

角色游戏助推大班中草药课程文化

褚衡天

常熟市崇文幼儿园

DOI:10.12238/eces.v3i4.4933

[摘要] 在传统文化缺失的当代,将传统文化之中草药文化课程引入幼儿园,既是对我国文化瑰宝的弘扬,亦是对幼儿园课程的创新。幼儿园课程的本质是游戏化课程,角色游戏在游戏化课程中扮演了至关重要的角色。如何用角色游戏助推大班中草药课程文化呢?本文从遵循角色游戏本质、拆解角色游戏结构、探寻角色游戏契机三方面进行论述。

[关键词] 角色游戏; 幼儿; 中草药

中图分类号: G61 **文献标识码:** A

Role game boosts the culture of Chinese herbal medicine courses in large classes

Hengtian Chu

Changshu Chongwen Kindergarten

[Abstract] In the contemporary age where traditional culture is lacking, the introduction of traditional Chinese herbal medicine culture courses into kindergartens is not only a promotion of our country's cultural treasures, but also an innovation in kindergarten courses. The essence of kindergarten curriculum is gamification curriculum, and role games play a crucial role in gamification curriculum. How to use role games to boost the culture of Chinese herbal medicine courses in large classes? This article discusses the three aspects of following the nature of role games, dismantling the structure of role games, and exploring the opportunities of role games.

[Key words] role play; child; Chinese herbal medicine.

引言

幼儿园自然课程教学过程中,为了更好开展《大班幼儿视角下中草药文化实践初探》的研究,我们结合班级幼儿实际情况从“药食同源”理念开始,逐步将中草药文化的探究铺设到幼儿一日生活的各方面。研究发现,角色游戏是能够助推中草药课程文化的,幼儿在角色游戏中不断发现解决问题,逐渐对中草药文化有了较为切身的理解和感受。

1 遵循角色游戏本质,还原课程文化视野

1.1厘清游戏与文化的关系

角色游戏的本质是游戏。美国社会学家米德第一个指出:“儿童社会化过程有两个步骤,一个是模仿阶段,一个是游戏阶段。”文化则是一种积累,是儿童从小潜移默化情感认同、知识累积、行为习惯、文化情怀。游戏与文化自古至今都是相互依偎、共生共长,游戏是文化的温床,文化是游戏的进化。荷兰作家约翰赫伊津哈就曾说过:“即便在一种高度发展的文明中,游戏的天性仍会再次全力宣称自身的存在,使个人和群体都沉浸于一个巨大游戏的迷醉当中。”在传统文化中草药普及缺失的今天,用游戏的天性传播中草药文化,不断建构、更新文化,是对传统文化传承的尊重,也是对儿童天性的遵从。

1.2明确教师和幼儿的定位

在游戏与文化的关系中传播中草药文化,必须从教师和幼儿两头明确各自的定位,即教师应该在游戏中存续怎样的关系,儿童应该如何游戏才能获得文化的熏陶。

1.2.1教师要角色游戏的共享者、支持者

首先教师要保留自己对游戏的热忱,享受游戏带给人类的愉悦感。因为只有保持一颗游戏的童心,才能更好了解儿童,引导儿童、深入游戏,传播文化。其次要融入幼儿,不从游戏环节中将自己和幼儿剥离。比如我们在户外角色游戏“草药外送”中,Z老师参与到幼儿的游戏里一起骑小自行车送草药,大大的人坐在小小的车上,看起来既滑稽又有趣,Z老师一路难掩兴奋之情大笑,吸引了许多一开始不愿意送货的儿童,他们纷纷争抢着也要去送货。Z老师在送货游戏中观察发现幼儿从领取草药到接收草药的过程是比较粗放的,于是就这一点着重观察游戏中的幼儿并在回到班级后引导幼儿就这个问题讨论、调整、改进,从一开始的草药单接单收到后来的点数——记录——出库——送货——收货——点数——记录——入库。可见,教师保留自己对游戏的热忱、积极融入幼儿不仅能调节自己的身心健康,更能深入发现游戏中存在的问题,引导幼儿、观察幼儿、支持幼儿,

更好利用游戏传承中草药传统文化。

1.2.2 角色游戏要满足儿童的生活性、兴趣性

中草药文化在游戏中的传播离不开两点原则。第一是游戏的选择一定是粗浅的,要从他们的生活出发,又要能还原于生活。比如在中草药传统文化中,有许多古法手艺,这些手艺有的复杂有的简单,有的浅显有的深奥。儿童在选择的时候一定会选择他们在生活中见到过的或是操作的时候能看得懂的,比如用桂花树上的桂花做个简单的香囊、用亲手种植的薄荷泡一杯薄荷茶饮贩卖,而不会去选择工序繁杂或是自己从未接触过的,因为幼儿选择的这些内容会在他们进行的角色游戏中还原基本的生活技能、技巧和规则,在双向还原中他们会因为操作的成功而带来体验的愉悦,越是感觉愉悦,越是愿意进一步体验,形成良性循环,从而借助游戏进一步刺激中草药文化的传承。

