祿贝尔认为玩具是“儿童认识世界的窗口”^[3]。刘焱认为玩具总是在“教”儿童发展,是幼儿最适宜的

收稿日期:2023-09-14;修回日期:2023-11-12

基金项目:教育部人文社会科学研究青年基金项目(17YJC880102)

作者简介:丁竹君,女,贵州毕节人,贵阳幼儿师范高等专科学校学前教育与特殊教育学院讲师,主要研究方向:幼儿园游戏,幼儿园课程与教学;杨丽,女,贵州贵阳人,贵阳幼儿师范高等专科学校学前教育与早期教育学院副主任,教授,主要研究方向:学前教育原理。

课本,是增进经验、获得发展的重要资源^[4]。苏联教育家克鲁普斯卡娅十分重视儿童对玩具的看法,她在《论学前儿童的玩具》一文中谈到:“我们谈论儿童玩具这一问题时,不能从成人喜欢什么玩具的观点出发,应该从儿童需要什么玩具的这一视角来对待儿童玩具的问题。”^[5]有关研究指出,当前实践中游戏材料的选择一般由教师确定,表现为教师以“理想的儿童”形态“由上至下”决策幼儿的游戏空间,忽视了对幼儿主体需要和参与权的观照,致使游戏活动质量受到影响^[6]。这一做法实为颠倒了儿童游戏中的主客体关系,没有弄清楚谁在游戏,谁想要什么样的游戏。学界有不少学者批判了这一现象,提倡将儿童视作为能力的主体以及积极的社会行动者^[7],应当有游戏空间规划的儿童向度^[8]。针对教育决策中出现的儿童缺位,教育部也将2023年全国学前教育宣传月主题定为“倾听儿童,相伴成长”,呼吁幼教工作者倾听儿童,发现儿童,基于儿童的视角构建儿童友好的游戏空间。

新童年社会学提出“童年自有意义”^[9],认为儿童有能力且有需要展现自己对童年生活世界的独特见解,主张将儿童作为研究参与者的主体地位,彰显其作为研究主体的生命体验和意义建构。马赛克方法(Mosaic Approach)被广泛认为是参与式研究取向(participatory research approach)的代表性方法之一。马赛克方法是由英国学者艾莉森·克拉克(Alison Clark)与彼得·莫斯(Peter Moss)提出,它是将传统研究方法(如观察、访谈等)和儿童参与式工具(如儿童摄影、投票、绘画、儿童之旅)结合的新方法,其显著优势在于主动给当事人赋能赋权,使其在主动参与中自然而然地发表对事物或现象的看法^[10]。研究过程中儿童作为具有主观能动性的研究主体,直接参与到有关研究的建构和讨论中,通过多感觉通道参与的方式表达自己的体验和经历,支持儿童以“百种语言”表达对问题的看法,将每一种方式获取的信息形成一片片“马赛克”,最终有机组合构成有关儿童观点与经验的完整图像。

缘此,本研究试图从儿童的视角出发,采用马赛克方法,收集幼儿对玩具的想法,探寻幼儿的玩具喜好特征,思考幼儿与玩具的关系,旨在健全玩具理论体系,为当前幼儿园玩具选择与投

放提供建议,助力建构更为适宜、更有质量的游戏空间。

二、研究设计

(一)研究参与者的选定

研究选取G市的3所幼儿园,其中1所普惠性民办幼儿园、1所市级示范幼儿园及1所省级示范幼儿园。每所幼儿园分别选择1个大班、1个中班和1个小班,以带班教师推荐且幼儿自愿参与的方式,每班选择8名幼儿(4名男孩、4名女孩)参与研究,共72名儿童参与,其中男孩36名、女孩36名(依次编码为C1-C72)。此外,资料收集分析结束后研究者到另一所省级示范幼儿园随机选出4名幼儿参与研究,用于后续理论饱和度检验,不统计到正式研究资料中。

(二)研究方法的运用与实施

本研究采用马赛克研究范式,所采用的方法具体如下:

幼儿会议。自主游戏活动结束后,组织每班所选的8名幼儿进行一次幼儿集中会议。研究者引出“我喜欢的”“我不喜欢的”“我想要的”相关的话题关键词后,强调幼儿主导的会议,鼓励幼儿自由交流,并补充到访谈记录中。

