

对幼儿园“自主游戏中回顾环节”的几点思考

王珊珊

深圳市龙华区实验幼教集团梅龙幼儿园

DOI:10.12238/eces.v7i1.12902

[摘要] 幼儿园自主游戏一般分为三个环节“计划-工作-回顾”。教师通常在“计划和工作”环节做了充足的准备,投入了较多的精力,却在“回顾”环节草草收尾,缺少讨论和交流的过程,导致自主游戏整体质量不高。本文将从“回顾环节的含义、特点、存在的问题以及优化的策略”几个方面进行阐述,充分发挥教师的作用,通过优化回顾环节的内容和形式、提升师幼互动质量以及完善后续教育支持等策略为幼儿的学习提供保障,不断提高游戏质量。

[关键词] 幼儿园; 自主游戏; 回顾环节

中图分类号: G617 **文献标识码:** A

Some Thoughts on the Reflection Session in Preschool's Autonomous Play

Shanshan Wang

Shenzhen Longhua district experimental kindergarten group Meilong kindergarten

[Abstract] The independent play in kindergarten is generally divided into three stages: "planning - working - review". Teachers usually do a lot of preparation and put in a lot of effort in the "planning and working" stage, but they often wrap up the "review" stage in a hurry, without a discussion and exchange process, which leads to a low overall quality of independent play. This article will discuss the "meaning, characteristics, problems, and optimization strategies" of the review stage, fully utilize the role of teachers, and provide support through optimizing the content and form of the review stage, enhancing the quality of teacher-child interactions, and improving subsequent educational support to ensure that children's learning is guaranteed and the quality of the game is constantly improved.

[Key words] Kindergarten; Free Play; Reflection Session

引言

《广东省幼儿园一日活动指引》根据幼儿活动的属性,将幼儿园一日活动划分为四种类型:生活活动、体育活动、自主游戏活动和学习活动。

自主游戏是四大类活动之一,是儿童重要的学习方式,鼓励幼儿自由、自主、自发的探索和创造。回顾环节是自主游戏过程中重要的组成部分,就像是一座桥梁,一边连接着幼儿的感知体验,一边连接着幼儿的经验发展。组织开展高质量的回顾环节,可以有效帮助幼儿反思游戏行为,梳理问题经验,建构高阶思维。本文聚焦自主游戏后的回顾环节,旨在反思组织自主游戏回顾环节中存在的问题,探讨优化的策略,以便更好地支持幼儿的学习与发展,助力幼儿成长。

1 自主游戏中“回顾环节”的含义及价值

自主游戏回顾环节是指在自主游戏活动结束后,教师基于对幼儿的观察和解读,针对游戏中具有代表性的行为或问题,组织全体幼儿一起开展交流、讨论、讲述、分析、分享游戏经验的过程。

自主游戏回顾环节也可以称为“回顾时间”。根据高宽课程的

相关理论,“回顾时间”具有重要的价值。“回顾”不是简单的“回忆”,儿童不仅要花时间去想自己做了什么,还要思考学了什么。这一过程能够促进儿童思维、语言以及读写等技能的发展。^[1]

幼儿的游戏中包含着大量的经验,但是这些经验多是琐碎的、零散的,自主游戏后的回顾环节恰恰为这些碎片化经验的梳理提供了有力的支持。在教师的支持下,鼓励和引导幼儿进行有目的的思考,不断的整合和反思游戏经验,使之形成逻辑和体系。

2 自主游戏中回顾环节的特点

自主游戏的回顾环节可以有效的避免幼儿重复性的、无意义的游戏行为,帮助幼儿梳理和提升经验,学会迁移应用。其具有以下特点:

2.1 及时性。艾宾浩斯遗忘曲线证明,人们在学习了新事物或开展新活动后,大脑对于新事物的遗忘是在学习和活动之后就马上开始的,并且以往的速度不是平均的,而是先快后慢。^[2]儿童也遵循这样的遗忘规律。因此教师应在自由游戏结束后及时组织开展回顾活动,唤醒幼儿的记忆,有利于经验的总结和梳理。

2. 2融合性。观察发现,自主游戏回顾过程中,自然融合了五大领域的经验。涉及同伴交往、科学探究、问题解决、表现与创造、倾听与表达等各方面的能力发展,同时也关注了幼儿的行为习惯、态度兴趣等学习品质的发展,能够很好地帮助幼儿习得完整的经验。

