



博士文丛

(第二辑)

幼儿园游戏教学研究

彭海蕾 著



兰州大学出版社

摘 要

游戏是幼儿最基本的活动。幼儿园游戏教学是将游戏的机制引入到教学活动中,不是游戏与教学的简单相加,而是在游戏与学习的联结点上,将游戏与学习统一起来。幼儿园游戏被纳入教学活动的范畴,以幼儿的主动学习和主体性发展为主要特征,体现生动活泼、积极主动、兴趣与能力并重的具有时代特色的教学活动范式。

本论文通过对游戏教学的历史考察,梳理了中西方游戏教学研究发展的历史脉络,分析了游戏教学的研究尚不成体系、其基础理论研究相当薄弱的背景原因,引发出对我国幼儿园游戏教学中存在问题的现状调查。在幼儿园中游戏与教学的长期分离、游戏教学的环境创设困难重重、游戏教学的指导存在着潜在的危险等都涉及教学价值观念的深层原因。

游戏教学的理论追索有助于理清游戏教学的本质特征。通过对游戏与教学、课程的合理整合,指出游戏教学过程不仅仅是幼儿园课程的实施过程,而且也是教师与幼儿共同参与的课程建构过程。幼儿在游戏过程中不仅可以获得与学科或与幼儿身心发展相关的学习经验,而且游戏活动本身的方式方法就是幼儿学习的对象与内容,被看作幼儿园课程的“内容”。游戏作为幼儿园教学活动的部分,不仅是课程实施的途径,也是课程生成的重要源泉。

游戏教学的基本原则是真正依据游戏中的幼儿生理心理规律,选择、创设游戏和安排好游戏的难易和先后;游戏教学

的基本任务是通过集体和个别的游戏过程达到一定的身心成长目标;游戏教学的目标,对于作为游戏主体的儿童来说,游戏教学的目标是内在的,为游戏而游戏,而对于教育者来说,游戏教学是儿童发展的手段,即游戏的外在目标——发展目标。游戏既是目的,又成为手段。游戏能在多大程度上与教学和谐相融,依赖于目的和手段的这种协调一致。要使游戏最大程度发挥它独特的教育性,发挥其别的活动无可替代的功能,那便要让游戏成为游戏。只有这样,它才能获得最佳的发展效果。也就是,只有当它本身是儿童活动的内在目标时,它才是最合适的教学手段。

游戏教学的提出以心理学理论研究、学习理论研究、脑科学研究和马克思主义的活动学说为理论基石。本论文分析整理了幼儿园游戏教学活动的类型及与其相互适应的幼儿的学习方式,设计出游戏教学的师生互动的教学模式、指导策略与评价体系。

在游戏过程中发生着以幼儿主动学习为特征的各种类型的学习活动。游戏是儿童学习的重要途径,在游戏活动中幼儿可以获得多方面的经验。儿童用自己熟悉的图式去整合外部的信息,同时通过学习又可进一步调整和发展自己的图式,使他们的认知结构逐步得以发展和完善起来。在游戏教学中所开展的同伴之间的交往活动是促进他们早期社会性行为的一种重要的契机。在游戏教学中儿童在自觉或不自觉中进行各种尝试,积累体验,为选择最适宜的发展道路奠定基础。

游戏教学互动模式以主体性发展为核心,游戏活动为重点,兴趣为动力,师生互动为前提,由告诉式教学向探究式教学转变、由认知性教学向交往性教学转变、由抽象化教学向形象化教学转变。游戏教学目标是潜在的、具有弹性的。教师的目标不能直接成为对幼儿活动的显性要求,教师将教育意图客体化,即:一是将教学目标隐含在为幼儿提供的环境中;二是把教育要求转化为幼儿的需要,通过幼儿与环境的作用,

通过幼儿满足需要的主动活动来实现目标。

游戏教学评价关注幼儿是否有主动学习的态度和倾向,幼儿是否选择适合他自己的活动方式,幼儿在游戏中是否主动学习,对幼儿发展评价强调多元价值取向,关注幼儿解决问题的动态过程;关注教师自我评价的积极性和主动性。

游戏教学的最终目的是要培养幼儿的的游戏意识、游戏能力、游戏习惯和游戏性的个性品质。通过实行游戏教学,幼儿将获得举重若轻的心性、处变不惊的心态、灵活机巧的心智、幽默坦然的心境和乐观向上的志趣。

关键词:游戏教学 课程 活动 学习 体验

Abstract

Play is the most basic activity of children. Play instruction is brought play's mechanism into instruction in kindergarten. It doesn't add play to instruction simply. It puts play and learning together at the point of their ties. Play is brought into instruction's category in kindergarten. The principal characters of play instruction are the automatic learning and the subjective or automatic development. The frame of play instruction has the feature of times which embody vividness, alacrity, enthusiasm and the same importance of interest and ability.

