

儿童调查在自主性角色游戏中的实践与思考

王彬

(吉安市保育院 江西 吉安 343000)

《3-6岁儿童学习与发展指南》中指出,幼儿的社会性是在日常生活和游戏中,通过观察和模仿潜移默化地发展起来的。^[1]在自主性角色游戏中,幼儿依托真实或替代性材料,根据自己的需求和意愿,运用语言、动作、表情等手段,创造性地扮演角色,与同伴交往、合作,体验社会生活和各类社会角色,享受游戏的快乐。在市保育院的自主性角色游戏中,教师基于幼儿的视角,尊重幼儿的主体地位,为幼儿提供着真实、赋有教育价值的活动场所,由幼儿自主决策角色区玩什么、怎么玩,在教师和家长的共同支持下,幼儿与同伴一同调查一同制定区域规则,在自主性角色游戏的开创期、营业期、游戏期充分借助调查丰富自身经验认知,促进深度学习的产生和发展。

一、调查前的充分准备

在日常教研及班级实践中,保育院的教师们明晰了“调查”对推进角色游戏进展的重要作用,分为实地调查、问卷调查、网络调查、访谈调查等,为扎实做好各项调查,班级教师应做好如下准备工作:一是制定调查目标,考虑幼儿的年龄特征、调查的呈现形式等,以便幼儿能看懂、会表述,成人会陪伴、不代劳;二是确定调查方式,是借助家长力量和社会资源开展社会调查?还是直接利用院内已有的各项资源就地取材进行调查?选取科学适恰的调查方式,促进幼儿的学习与发展;三是当遇到问卷调查时,教师要明确调查表的设计、使用、信息的反馈都应以幼儿为中心,为幼儿的学习和发展服务——小班年龄段由师幼共同设计,中大班应放手幼儿,幼儿自己设计调查表,展现出不同的创意。

二、调查中的有效支持

(一) 巧用实地调查,丰富前期经验。

《指南》强调要“最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验的需要”^[2],教师遵循幼儿的学习方式与特点,支持幼儿在商讨出角色游戏主题后巧用实地调查收集数据和获取信息,幼儿在家长的陪同下现场参观调查后,用相机记录调查过程、用绘画表征调查发现,进而了解各类角色,积累了自主性角色游戏的相关经验。

比如:在角色游戏“彩虹玩具店”的前期创区时,孩子们知道玩具店都会卖很多玩具,比如奥特曼、艾莎公主等,但是对玩具店的具体布局和操作形式不够清楚,为此,淞淞提议周末都进玩具店进行一次大调查,老师也在群里与家长沟通,请家长在周末时带着幼儿去玩具店实地参观调查,了解记录玩具店的人员分工情况、玩具布局情况等内容。到达玩具店后,幼儿通常以观察、询问等方法进行调查,加深对玩具店具体情况的经验认知,丰富前期经验,推进游戏深入。

(二) 借助问卷调查,助推家园合作。

《幼儿园教育指导纲要(试行)》提出:“幼儿园应与家庭和社区密切合作,与小学相互衔接,综合利用各种教育资源,共同为幼儿的发展创造良好的条件。”^[3]为支持幼儿进一步了解角色游戏对应的人、事、物,问卷调查成为了具体有效的可视化学习方式,辅助幼儿收集整理零散经验。

例如,在“爱心零食店”中,孩子们根据自己兴趣分工创区后,进行试营业时却遇见了或大或小的困难,如收银员职责不清、顾客消极等待、商品品种单一等问题,老师不急于将答案直接给予幼儿,而是抛出观察到的画面并提问“你遇到了什么问题?真实的零食店是怎么运行的呢?”来启发幼儿思考,启发幼儿带着各自的问题和记录表进行再次的参观调查。

问卷调查作为好用、有效的工具,它替代了教师去到家庭中的亲子沟通现场,将家长调动到其中成为课程的一环,为亲子之间的主题内容交流提供了可能,因而也更饱满地链接生活经验。在这样的问卷调查中,幼儿的生活经验得到唤醒,调查表记录与幼儿学习建立了充分连接,教师将幼儿的表述和记录表上的表征内容进行聚类分析,提供机会引导幼儿自己学会信息统计,持续推动幼儿深度学习。在交流分享环节中,师幼针对调查表所呈现出的信息进行共同谈话,梳理出真正有价值的游戏线索,把零食店里有的东西分为人物类、零食类、物品类,幼儿再继续补充每一类别当中的内容,实现幼儿间经验共享,生生互动,帮助幼儿经验的自我整合和集体建构。

(三) 善用网络调查,及时解决盲区。

网络调查,又称在线调查。是指通过互联网及其调查系统把传统的调查、分析方法在线化、智能化。我们不只要关注调查表中所呈现的孩子已有经验,也要注意“孩子的不知道也是一种项目资源”,可以作为游戏进一步推进中待开发的空来设计实施。当幼儿遇到认知盲区时,教师们能发挥互联网的功能,通过百度及时解决问题、推进游戏,幼儿在角色游戏中丰富已有认知,感受学习的快乐,不断建构新经验。