2. 3生成性。在回顾中,幼儿会将游戏中遇到的问题进行讲述或讨论甚至争论,在这个过程中会生发很多值得研究的内容点,进而引发成为更深入的探索,形成完整的探究活动,帮助幼儿获得相关概念和经验的积累。

3 回顾环节在组织与实施中存在的问题

回顾环节对幼儿的发展具有非常重要的教育价值,但是日常巡班发现,老师们在组织与实施自主游戏过程中,回顾环节并未发挥其真正的作用,存在以下较为突出的问题:

3. 1可有可无,重视不足:随意性较大,有时间就组织幼儿开展游戏回顾,没有时间就匆匆收区,赶紧进行接下来的活动,使之造成自主游戏组织环节不完整,幼儿经验零散、割裂,常规混乱。

3. 2内容浅显,形式单一:回顾内容过多,每项内容在回顾时犹如蜻蜓点水,泛泛而谈,不够聚焦和具体,缺少对游戏过程的剖析,教师自身缺乏对游戏内涵和价值的思考;回顾过程更多关注了幼儿的常规和安全,负面总结为主,缺乏正向引导。

3. 3缺少支持,低质重复:教师一言堂情况明显,习惯简单重复幼儿语言,较少给予拓展或关键性的提问,幼儿常常处于被动输入的状态,不能产生师幼间、幼幼间多次的、复杂的、深入的讨论。

3. 4通识短板,灵活不够。教师通识性知识不足,学科基础薄弱,组织教学活动中的。在面对幼儿抛出来的问题较少能够给予幼儿及时的、适宜的引导,在讨论游戏中产生的某些现象时,难以给出正确的、科学的解释,亦或者生搬硬套严谨的科学概念,不能结合幼儿年龄特点对科学现象进行通俗的讲解。

4 自主游戏中回顾环节的优化策略

4. 1更新观念,正确认识回顾环节的教育价值。首先“回顾环节”是自主游戏过程中的必不可少的一个部分。高瞻课程把自主游戏分为三个步骤,即“计划—工作—回顾”,这一环节的存在使自主游戏形成了完整的闭环。

其次它是对幼儿的计划和工作两个步骤的总结和反思,是帮助幼儿进行行为回顾、经验梳理、“串珠成链”的过程,是对自主游戏中精华的提炼,有效提高幼儿游戏的质量。

再次,“回顾环节”可以为幼儿提供集体讲述分享的机会,提供师幼间彼此倾听对话的机会,为教师提供教育评价和调整教学方向的机会。因此我们必须正确认识“回顾环节”的教育价值,努力把握好每一次的“回顾”时间,发挥其最大的教育功效。

4. 2优化回顾的内容和形式。小中大班结合其年龄特点,回顾所用的时间也各不一样,小班时间控制在5—8分钟,中班控制在6—10分钟,大班控制在10—12分钟,在有限的时间中如何高效完成回顾任务,回顾的内容和形式尤为重要。

4. 2. 1回顾什么?首先,可以回顾游戏的玩法、游戏的步骤

和流程等。如大班科学区游戏“水中花”。幼儿可以向大家分享操作此份材料具体的步骤:先在纸上画出喜欢的花朵,用剪刀剪下花朵的形状,再将花瓣进行折叠,然后放入水中,最后观察花瓣在水中的现象。

其次可以回顾游戏过程,即在游戏过程中遇到的问题和解决的办法。仍然以大班科学游戏“水中花”为例。幼儿讲述了在操作过程中自己遇到的问题:花朵无法在水中“盛开”。那么是如何解决的呢?幼儿之间通过讨论、对比和反复实验发现了一个规律,即花朵如果太大,花瓣在水中就无法开放,换成了小一些的花朵后,花瓣就“盛开”了。

还可以回顾游戏结果、回顾游戏后自己的发现、总结出的经验和现象。在科学游戏“水中花”中,幼儿通过多次尝试发现,放在水中的花瓣会依次开放,这是直观的实验结果,有的幼儿发现花瓣不宜过大,否则花瓣无法开放,还有的幼儿分享了自己用卡纸、面巾纸、报纸、牛皮纸、瓦楞纸等不同材质的纸张开展实验活动的不同结果:卡纸、牛皮纸、瓦楞纸折,剪起来费时费力,放入水中后很久没有变化;面巾纸和报纸很薄,放入水中后很快被全部浸湿甚至沉入水底,实验均不成功。最后在教师引导下一起梳理,得出结论:花瓣之所以能“盛开”,是因为纸张中的纤维遇水后膨胀而形成张力,折叠的花瓣被拉开,看起来像是盛开了一样。而纸张的材质、花瓣的大小将成为影响花瓣能否盛开的直接要素。