单独访谈。幼儿会议结束后,采用半结构式访谈法,对幼儿展开一对一访谈,每名幼儿访谈在15-20分钟左右。访谈围绕着“我最喜欢哪些玩具”“我为什么喜欢”“我最想玩的玩具和我不想要的玩具是什么”等内容。访谈中全程录音,事后及时将音频逐句转录成文字资料并进行分析。由于幼儿语言表达能力尚处于发展中,其感受可能反映在他的表情与动作中,故对幼儿明显的表情动作也加以记录。

主题绘画。画画是幼儿另一种表达想法的方式。本研究以“我最想拥有的玩具”为主题,邀请72名幼儿进行一次主题绘画,结束后研究者请幼儿自主解释绘画的内容和原因,研究者进行记录。

自主拍摄。绘画结束后,研究者请幼儿进行自主拍照,让幼儿围绕“我喜欢的玩具”与“我不喜欢的玩具”两个主题进行拍摄,过程中不规定幼儿拍照的线路与数量。在拍照结束后,研究者请幼儿解释照片的内容和原因,并进行记录。

本研究中,以上各种方法相互联系、相互印证。幼儿摄影作品与绘画作品既是幼儿视野中玩具喜好的直接反映,同时也是引发研究者与幼儿会议、一对一访谈的话题线索。

(三)资料整理与分析

本研究运用QSR-NVivo12.0质性分析软件进行资料处理和分析。将获取的293张摄影作品、72幅绘画作品、9次幼儿会议记录、72次一对一访谈记录,其中包含的文字语料全部转化成word文档形式逐句进行整理,导入至NVivo12.0软件中,依托扎根理论类属分析法,按照“开放式编码-

主轴式编码-选择性编码”程序化编码范式进行编码,最后建立理论体系。

二、编码过程

(一)开放式编码

开放式编码阶段要求悬置传统理论预设,基于本土化原则对资料中所有潜在可能性进行分析,探索原始材料蕴含的思想本质,并赋予适宜的初始概念^[11]。通过对所获得的1243个参考点进行相似或相近的概念整合,归纳出40个概念化类属。由于概念化类属过多,部分示例如表1所示。

表1 部分概念化类属示例

| 序号 | 概念化类属 | 典型原始语句 |
|-------|-------------|---|
| 1 | 直接的感知体验 | 滑板也很喜欢,滑下来就像飞起来一样的感觉(C2) |
| 2 | 结构丰富故玩法多样 | 雪花片可以玩成汽车的样子、玩成机器人好多东西(C54) |
| 3 | 玩具原型具体形象 | 我喜欢锅啊、盘子啊、彩泥啊,总之就是做蛋糕用的(C50) |
| 4 | 玩具能建构出具象的造型 | 积木就很好玩啊.....可以拼出好看的房子,我们在里面玩老师学生的游戏,超级超级好玩(C14) |
| 5 | 色彩是否鲜亮 | 我最喜欢黏土,有好多颜色特别漂亮(C19) |
| 6 | 有丰富的相关经验 | 我喜欢看奥特曼动画片,我喜欢很多奥特曼玩具(C71) |
| 7 | 男孩更偏向的玩具 | 拿来跳舞的玩具不好玩,水枪才好玩,因为是男生的玩具(C11) |
| 8 | 排解无聊情绪 | 玩跳皮筋就不会无聊了(C39) |
| 9 | 促进交往 | 厨房玩具可以请很多小朋友来玩(C7) |
| 10 | 发展思维 | 我喜欢象棋.....玩象棋会让我变聪明(C20) |
| | | |
| 39 | 发展基本动作 | 打篮球能让我跑的更快(C12) |
| 40 | 挑战性过高的玩具 | 我不喜欢玩呼啦圈,有点难玩,我总是玩不好(C7) |

