

《幼儿园课程》

平

90

时

作

业

学校：华师大本部

姓名：张琼

学号：Z06200007099

《幼儿园课程》作业

站点：华师大本部

姓名：张咏

学号：206200007099

一. 论述教学与游戏的联系。

答：1. 教学与游戏的联系：

学龄前儿童教育面对一个两难问题，即既要顺应儿童的自然发展，又要将儿童的发展纳入社会要求的轨道。在幼儿园教育中，有两类活动分别强调顺应儿童发展和将儿童的发展纳入社会要求的轨道这两个侧面，它们就是游戏和教学。因此，在幼儿园课程中，处理好游戏和教学之间的关系，是解决学龄前儿童教育中的这一两难问题的关键。

2. 幼儿园游戏和教学的区别：

游戏是没有社会功利目的的，它强调的是“过程”、“表现”和儿童自主的活动，它能够在最大程度上顺应儿童的自然发展。

与游戏不同，教学主要是一种有目的、有计划的由教师对儿童施加影响的活动，它承担着文化传递的任务，它更强调教师的作用。

游戏和教学的本质特征，决定了游戏和教学是学龄前儿童教育机构中的两种不同的活动。

3. 幼儿园游戏和教学的联系：

游戏和教学是有内在联系的。在幼儿园课程中，运用游戏和教学这两种形式的活动，其目的都是为了完成学龄前儿童教育所要达到的目标。

然而，游戏和教学又是两种有本质区别的活动，两者不可相互替代。作为儿童自发产生的游戏，与教师有目的、有计划的教学，永远不可能是同一的，或者是相互平行的。两者虽然可以相互影响，可以以各种方式相互结合，但是不会像“物体投下的影子”那样相互追随。

事实上，游戏和教学的不可替代性，正是它们能相互补充，相得益彰。

的前提。在幼儿园课程设计中,实现游戏和教学的结合,不论是设计的活动,还是创设的游戏/教学环境,都能从“反映他的(教师)为儿童学习而设计的计划”,同时也能对儿童的打算有所反映。

4. 游戏和教学的结合:

实现游戏和教学的最优化结合,其前提是充分认识游戏和教学这两类活动各自的性质及其价值,这样才能有可能在编制幼儿园课程时,以最小的代价,在最大程度上实现游戏和教学这两者各自的价值。朱家雄提出,可以将游戏和完全结构化的(即完全按照教师计划实施的)教学看作是幼儿园活动与两个极端,在这两个极端之间存在着无数教材状态,它们反映的是一个具体活动中游戏和教学的不同结合的程度。

游戏与教学不同程度结合越偏向游戏,对儿童自然发展的强调越高。游戏与教学不同程度结合越偏向完全结构化教学,对教育预定的教育任务,儿童与学业知识和技能的强调就越高。

如果游戏和教学的结构化程度,越偏向游戏对过程强调就越高。越偏向结构化教学,对结果强调就越高。

判断结构化程度的标准:

低结构化教学	高结构化教学
(1) 儿童与教师共同确定学习目标	(1) 学习目标主要由教师确定
(2) 活动主要由儿童发起	(2) 活动主要由教师发起
(3) 活动的动机主要是儿童的需要	(3) 活动的动机主要是教师的兴趣
(4) 强调活动的过程	(4) 强调活动的结果

5. 游戏和教学最优化结合的形式:

从形式上,游戏和教学的结合大致可以分为分离式,融入式和整合式三种类型。在幼儿园课程编制中,有时,游戏和教学可以相对分离,即在幼儿园活动

在某段时间内安排游戏活动，而在另一段时间内安排数学活动。这种模式操作简单，容易被教师掌握，评价直截了当，容易被管理者运用。

插入式：游戏可以是数学活动的先导，儿童游戏时可以获得经验，可以通过教学加以整合；游戏也可以是数学的后继活动，教学中儿童所得的知识和技能可以在游戏中得以运用。运用插入式结合方式的原则是既要有益于提高教学的有效性，又要避免干扰儿童自发、自主的游戏活动，在一种活动中插入另一种活动时，要自然而不要生硬。

整合式是实现游戏与教学优化结合的一种高级形式，它使两种性质不同的活动有机地融合成一体，有时已难以区分什么是游戏，什么是数学了。这种结合方式操作难度大，需要教师善于把握儿童所思和所感，灵活地处理教育过程中所发生的教师计划与儿童兴趣和需要之间的矛盾。

“最优化”这个含义就在于在一定的场合和情景下最适当地运用某种结合的方式。

二、试述瑞吉欧教育系统对中国幼儿园课程改革之启示。

答：瑞吉欧·艾米里亚是意大利北部的一个小镇，建立了一个公共的儿童保教体系，形成了一套特殊的、创新的教育哲学和教育理念、学校的管理方法以及环境设计的想法，成为一个有机的整体，人们称为瑞吉欧·艾米里亚教育体系，它被视为欧洲教育改革的典范，并在当今对世界各国的学前教育产生了重要影响。

1. 瑞吉欧教育体系的理论基础：

(1) 意大利特有文化和政治：

瑞吉欧不仅富有，而且还有悠久的历史、民族统一独立的传统，当地政府和机构官员享有很高的声誉，居民有强烈的民主参与和公共社区观念。在这种社会背景下，马拉古兹的思想认为：“儿童有强大的不可估量的力量；儿童应受到绝对的尊重；教师在教儿童之前必须先了解儿童。”

