|  |
| --- |
| **游戏与教学融合的关键：游戏与教学互为生成****华爱华教授访谈录** |
|   “以游戏为基本活动”的幼儿园课程改革理念，实际上是借鉴了欧美早期教育的实践经验，但我国幼儿园落实这一理念的现实却是:在农村幼儿园，游戏就是课间休息，最多再加上专门设计的“游戏课”;在城市幼儿园，只有徒具游戏形式的集体教学，加上演变成作业的区角游戏，再加上必须按教师要求进行的户外体育和生活常规活动，留给幼儿进行贡正白由游戏的时间很少很少。   为什么在西方国家，不用倡导，幼儿园就能“以游戏为基本活动”，而在我国，如此倡导，却很难做到“以游戏为基本活动”呢?究其原囚或许还在于文化的影响。在西力一国家的教育观念里，一贯强调个体的差异性，游戏的白由体现的正是差异性，所以他们认同“游戏本身就是一种学习”，每个幼儿都能从游戏中获得经验，至于获得了什么，获得了多少，并不需要加以追究。在我国，人们潜意识里认同的是“业精于勤，荒于嬉”，而现在却要求教育机构“以游戏为基本活动”，那充其量只能是“寓教于乐”，这在现实中却导致了“寓教而不乐”的结果。   一、游戏与教学关系的两种观点   问:“玩”是幼儿学习的主要方法和途径，越来越多的教师也关注到“游戏”对幼儿学习的支持，但很多教师对如何处理游戏与教学之间的关系存在困惑。您是怎么看待这些问题的?   答:关于“游戏与教学的关系”存在两种观点:一种观点是分清游戏与教学的界限，认为两者并列，相互独立。教学就是拿着教材上课，游戏就是让幼儿白由玩。这是以教学之外白发游戏的时间保证来实现的，游戏起到的是精力调节和心理调适的作用，幼儿在游戏的愉悦中无意学习，这与教师有目的的教学活动虽直接关联，却在幼儿的整体发展上相得益彰。另一种观点是模糊教学与游戏的界限，认为两者是相互融合、互为生成。这是以游戏为基本活动的最高境界，需要教师在游戏中发现幼儿的无意学习，在游戏中隐含教师的教育意图，使幼儿在游戏与教学的统一中获得白自主发展。当教师以开放的思想创设活动区的环境，将教学目标隐性地融入环境由幼儿白由探索时，这时活动区活动就是游戏与教学的融合了，否则可能只是一种操作性的作业。   二、游戏与教学的融合是教师专业水平的重要体现   问:教师应该选择以上哪一种观点呢?   答:教师的发展在游戏上的体现就是将游戏与教学的关系从两者并列走向两者融合。做到第二种游戏与教学相互融合、互相生成，这需要教师具备较高的专业索养。做得不好就会变成假游戏、贡控制。如果教师的水平低，游戏与教学就是并列、相互独立的，教师要在白发学习中学会如何观察，慢慢地走向两者融合。幼儿园教师专业能力的重要体现，就是能够很好地处理游戏与教学的关系，为了提升教师的这一专业能力，首先必须放手幼儿的游戏，在游戏中学习解决幼儿的行为，即行为与发展之间的关系，然后寻找幼儿行为与教学口标的链接点。面对幼儿的游戏，教师要先放手，如果不放手，是找不到幼儿的创造性行为的，所以，教师要思考“我在幼儿的游戏中看到了什么?(分享游戏故事)”“我看懂了什么?(分析行为与发展的关系)”“我该做什么?(建立游戏与教学的关系)”。这三步不是一下了一走的，先走第一步，如果你分享不到精彩的游戏故事，说明你还没有放开，你分享的游戏故事多了，你才能分析这此精彩的故事背后蕴含了怎样的学习和发展，当你会分析了以后，你就会想到我该做什么，这个情况我该不该介入，是不是需要生成教学。囚此，游戏与教学的互为生成关系，正是教师专业水平的重要体现。  三、游戏与教学融合的关键:游戏与教学互为生成  问:如何才能做到游戏与教学的融合呢?  答:游戏与教学融合的关键就是游戏与教学互为生成。这种互为生成包括两个力一面:一个力-面是教学生成的游戏，即为预设的教学目标提供游戏经历。比如，教师要教幼儿“沉浮”，那班级幼儿对“沉浮”经验水平怎样呢?这就要为幼儿提供有关的游戏材料一，让幼儿玩，教师在幼儿玩的时候注意观察幼儿，这个叫作初始学习，是教学的经验准备。然后，教师要基于幼儿的已有经验来组织“沉浮”的集体教学，帮助幼儿提炼经验。除了初始学习外，还要练习和巩固已有经验，规则游戏就是练习和巩固，这类游戏讲究游戏策略。因此，教学生成游戏要求教师具备以下能力:一目目标与玩法，教师要善于把教学目标设计玩法，体现教育性;二是玩法与玩趣，教师要用可变化的过程来刺激玩兴，体现可玩性;三是玩趣与发展，要求教师基于发展的内在动机激发玩智，体现适宜性。  游戏与教学融合的另一个力一面是游戏生成教学。教师要观察幼儿白发白主的游戏，从游戏经历中捕捉教学的契机，包括即时指导和延仲活动两种主要形式。其中，即时指导就是孩了一在玩的过程中，教师及时介入。延仲活动就是游戏结束了以后，教师石到了游戏中有价值的教育契机，教师就把它延仲为后来的教学活动。所以，游戏生成教学对教师提出了三点要求:一是经验连续性，注重已有经验与发展可能性的联结;二是敏感于教学的契机，能够通过价值判断和时机判断将游戏体验向教学转化;三是平衡性互动，注意游戏与现实之间的协调。要实现这此要求，教师必须具备以下三种能力: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制。支持不应该中断幼儿的游戏，而是要让幼儿的游戏继续下去，如幼儿玩角色游戏的时间越长，情景就会越丰富，游戏水平的得分也越高。如果教师不具备这样的能力，教学与游戏结合导致的结果是教师控制游戏，即教师为集体教学进行情景化设计，成为幼儿在教师的直接控制下进行的集体学习，教师为活动区设计大量作业性操作材料一，成为教师用道具来控制幼儿行为的个别化学习，幼儿园出现了许多虚假的游戏，幼儿失去了游戏的自主性，教师也为此苦不堪言。幼儿园教师那么苦，正常吗?不正常。越是专业水平高的教师，越是知道这是不值得设计的，这个环境是不值得创设的，这种环境创设是给参观的人看的，跟幼儿的发展是没有关系的。教师要为教学提供游戏经历，从自发游戏中生成教学。 |