4. 2. 2怎么回顾?回顾的形式有不同维度,如按群体,可以是集体分享的形式,即全班幼儿围坐在一起,在教师的组织下开展分享活动。可以是分组分享,即班级教师将幼儿分成几组,每一组围坐在一起开展分享活动;还可以是一对一分享,基于教师对观察对象的观察后,有目的与其进行一对一的互动。

可以按媒介:在回顾的过程中提供适宜的分享媒介,可以激发幼儿的兴趣,提升关注度,提高回顾环节的质量。教师可以提供幼儿游戏过程中的照片、操作视频、情境演绎或作品实物,这些媒介可以与幼儿建立起情感联结,刺激幼儿记忆,再现游戏过程,让幼儿的回顾分享有抓手,帮助幼儿梳理关键经验点,丰富幼儿认知。

4. 3提升师幼互动的质量师幼互动的质量直接影响着回顾环节的质量。教育部印发的《幼儿园保育教育质量评估指南》中指出“尊重并回应幼儿的想法与问题,通过开放性提问、推测、讨论等方式,支持和拓展每一个幼儿的学习。”刘焱在《儿童游戏通论》指出“在游戏活动阶段教师的角色是讨论的组织者和发问者,通过讨论和提问引导幼儿总结游戏活动,反思活动优缺点,提出改进建议或者新的游戏内容”。^[3]有力的师幼互动可以有效促进幼儿认知、社会性、学习品质的发展,有助于幼儿形成认识自我的概念和提升自我管理的能力。

4. 3. 1高阶提问:教师有效的高阶提问可以帮助幼儿建构语言经验,拓展幼儿的游戏思维。教师应该把握问题核心,多提问引发思考的开放性问题:为什么?什么是?如果……会怎样?帮助幼儿学习比较复杂的认知策略,逐渐成为问题的解决者。如

每次美工区在游戏结束后收拾整理总是最慢,而且区域物品凌乱,卫生堪忧。教师将这一情况用视频的方式记录下来,在回顾环节进行了讨论,教师提出了几个问题:“你们看到了什么?”“为什么会出现这种情况?”“我们应该怎么做?”,通过三个渐进式问题提问,帮助幼儿认识到了收拾整理区域过程中的问题,讨论问题产生的根源,交流改进的策略,最后商讨出:首先美工区可以提供收纳盒,盛装随时产生的垃圾,避免纸屑等杂物乱丢;其次由于美工区的材料用品比较多且有些需要清洗晾晒,可投放一个计时器,提前5分钟收区进行整理工作。经过一段时间的尝试,美工区的收拾整理有了明显的改善,有效地发展和促进了幼儿自我管理、自我服务能力。

4.3.2表征互动:在回顾过程中,幼儿会反馈很多的内容,教师应有目的地提取、记录有意义的信息,并对其进行分类、整理和概括,可以有效帮助幼儿形成类概念。此外教师记录的过程即为正面书写示范的过程,使用规范的文字,配上适宜的符号、图画,便于幼儿理解和阅读。教师还应提供充足的材料给幼儿创造表征的机会,鼓励幼儿用自己的符号表达看过、听过的以及当下的感受和想法,有利于增强幼儿对人物、事件等细节的理解,帮助幼儿感知符号的有用和有趣,培养书写兴趣,丰富表达想法的方式。

4.3.3情绪互动:高瞻课程主张,回顾时间应该在舒适、平等、宽松的环境氛围中进行,尽量减少周围环境分散注意力的因素。教师应该更加关注师幼情感上的交流,要努力营造积极向上的氛围,特别要关注那些偏于安静的幼儿,抓住他们的精彩瞬间,为他们竖起大拇指、给幼儿一个拥抱、表示肯定和支持的眼神、点头和微笑等。让每一个幼儿都能在这样的情绪氛围中感受安全、放松,回顾不再流于程序,不计较对错,真正的让幼儿敢说、想说、愿意说。

