

聚焦游戏后的5分钟

——基于儿童视角看待“后游戏时期”

肖倩

北京明天幼稚集团

DOI:10.12238/eces.v7i1.12905

[摘要] 本文深入探讨了幼儿园中儿童在游戏结束后五分钟内的行为模式与心理状态,旨在强调延续游戏体验,培养幼儿自我服务意识的重要性。通过详尽的案例研究,本文揭示了游戏尾声阶段在幼儿全面发展中的重要作用,并强调了教师和同伴等重要他人在此过程中的影响力。文章建议从儿童哲学的视角出发,审视游戏尾声的深层价值,探索有效的支持策略。此举旨在加强教师对幼儿游戏全过程的重视与观察,确保幼儿能够在“后游戏”时期获得充分的时间和空间,享受愉悦的体验,实现全面的发展。

[关键词] 儿童视角; 自我服务意识; 全面发展

中图分类号: G763 **文献标识码:** A

Focus on the 5 minutes after the game

——A child's perspective on the post-play Period

Qian Xiao

Beijing Tomorrow Naive Group

[Abstract] This paper deeply discusses the behavior pattern and psychological state of children in kindergartens within five minutes after the end of the game, aiming to emphasize the importance of continuing the game experience and cultivating children's sense of self-service. Through a detailed case study, this paper reveals the important role of the end stage of play in the overall development of young children, and highlights the influence of important others such as teachers and peers in this process. It is suggested that from the perspective of children's philosophy, we should examine the deep value of game endings and explore effective support strategies. This move aims to strengthen teachers' attention and observation of the whole process of children's play, to ensure that children can get sufficient time and space in the "post-play" period, enjoy a pleasant experience, and achieve comprehensive development.

[Key words] children's perspective; Sense of self-service; All-round development

“伴随着舒缓的音乐,儿童都自觉地停止了游戏,开始将玩具进行收整。”这一幕每天都在幼儿园中上演。《幼儿园保育教育质量评估指南》《3~6岁儿童学习与发展指南》等文件中着重强调了从小培养幼儿自我服务意识及行为的重要性。然而,真实的场景中,幼儿不愿意收拾,收拾材料的时间过长或者胡乱收拾等情况,也时常出现。这也引发教师的深入思考:自主游戏背景下,是否需要“到点就收”?教师如何在不介入的情况下,让幼儿养成自主收纳的习惯?成为了本文想要研究的重点问题。

1 案例侧写:收整玩具的5分钟

1.1 该收玩具了

开心、丁当和诺伊在搭建小车轨道。随着小星星变奏曲响

起,孩子们开始相互提醒要收整玩具了。

这时候,开心、丁当和诺伊也意犹未尽地看着小车跑过轨道,跑了半圈,脱轨后,三人开始商量如何收整玩具。

开心说:昨天我收的轨道,今天我想收小车。

丁当说:那好吧,我收积木。

诺伊说:可以,我昨天收的积木,我今天收轨道。

在一番商讨后,三人达成一致:开心负责收整小车,丁当负责将其他区域的积木等玩具归还,诺伊负责拆解轨道。

1.2 怎么充电呢?

说干就干,三人开始分头行动。开心首先将小车放在指定筐内,并且将电池拿出。他四下张望了一下,拿着电池在踌躇。老

师上前询问才知道, 开心想要将电池放在充电器中充电。但是又不太敢。所以, 有些犹豫。这时候, 老师拿过其中一节电池, 然后口述着童谣: “小胖子, 回屋子, 头枕红枕头, 脚踩绿被子……” 开心也拿起剩下一节电池, 学着老师的童谣又说了一遍: “小胖子, 回屋子, 头枕红枕头, 脚踩绿被子……”

1. 3把长长的轨道迅速变短

丁当则将轨道从积木上扒拉开, 全然不顾已经支离破碎的轨道, 拿起积木就跑到其他区域归还积木了。

诺伊则开始一点点拆解轨道。轨道需要放在筐内, 而轨道整个放入筐里, 显然超出了筐的长度。诺伊先拆出一段轨道, 再跟筐进行比对后, 确认了轨道最长能容纳的长度后先放在一边。然后, 迅速拆解几段轨道, 将轨道与最开始拆出的“标准轨道”进行比对, 并通过再度拆解, 确保轨道长度都不超过“标准轨道”。拆了4-5段轨道后, 诺伊统一将轨道扔进筐内, 然后又重复对标的过程。

这时候, 丁当归还完积木后回来了。他边抱起轨道边对诺伊说: 快收啦, 没时间啦。诺伊听罢, 也停止了手上比对的动作, 开始随意拆出几段短的轨道, 然后一股脑地扔进筐里。

2 案例解析: 以儿童哲学发现游戏精神

2. 1游戏尾声是真游戏的延展

游戏是幼儿的权利已经成为国内外学前教育者的共识。高洁等人在《追寻幼儿教育的游戏精神》一书中提到幼儿游戏需注重游戏精神, 其包括自由性、愉悦性、体验性和创造性^[1]。真游戏的特性使然, 导致真游戏不是戛然而止的, 而是自由流动的游戏。这种游戏, 在“结束游戏”的关键5分钟内, 有所延展。