This dissertation explores the history of play instruction, combs the history line of the research of play instruction in China and the Western countries, analyses the reason of the research background, which has no system and lacks in basic theory, that initiates investigation on the being problem in play instruction in kindergarten. Play is separated from instruction for a long time in kindergarten, the environment of play instruction is founded difficultly, the guidance of play instruction exists latent danger, which reason relate to the outlook of value in play instruction.

The theoretical exploration of play instruction is conducted to clear up the essential feature of play instruction. Through rationally making combination with play and instruction or cur-

riculum, designated the course of play instruction is not only the applying course of curriculum in kindergarten, but also is the constructive course of curriculum which participated collectively by teachers and children. Not only children could acquire learning experience about the academic study and the development of body and mind, but also the mode or methodology of play activity is the learning content of children, that is considered the curriculum content. Play is not only the applying way of curriculum, but is importance fountain of curriculum producing.

The basic principle of play instruction rest on the law of children's physiology and psychology, which choose or design play and take order with play. The basic assignment of play instruction attain to the growing object of children's body and mind through the collective and individual course of play. The object of play instruction is immanent to children, but is external object to teacher for children's development. Play is purpose, also is means. How much extent that play and instruction are in harmony depend on the coordination about purpose and means. If we want to make play giving rein to its individual educational function to great extent, that we must make play becoming play. Just like this, play will achieve the best effectiveness of development. That is, just when play becomes immanent aim of children's activity, it will be the most suitable means of instruction.

The theory of play instruction is based on the research of psychology, learning theory, brain science and activity doctrine of Marxism. This dissertation analyses and arranges the type of play instruction which the learning mode of children adapting to them, designs the moving pattern for teacher and child each other, guiding strategy and evaluative system of play instruc-

tion.

There are varied types of learning activity which is characterized by automatic learning of children in the course of play. Play is the important way to children's learning. Children could achieve manifold experience in play. Children use their familiar schema to make combination with external information. At the same time, they could adjust and develop their own schema so as to develop or perfect their cognizance structure. Communicating with partners in play is the important chance to promote early social action of children. There are proceeding varied attempt of children in play who are accumulating lived experience so as to lay a foundation for children's most suitable development.

The core of the moving pattern of play instruction is subjective development, the focal point of it is play activity, the motive force of it is interesting learning, the premise of it is action of teacher and child each other. The telling instruction is taken place of exploring instruction; the cognizance instruction is taken place of dealing instruction; the abstract instruction is taken place of image instruction. The aim of play instruction is latent and elastic. Teachers' aim couldn't directly become children's apparent requirement. Teachers objectify their intention. That is: first, the aim of instruction is hidden in the environment that offered to children; second, educational demanding is converted by children's requirement so as to achieve the aim through impact of children and environment and children's automatic activity needed to them.

The evaluation of play instruction cares for attitude and tendency of children's automatic learning if children have or not; it cares for if children choosing their suitable activity way or not; it cares for if children learning automatically or not; it

emphasize multi-value tendency to development of children; it cares for children's moving course for resolving problem; it cares for positive and automatic evaluation of teachers by themselves. The ultimately purpose of play instruction is to cultivate play consciousness, play ability, play habit and personal quality of children. Through carrying play instruction into effect, children will achieve the attitude of mind that lifting weight like as reckless action, the trait of mind that facing change but not feeling alarm, the agile and adroit intellect of mind, the humorous and calm state of mind and optimistic aspiration and interest.