其次游戏的选择一定是自发的,由儿童的内在兴趣去决定的。因为只有儿童自己感兴趣的游戏内容,才能在游戏环境中去认知、探索、总结最后享受游戏活动的本身。比如角色游戏“桂花坊”中,因为有小客人需要购买桂花粉,所以作坊里的云流和小邬就开始研磨桂花粉。当他们使用石磨研磨的时候,他们发现没有粉从底部流出。经过探索,他们发现速度是解决问题的关键。于是他们加快了速度,在飞快旋转的速度中同时出现的是两位小朋友抑制不住的笑脸。这就是因为兴趣参与游戏,游戏本身带给幼儿的享受,而中草药的文化也在石磨飞快的旋转中深深传播进儿童的心中,他们清楚知道下次遇到想要将草药变粉我该怎么办。

2 拆解角色游戏结构,架接课程文化桥梁

2.1 角色扮演是课程文化的载体

弗洛伊德认为:儿童的游戏并不是一面镜子,把它“视野”里的东西都反映出来。大班幼儿对角色游戏中的不同角色有着清晰的概念和自主的选择,他们会根据自己的选择匹配对应角色需要完成的工作。角色扮演是角色游戏中非常重要的构成,也是中草药文化传播的载体,是儿童通过角色对中草药相关知识和技能的模仿。比如角色游戏“采药铺”中的抓药人需要根据医生开出的处方单按克数抓药并用传统的牛皮纸包药,比如“中医院”里的医生不同于西医,他们是用“望闻问切”的手法给病人看病的,再比如“草药园”里的工作人员需要对干货翻晒,也要给植物浇水,还要给出售的成品捆扎。中草药文化在生活中的点滴通过角色游戏中角色的扮演悄无声息的输入给儿童。

2.2 角色材料是课程文化的工具

2.2.1 “以物待物”传播中草药文化

刘焱的研究指出:幼儿在游戏中使用形象逼真的模拟实验的玩具与使用半成品、废旧品的心理活动过程是不同的。据此,我们把提供的一些常见中草药材料类比形象逼真的模拟实验玩具,能力较弱的儿童在角色游戏中拿到对应的草药材料,首先会辨别是哪一种草药,叫什么名字,回忆自己已有经验中对这种草药的认知,建构中草药在角色游戏中的用途。能力强的儿童会根据已有的中草药材料,改变他们的形态,或研磨、或浸泡、或搓

揉,将原有的中草药改变为多种草药混合而成的综合药方,这时候原先的中草药材就变成了可加工的半成品,儿童就会在亲身体验中思考原来的草药有哪些、叫什么、怎么改变形态、要做什么、能有什么用,显然这是区别于前者的更高级思维,是对形象思维与逻辑思维的挑战,是对儿童分析、概括、探究、游戏能力的深层提升,也是中草药课程文化认知的提升。

2.2.2 “以虚代实”传播中草药文化

角色游戏中,我们会看到由于班级里开展了和中草药有关的课题,经常会有幼儿捏着食指大拇指和中指,假装自己手里有针灸用的针,在中医院的病床上给小病人治病;我们也能看到有的儿童捂着自己的肚子跑去找医生,说自己吃了很多生冷的东西肚子很不舒服,小医生拿出一个空杯子,假装到了点水说:“这是热水,里面还有紫苏,你快点喝下去就没事了。”我们也能看到医生经常会假装对着一个病患说:“你把舌头伸出来,你的舌头非常红,我给你开点薄荷茶去去火吧。”所有的这些动作都不同于之前的实物,它更像是儿童的无实物表演,但这样的表演也是有据可循、有理可依,也很好传播了中草药文化。可见,文化的传播不一定要借用实物,无实物的抽象表演,儿童通过概括的压缩动作完成自己的游戏表达恰恰说明了角色游戏对中草药文化传播的作用。

