



《纲要》与《指南》导向的游戏课程化

周桂勋

(甘肃民族师范学院西北少数民族教育发展研究中心,教育科学系,甘肃合作 747000)

摘要: 幼儿园课程是促进儿童学习与发展的过程,因此,游戏作为最适宜学前儿童发展的方式,必然居于课程中的基础地位。游戏不断进入并居于课程中心位置的过程,即游戏课程化。游戏课程化是为了儿童获得更好的学习与发展,获得适应未来社会的素养的过程。这一过程会对幼儿园教育实践的模式和幼儿教师培养的模式带来巨大的变革。

关键词: 儿童;课程;游戏课程化;《指南》;《纲要》

中图分类号:G610

文献标识码:A

文章编号:2095-770X(2019)05-0068-04

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2019.05.014

Play-oriented Curriculum Based on the Program and the Guide

ZHOU Gui-xun

(Center for Studies of Education Development of Ethnic Minorities in Northwest China; Department of Education Science, Gansu Normal University for Nationalities, Hezuo 747000, China)

Abstract: Curriculum in kindergarten is a process of promoting children's learning and development. Play is the best way that enhances children's learning and development, so it must be the basis of curriculum in kindergarten. The progress of play entering the center of curriculum is what is called play-oriented curriculum. Play-oriented curriculum is for children's best learning, and it let them acquire competence that the future society needs. This will change kindergarten education and kindergarten teachers' training dramatically.

Key words: children; curriculum; play-oriented curriculum; Program; Guide

随着我们对于儿童学习的理解逐渐从狭义走向广义及课程观从分科课程走向经验课程,游戏对于儿童学习和发展价值的重视程度越来越高,可将其视为幼儿教育的基本活动。这种理解的变化势必造成幼儿园教育的巨大变革,游戏从幼儿园课程边缘走向幼儿园课程的中心位置,即游戏课程化。贯彻幼儿园教育法规,落实“幼儿教育以游戏为基本活动”这一教育理念的过程,就是培养和发展儿童的核心素养,使其能够获得更好的发展,以适应未来社会幼儿教育改革的过程。

一、幼儿学习与幼儿园课程

课程是学校教育与教育科学研究的核心问题^{[1][2]},幼儿园课程是学前教育的核心与心脏。幼儿教育作为基础教育的组成部分,也必须探讨和厘清对于课程概念的理解。实际上,我国对于课程概念的理解并不是一成不变的,我们的课程观是随着教育改革和研究的深化而不断变化,这种课程观的变迁,也深刻地影响了我国学前教育界的幼儿园课程理解与实践。在英语中“课程(curriculum)”一词的

收稿日期:2018-10-26;修回日期:2018-11-04

基金项目:全国教育科学“十二五”规划一般课题(BHA140082);甘肃民族师范学院西北少数民族教育发展研究中心科研项目重点课题([2015]004)

作者简介:周桂勋,男,山东临沂人,甘肃民族师范学院西北少数民族教育发展研究中心,教育科学系讲师,主要研究方向:学前教育基本理论,儿童游戏。

词源是拉丁语“currere”(跑),所以,根据这一词源,西方最为常见的课程定义是“学习的进程”(course of study),简称为“学程”。^{[2]66}根据这一定义,儿童通过课程进行学习,以获得我们期待的发展结果。

课程一般指教学科目的总称,或学生功课的进程^{[3]148}。这也是人们对于课程最正统、最普遍的一种理解。可以说,这种课程观念在教育领域具有根深蒂固的地位,这是由于:一方面,人们普遍认为学校等教育机构是传授和传播知识与文化的场所;另一方面,由于这种课程非常便于教师的组织与实施。我国1952年颁布的《幼儿园暂行教学纲要(试行)》和1981年颁布的《幼儿园教育纲要(试行草案)》所秉持的课程观就是分科课程,幼儿园在课程实践上实行分科教学。这种课程观关照下的课程实践,最为重视甚至唯一重视的是系统的、静态的分科知识的传授,它忽视课程实施过程中儿童情感、价值观、主动性的价值,忽略了儿童丰富多彩的精神世界的疯狂生长。

