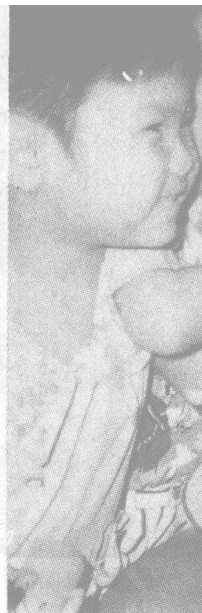


# 游戏 · 教学 · 教学的游戏化

○ 华爱华



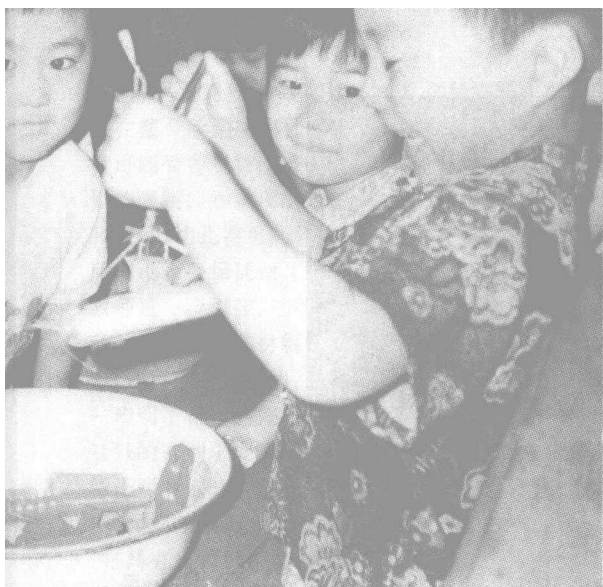
过去,人们曾夸大游戏与学习的独立性,结果把两者对立起来。现在,儿童观的转变,使游戏与学习的内在联系得以揭示,“习之于嬉”的观念日渐深入人心。尤其是在学前教育领域,游戏作为教育的基本形式倍受推崇,近年来的幼儿园课程设计以及教师的教育行为,无不在游戏性、活动性上下功夫。这本是可喜的现象,因为要使教育更加人性化、个性化,游戏理应受到重视,理应成为幼儿园最基本的活动,理应成为幼儿教育的重要手段。但是,现在又出现了另外一种倾向,即把游戏和教学的联系放大到混为一谈,认为:游戏就是学习,学习就是游戏;幼儿园的教育不用提教学,不必有上课。于是,将教师引导下的幼儿活动都说成是游戏,将所有的游戏都赋予了特定的教育目的。不少幼儿园出现了这样的情况:本该属于教学的活动,成了孩子们围着老师团团转的“游戏”,而本该属于游戏的活动,则成了教师围着孩子团团转的“教学”。

究竟什么是教学,什么是游戏?我认为,教学和游戏是有内在联系的,这种联系表明两者不是对立的;但教学与游戏又是各自独立的,这种独立表明两者在本质上有区别的,不能混为一谈。前者是教师将外在的知识、技能传授给幼儿(目的是使幼儿从不知到知,从不会到会),后者是幼儿主体将内在已有的知识、技能以及情绪通过有趣的活动表现出来(以已知为基础,享受已知);前者更多地强调“目的”、“计划”、“效果”,强调的是教师指导下的幼儿活动;后者更多地强调“兴趣”、“表现”、“过程”,强调的是幼儿自主的活动。两者的规范不一样,本质的规定性方面也不一样。因此,对幼儿来说,教学和游戏都有独立存在的价值。

有人会问,幼儿在自发的游戏中也存在从不知到知、从不会到会的过程,这是教学还是游戏?我们说,游戏作为一种具有自娱性的活动,除了有情趣外,也会有

探索,也会有发现,也会有创造,这只能说是游戏中潜在的学习因素,是游戏产生的教育效果,而不是教学活动本身。同样,教学活动除了要传授知识、技能外,也会有探索、发现和创造。游戏中的探索,是由外在探索引起的自发性探索;教学中的探索,是由教育目的引发的诱导性探索。因此,同样是探索,一种归属于游戏,另一种却归属于教学。

我们从理论上将游戏与教学作出区分,目的之一是为了纯化游戏,使游戏显示出自身的价值和特点,那就是通过幼儿充分的自我表现,使幼儿真正享受到游戏的乐趣,享受到天性自由表露的欢畅,在积极性、主动性、创造性得到充分发挥的同时健全人格。时下那种游戏教学合一观所导致的结果是,为发挥游戏的教育作用而进行有针对性的游戏指导,使每一次本该属于幼儿的自由游戏都承担起特殊的教育任务。在指导下,教师不得不紧张地环顾幼儿的游戏,寻找教育的机会,不时地中断幼儿的自主活动,千方百计地把幼儿的自主活动引向事先设计好的目的上去,不时地穿插进品德教育、知识教育的内容,游戏中处处出现成人造作的痕迹,游戏成了教师导演的一台戏。游戏最本质的特征是自由意志,其活动表现为幼儿根据自己的需要和可能自由选择活动内容。幼儿游戏还有其特殊的心理基础——幼稚的心理特征。幼儿因心理机能不成熟、不完善而表现出来的幼稚行为,正是游戏。可见,游戏是幼儿对现实生活的感受和认识的反映。他们对现实生活、周围世界理解到什么程度,就表现为什么样的游戏水平。游戏是幼儿以自己独特的方式对现实进行同化的活动,最符合每一个幼儿的身心发展水平。所以,游戏是幼儿的天地,是幼儿最喜欢的活动。而当幼儿在游戏中被剥夺“玩什么”、“怎么玩”的自主权时,游戏就有可能失去它的意义。