比如在“茶馆”角色游戏开展中期,幼儿遇到了“怎么给顾客泡茶、茶的种类有哪些、怎么给顾客进行介绍”等问题,这些问题都需要幼儿去进行调查,在生活中茶馆不太常见,屡次进行实地调查较为困难,网络调查就显得更加便捷、有效了。再如,在进行“消防局”游戏时,由于社会经验不足,依依、小涵虽然明确自己在游戏中做为“接警员”、“战斗员”的分工,但不能完全展示游戏角色的行为。教师观察发现后,为幼儿提供了消防局工作的具体视频和照片,幼儿从网络调查中具体明晰了消防局的不同角色和职责,更为理解消防局各角色的工作职责,并生发出消灭火灾、消防知识安全宣传、身体训练等游戏情节,幼儿在在游戏中提升科学探究、语言表达、动作发展等领域的能力,有效推动游戏深入开展。

(四) 通过访谈调查,倾听游戏细节。

访谈调查在自主性角色游戏中主要体现在谈话、分享交流环节,在教师“一对一倾听”的支持下,幼儿针对游戏中出现的问题进行交流讨论,通过自由表达、相互分享、总结提炼等,梳理零散的游戏经验,提升游戏水平和自身能力发展。

例如,这段时间,大五班老师观察发现“恐龙乐园”角色游戏无人光顾,即使是选择了这个游戏区域的孩子们也只是草草游戏、意兴阑珊,于是,老师在游戏后对幼儿进行了“一对一倾听”：“为什么看着你们在恐龙乐园不太开心的样子？”“恐龙乐园遇到了什么难题吗？”“那要怎么做才能让恐龙乐园回到原来好玩的样子呢？”老师从个别访谈中得知,恐龙乐园中称职的解说员只有毅宸一个小朋友,当毅宸不选择恐龙乐园这个区时,恐龙乐园里就没有足够了解恐龙小知识的称职讲解员了,只能草草游戏。在了解了具体情况后,老师与毅宸进行了个别访谈,毅宸提出可以给班上的孩子们上一堂关于恐龙的课,并画了一幅活动流程图给老师,以便普及恐龙相关知识,培养更多称职的恐龙知识讲解员。

在此过程中,班级教师通过一对一的观察和采访,增加了对

幼儿游戏行为的了解,进一步思考游戏中折射出的幼儿的情绪、认知发展、社会交往和动作发展等状态,给予更具针对性的支持,不断推进幼儿的表达,探讨解决问题的策略,丰富幼儿的经验。

三、调查后的经验提炼

在角色游戏的推进过程中,幼儿、教师和家长借助调查积累生活经验,将新经验迁移、运用到新的游戏情境中,不断丰富游戏材料、丰满游戏情节,推动游戏深入开展。在各项阶段调查后的交流分享环节中,幼儿借助表述及记录表征,在教师的支持下学会信息统计与整合;幼儿对开展调查的过程进行回顾与小结,帮助自身唤醒已有经验,产生更高水平的思维活动,提炼解决问题的能力。在“调查”这一强有力的工具支持下,幼儿的兴趣、经验和问题得到挖掘;具体的信息资料、解决方案得以收集整理;相关的经验得以共享、梳理和提升。可以说,儿童调查在自主性角色游戏中的使用,有助于教师对角色游戏过程的观察—识别—回应,有助于教师对游戏中幼儿发展的观察—识别—回应,教师形成“游戏过程—游戏行为—幼儿发展—幼儿需求”的识别路径,提高角色游戏识别能力,借助儿童调查更好地支持幼儿游戏的开展。

自主性角色游戏的开展是我院推进持续性项目设计式活动建设的举措之一,促进了幼儿的社会交往,丰富了他们的情感体验,真正体现儿童为本的教育理念。幼儿在游戏中进行调查活动,通过查找、询问、搜寻、操作等不同途径实施自己的计划,能够满足主动探究的愿望。幼儿在调查情境中直接感知事物的发生、发展,体验调查的动态过程,能有效获取涉及各领域的新经验。调查活动以幼儿为本,延展幼儿对周围生活、特定知识的理解,有效促进了幼儿认知和社会性的发展,提升了幼儿的社会交往能力及语言表达能力。在这样深度学习的过程中,教师适时提供“脚手架”,抛出高水平问题,幼儿的知识就是这样一点点积累的,幼儿的能力就是这样一点点递增的,实现了学习与发展。

参考文献:

[1][2]中华人民共和国教育部.《3-6岁儿童学习与发展指南》[M].北京:首都师范大学出版社,2012.

[3]中华人民共和国教育部.《幼儿园教育指导纲要(试行)》[M].北京:北京师范大学出版社,2001.

本文系江西省教育科学“十四五”规划2022年度学科带头人专项重点课题《以项目活动推进自主性角色游戏深入开展的实践研究》阶段性研究成果(项目编号:22ZXZD014)。