分科课程的局限性是明显的,一方面,课程是为了促进儿童的学习,而儿童的学习的领域是宽广的,无法局限在学科知识领域之内。广义上的学习是指:“个体(人或动物)以自己现有的知识、技能、态度等心理结构为基础,通过与客体信息进行的双向的相互作用来形成、充实或调整自己的知识、技能和态度的过程,而这种变化对个体以后再相关情境中的活动的水平和方式产生影响”^{[4]111}。对于儿童来说,在学科教学之外,存在着大量的运动技能、人际交往、情感、价值观等诸多方面的学习;另一方面,这些知识对于儿童来说,还常常远离儿童生活经验,即使他们记住了,也是很难运用的惰性知识。教师似乎在为儿童建造一座宏伟的知识大厦,而最为悲哀的是儿童可能根本就不住在里面。对于学前阶段来说,“知识本位”的分科课程将知识作为教育的最核心价值与追求,将系统知识传授的程度与效率作为教育成败的评判标准,在这种课程组织方式中,以言语作为主要沟通媒介,要求儿童长时间静坐听讲,要求他们安静与服从,可以说,这与儿童好奇、好动、自控力差,思维倚重直觉、具体形象、在学习和成长速度的差异性极不适宜^{[5]380-395}。在某种意义上说,这种分科课程观下的集体教学模式是在与儿童天性的对抗,是逆儿童学习与发展规律而行的。因此,它在幼儿教育的实践中往往事倍功半,幼儿教师往往把大量的时间和精力用于集体教学纪律的维持。另外,它对于学前教育实践领域中“学前教育小学化”的不良做法具有推波助澜的作用。

实际上,我们的课程观并不是一成不变的,并没有一直停留在“分科课程”的理解范围内。随着我们教育改革和课程理解的深化,我们对于课程本质的

追问也从“学科课程”和“教学活动”向“学习经验”转变,将课程的本质界定为学习经验,是试图把握学生实际学到了什么,认为只有个体亲身经历才称得上是学习,外在的知识才能转化为学习者自身所有——即经验^{[6]6-15}。在“经验课程观”的关照下,如果教师的“教”,以及与儿童的生活和经历是无涉的,那么这种课程就是低效,甚至是无效的。“分科课程”的实施过程已经蜕变为无涉儿童学习与发展的教师的“教程”,这种课程的实施是成人“目中无人”的拙劣表演。真正的课程是蕴含了儿童学习与发展的进程,是将儿童活生生的学习和体验视为最高价值的过程,是将儿童的学习与发展置于核心与基础地位的。在我国学前教育界,《幼儿园工作规程》(1986年试行,1996年颁布,2016年修订)(以下简称《规程》)、《幼儿园教育指导纲要(试行)》(2001年)(以下简称《纲要》)和《3-6岁儿童学习与发展指南》(以下简称《指南》)等规范幼儿园教育的法规所持有和蕴含的课程观就是经验课程,将幼儿的操作、体验和经历看成幼儿园教育的课程内容,珍视游戏与生活对儿童学习与发展中的价值。

非常遗憾的是,尽管《规程》和《纲要》颁布已久,但是在幼儿教育的实践中依旧以“分科课程”的思维理解课程,把《纲要》中的五个领域看成了五个科目,依旧重上课而轻视游戏与生活对于儿童学习与发展的价值。因此,为了更好地贯彻《规程》和《纲要》确立的“幼儿教育以游戏为基本活动”的这一教育理念,我们在理论研究、幼儿园教研和教育过程中必须以“经验课程观”取代“分科课程观”。