(二)主轴式编码

主轴式编码是在开放式编码的基础上对初始概念的进一步比较、整合与分析,关键在于提

炼出范畴化类属进而确定出核心类属^[12]。利用NVivo12.0软件对40个概念化类属进一步梳理出11个范畴化类属,见表2。

表2 范畴化类属及其与概念化类属的关系

| 序号 | 范畴化类属 | 参考点 | 概念化类属 |
|----|----------|-----|---|
| 1 | 操作性 | 174 | 丰富的操作空间;直接的感知体验;操作较单一的玩具体验 |
| 2 | 玩法多样性 | 171 | 结构丰富故玩法多样;结构较固定但玩法多样;结构固定且玩法缺乏多样性的玩具 |
| 3 | 挑战性 | 97 | 挑战性过高的玩具;挑战性适中的玩具;挑战性过低的玩具 |
| 4 | 经验相关性 | 91 | 相关的正面经历;相关的负面经历;有丰富的相关经验;相关经验不足 |
| 5 | 是否具体形象 | 124 | 玩具原型具体形象;玩具能建构出具象的造型;造型抽象的玩具体验 |
| 6 | 是否符合性别期待 | 91 | 男孩更偏向的玩具;女孩更偏向的玩具 |
| 7 | 是否美观优质 | 90 | 色彩是否鲜亮;造型是否好看;质地是否优良;触感是否舒适 |
| 8 | 情感价值 | 205 | 有愉悦感;有刺激感;有成就感;有控制感;有安全感;有满足感;排解无聊情绪;缓解不良情绪 |
| 9 | 社会性价值 | 141 | 促进交往;获得陪伴;获得他人关注;学会分享和合作;可以体验社会角色 |
| 10 | 认知价值 | 30 | 发展思维;发展想象;发展记忆力 |
| 11 | 身体发展价值 | 29 | 发展身体素质;发展基本动作 |

(三)选择性编码

美国认知心理学家唐纳德·诺曼(Donad.A. Norman)在其著作《情感化设计》^[13]中提出了产品的情感化设计理论,主张产品从用户体验出发,以满足人的情感需要为目标。情感化设计理论提出情感体验由三个不同但又相互关联的层次组成,每个层次都以特定的方式影响着用户对产品的情感态度体验,主要包括三个层次:本能层次、行为层次和反思层次。本能层次是

指产品直观的色彩、机理、形态等给人带来的感官刺激,由生物因素决定对产品喜好的起点,行为层次则是指从产品的使用中触发对产品性能、性质的进一步认识,最高层次是反思层次,是用户对产品内心产生的更深度意识、理解和价值判断。依托这一理论作为分析依据,很好地帮助本研究找到范畴化类属之间的关系,提炼能统领全局的核心类属,厘清核心类属之间的关系脉络,见表3。

表3 核心类属及其与范畴化类属的关系

| 序号 | 核心类属 | 参考点 | 范畴化类属 |
|----|--------|-----|------------------------|
| 1 | 外观感知维度 | 305 | 是否美观优质;是否具体形象;是否符合性别期待 |
| 2 | 具体操作维度 | 533 | 操作性;玩法多样性;挑战性;经验相关性 |
| 3 | 价值反思维度 | 405 | 情感价值;社会性价值;认知价值;身体发展价值 |

(四)模型构建

基于编码结果建构了本研究的理论模型,如图1所示。在外观感知维度,幼儿接触玩具时,通过感官感受到玩具的形态、色彩、质感等外型特点产生了对玩具的本能的、粗浅的反馈。从这一维度来看,幼儿会被美观优质、具体形象的、符合性别期待的玩具所吸引。在具体操作维度,幼儿

通过进一步与玩具互动,引发对玩具的交互反应,形成玩法上的认识和理解。操作性、玩法多样,挑战性适中等特性的玩具容易受幼儿喜爱。在价值反思层面,是幼儿使用后对玩具价值和作用的衡量,其中最为关注情感价值和社会性价值。通过外观感知、具体操作、价值反思三方面的反馈构成幼儿对玩具的喜好体验反馈。

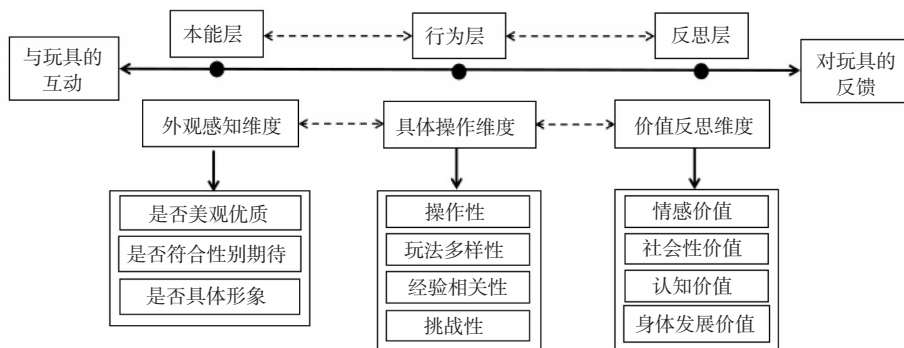


图1 理论模型图

(五)理论饱和度检验

为了检验该理论的信效度,在系统分析编码建构得出理论框架后,研究者到另一所幼儿园访谈了4名幼儿,并对资料进行整理分析。结果显示,幼儿的玩具喜好特征依旧囊括在本理论框架的脉络和逻辑中,未发现新的概念与范畴,说明理论建构达到饱和状态。