李文龙 摄

从理论上将游戏和教学作出区分，目的之二是要保证教学在幼儿发展中的地位，使教学体现出自身的价值和功能，那就是让幼儿获得知识、技能和智力的发展。正如游戏的功能不能由教学替代一样，教学的功能也不可能由游戏来替代。时下的这种教学游戏合一观所引起的另一种倾向是将幼儿所有的活动都看成是游戏，认为没有必要独立提教学了，教学的目的和任务都在游戏中自然实现。我们认为，这种说法不够准确。幼儿有表现和发展天性的需要，也有增长知识、技能的需求，虽然其中有的可以作为教育的因素隐含于游戏之中，但游戏中的教育收获往往是偶然的、片面的、无意的和零散的，幼儿得到的更多的是感性体验，很少有理性升华。如果让幼儿随心所欲地玩，他们就很难学到我们想要他们学的东西。事实证明，幼儿已具备进行学习的智能条件，已能接受浅显的知识、技能的训练。幼儿园的教育活动，要使幼儿上小学前就具有良好的基础素质，以适应接受学校教育的需要。应该承认，游戏是难以具备这种功能的，或者说仅靠游戏所具有的潜在的、偶发的教育因素是不能完成这个教育任务的。因此，幼儿园教育除了游戏这一基本活动外，不能排斥有目的地传授知识、发展智力的教学活动，问题在于幼儿园的教学活动应如何进行。

幼儿的年龄特点决定了幼儿园的教学不能说教，不能“小学化”。由于游戏内含潜在的学习因素，还会产生无意的教育收获，同时具有促进个体发展的价值，而教育的目的就是要促进个体的发展。因此，游戏对教育来说便具有特殊的价值。于是，幼儿园的教学便谋求游戏般的趣味性，在教育过程中追求一种游戏的境界。然而，我们不能将游戏与教学的这种内在联系放大，以至于混为一谈，否则会产生似是而非的游戏或教学。因此，只有明确游戏与教学的区别，我们才会给

纯粹的游戏腾出时间，又利用游戏化的手段进行教学。

为什么我们仅仅是提教学的游戏化，而不把教学说成是游戏本身？因为游戏无外在目的，游戏的目的在于游戏本身，追求活动过程的价值；而教学有鲜明的外在目的性，每一个教学活动都有特殊的任务，都要追求目的的实现。而作为手段的游戏，是为实现教育目的服务的，其本体活动仍然是教学活动。教学的游戏化，正是要求在教学的实施过程中，尽可能淡化目的，强化手段，看轻结果，重视过程。游戏化的程度越高，其手段和过程越鲜明，目的和结果就越隐蔽。但是，只要是追求目的和结果的活动，那就是教学；仅仅是满足于活动过程本身的，那才是游戏。

对于儿童的发展来说，游戏和教学都是极其重要的。游戏促进幼儿的自然发展，教学则促进儿童有目的的发展。那么，对于游戏在教育中的地位以及游戏和教学的关系又作何解释呢？我们认为，就教育者来说，要有清晰的目标意识，在教育目标的规范下，为孩子创设环境，提供条件。对受教育者来说，其年龄越小，依赖于现存环境而产生的每一次具体活动就越无明确的外在目的，他只体验活动过程，其活动主要是游戏，即使是有所目的的教学活动，其目的和结果也是极其隐蔽的，这时要尽可能强化手段，延长过程（教学中的游戏化程度提高）；年龄越大，纯粹体验活动过程的游戏逐渐减少，教学活动中的目的性日益鲜明，这时要相应地缩短过程，追求效果（教学中的游戏化程度降低）。比如，教师为发展幼儿“跳”的运动技能，在教育计划中有目的地为幼儿创设环境，安排活动，提供跳绳、跳房子、跳皮筋用的材料，然而在具体活动中，如果只满足于幼儿跳的需要，使幼儿体验跳的欢快，这是游戏；如果追求每一个幼儿跳得怎么样，应该跳到什么程度，向预先设计好的目标靠拢，那就是教学，至多是教学的游戏化。同样的活动，其活动的性质显然是不同的。

至于什么年龄的儿童的教学适宜于什么程度的游戏化，《幼儿园工作规程》已明确指出，幼儿园“以游戏为基本活动”，“游戏是对幼儿进行全面教育的重要形式”。我对《规程》这一思想的理解是，首先幼儿园要充分保证幼儿的本体性游戏，因为幼儿的天性以及他们对世界的探索欲和理解得很肤浅的知识经验，使得他们具有较强的自我表现的需求，游戏就为他们提供了满足这种需求的机会，同时，在幼儿自主的活动中，其个性的发展才是最充分、最和谐的。其次幼儿园的教学活动必须游戏化，即重过程体验，轻结果追求，这是幼儿教育的特征。然而，幼儿教育终究要向学校教育过渡，幼儿教育必然要为幼儿入小学作准备，幼儿教育日益与学校教育接近，幼儿园中教学的游戏化也应体现出由高到低的坡度。