把游戏还给孩子——幼儿游戏开展中的困惑与解析

《3～6岁儿童学习与发展指南》与《幼儿园教育指导纲要(试行)》的理念一脉相承，再次强调了幼儿的活动要“以游戏为基本活动”。从而大力推动了幼儿园各类游戏的开展。然而，在实践中，一线教师对幼儿园如何开展游戏还是存在各种各样的困惑，现例举如下。  
 困惑一：游戏到底要不要教  
  在观摩幼儿园游戏的过程中，我常常看到教师在努力地帮助孩子们还原真实生活，教幼儿游戏。比如，在医院游戏中，他们告诉幼儿，医院要分“挂号部”“门诊部”“注射室”“手术室”等；看病时应该先干什么，后干什么，再干什么；针应该怎么打，盐水应该怎么挂……当我问教师为什么要这样教而不放手让幼儿自己玩时，教师们感到十分困惑：我们也想让幼儿自主地玩，不要教，可孩子们的游戏常常让人感觉玩得不够“好”，玩得不够“透”，难道我们不该引导一下吗?那么，教师为什么会有这样的感觉?幼儿游戏真的需要教吗?  
   教师为什么会常常觉得幼儿的游戏玩得不够“好”，玩得不够“透”，而需要教呢?我觉得这与教师还不能很好地把握游戏的本质有关系。有许多教师认为，既然游戏是现实生活的反映，那么幼儿的游戏就应该反映生活、再现生活。否则，教师就会觉得幼儿违反常理，就要去纠正，并教给幼儿“正确的玩法”。然而，游戏到底是什么?众所周知，游戏虽然来源于生活，却又不同于生活，是儿童对生活的虚拟反映，或者也可以说是其对生活非常幼稚的认识。比如说医院游戏，人们看病的程序应该是“挂号一门诊一配药一打针”。这是谁的经验?是成人的经验，因为，在真实的生活中不挂号看不了病。但是，据调查，幼儿对医院刻骨铭心的记忆是“打针”。所以，孩子玩医院游戏时，绝不会想到扮演病人先去挂号，他们肯定先抢针筒、白大褂，争做医生。那么，当孩子们都成为“医生”百无聊赖时，情况会怎样呢?这时，如果教师放手，幼儿的游戏会出现多种可能。比如，“医生”会自己给自己打针，那么他同时也在体验病人的角色了；两个“医生”会互相给对方打针，那么角色的分化就自然产生了。如果孩子们商量着到娃娃家去邀请爸爸或妈妈来做病人，或者他们去抱个娃娃来做病人，那么游戏情节便自然展开了。这样开展的游戏，显然和教师教给他们要怎么做医生、怎么去看病不一样。在有些教师看来这似乎不符合现实生活，孩子们玩得不够好、不够透，但他们是在真正自主地游戏，表达的是自己对生活的认识，而不只是在被动地执行教师的指令。实现教师的意图。  
  如此说来，孩子的游戏不必教。首先，如果孩子不会玩，说明他们还不具备相关经验，那为什么非要他们玩这个游戏呢?其次，如果孩子的游戏行为和成人的经验或者和生活常理不一致，也没有关系，因为这只是“玩”。教师须知，这种不成熟的表现才是孩子对生活的“真”体验。  
   因此，在游戏中教师最需要做的不是去设定幼儿应该怎么玩，然后去教，而是用好奇心去解读幼儿的游戏行为，分析：孩子们究竟想干什么?他们是如何做的?他们在其中发展了吗?发展了什么?就像在医院游戏中，孩子们虽然没有学会医院看病“应该有的”一般流程，但是他们在吵吵闹闹中分出了医生和护士，他们主动出击去娃娃家找病人，这其中不是发展了解决矛盾的能力、社会交往的能力和语言表达的能了吗?在游戏中，教师应重视幼儿自发产生的学习和发展，放弃让幼儿得到“应该有的”学习与发展的念头。  
   因此，把游戏还给孩子首先要做的是——放弃“应该是这样”的理念，让孩子玩符合他们自身逻辑的游戏。  
  困惑二：游戏需不需要预设  
  如果说，游戏是孩子真正自由自主的活动，那么游戏还需要教师预设吗?很多教师感到很困惑：如果游戏不需要预设，那么我该如何投放游戏材料呢?需要创设医院、娃娃家等区角环境吗?美工区、数学角的活动算不算游戏呢?  