儿谈到会被玩具外形吸引,其中以女孩为主。幼儿表示很快会被玩具“五颜六色”“样子很酷”“颜色漂亮”“形状好看”“摸起来舒服”等外观特质吸引。在色彩选择方面,幼儿对色彩有着敏锐的感知力,感受和情绪状态容易受色彩的影响。从幼儿摄影和主题绘画来看,他们更容易被鲜丽明亮的颜色所吸引,例如黄色的洋娃娃、彩色的七巧板、粉色的小兔等。外型美观还是幼儿的关注点之一,如图2所示,幼儿C46画了芭比娃娃“小舞”,因为小舞“长得很漂亮,她的辫子很好看,眼睛大大的也很好看”。其次,幼儿与玩具互动感知肌理和质感特性,也是幼儿提及的关注点,他

四、结果与讨论

(一)外观感知维度

1. 是否美观优质

“是否美观优质”共编码90次,约1/2左右幼

们更喜欢材质触感舒服,质量良好的玩具,C14喜欢毛绒小兔,“摸起来很舒服”。当问及为什么不喜欢某个玩具时,玩具的色彩、形状、质感不好会成为多数幼儿的原因之一,例如“我不喜欢那个听故事的玩具,声音太小,我每次都听不清(C70)”“纸杯玩具搭起来太容易坏了(C13)”“玩具烂了就不好玩了(C19)”。

2. 是否具体形象

“是否具体形象”共编码124次,被幼儿高度提名。研究发现,具体形象的玩具外型更容易引发幼儿的共鸣,促使他们借由玩具自由地构建和表达自己的想法和故事。玩具外观的具体形象性体现在两个方面,一是玩具原型具体想象。这类玩具的造型提炼自生活中的典型代表元素,例如对幼儿喜爱的动物、家具、交通工具进行具象化设计,能够把儿童自然而然地引入游戏情境或回忆起相关事物,激活幼儿的想象空间,进而产生幼儿的文化认同。例如图3中幼儿C3画了飞机玩具,因为“飞机可以玩飞机大战”。C59喜欢警察装备,因为“我喜欢当阿奇警察”。C65拍摄了喜欢的小木屋(图4),因为“在里面就可以玩‘家’的游戏”。二是玩具能建构出具体形象的造型,能激发幼儿的角色想象和情境模拟,也会获得幼儿的喜爱。例如C47喜欢积木,因为“可以搭房子,就像真的一样”。可见,受思维水平和活动经验限制,幼儿通过外部环境的刺激更能沉浸在游戏情景中。如果玩具造型抽象,会影响幼儿的喜好,例如C5不喜欢数字拼图,她认为“不是12345的样子,很奇怪”。当玩具建构出的形象较为抽象,不能让幼儿很直接联结真实形象,也不容易吸引幼儿。例如C56提到不喜欢陀螺状的插塑,因为“拼出来什么也不像,不知道怎么玩”。

3. 是否符合性别期待

“是否符合性别期待”共编码91次,研究发现约一半以上的幼儿在玩具喜好上存在一定的性别差异,符合幼儿性别期待的玩具外型更能吸引他们。从幼儿会议和访谈发现,在玩具选择上男孩具有更强的性别意识,他们比较排斥玩看起来有“女性特征”的玩具,因为那是女孩的游戏。男孩更偏向看起来“有力量感”的玩具,例如玩具车辆、玩具武器、英雄模型、英雄服装、自行车等,多数男孩将“洋娃娃”“装扮玩具”评判为不好玩,因

为“是女生玩的”“看着就不好玩,我又不是女生”。女孩更偏向色彩鲜亮、外观柔美、具有装扮特质的“高颜值”和“柔和”的玩具,如玩具厨房、洋娃娃、毛绒玩具、项链首饰玩具、皮筋、秋千等。



图2



图3



图4

(二) 具体操作维度

1. 操作性

“操作性”共编码174次,几乎所有幼儿都提出喜欢操作性强的玩具。有研究表明,幼儿处于空间敏感期时喜爱爬、抓、移动、钻进物体等行为,他们不停地用多种方式来感知空间,获得直接的感知觉体验^[14]。这种心理需要一定程度上影响了幼儿对玩具的喜好,经过对访谈结果、绘画作品等资料的分析,玩具触发幼儿的触觉、听觉、运动觉以一种同步协调的方式被调动起来,这种直接的感知觉体验和反馈