Key word: play instruction; curriculum; activity; learning; lived experience

目 录

引论.....	(1)
第一章 幼儿园游戏教学的历史与现状解析.....	(8)
第一节 幼儿园游戏教学的历史回顾.....	(8)
第二节 幼儿园游戏教学的现状调查	(21)
第三节 幼儿园游戏教学存在问题的原因分析	(33)
第二章 幼儿园游戏教学的理论追索	(51)
第一节 幼儿园教学、课程与游戏的关系	(51)
第二节 幼儿园游戏教学的本质与特性	(69)
第三章 幼儿园游戏教学的立论基点	(84)
第一节 心理学理论研究与游戏教学	(84)
第二节 学习理论研究与游戏教学	(94)
第三节 脑科学研究与游戏教学	(100)
第四节 马克思主义活动学说与游戏教学	(109)

第四章 幼儿园游戏教学的实践设计	(123)
第一节 幼儿园游戏教学的实践设计的原则	(123)
第二节 幼儿园游戏教学的实践设计模式	(128)
第三节 幼儿园游戏教学的实践设计的要素	(151)
第四节 幼儿园游戏教学的实践设计的指导策略	(158)
第五章 幼儿园游戏教学的质量评价标准及评价方法	(167)
第一节 幼儿园游戏教学的质量评价标准	(167)
第二节 幼儿园游戏教学评价的具体评价指标	(172)
第三节 幼儿园游戏教学评价的方法	(173)
结束语	(193)
主要参考文献	(198)
后记	(204)

引 论

(一)本论文的研究背景

在社会急剧变化的今天,教育的外部环境发生了根本变化,现代社会需要的是富有教养、有独立性、有自信心、自由自律、敢于冒险、具有创造力、足智多谋、能够积极主动地参与决策并讲究效率的人,教育的人才观、知识观和价值观也必须随之而发生相应的变化。根据当今社会的发展现状和趋势,现代化教育的出发点应建立在对个体生命的理解与尊重的基础上,这才是以人为本的教育价值观的集中体现。教育不仅是一种社会行为,在很大程度上也是一种个人行为,具有多起点、多层面和多样性。以培养既全面发展又富于个性的新型人才为目标的现代化教育规定了幼儿教育必须确立幼儿的主体地位,让幼儿主动地学习,发展幼儿的主体性。联合国教科文组织国际教育发展会的《学会生存——教育世界的今天和明天》中所指出的教育现代化的逻辑起点是科技的高速发展和知识经济时代的到来,其因果链是:科技的高速发展—学会生存—终身学习—自我教育—学会学习。在教师必须把教会学生学会学习当作第一任务的今天,我国幼儿教育界亟须进一步树立让幼儿主动学习的观念,并致力于将它转变成切切实实的教育行为,落实到每日的教育活动中去。

近些年在幼儿教育的内容方面,教育工作者是做了不少

工作的。然而由于人们仍然习惯于把教育理解为上对下、成年人对儿童有目的、有意识的施加影响的活动,强调教育对个体的社会化功能,忽视了对个体发展的促进功能,因此当前我国的幼儿教育对幼儿的影响和作用仍然在很大程度上带有强迫性,即幼儿教育的内容越来越成人化。目前,人们把民族教育的未来和希望就寄托在幼儿身上了,以致于教育界一有什么风吹草动,幼儿教育都要身先士卒,什么“计算机要从娃娃抓起”、“外语要从娃娃抓起”,等等,不一而足。一切都从娃娃抓起的倾向,必然会造成把幼儿暂时不可解读的符号强加于儿童的现象。我们为什么不问问“幼儿到底能够承担起什么”的问题呢?幼儿与符号世界之间的相互作用不只是一个简单的临摹、摄人和记忆的过程,还是一个体验、感受、表达和创造的过程。超越幼儿认识水平的教育内容,不仅难以促进幼儿的发展,反而会造成幼儿对内容的难度知觉,进而厌恶学习、逃避学习。许多幼儿园举办绘画、书法、舞蹈、体操、武术、钢琴、外语、计算等诸如此类的学习班、培训班,对儿童进行早期定向教学。企图通过早期定向教学来发现某方面的人才苗子,这种做法本身无可非议。但如果把早期定向教学推而广之,或者以举办各种早期定向教学班或培训班来创收,则使学前教学步入误区。各种早期定向学习班在编班时,往往是家长或教师的兴趣代替了儿童的兴趣,有的儿童对某种定向训练根本不感兴趣,但却被家长和教师人为地硬性地编进某种定向训练班,接受强制的定向学习或训练。有的儿童即使对某方面有一些兴趣,也会在这种强制的学习中使学习兴趣丧失殆尽,对学习和训练产生严重的畏惧情绪。一些幼儿园为了搞出所谓的“成绩”,热衷于举办“提高班”,把本应该在小学学习的内容提前到幼儿园来教,进行超前教学。内容和方法恰当的超前教学,对于真正智力超群的儿童(或思维发展很快的儿童)来说,的确可以使其充分发挥聪明才智,得到超前培养,但目前大多数幼儿园并没有进行严谨的智力测试,把这些