在此案例中, 诺伊无意中展现了“郑人买履”这一古典寓言的精髓要义。他凭借对筐子尺寸的精准比对, 制定了一套“标准轨道”, 并以此作为参照基准, 逐一与其他轨道进行细致的比对与调整。在探究和游戏中, 诺伊高效且有序地完成了轨道的快速收整工作^[2]。

值得关注的是, 在诺伊的视角中, 收整玩具的环节并非仅仅是“游戏结束”的标志, 相反, 它更像是游戏的延展或尾声, 甚至是新一轮游戏的开始。在这个过程中, 诺伊深刻体验到了生活中数学的无穷魅力, 他巧妙地运用以物量物的方法, 开展了一场别开生面的测量游戏。他不仅未将收整玩具视为一项单调乏味的“任务”, 反而将其视作一场充满乐趣与挑战的“游戏”, 从而发自自主、积极主动地通过游戏化的方式, 实现了轨道的快速收整。

2. 2重视游戏中的重要他人

在游戏的尾声, 出现了两个重要他人——教师和同伴。教师同伴在游戏尾声中扮演着不同的角色。

一是, 合作者。在案例中, 教师和同伴均扮演着幼儿的重要合作伙伴角色。在商讨分工合作, 共同致力于轨道收整任务的过程中, 幼儿充分展现了其作为合作者的作用。他们积极表达个人观点, 共同商议决策, 并根据商议结果进行合理的分工。在引导幼儿为电池充电的过程中, 教师亦扮演着合作者的重要角色。教

师以自然的方式融入幼儿的游戏活动, 双方合作共同将电池充好电^[3]。

二是, 支持者。教师和同伴在幼儿游戏过程中扮演着至关重要的支持者角色, 其所提供的支持涵盖材料、环境、精神及言行等多个维度。以诺伊模仿郑人买履的行为为例, 教师为幼儿在游戏中的自由活动时间提供了丰富的材料资源和适宜的环境条件, 展现出了充分的材料支持与环境支持。若教师能够敏锐地捕捉到这一教育契机, 及时给予幼儿鼓励, 或采取开放式提问的教学策略, 如询问: “请数一数, 玩具筐最多能容纳多少节轨道?” 等, 将有助于引导幼儿的游戏活动向更深层次发展。同时, 同伴的精神支持和言行支持也非常重要。在丁当成功完成归还积木的任务后, 他迅速返回并主动协助诺伊高效整理轨道。这种源自内心的合作意愿与无私的助人行为, 构成了幼儿培养社会交往能力的关键基石。

三是, “监管”者。规则性是游戏的核心属性之一, 游戏参与者在游戏中遵循既定的规则开展游戏至关重要。在游戏音乐响起时, 班级里总会有位小朋友会去通知所有的小朋友该结束游戏收整游戏材料了。在游戏进程中, 存在着一群自觉履行“监管”职责的幼儿, 他们积极担当起维护游戏秩序的责任, 确保所有参与者能够遵守游戏规则并顺利完成游戏。这一现象从侧面反映出, 在幼儿的思维观念中, 收整游戏材料并不仅仅是一个简单的行为, 而是构成游戏整体的重要组成部分, 它既代表着游戏的圆满结束, 同时也可能预示着游戏的延续与拓展。丁当因其目标导向性较强, 故对于迅速归还积木与整理轨道持有高度自觉, 这已成为他内心默认为的隐性游戏规则, 而这种规则与班级的显性规则是一致的。相比之下, 诺伊则更加注重过程, 他倾向于深入探索更为高效的轨道收整方法。因此, 按照既定标准对轨道进行拆解, 并严格按照统一规范将轨道放入玩具筐中, 已成为他当前游戏活动中所遵循的隐性规则^[4]。因此, 当丁当将快速收整玩具材料这一班级约定俗成的显性规则“放上台面”后, 丁当就承担起了“监管”者的角色。在丁当的带动下, 诺伊也迅速调整自己的游戏方法, 按照丁当的要求, 快速收整起玩具材料来。从例子中, 我们能发现“监管”者这一角色所带来的积极影响和消极影响。

幼儿的游戏是基于幼儿生活经验, 体现了幼儿对于其他幼儿、教师甚至家长的观察、模仿和学习。在参与游戏的过程中, 孩子们体验了图示的同化、顺应以及平衡的过程, 通过这一过程, 幼儿不仅能够学会分享、协作以及竞争, 进一步培养团队精神和责任感。而且, 还能有效激发自身的创造潜力与想象力, 逐步成长为创新性人才^[5]。

3 策略支持: 营造后游戏场域

幼儿, 作为游戏的设计者和参与者, 有权利主导游戏结束时的关键5分钟。教师需从后游戏文化、后游戏环境等来营造宽松、自主的后游戏场域, 来延续和提升幼儿的游戏体验。