是他们反复操作玩具的原因之一。喜欢沙池因为“抓沙很好玩呀(C22)”,进一步追问好玩在哪里,幼儿回答“沙子捏起来奇奇怪怪的”。喜欢小汽车因为“我一开他,它就会动,可以走很远很远(C34)”。喜欢滑滑梯因为“可以滑来滑去(见图5)”。喜欢山坡因为“从上面冲下来很好玩(见图6)”。其次,幼儿喜欢有丰富操作空间的玩具,这种玩具儿童需要频繁动手操作,在参与中获得复杂操作的机能体验,给予幼儿持续探究的乐趣,令其百玩不厌。例如他们喜欢可以掰开、可以切的水果玩具,不喜欢成型固定的,前者可以提供操作的空间,后者会因为“没有玩的”,是“单调的玩法”而感到乏味。

2. 玩法多样性

“玩法多样性”被编码171次,也是幼儿高频提到的内容。玩具结构是玩具的灵魂所在,也是“玩法”的实现途径^[5]。幼儿更喜爱玩法多样的玩具,这一特性代表多样的玩法,幼儿有多次探索的机会。一类体现在玩具结构丰富,幼儿能根据自己的喜好进行自由组合和拆解,创造出多样的玩法,满足了幼儿的探索欲和个性化的需求,因此深受幼儿喜爱。例如沙、雪花片和积木是幼儿高度提名的开放性玩具,如图7幼儿拍摄了积木玩具,因为“想拼成什么拼成什么(C29),可以拼车、小动物什么都可以,只要你想象力够大(C33)”。另一类是体现在结构较固定,但可以探索出多种玩法的玩具,也备受幼儿喜爱。例如C67提到了芭比娃娃的多种玩法:“给娃娃做衣服……还可以给它讲故事……对了,还可以给芭比娃娃建城堡……太好玩了。”C15喜欢“俄罗斯方块”,认为“像闯关一样,每次我拼的都不一样”。对于玩法单一且结构不丰富的玩具,不易受幼儿欢迎,例如幼儿C33、C34、C35均提到不喜欢玩拼音卡,其玩法是字母镶嵌到对应轮廓中,幼儿觉得“无无聊聊的”“不知道怎么玩”“没意思”。

3. 经验相关性

“经验相关性”共编码91次。研究发现,幼儿玩具喜好与其既有经历直接相关。一是幼儿更青睐于自己生活中了解的、熟知的玩具,这类玩具容易引发与社会生活的联结,产生对玩具积极的态度体验。例如“我最喜欢玩乐高了,没上幼儿园以前我就有乐高了(C25)”。如果相关经验比较缺乏的话,难以引发幼儿的兴趣,例如“立体几何不好玩……我都没见过,是无聊的(C47)”。

二是与玩具有关的正面经历会增加幼儿对玩具的喜爱度。例如玩的水平很高、获得他人肯定、获得奖励等。例如“我喜欢跳棋是因为我老得到李老师的表扬(C20)”。相反如果曾经有过与玩具相关负面的经历,那么他们可能会对玩具产生抵触情绪。例如幼儿C43提到“我不喜欢篮球,篮球砸到过我,太痛了”。

4. 挑战性

“挑战性”共编码97次,也是幼儿较为关注的。研究发现,幼儿在操作中会进行自我评估和危险把控,他们会对玩具是否能挑战成功做出判断。对幼儿来说挑战性适中的玩具更符合他们的兴趣,这种玩具是他们通过努力和尝试可以胜任的玩具,会给予他们巨大的满足感和成就感,增强了他们对玩具的喜欢和投入,游戏中的表现更具创造性和探索性。例如C32:“我最喜欢多米诺玩具,以前我只会从这里直直地摆到那里,现在我会转弯了,就像一条长蛇一样,还能全倒下来”。如果一个玩具玩法难度超过幼儿认为的挑战水平,导致一直无法胜任,他们会很快失去兴趣。例如“呼啦圈不好玩,太困难了,我还不会玩呼啦圈(C22)”,“不喜欢弹跳杆,因为“跳得太高了,我会害怕(C46)”,“魔方不好玩,变形后我变不回去了(C70)”。如果玩具玩法难度幼儿认为过于简单,也可能很快失去兴趣。例如幼儿C10、C11都表示希望滑滑梯“升级一点”“高一些”。