2.3 角色互动是课程文化的支架

大班幼儿的角色游戏是比较成熟的角色游戏,反映在他们不仅能制定、遵守游戏规则,挑选自己喜欢的角色扮演,还能在角色与角色之间产生互动和关联。比如在整个以中草药为主题的角色游戏中,需要有四条线串联,分别是供应上的采药、送货、分类,就诊上的看病、开药、抓药、打包、出售,服用上的熬药、服用、忌口、垃圾处理回收以及第四条线的中草药普及展馆、草药作坊等。如果,各角色之间能是按照自己的角色要求各行其事,那么整个课程文化只能局部开展,形成不了整体。但根据观察发现,大班幼儿在完成自己选择的角色任务外,往往能自发与其他角色发生关系,这一方面是因为大班儿童社会交往能力的提高使游戏与生活具有了相互转化的可能性,另一方面是大班儿童在前期的积累中具备了对中草药文化的理解力和知识储备,使得以此课题为主题的角色游戏开展的时候,儿童能出现角色之间互动的机会和可能,才会出现四条线各自角色之间的互动甚至是四条线之间的互动。比如抓药的打包的之间要相互核对药材名称、种类、克数是否正确;参观展馆的可以参与到作坊的制作、成品可以展览在展馆里;服用的可以去医院找医生进一步反馈自己的情况;送货的可以兼顾垃圾回收处理工作等等。

3 探寻角色游戏契机,深化课程文化内涵

游戏是重过程、轻结果的行为,角色游戏亦然。正如海德格说的一样:“儿童为什么要游戏呢?儿童游戏就是因为他们要游戏”。因此我们要正确认识这一点,角色游戏可以促进课程文化的提升,但我们不应以提升课程文化内涵去干涉和左右角色游戏。正如文中列举的无数例子一样,儿童是在自发的纯粹游戏行为中感悟了中草药文化带给他们的快乐,而不是因为特意去学

习中草药文化而开展游戏。同时,我们应该认识到,每一个游戏都不是最终的终点,儿童在游戏中产生的观察、认知、辨识、分析、建构、疑问等多种行为都值得我们深究背后的意义,比如儿童在抓药游戏环节一开始是粗放式游戏,他们只是有了要抓药的意识 and 行为动作,在反复游戏中有一个儿童提出了问题:“我们是不是要用那种传统的秤来称量草药?我看中药店里都是这么弄的”。据此,我们探得一个游戏契机,开展了出售秤的商铺,在商铺中开设“如何使用秤”的学习角,在儿童强烈的驱使心下帮助他们习得一定的文化技能,用以服务抓药的游戏环节,从而既保护了儿童游戏的兴趣和愉悦性又深化了中草药文化的传播。

4 结语

角色游戏助推中草药文化课程,表现上助推的是中草药文化,实际上促发的是幼儿对传统文化的探索精神。以游戏为本质

的课程实施帮助幼儿在直接感知、实际操作、亲身体验中获得和自己实际能力相匹配的经验架构,为日后进一步的科学探索和学习打下良好的基础,也为我国传统中草药文化的传承接力。

[参考文献]

- [1]刘晚霞.大数据背景下幼教模式的创新探索[J].中国多媒体与网络教学学报(下旬刊),2020,(08):141-142.
- [2]杨丽娟.大数据背景下幼教模式的创新探索[J].甘肃教育,2019,(24):40.
- [3]胡小兵.大数据背景下高等师范院校美术教学创新模式的探索[J].赤峰学院学报(汉文哲学社会科学版),2018,39(09):162-164.

作者简介:

褚衡天(1984--)女,汉族,江苏苏州常熟人,本科,一级教师,研究方向:学前教育。

中国知网数据库简介:

CNKI介绍

国家知识基础设施(National Knowledge Infrastructure, NKI)的概念由世界银行《1998年度世界发展报告》提出。1999年3月,以全面打通知识生产、传播、扩散与利用各环节信息通道,打造支持全国各行业知识创新、学习和应用的交流合作平台为总目标,王明亮提出建设中国知识基础设施工程(China National Knowledge Infrastructure, CNKI),并被列为清华大学重点项目。

CNKI 1.0

CNKI 1.0是在建成《中国知识资源总库》基础工程后,从文献信息服务转向知识服务的一个重要转型。CNKI 1.0目标是面向特定行业领域知识需求进行系统化和定制化知识组织,构建基于内容内在关联的“知网节”、并进行基于知识发现的知识元及其关联关系挖掘,代表了中国知网服务知识创新与知识学习、支持科学决策的产业战略发展方向。

CNKI 2.0

在CNKI 1.0基本建成以后,中国知网充分总结近五年行业知识服务的经验教训,以全面应用大数据与人工智能技术打造知识创新服务业为新起点,CNKI工程跨入了2.0时代。CNKI 2.0目标是将CNKI 1.0基于公共知识整合提供的知识服务,深化到与各行业机构知识创新的过程与结果相结合,通过更为精准、系统、完备的显性管理,以及嵌入工作与学习具体过程的隐性知识管理,提供面向问题的知识服务和激发群体智慧的协同研究平台。其重要标志是建成“世界知识大数据(WKBD)”、建成各单位充分利用“世界知识大数据”进行内外脑协同创新、协同学习的知识基础设施(NKI)、启动“百行知识创新服务工程”、全方位服务中国世界一流科技期刊建设及共建“双一流数字图书馆”。