

幼儿园教育视野中的游戏之辩

① 从脑的三位一体学说
来考虑情绪的作用

华爱华

Hua Aihua

华东师范大学副教授

② 在中国内地首次大规模
推行幼儿心理健康教育
的实践及研究

● 游戏与教学的关系

游戏与教学原本是两件事。对幼儿来说，游戏就是学习，但学习不一定是游戏。因为有两种学习，一种是自发无意的学习，一种是有教学干预的学习。游戏不是为教学而存在的，即使没有教学，游戏也始终存在，游戏原本与教学无关，但却与学习密不可分。

因为游戏具有巩固和促进儿童发展的功能，所以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。

③ 引人注目的
身体交流技术

● 何谓游戏

■ 生物学视野中的游戏

- 游戏是动物与人的本能和天性
- 越是高级的动物越有游戏的冲动
- 游戏是小动物生存本能的练习

■ 哲学视野中的游戏

- 游戏是自由意志的体现（非功利性——无外在目的性）
 - 自由是一种心理体验
 - 自控感（意愿）——胜任感（力所能及）
- ※因此游戏有着极大的选择自由度，有着积极的情绪体验。

④ 有关“所有”行为的
日中文化比较

■ 教育工作者眼中的游戏

- 游戏是教育的一种手段
- 游戏的发展价值就是教育的目的
- 游戏中隐藏着教育的契机
- 游戏成为教师手中的工具

⑤ 抚触与婴儿的母婴依恋
及情感调控的关联研究

⑥ 1-6岁儿童父母的
期待与育儿关注的调查

⑦ 幼儿园教育视野中的
游戏之辩

⑧ 婴幼儿对人物感兴趣

加强对自发游戏的教学指导
用游戏的方式进行教学

■ 发展心理学家眼中的游戏

- 游戏是幼稚心理的体现、个体成熟过程中的特有行为
- 游戏与个体发展密切相关
- 游戏的发展价值
- 情感——现实的对立面（真的和假的）——宣泄补偿
- 认知——工作的对立面（结果和过程）——替代转换

● 幼儿园游戏教学中的误区

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，教师对幼儿游戏不做任何干预；要么追求游戏的认知价值，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”，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。

下面是一个孩子和家长在幼儿园的对话：

家长：“你们刚才在玩啊？”

孩子：“不，我们不在玩，我们在游戏。”

家长：“幼儿园做游戏多好玩啊！”

孩子：“但是做太多游戏，玩的时间就没有了。”

家长：“游戏不就是玩吗？”

孩子：“游戏不是玩，游戏是和老师一起做的，要听老师的，玩是自己想怎么样就怎么样的。”

家长：“那在幼儿园里玩，老师总是在的呀。”

孩子：“玩的时候，老师就是看看，不管我们的。”

● 游戏问题的文化分析：“寓教于乐”和“寓学于乐”

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，充其量只能是“寓教于乐”了。殊不知，却导致了“寓教于乐”，“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。

● 如何实现“以游戏为基本活动”

要实现“以游戏为基本活动”的目标，有两种做法：一种是划清游戏与教学的界限。两者并列，相对独立。另一种是模糊游戏与教学的界限。两者融合，互为生成。后者需要教师较高的专业素养。

“游戏与教学融合”的关键即游戏与教学互为生成，教学生成游戏，教师为教学设计游戏，教学目标隐藏在游戏中。

要做到此，教师必须注意以下三点：

- 一是目标与玩法——善于把教学目标设计成玩法——教育性；
- 二是玩法与玩趣——用诱人的结果来刺激玩兴——可玩性；
- 三是玩趣与发展——准确判断发展水平以激发玩智——适宜性。

※教师必须具备三种能力：

- 一是准确解读幼儿游戏行为所蕴含的发展水平；
- 二是判断课程目标与幼儿当前发展的可能性；
- 三是支持幼儿行为意愿前提下的引导机智。

如果没有一定的专业素养，容易导致以活动的功利性异化游戏，以游戏的假象剥夺幼儿游戏的权利。那么，我们宁愿游戏与教学并列，让教师在教学中研究教法，在游戏中研究幼儿，这可以成为当前教师专业素养形成的有效途径。