图5



图6



图7

(三)价值反思维度

1. 情感价值

情感价值被编码205次。当询问幼儿喜欢某种玩具的原因时,每个幼儿均重复提到了玩具带来的情感价值。正如弗洛伊德(Sigmund Freud)认为儿童游戏的动机是“惟乐原则”^[16],情绪情感是幼儿玩玩具的力量驱动。在幼儿看来,玩具最大的价值在于体验“快乐”,满足其情感需要。从初始概念来看,他们认为玩具能带来愉悦感、刺激感、成就感、安全感等情感体验。他们会把自己的情感编织在玩具中,将玩具作为情感表达和宣泄的对象,例如图8中C23提到了玩具带来的安全感,她画了兔子玩具,说道:“每天睡觉小兔都能给我陪伴,我的心里很温暖很幸福”,C68喜欢滚筒带来的刺激感,“站在上面感觉很刺激”,C25喜欢三角梯带来的成就感,“跳下来的时候我觉得自己很勇敢”,C51喜欢解放军衣服带来的成就感、愉悦感,因为“穿上以后可以像解放军叔叔一样战斗,很快乐”。还有幼儿将玩具其作为排解无聊或缓解消极情绪的窗口,“每次我生气的时候玩玩具就不生气了(C69)”“我无聊的时候我就会玩(C44)”。

2. 社会性价值

玩具带来的社会性价值也是幼儿重点讨论的原因,包含141个参考点。一是玩具成为一种媒介,能创造许多交往机会使幼儿从中获得愉快和满足,这是该范畴幼儿提及频次最高的。例如图9中幼儿C45画了喜欢的沙池,因为“我可以请好多小朋友来玩”,C71喜欢跷跷板,因为“需要两个人玩”,C11喜欢淘气堡,认为“大家可以一起玩,太好玩了”。二是幼儿会因为获得他人的陪伴和关注而喜欢某种玩具。例如C21喜欢足球,因为“这样爸爸会陪我玩,我就很开心”,C27喜欢

公主裙,“因为跳舞的时候有很多人看我跳啊”,C20喜欢积木的原因之一是“我经常得到胡老师的表扬”。三是少数幼儿认识玩具的某种社会性功能——学会分享、合作,例如“我们合作做乌龟就能做好”。另一种功能——体验社会角色。例如“我可以当老师啊”。有趣的是,当玩具降低了幼儿的交往机会,会产生幼儿对玩具的厌倦。幼儿C21:“我不喜欢玩这个(手指向磁力片积木),太烦人了,李一阳玩着玩着就不跟我玩了。”

3. 认知价值

玩具能促进幼儿认知发展是幼儿很少提及的原因,包括30个参考点,从参考点来看,幼儿并没有全面地注意到玩具的智力价值,仅提到能促进思维(14次)、想象(10次)、记忆能力(6次)的发展。例如图10中C41画了五子棋,谈及了玩具的认知价值,提到“打起来很好玩,让大脑更聪明”。C12喜欢益智拼图,提到“能考你的记性好不好”。C3喜欢乐高因为“可以让我的想象力更大,小时候我的想象力就不大”。



图8



图9

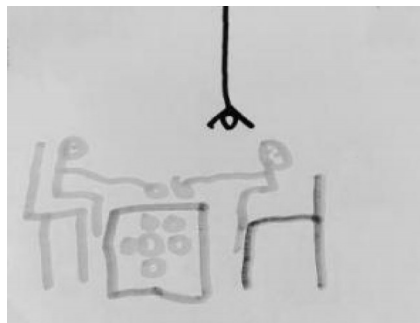


图10



图 11

4. 身体发展价值

玩具的身体发展价值被编码29次,也是幼儿不常关注的原因,仅有9名幼儿提及,其中男孩有6名。一是喜好某种玩具因为可以发展基本动作(11次),例如C14喜欢篮球,因为“打篮球让我跑的更快”。二是喜好某种玩具因为可以锻炼身体素质(18次),例如图11中C10画了自己用轮胎、梯子、木板组合的滑梯,喜欢它的原因之一是“能锻炼身体”。C72喜欢跳绳,因为“跳绳能让我们身体更舒服,身体才好”。