儿童科学地鉴别出来进行超前教学,而是主观随意地对一般发展水平的学前儿童进行超前教学。结果,单调的识字、枯燥的算题,如潮水般涌来的学习任务,使儿童萌发的学习兴趣丧失殆尽,使儿童视学习为畏途,对学习感到厌倦。有不少小学教师反应,现在的小学一年级学生最难教,不知道该教些什么,因为讲的许多东西,学生在幼儿园或学前班中都早已知晓了,他们对知识无新奇感,上课不专心、常常开小差。

在现代教育中,人们还是存在只注重对各种理性能力的培养,而忽视了人的非理性精神领域。人的身心发展实质上是人的各种能力和力量的综合发展,它不仅包括人的理性因素,还包括人的各种非理性因素。其中,非理性因素是人的身心发展的催化剂和激素。长期以来,我们的“教育学中无儿童”,而且,在教育实践中轻视儿童,忽视儿童,蔑视儿童的“教师中心主义”现象也是积重难返。随着教育改革的发展和教育民主化的推进,“人的主体性”问题逐渐被提上了日程。人们认识到,人的发展的本质是主体性的发展。教育的目的是培养人;教育的实质是充分发展人的潜在的各种才能,激发出人的主体的能动性、积极性,提高主体意识,而不应局限于传授知识和灌输知识。儿童的主体性只有在民主平等的人际关系中,在尊重儿童的主体性的气氛中,才有可能得到发展。这就要求我们不但要保证儿童有充分机会去游戏,而且要保证儿童在游戏活动中充分发挥他们的主体性;要求我们尊重儿童,欣赏儿童的游戏性,为儿童创设宽松、自由、温馨的环境,促进他们积极主动健康地成长。游戏教学把非理性因素的发展作为儿童主体性发展的重要内容,更重视培养学生的情感、意志、灵感、直觉等非理性因素,即塑造学生的主体人格。游戏教学是培养一种以主体性为核心的积极向上的人格特征。

20世纪90年代一些国际组织(如 OMEP, ICCP, TASP 等)多次召开以“保护儿童游戏的权利”为主题的研讨会。一些学术团体与组织纷纷发表“宣言性”文章表明自己的态度,

重申游戏是幼儿的权利,美国最大的幼儿教育学术团体——全美幼儿教育协会(NAEYC)提出了高质量幼儿教育的评价标准,即“发展适宜性”概念(DAP),阐明自己对游戏在幼儿教育中的作用与地位(1987)、标准化测验(1988)、课程的内容与评价(1991)等一系列幼儿教育领域中焦点问题的看法和主张。然而,在现实中美国的幼儿教师 in 幼儿园班级中所进行的“适宜于发展”的活动的不会超过50%^①,可能对幼儿发展产生消极影响的不适宜做法却相当普遍,人们越来越强调使用笔和纸来对幼儿进行早期学业技能训练。瑞典的幼儿教育工作者也指出,尽管游戏在理论上受到推崇,但是在实践中并不占优势。对于儿童的游戏,成人表现出来的兴趣与他们实际态度之间是存在着矛盾的^②。原苏联国家教育委员会在1989年6月16日颁布的《学前教育构想》中指出,在幼儿园教育实践中,教学—训导型师生相互作用模式成为长期以来占据主要地位的教学模式。这种教学模式把幼儿视为接受某种教育体系影响的客体,其目的在于用知识、技能和技巧武装儿童,在教育形式上偏重于面向全体的集体上课,压制儿童自身的积极性,追求外部秩序和形式上的纪律。儿童的基本活动形式——游戏不仅在时间上受限制,而且被成人严格地规定^③。

我国1989年试行、1996年正式颁布的《幼儿园工作规程》指出,幼儿园应当“以游戏为基本活动”,明确规定了游戏在我国幼儿园教育中的地位。2001年9月新的《幼儿园教育指导纲要(试行)》重申幼儿园应以游戏为基本活动。新纲要

① Charlesworth. *Measuring the Developmental Appropriateness of kindergarten Teachers' Beliefs and Practices*. Early Childhood Research Quarterly, 1993(8): 255~256

