

幼儿园教育视野中的游戏之辨

华 爱华

游戏与教学原本是两件事，是因为游戏具有巩固和促进儿童发展的功能，所以才进入了教育者的视野，被教育者利用。但是游戏一旦成为教育者手中的工具，立刻就被赋予功利的色彩，被用来实现某种特定的教育目标，这时游戏往往容易被异化，失去游戏最本质的自由属性。

幼儿园教育视野中的游戏，目前进入了这样两个误区：

误区一：把游戏的情感价值和认知价值对立起来。要么强调游戏的情感价值，则教师对幼儿游戏不做任何干预；要么追求游戏的认知价值，则教师在游戏中过多干预孩子的行为，使游戏失去游戏的意义。

误区二：虚假的游戏取代真正的游戏。幼儿园要“以游戏为基本活动”，这是幼儿园课程改革的一种理念，但幼儿园是一种教育机构，因此教学活动也是必然的，游戏与教学毕竟是两种不同的活动，于是化解这一对矛盾的思维逻辑就成了：“基本”以游戏的方式来组织教学，“以游戏为基本活动”的言下之意就是让游戏与教学融合。其结果出现了大量虚假的游戏（区角活动）与热闹的教学（表现大于发展的课），真正自由的游戏却没有得到保证。

为什么在欧美国家，不用倡导，幼儿园就是以游戏为基本活动的，而在我国，如此倡导，却很难做到以游戏为基本活动呢？究其原因或许还在于文化的影响。在西方国家的教育观念里一贯强调个性的差异性，游戏的自由体现的就是差异性，所以他们认同“游戏本身就是一种学习”，每个孩子都能从中获得经验，至于学到了什么，学到了多少并不追究。在我国，人们潜意识里认同的是“业精于勤，荒于嬉”，而现在要求教育机构要倡导以游戏为基本活动，拿充其量只能是“寓教于乐”了。殊不知，却导致了“寓教于不乐”，“有乐而无教”的结果。

“乐”即游戏，“寓教于乐”就是在游戏中教，把教放在游戏中进行，显然这个游戏是具有功利性目的的，这个游戏是要追求教学效果的，这种与教学结合的游戏，教师更多的是按照教学的目的加以指导，所以这已不是真正意义上的游戏了。

为此，我站在保障游戏的立场上，提出“寓学于乐”。这一字之差，意义不同。“学”是从幼儿出发的，教师只需提供游戏空间、保证游戏时间、投放游戏材料（无须刻意设计材料使用所要达成的具体目标），相信游戏环境传递着多种可能的学习信息，幼儿在游戏中一定存在大量的自发性的无意学习，尽管这种学习的结果是不确定的，每个幼儿所得到的发展也是不同的，但却是重要的。教师在游戏中的任务就是发现这些学习，支持幼儿在不同水平上的自我发展。