二、幼儿园游戏课程化

1949年之后,对于课程理解最常见、最普遍的可能是“分科课程”,这是教师主导的、以系统知识传授为核心的、深受泰勒工学模式影响的课程理解。在这一课程理解之下,教育内容系统传授的过程最多也就是教师的“教程”。游戏、生活与课程三者是并列的关系,因此,游戏不算课程,它忽视了儿童情感、社会性、创造性的发展。但是,随着改革开放以及中外教育思想和实践交流增多,我们对于课程的理解发生了变化,把能够对儿童发展产生影响的课程、潜在课程也纳入课程理解的范围。所以,在中小学,课程的理解也由“分科课程”,扩展到“活动课程”,甚至“经验课程”。在幼儿园领域,游戏和生活作为独立于课堂教学的教育方式,是儿童能够体验到的、具有教育意义的方式,因此,游戏被理解为课程,即游戏课程化。游戏从不被认为是课程到进入课程再到成为正式课程的组成部分的过程是一个历史进程。这个过程,是随着我国教育界对课程的理解从“分科课程”到“活动课程”和“经验课程”的深

入而发生的。现在还有一些老师认为,课程就是分科课程,就是课程目标、内容、实施、评价,将传统的排排坐的“教师主导,学生主动”的那套活动体系作为正统的课程,实际上他们的观念前提依旧是狭义上的学习观和分科课程的观点,没有看到我国课程的理解已经发生了很大的变化。

游戏课程化,其逻辑起点是游戏,是游戏进入课程的过程,是游戏从课程理解之外到成为课程组成部分的过程,或者说是游戏对于儿童发展价值的认同以及儿童游戏权利^[7-8]的捍卫的过程;它是在认同学前儿童成长和生活中游戏不可或缺的前提下,将游戏纳入幼儿园教育课程理解范围并进行实施的过程;从幼教工作者仅仅将游戏视为儿童的娱乐,到将游戏看成是幼儿的基本活动和促进幼儿全面发展的手段的过程,可以说,儿童游戏的过程,就是他们学习的过程,这一点已经被实证研究所证实。在这种意义上来说,“游戏=学习”。^{[9]17-51}游戏是儿童的学习过程,而且是能够顺应儿童天性与成长规律的最好的一种学习方式。因此,幼教工作者、游戏研究者、儿童发展研究者和教育历史学家一致认为游戏应该处于幼儿园课程的中心位置^{[10]5}。能否认同这一观点,是检验幼儿教师专业化水平高低的一个试金石。游戏课程化是幼教工作者以游戏理解的理性之光照亮幼儿教育现实的过程。在我国学前教育进程中,是一个伴随着课程观念变革和游戏理解深入的过程,同时,它也是一个幼教实践变革的过程(其典范即安吉游戏模式)。它是一种理念,一种方向或趋势,也是一种幼儿教育实践。

游戏课程化,以游戏这种幼儿喜爱且最有利于幼儿发展的方式,促进幼儿身体、智力、社会性、情感、自我概念等方面的完整发展为旨归,将儿童看成是独特的、鲜活的、具有主动性和创造性以及巨大发展潜能的未完成状态的个体。在幼儿园教育中,游戏课程化的过程,就是落实“幼儿教育以游戏为基本活动”和“寓教育于游戏与生活中”的教育理念的过程。

在实践中,游戏课程化的程度不同,游戏课程化浅表的理解和实施,可能仅仅安排专门的一段或几段时间玩自主或区域游戏;游戏课程化深入和彻底的理解和实施,不但在时间、场地、室内外环境安排中保障学前儿童自主游戏的开展,而且以儿童自主游戏产生的学习和生活经验为前提,生成新的课程(安吉游戏中的游戏分享、游戏故事环节即是这种模式),并以游戏精神贯穿于幼儿一日生活之中。