② Gunilla Lindqvist. *The Aesthetics of Play*. UPPSALA. 1995

③ 黄人颂,《学前教育学参考资料》,人民教育出版社,1991.129页

提出,不仅要把游戏的权利交给儿童,还应通过游戏去实现教育目的。

那么幼儿园为什么要以游戏为基本活动?人们往往是把儿童的游戏当作一种客观的事实与存在来看待,人们关注的问题主要是游戏与非游戏的区别、儿童游戏与儿童身心发展的关系、影响儿童游戏的因素等问题。这样一种基础研究虽然能够帮助人们认识儿童游戏的特点与意义,为儿童游戏指导提供一定的依据。但是,当我们把游戏这种自然活动引进教育领域,必然会在教育理论上产生一系列不同于游戏的心理学理论与研究关注的问题。游戏能不能成为幼儿园的教育活动?幼儿教育的目的能否在游戏活动中实现?本研究力图从教育学角度把人的发展与变化看作是在一定的价值观导引下的一种有目的的实践行为,所要回答的基本问题是:幼儿园通过游戏教学应当培养什么样的人;如何将游戏因素与教育因素有机的结合;幼儿如何在游戏中学习以及采取什么样的方法与措施来实现既定的教育目的。

(二)本论文研究的意义与目的

1. 长期以来,幼儿教育热衷于方法论的探索,忽视价值论的建构和指引。“教育问题不是发展的单纯生物的与社会的事实,而是指依据一定的价值观而作出取舍选择的有目的的行为”^①。对游戏教学问题的不同认识与理解,决定着游戏在幼儿教育过程中的不同地位,决定着游戏在教育过程中被利用的方式与程度。本研究首先通过对游戏教学价值观念的透视与反省,力图扭转教师和家长长期将游戏与教师的教、儿童的学相对立的观念。正确认识与解释这一问题,是把游

^① [日]筑波大学教育学研究会编,钟启泉译,现代教育学基础,上海教育出版社,1986.71页

戏引进幼儿教育领域的先决条件与理论基础。

2. 应幼儿教育改革实践中诸多盲动与无助之需。在素质教育的实施过程中,主体性教学、创造性教学、尝试性教学观念等在幼儿园教学改革与实践中蓬勃发展,但大多数幼儿教师的教育观念没有根本改变,“教改”对他们来说是形式上的、外在的和受动的。本研究试图从游戏教学的理论与实践两个层面为我国幼教工作者提供现实的指导。

3. 本研究为游戏纳入幼儿园教学从理论上提供了有力的支持,力图克服以往游戏在空间、时间与材料上的限制,师生比例过大等造成难以指导的弊端,在游戏中自然生成课程,提出游戏指导的新思路;提出游戏教学主体互动的教学模式;为幼儿教师在实际工作中如何评估分析幼儿游戏能力提出了可供参考的具体操作工具;为幼小教学衔接提供新的启示。

(三)本论文研究的思路与方法

1. 通过对幼儿园游戏教学的历史回顾来帮助我们了解和分析不同时代背景下,游戏教学在幼儿教育过程中及幼儿身心发展中所占的地位和所起的作用,从而理解游戏教学的存在形态。通过对游戏理论发展的回顾,为我们奠定本课题的研究基础,因此,本课题的研究定位在教育领域内的再建构。研究方法以历史法、文献法、比较法三种方法为主。

2. 在幼儿园的工作实践中,游戏教学因存在着许多的问题,而难以开展;幼儿并没有感觉到游戏是自己生命的本真活动,游戏成为一种奢侈品。笔者试图通过实证调查,指出游戏教学中问题所在,对其中的原因进行理论剖析。研究方法以问卷调查法、访谈法、观察法、逻辑分析法为主。

3. 幼儿园游戏教学的实质、特征、游戏与教学及课程之间的关系等理论问题的探讨是联结游戏教学实践的关键所在。笔者运用思辨的方法试图从多维度、多层次分析游戏教

学。

4. 游戏教学是通过构筑儿童的学习经验,在愉悦的情境中获得一种生命的体验,强调主体的积极参与,培养游戏性的个性品质。它以心理学研究、学习理论研究、脑科学研究、马克思主义的活动学说为基石,构建起特有的教学模式。研究方法以系统分析法为主。

5. 笔者在理论研究的基础上试图设计出游戏教学的实践模式及评价方法。研究方法以逻辑演绎法为主。