    教师们为什么有这样的困惑?据分析，其根本原因是教师们混淆了教学与游戏的概念。我们知道，教学是教师有目的、有计划、有准备地促进儿童学习与发展的过程，目的明确、流程清晰，教师对儿童在其中的学习与发展有针对性的期待。其成效也是显性的。  
  但是，游戏中快乐是目的，学习并不是儿童追求的目标，而是其附加值。为了玩，孩子会努力地尝试把珠子等串起来做成“妈妈”的项链，会为了买“菜”而设法分清1元还是5元钱币，这其中蕴含了丰富的但又具有不确定性的学习机会。也就是说，今天，孩子想到扮演妈妈了，就可能会涉及对人物关系、装饰打扮等方面的学习；明天，如果这个“妈妈”对一辆自行车有了兴致，那么她可能会骑着车到处学习绕障碍而忘了还有个娃娃躺在家里。如果教师对孩子在游戏中的学习与发展有着强烈的目标预设，就一定会想着控制孩子的活动，让孩子实现自己的期望。比如说，教师创设娃娃家时，如果预设的是让孩子能学会扮演爸爸妈妈，模仿爸爸妈妈买菜烧饭、照顾娃娃，那么对于孩子骑着车到处溜达就一定会不满，认为他偏离了游戏主题，轻者可能会诱导孩子回来继续扮演好爸爸妈妈，重者可能会认为孩子在游戏中的表现不好，没有学会如何做爸爸妈妈，没有坚守岗位等，从而加以批评、指责。同理，在美工区、数学角，如果教师投放了玻璃弹珠后规定孩子只能练习“夹”，那么孩子一旦玩“打弹子”就会被认为是“违反规则”。如此，幼儿只能算是在完成“个别化”或“小组式”的作业，难以感觉到游戏的自由和快乐。  
  要解决这个困惑，关键是教师要正确认识孩子的学习与发展与游戏之间的关系。教师须知，孩子在游戏中从事的活动一定是他们自己想要去学、去做、去尝试的，而不是由教师设定好的。孩子的游戏不是为了实现教师的预设意图，不是为了得到教师的“你今天玩得真好”的表扬。  
  笔者认为，在游戏中，教师的重点是为孩子创设游戏的条件。教师要明白创设条件只是为了给予孩子可能发展的机会。比如说，教师创设医院、娃娃家等，不是要教会孩子如何做医生、做爸爸妈妈，而是给予他们模仿、扮演、体验社会角色的机会；教师创设美工区、图书角，也不是为了教会孩子制作一只企鹅或看懂某一本书，而是让他们有动手动脑或养成专心做事习惯的机会。在机会面前，孩子们想如何学习和发展，则应该由他们自主决定。比如，他想在娃娃家扮演爸爸还是扮演狗得由他自己决定，她想在美工区画一只蚂蚁还是折一只鸟也由她自己决定。这期间孩子都在学习，教师需要做的就是理解孩子，孩子扮演爸爸是对社会角色的认知，而扮演狗则表达了他对一种动物的认识。孩子无论画蚂蚁还是折鸟都会经历探究的过程。  
  因此，把游戏还给孩子最重要的是——降低预设期待，允许孩子在游戏中有自己独特的表现。  
  困惑三：教师如何进行指导  
  幼儿的游戏无需预设、不必教，那么教师面对孩子们丰富的游戏、多样的行为、多元的发展，可以怎么做呢?  
    笔者曾与教师们一起研讨过这样一个案例。有一天，两个孩子在娃娃家非常投入地游戏，他们一起买菜、烧饭、照顾娃娃。后来，他们想出给娃娃过生日的情节，一起去蛋糕店买来生日蛋糕，打算召集很多人为娃娃庆祝生日。正当教师满心欢喜期待游戏出现新的高潮的时候，这两个孩子忽然被桌上的一副飞行棋吸引了，他们放下“蛋糕”开始下起棋来，完全把生日这事抛到了脑后。于是，教师纠结起来：是提醒他们回到游戏中呢，还是让他们尽情下棋?面对这个情景，参与话题讨论的教师分成了两派：一派认为应该提醒，因为“促进孩子发展”是教师的责任，在这个情境中，继续玩生日游戏对孩子的发展更有利：另一派则认为，游戏应该是孩子自主的活动，所以当孩子兴趣转移的时候应该允许孩子进行当下更感兴趣的活动，因为下棋也能促进孩子的发展。  
  这个话题貌似在讨论教师的指导策略，实际上是在讨论教师在游戏中应承担的角色，或者说是在讨论教师与孩子的关系。对大多数教师来说，“儿童发展的指导者、促进者”是更让教师喜欢、接受的角色，所以在游戏中发现孩子的成长．做一些“促进”孩子成长的事是很多教师认为应该承担的责任。于是，“干预”甚至是隐形的“命令”等都会成为教师的指导策略，这非但没有对孩子的发展起到促进作用，反而令孩子失去游戏的快乐。其实，问题的关键不在于教师到底进行了怎样的指导，而在于教师以怎样的角色进行指导。笔者认为，教师把自己定位于“合作者”和“支持者”而非“指导者”，更利于孩子游戏的开展。因为“合作”和“支持”是从满足孩子游戏愿望，让孩子快乐游戏的层面出发的，而“指导”和“促进”则会让教师不知不觉地对孩子的游戏加以控制。  
  要解决这个问题，教师可以把自己所有的指导转化为“建议”．供幼儿参考，幼儿可以接受也可以不接受。比如说，到底要不要继续庆祝生日呢?教师只要提醒“刚才你们不是打算开生日会吗”就可以了。至于到底开还是不开，由孩子自己决定。  
  所以，把游戏还给孩子最可贵的是——放低姿态，尊重孩子选择的权利。  
 摘自：《幼儿教育》2015.1、2