游戏课程化,可能会有多种模式,但现阶段比较成熟的,可以称之为游戏课程化典范的是“安吉游戏”模式。

对于幼儿教师来说,游戏课程对幼儿教师专业化程度提出了更高的要求,要求幼儿教师能够理解

游戏和生活对于儿童发展的价值和意义,同时,要求他们能够理解、观察、记录、分析儿童的游戏和生活中的表现,以及这些表现背后的教育学意义,并看到、看懂这些活动的教育契机。游戏课程化的过程,也是教师不断理解儿童的成长并与之共同成长的过程。在这里,幼儿教师的核心专业素养不是琴棋书画、唱歌跳舞,而是具有儿童观察、欣赏、理解、记录、解读、促进儿童发展历程的、具有儿童发展与教育学背景的能手。游戏课程化需要的专业知识与能力,恰恰是《幼儿园教师专业标准(试行)》所要求幼儿教师应当具备的那些专业知识、专业能力和专业伦理^{[11]100-135}。

课程模式,是联系理论与实践的桥梁,纯粹的理论太抽象距离实践比较远,理论越抽象距离实践的距离越远;而具体的课程与教育实践又太琐碎,越具体的实践距离理论也越远。这是理论与实践的割裂。而课程模式,则具有一定的套路和比较成模式的固定的一些做法,这就给了教育实践者可模仿、借鉴和改造的对象。安吉游戏作为一种课程模式,是完全成立的。

不同的课程模式,遵循不同的课程概念、课程设计、课程实施和课程评价的逻辑。游戏课程化,具体落实到课程模式中,在课程观念上是活动或经验课程(而非分科课程);在课程设计上过程模式;在课程实施上是创生课程模式(而非忠实取向)^[12];在课程评价上,以更大的儿童的整体发展,五个领域为参照(而非分科课程那种每次课有具体的预设的课程目标)。

课程游戏化,其逻辑起点是课程,是课程逐步采用游戏化和生活化的方式组织的过程。或者说,以现有的幼儿园课程实践为基础,尊重已有的各种幼儿园课程实践的前提下,同样认为游戏对于学前儿童发展过程中有着独特的不可替代的作用。所以,倡导在课程中尽可能采用游戏的方式进行。

无论是课程游戏化,还是游戏课程化,都把游戏看成幼儿园课程中不可或缺的组成部分,都珍视游戏对于儿童发展的独特价值和意义。

三、《纲要》与《指南》导向的幼儿园游戏课程化

我国2001年《纲要》的颁布与实施是与我国基础教育领域启动的第十一次课程改革同步的,可以说是我国基础教育领域第十一次课程改革的组成部分。2001年的《纲要》把知识经验的学习仅仅看成儿童发展的一个方面,而非全部,除此之外,其理念更加重视情感态度、方法技能的学习与发展。而2016年教育部颁布的《中国学生发展核心素养》中根据我国学生成长与发展需要提出的“核心素养”则

是对于“知识、情感和技能方法”三维目标的一个超越。核心素养从“知识、情感和技能方法”的外在的教育目标,转化成学生应该达到和形成何种素养。

根据我国儿童学习与发展规律与特点制定的《纲要》与《指南》,与《中国学生发展核心素养》在根本精神上是一致的,都是为了培养全面发展的人。所以,幼儿园教育贯彻《纲要》和《指南》的过程就是发展学前儿童核心素养的过程。中国学生发展核心素养,以培养“全面发展的人”为核心,分为文化基础、自主发展、社会参与三个方面,其中,这三个方面包含了人文底蕴、科学精神、学会学习、健康生活、责任担当、实践创新六大核心素养。学前儿童在幼儿园提供的有准备的环境中开展的自主游戏以及由此而生发的课程,鲜明而直接地指向儿童在文化基础、自主发展和社会参与三个方面核心素养的形成与发展。也可以说,只有坚持“幼儿教育以游戏为基本活动”,持有“经验课程观”,深入贯彻《纲要》和《指南》,才能够发展学前儿童的核心素养,使之成为适应时代要求的体、智、德、美诸方面全面发展的人。这一进程,也就是幼儿园游戏课程化的过程。分科教学的传统幼儿园课程模式是无法担负起培养儿童核心素养的这种时代使命的。