3. 1更新观念, 打造后游戏文化

儿童的真游戏常常呈现出“意犹未尽”的特点。鉴于此,

教师们需转变传统观念,不仅仅将收整游戏材料作为培养自主服务意识和习惯的良好契机,而且将游戏后材料的收整视为游戏过程的自然延续,并加强对幼儿后游戏阶段的细致观察。从而逐步构建起一种自主、自律的后游戏文化氛围,以促进幼儿在游戏中的全面发展。

教育学者及实践者都一致认同,游戏对于幼儿而言,不仅是放松心情、体验快乐的途径,更是他们学习新知、探索未知、发现自我、创新实践的重要途径。因此,在游戏活动结束后,教师们应当超越对游戏结果的简单关注,转而深入剖析幼儿在游戏过程中的具体表现与所取得的成长,进而更加精准地把握幼儿的游戏态度、行为习惯以及思维方式。

3.2 激活内生,创设后游戏环境

在儿童的视角中,游戏材料的整理环节与游戏进行过程相辅相成,并非矛盾对立。相反,幼儿能够展现出对游戏环境的主构建与探索,以高效且愉悦的方式整理游戏材料。

在“后游戏”时期,教师选择给予幼儿自主探索的机会,为幼儿提供了宽松和谐的精神环境,并没有催促幼儿快速地收整材料,而是让幼儿去探索如何愉快且快速地收整材料。因为在幼儿心中,幼儿始终清晰地了解该环节的行动目标,并积极发现问题,探索解决问题的方式方法。以搭杯子游戏为例,当游戏结束的音乐响起,豪豪注意到多数杯子处于倒扣状态,于是,他采用了一种类似于贪食蛇游戏的策略,用杯口逐个将杯子吞食。晴天迅速归还了从其他区域借用的阿基米德积木、滚珠等玩具,开始模仿豪豪的方法,投入到这场别开生面的“贪食蛇”游戏中。两人竞相行动,最终,剩余的杯口朝上的杯子也被迅速翻转,成为他们“贪食蛇”游戏的口粮。不久,桌面恢复整洁,豪豪和晴天各自手中持有一条由杯子组成的“贪食蛇”。随后,两人开始比较谁的“贪食蛇”更高。豪豪说,晴天,把杯口朝上,像我这样,来看看,咱俩谁的更高?经过比较,豪豪表示他的更高一些,晴天对此表示认同。当我观察到此情此景时,便询问豪豪:“那么,豪豪,你的‘贪食蛇’比晴天的高出几个杯子?”豪豪随即将自己的“贪食蛇”与晴天的靠近进行对比。晴天:你高2个杯子……豪豪:我高3个杯子……说着,豪豪开始将两条“贪食蛇”放得更紧了,晴天用稚嫩的小手开始从上向下数杯子,确实是3个杯子。然后两个小伙伴就将杯子放回原处了。

同时,教师需致力于为幼儿创设优质的物质环境,提供多元

化的材料,使幼儿在游戏体验中能够深入了解各种游戏材料的特性,并探索出既有趣又高效的整理方法。例如,大齐在搭建熊猫家的时候,用了大量的螺母与木球,组合成为装饰品。但在收整材料的过程中,大齐采用了独特的方法,他巧妙地利用十根手指分别插入到十个螺母中间的孔洞中,从而一次性将多个螺母高效地运送到玩具筐内。

4 总结

“一屋不扫,何以扫天下。”这一古老训诫深刻阐明了物品整理的重要性。在教育实践中,教师们转变了仅将“后游戏”时期视为养成自我服务习惯的传统观念,而是将其视作幼儿真实游戏活动的延续。通过此种转变,教师致力于让幼儿在游戏中不断延续并深化幼儿游戏的宝贵体验^[6]。教师们通过精心创设环境,采取支持幼儿自主游戏的策略,不仅有助于培养幼儿形成自我服务的意识和能力,更能够锤炼他们发现问题、解决问题的能力,并培养坚持性、持续探索的学习品质,从而为幼儿的全面发展奠定坚实的基础。

本文系海淀区教育科学“十四五”规划2023年度课题“社会情感视阈下的幼儿教师提升计划实践研究”(项目号:HDGH 20230371)的研究成果。

[参考文献]

- [1]高洁.追寻幼儿教育的游戏精神,实践卷[M].教育科学出版社,2013.
- [2]赵畅.论“倒爬滑梯”游戏现象中教师有效指导的策略[J].安徽教育科研,2021,(01):80-82.
- [3]魏婷,鄢超云.“儿童的视角”研究的价值取向、方法原则与伦理思考[J].学前教育研究,2021,(03):3-14.
- [4]王友缘,陈梦瑶.儿童主体能动性概念溯源及其理论进展[J].学前教育研究,2024,(05):24-35.
- [5]3-6岁幼儿情绪调节策略现状调查研究[D].徐野.沈阳师范大学,2021.
- [6]但菲.角色游戏——幼儿社会化的重要途径[J].沈阳师范学院学报(社会科学版),1998,(06):70-72.

作者简介:

肖倩(1990—),女,汉族,硕士研究生,高级教师,从事的研究方向或工作领域:学前教育。