五、启示与建议

(一)外观感知维度:不可忽视幼儿对玩具的外观需求

一是考虑幼儿的外形审美偏好。玩具最原始的功能,是让孩子可以想要玩,开心地玩^[17]。如何让幼儿一看到玩具就想玩,研究发现,幼儿首先容易被玩具的外观所吸引。形态美观、色彩明亮、触感舒适等外形特点更容易吸引幼儿,因此成人在为幼儿选择玩具时,不能仅关注玩具功能、教育价值等元素,忽视玩具给幼儿带来的生理性的、自然的刺激,符合幼儿审美偏好的玩具更能增加玩具使用的延续性。二是关注玩具外型的具象化特点。“模拟物”“象征物”是玩具的基本特征^[17]。幼儿以具体形象思维为主,借助具象化的玩具便于他们更好地展开情景想象和模拟,这对幼儿自我愿望与想象的表达与满足也十分重要。应注意投放一些幼儿喜爱的具象化玩具,支持幼儿基于玩具的自我表达和建构。对于一些幼儿认为不具体、不直观的玩具材料,成人应有意识建构一些典型作品进行展示,提供相关模型、图纸等辅助材料,提升幼儿对于此类玩具特征的认识,拓展幼儿的游戏经验。三是关注玩具的性别差异性,但要淡化定式。成人应当建立正确的价值观、性别观,并重新审视和扩大幼儿的玩具选择范围,减少“看上去有跨性别差

异”玩具的性别限制,给予幼儿更多尝试不同游戏的机会,培养幼儿对性别具有更完整、更健全的认识。

(二)具体操作维度:最大化丰富幼儿的玩具使用体验感

陈鹤琴谈到,玩具有活玩具和死玩具,活的玩具是“儿童玩之不容易生厌的,这种玩具随儿童所欲而变迁的,反之儿童一玩就不要玩的就是死玩具。”^[18]选择玩具时,要关注幼儿使用感,支持引导幼儿将玩具玩“活”。一是选择操作性强的玩具。皮亚杰认为幼儿成长过程中很难如成人一般使用抽象逻辑思维和生活经验分析现象,他们需充分借助感官系统与外界事物进行具身的行为交互来获得思维和意识^[19]。因此,需考虑幼儿的玩具操作性体验,这类材料能为幼儿提供直接的感觉刺激,能给予幼儿丰富的操作空间,较好地满足幼儿的具身交互需求,实现儿童在玩中学的目的。二是选择玩法多样的玩具。无论是高结构还是低结构玩具,玩法多样的就是幼儿喜欢的,幼儿在与玩具材料的互动中进行更丰富的探索和想象,实现自己的不同想法,更能维持幼儿的游戏兴趣。三是注意玩具投放的层次性。针对不同发展水平的幼儿要选择不同挑战难度的玩具,适度挑战难度的玩具无论是从教师教育视野,还是从幼儿体验的视野都有利于幼儿的发展。避免投放过难的玩具材料,致使幼儿玩耍的期间不断产生挫败感,产生排斥甚至厌恶的心理。四是丰富幼儿的相关经验。当投放新玩具时,要意识到幼儿可能因为经验不足而玩得不充分,或是不感兴趣,成人应该有意识丰富幼儿的经验,给予幼儿鼓励和支持,丰富幼儿游戏的体验性。

(三)价值反思维度:充分发挥玩具的社交及情感满足的价值

赫伊津哈(Johan Huizinga)主张愉悦是游戏的原初品质,强调“正是乐趣这一要素体现了游戏的本质”^[20]。研究发现,幼儿对某个玩具的喜好可能没有提及玩具多美观,但一定会指出以玩具为中介所获得友谊的快乐,陪伴的安全感,重复操作的胜任感等。在幼儿视野里,“大家一起玩”“玩的很开心”是他们游戏的精神意义,是玩具的价值体现,也正是自由童年的意蕴所在。但

成人总是将游戏视为儿童发展的“工具”裹挟着儿童,过度关注着游戏的智力作用,为发挥玩具的智力价值要求幼儿反复练习,将看上去“简单重复”“嬉笑打闹”“闲逛”的游戏主观审判为“材料有问题”“玩不出花样”“低水平游戏”。正如丁海东提到的:“有的游戏对成人来说无意义的经验,于幼儿而言却是精神的高度满足。”^[21]成人应去发现幼儿内心情感的丰厚,幼儿在游戏中的持续地感受着积极的情绪情感,对其人格培养具有重要作用,更不能被视为是“低质量的”,幼儿的发展应当建立在充分体验游戏乐趣的基础之上,唯有快乐、好玩的游戏才能促进儿童主动、充分并富有个性地发展。