未来社会不需要头脑里装了很多知识、像个“小词典”一样但是没有自己想法的成人的“应声虫”。而是需要具有想象力、能够自主规划和自由选择的、能够具有社会合作能力的公民。在自主选择的本体性游戏中,儿童自由选择游戏的玩法、玩伴,同伴之间规划和商讨如何将游戏能够持续开展下去,这些活动就是在发展儿童自主发展和社会参与方面的核心素养。儿童在科学游戏中的探索,对于周围环境的好奇,以及绘本阅读和游戏故事的撰写,则是在形成文化基础方面的素养。

游戏课程化,要求幼儿园变革一日生活的安排,像在分科课程模式中重视集体教学那样重视儿童游戏。无论是对于室内区域活动的安排,还是对于户外游戏的安排,都将其看成是幼儿园一日生活中最重要、最核心的组成部分来对待。幼儿园也只有将自主游戏摆在足够重要的位置上,并对其进行教研,才能真正读懂、欣赏和理解儿童的发展。在这一方面,安吉游戏和利津游戏成为我国幼教界的典范,在实践中以生动的案例和鲜活的实践在不同的方面唤醒了我们对于游戏价值的珍视。也唯有如此,幼儿园教育才能够真正做到珍视游戏和生活对于儿童学习和发展的独特价值。

幼儿园教育中的这种变革,也势必倒逼幼儿教师的改革。培养幼儿教师的师范院校,不能将唱歌、跳舞和绘画等艺术素养看成幼儿教师的核心素养,而应将理解儿童发展的知识、观察记录与分析儿童

的知识和技能、以及运用各种策略促进和支持儿童发展的能力作为师范院校应该关注的幼儿教师的核心素养。

总之,幼儿园游戏课程化的过程,就是回归本真的幼儿教育的过程,是学前教育价值回归的过程,是促进儿童更好地发展的过程。同时,这一过程也是对幼儿园教师的专业化水平的一个检验,对教研员和幼儿园园长的课程领导力提出了更高的要求。推进游戏课程化的过程,也就是落实《纲要》与《指南》,提高幼儿园教育保教质量,提高幼儿园教师专业化水平的过程。这一过程的推进,需要学前教育专家、一线的园长、教研员和教师共同努力,相互推动,最终促进学前教育事业的健康发展。

[注 释]

- ① 狭义的学习是指儿童读、写和算数等学科知识获得与掌握,而广义的学习是指儿童在认知、情感、态度等诸多方面发生的持久的变化。

[参考文献]

- [1] 李定仁,徐继存. 教学论研究二十年(1979—1999)[M]. 北京:人民教育出版社,2001.
- [2] 张华. 课程与教学论[M]. 上海:上海教育出版社,2000.
- [3] 李秉德. 教学论[M]. 北京:人民教育出版社,2001.
- [4] 陈琦,刘儒德. 当代教育心理学(第二版)[M]. 北京:北京师范大学出版社,2007.
- [5] 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 福州:福建人民出版社,2015.
- [6] 李定仁,徐继存. 课程论研究二十年[M]. 北京:人民教育出版社,2004.
- [7] Stuart Lester, Wendy Russell. 儿童游戏的权利——世界范围内游戏在儿童生活中重要性的考察(连载之一)[J]. 周桂勋,译. 陕西学前师范学院学报,2018,34(1): 107—132.
- [8] Stuart Lester, Wendy Russell. 儿童游戏的权利——世界范围内游戏在儿童生活中重要性的考察(连载之二)[J]. 周桂勋,译. 陕西学前师范学院学报,2018,34(2): 127—133.
- [9] Hirsh, Pasek K., Golinkoff R. M., Berk L. E. and Singer D G. A mandate for playful learning: presenting the evidence [M]. New York: Oxford university press, 2009.
- [10] HOORN J V 等. 以游戏为中心的幼儿园课程[M]. 史明洁,等译. 北京:中国轻工业出版社,2018.
- [11] 教育部教师工作司. 幼儿园教师专业标准(试行)[M]. 北京:北京师范大学出版社,2013.
- [12] 向海英. 学前教育课程创生研究[D]. 济南:山东师范大学,2010.

[责任编辑 张雁影]