4.4完善后续的教育支持。回顾环节有着较强的不确定性,它不能被预设,是基于幼儿游戏中的问题,一步步发展而来,具有生成性。对于生成的问题,教师要进行价值判断,在幼儿现有的经验基础上,还可以提供哪些方面的支持?哪些有较强的代表性可供学习、参考和借鉴?哪些可以当下解决,哪些具有探究价值,可进行深入的研究探索。

第一,创设隐性的环境。设计“展示墙”,张贴操作步骤图、流程图,随时为幼儿的学习提供参考;展示幼儿在活动中的各类记录单、活动过程照片,为其他幼儿的操作提供借鉴。设计“问题墙”,鼓励幼儿提出游戏中的问题,将其进行罗列和梳理,图文并茂地呈现,提醒幼儿游戏中给予更多的观察和比较。设计“发现墙”,对材料创新的玩法、游戏过程中的各类发现、不同操作方法的结果对比等进行展示,提供多种探索途径,发现规律、比较差异,了解关系。

第二,评估和调整教学方向。回顾环节不仅是对幼儿游戏、学习的总结,对教师而言,通过回顾环节中幼儿与材料的互动情况,可以帮助教师评估目标设定的科学性,材料投放的适宜性,调整玩法及规则。如在小班的语言区,教师提供了视听的工具,

幼儿非常喜欢,但由于视听工具只有一份,就出现了争抢现象。针对这一现象师幼展开了讨论,结论是增加视听工具的种类和数量,再增添10分钟的沙漏,重新设定区域规则,沙漏漏完换另一名幼儿操作,争抢的现象没有了。

又过了一段时间,教师发现部分幼儿跑到美工区取白纸,用笔在白纸上涂涂画画,教师又在区域中增添了笔、白板、记事贴等工具,便于幼儿及时记录听到的故事或是自己的想法。

此案例中,教师通过在回顾环节发现的问题和日常游戏中的现象,判断出所提供视听材料的目标设定已经不仅仅是听,玩法规则也不能满足幼儿的需求,教师根据幼儿的需要,更新目标,进行了种类、数量、玩法的调整,使得这份材料有了层次性,可听、可说、可表征。

第三,生成性活动。“渗透了游戏精神的幼儿园课程是具有生命力的课程,渗透了课程意义的游戏才能更好地发挥教育的意义。”^[4]很好地诠释了课程与游戏相互渗透、相互补充的密切关系。如教师在科学区提供了几份光影的游戏材料供幼儿操作。幼儿在回顾时,争先恐后地讲述自己的游戏发现。展开了“影子是怎么来的?”“为什么有的时候大,有的时候小,有的时候是一点”的讨论。在户外游戏中,变换各种姿势,请同伴画下自己的影子,几周下来乐此不疲。对光源的方向、远近与影子的方向和大小展开了热烈的讨论,教师以问题为导向,由此开展了关于光影的项目活动,开展了调查、实验、制作等丰富的探索性活动,通过观察、比较和猜测,了解影子是如何产生的,感受和发现一天当中不同的时间里,影子的各种变化,提高幼儿认知能力,丰富幼儿生活经验。

由此可见,高质量的自主游戏回顾,可以帮助幼儿巩固游戏经验,强化技能,深化认知,丰富词汇和语言结构,使幼儿形成更系统、完整的知识体系,提升幼儿的社会交往能力,同时也有助于教师了解幼儿兴趣、需要,评估幼儿发展水平,优化教学设计。

5 结束语

幼儿的学习来自于游戏,而回顾环节是围绕游戏开展的交流和讨论。回顾时间虽然有限,但蕴含的教育能量是无限的,珍视每一次的回顾时间,尽量发挥其最大的教育价值并作用于幼儿身上,有效促进幼儿思维、语言、读写能力、社会交往等方面的和谐发展。

[参考文献]

[1][美]安·爱泼斯坦(Ann S. Epstein)著,霍力岩,郭珺等译.学前教育中的主动学习精要——认识高宽课程模式[M].教育科学出版社,2011.

[2]读懂儿童教育研究院著.走进儿童追随儿童[M].东北师范大学出版社,2023.

[3]刘焱.儿童游戏通论[M].北京师范大学出版社,2004.

[4]邱学青.游戏·渗透·课程[J].幼儿教育,2005(Z2).

作者简介:

王珊珊(1983--),女,汉族,吉林舒兰人,本科,幼儿园一级教师,研究方向:主要从事幼儿园自主游戏方面的研究工作。