(四)视域融合角度:形成互主体意识共创“发展适宜”的游戏空间

在主体间性的视角下,应树立互主体意识,将游戏空间的规划形成是一个双向的过程。在这个过程中,不是一方压制或变革另一方,而是共同参与,塑造一个属于双方的话语情景^[22]。从儿童的角度,儿童作为自己世界中的主体,并非简单地别动地吸收成人规划的游戏空间,而是能动地建构自己的游戏文化,他们对玩具的体验有着最直观感受或真实的心理体验。从教师的角度,教育者能更科学地从教育的角度考虑材料的全面性,为幼儿投放利于其全面发展的材料,也是提高游戏质量的重要一环。融合“儿童的视角”和“教师的视角”,而不是一种二元对立的思维方式来看待玩具的选择与投放,更有利于创设发展适宜的游戏空间。两种视角互为补充、互相验证,既避免了盲目的儿童崇拜,又有助于成人了解游戏中的儿童,把握儿童游戏的“多重面向”,进而对游戏质量进行统筹思考。在游戏前成人应基于儿童的全面发展对玩具材料进行整体规划,创设准备好的环境,不能直接将一个自认为完美的游戏环境交给幼儿,应询问幼儿对玩具的需求和想法,进行材料补充和调整;游戏中,教师要充分观察幼儿的游戏动态变化,及时提供立足幼儿游戏意愿的发展适宜性玩具材料;游戏后,应该询问幼儿喜欢什么玩具材料,还需要什么玩具材料等,对游戏环境进行“升级”。以玩具材料作为把握幼儿游戏脉络的线索,便于成人具象地找到儿童的发展需要,有效支持儿童游戏中

的主动学习。唯有如此,建立儿童视角和教师视角对话关系,才能形成更为立体的儿童游戏观,更好地提高玩具的功能作用、提升游戏的质量。

[参考文献]

- [1] 贺小琼,鄢超云,郭姗.儿童眼中的好游戏[J].教育与教学研究,2022(8):13-23.
- [2] 张凤琴,陈鹤琴[M].北京:北京师范大学出版社,2012.
- [3] 陈秀秀,柯小卫.儿童游戏与玩具[M].南京:南京师范大学出版社,2013.
- [4] 刘焱.研究玩具,关注幼儿,在游戏中与幼儿共同成长[J].学前教育,2017(1):14-16.
- [5] 袁爱玲.幼儿爱好何种特点的玩具[J].心理科学通讯,1985(5):51-52.
- [6] 周彬男.幼儿园区域活动质量研究[D].金华:浙江师范大学,2019.
- [7] 李晓文,原晋霞.儿童视角下的幼儿园区域活动.学前教育研究,2019(2):70-80.
- [8] 黄进.儿童的空间和空间中的儿童——多学科的研究及启示[J].教育研究与实验,2016(3):21-26.
- [9] 王友缘.新童年社会学研究兴起的背景及其进展[J].学前教育研究,2011(5):34-39.
- [10] Clark A. How to listen to very young children:The mosaic approach[J].Child Care in Practice,2001,7(4):333-341.
- [11] 张小廷,李旭,张序婷.“坚守”还是“离开”——基于扎根理论的公办园非编教师留任意愿影响机制研究[J].陕西学前师范学院学报,2022(8):93-101.
- [12] 陈向明.扎根理论的思路与方法[J].教育研究与实验,1999(4):58-63.
- [13] 唐诺德·A·诺曼.情感化设计[M].付秋芳,程进三,译.北京:电子工业出版社,2005.
- [14] 李萌,陈书琴.基于儿童敏感期理论的玩具设计研究[J].包装工程,2015(12):131-134.
- [15] 谭丽梅.基于当代幼儿特征的玩具设计研究[J].设计,2018(2):128-129.
- [16] 邱学青.学前儿童游戏[M].南京:江苏凤凰教育出版社,2018.
- [17] 刘焱.儿童游戏通论[M].北京:北京师范大学出版社,2004.
- [18] 何洁.陈鹤琴儿童玩具思想研究[D].南京:南京师范大学,2015.
- [19] 让·皮亚杰.教育科学与儿童心理学[M].杜一雄,钱心婷,译.北京:教育科学出版社,2018.
- [20] 赫伊津哈J.游戏的人:文化的游戏要素研究[M].傅存良,译.北京:北京大学出版社,2014.
- [21] 丁海东.幼儿园区域环境的游戏性缺失与回归[J].学前教育研究,2019(12):77-80.
- [22] 刘宇.论“对儿童的研究”与“有儿童的研究”[J].全球教育展望,2013,42(6):48-55.

[责任编辑 李兆平]