意大利人口少，但是家庭与家庭之间却保持着睦邻关系。在大部分意大利社区中，儿童在这种大家庭式的环境中体验和理解合作与分享，这一价值观也体现在瑞吉欧的教育系统中。在瑞吉欧陈列的照片中，很少见到个人的照片，这种景象显示了儿童合作的人际关系，而这种合作关系也体现在教育之间、教育者与儿童之间以及家长和社区公民积极参与之中。这些也构成了瑞吉欧成功的基础。

(2) 进步主义教育思潮的影响：

瑞吉欧教育体系的创始人马拉古兹认为，该体系的建立曾受到过许多教育家、思想家的影响，其中主要有杜威、克伯屈、皮亚杰等一些欧洲和美国的进步主义思想家的影响。

杜威从实用主义哲学出发，主张教育即生长，教育即经验的改造，由此而导出了“从做中学”的命题，导致了使用问题教学法让儿童在生活中去发现问题

和解决问题的思想。杜威认为，在课程设计和教材选择中，应以儿童的兴趣和自由为导向，但也不应忽略逻辑地组织经验和价值，应将学科的知识融入儿童的经验之中。杜威的进步主义和民主主义的教育思想影响了当时整个世界的教育，克伯屈提出的“设计教学法”、艾约克斯的“英国幼儿学校”教育实践等，都是在这一思想影响下的产物。

(3). 建构主义理论的影响

马格兹兹认为，皮亚杰理论对瑞典教育体系产生了最大的影响。他认为“皮亚杰是第一位基于长期对儿童进行观察，并和他们交谈，通过对儿童的深入分析而赋予儿童地位的学者”。他认为“在瑞典，我们知道幼儿可以把创造性当作一种探索、学习和超越已有意义图式的工具。”

但是，马格兹兹也认为皮亚杰理论在运用时存在一些问题：“低估成人的帮助对幼儿认知发展的作用；不重视社会交往和记忆，将思维和语言割裂；建构主义僵化的、直译式的发展；以分析的、平等的观点来对待认知、情感和道德发展的方式。”

马格兹兹赞同维果茨基关于“最近发展区”的假说，他认为，“维果茨基的建议至今仍具有价值，它使教师的行为趋于合理化。在瑞典，维果茨基的方法与我们对持教与学这一两难问题的态度，以及个体获取知识的过程学方法是‘教’”。马格兹兹还指出，“维果茨基告诉我们，思维与语言是如何在形成想法、计划行动，然后去执行、控制、播送以及对行动进行讨论这些过程中共同作用的。在教育上这是一个宝贵的见解”。

瑞典教育体系中的集体学习“中的集体，不仅仅指的是儿童，还包括成人，如家长、教师、社区成员等等，成人和孩子在同一个集体中扮演着不同的角色，但都致力于一种教学与学的文化建设，如：教师会聆听、观察儿童，为儿童提供各种各样的机会，让他们去探索，感受探索带来的乐趣。”

2. 瑞吉欧教育体系的课程：

马拉古兹说：“与幼儿在一起，三分之一是确定的，三分之二是不确定的或新的事物。三分之一确定的东西使我们了解或可以帮助我们了解。我们想探讨学习本身是否会变化；学习时间和地点是否合适。”

方案活动是瑞吉欧教育体系课程的主要特征之一，主要表现为以下三个面：

(1). 创造性表现和表达是知识建构的基本要素

马拉古兹认为，只要成人能为儿童安排促进其创造性发展的环境，儿童就有可能运用各种符号系统表现和表达自己。在课程实施过程中，教师鼓励儿童运用各种符号系统，创造性地表现和表达自我。

(2). 共同建构在方案活动中有重要的地位

瑞吉欧教育体系强调儿童学习和发展社会交往的重要性，相信儿童在作用于材料的过程中产生与他人交流自己想法的需要，并在与他人交流自己想法的需要并在与他人相互作用的过程中共同建构知识。方案活动多以小组方式进行，儿童可以自由选择，儿童可以与他人合作、分享、交流和协商被赋予很高的价值。

(3). 记录既是学习的过程，又是学习的结果。

在瑞吉欧的学校，教师在儿童活动的过程中听取了和参与儿童的交谈，时时用录像和照片记录儿童的活动过程，以能获取有关儿童所思、所知和所感的信息，从而更好地实施课程。

瑞吉欧教育体系中，角色游戏、建构游戏、粗动作和精细动作活动以及其他活动也是课程的一些重要组成部分。儿童在室内环境中，可以玩积木、娃娃家、操作性材料等。

3. 瑞吉欧教育体系的作用：

(1). 在瑞吉欧教育体系中，教师是儿童的伙伴、弄璋者和指导者。

费利皮尼曾将“聆听”的行为作为瑞吉欧教师角色的主要特征，它能导致

儿童主动的学习。贵利皮尼认为，教师应该成为“时机的分配者”，是儿童学习活动的“资源提供者”，而不是法官。教师应以一种游戏和尊重的精神对待儿童的学习，满腔热忱地“接住儿童扔给教师的球。”

(2). 在瑞典，无论是从教师与儿童、家长之间的互动关系，还是从时间的发生方面说，教师所采取的行动都是螺旋式进行的。如，瑞典的教师们一般采用一种范围较大的时间单位中的每日时间循环评价儿童之所作所为。

(3). 在学习活动中，教师 and 儿童是共同建构者，这是瑞典教师的一个重要角色。如，教师应从集体成员中的每个个体的想法出发，构建出集体的活动，并能引导小组儿童进行学习。