

影响, 年龄越大, 交往能力越强。

二、幼儿同伴交往能力的影响因素

(一) 幼儿同伴交往能力的直接因素

在对幼儿同伴交往能力中的直接因素进行分析时, 首先需要以同伴接纳为主, 了解幼儿的真实交往情况。在同伴群体中, 幼儿的社会地位存在明显的个体化差异, 有的幼儿非常受同伴的欢迎, 而有的幼儿完全相反, 幼儿交往与成人交往存在明显的相似之处, 这一差异的存在主要在于每一个幼儿的同伴交往能力有所区别, 在此基础上所建立的同伴关系差异较大, 其中行为特征是最为重要的影响因素。一般来说, 同伴交往能力较好的孩子往往比较外向, 人格特征没有明显的攻击行为, 能够主动与他人合作和分享。因此, 在同伴交往的过程中, 这一部分幼儿会成为领导者, 人际关系处理的非常好, 朋友较多。

相比之下, 经常被他人拒绝的孩子, 在同伴交往时会表现出不够理智, 存在许多的反社会行为以及攻击性行为。尽管他们会在后期主动加入不同的群体活动中, 但是往往会被别人拒绝。除了行为特征之外, 认知能力也会直接影响幼儿的社会交往行为。比较受欢迎的孩子的问题解决能力和处理能力较好, 个人的社交行为比较有效, 非常恰当。能够尽量避免各种冲动行为。被拒绝的孩子在日常生活中往往会对他产生许多的敌意, 以自我为中心, 出现了许多的封闭行为。有的学生也曾提出, 对于幼儿园同伴交往能力来说, 教师和家长对幼儿的影响也非常显著, 良好的学习氛围和家庭氛围能够让幼儿迅速的放松下来。

(二) 幼儿同伴交往中的障碍

幼儿在同伴交往中所存在的障碍比较多元, 比如幼儿胆小孤僻以及不愿意交往, 有的幼儿在进入幼儿园之后, 畏缩退缩, 与外界交往的意愿不足, 没有主动参与个人集体活动的动力。这些行为所产生的原因比较多, 首先是家庭环境因素。有的家长认为孩子在一同玩耍时, 往往会消磨掉没有意义的时间, 有的家长会直接阻拦小朋友一起玩耍, 甚至会限制小朋友外出玩耍的机会, 通过这种形式来尽量规避各种矛盾。另外, 幼儿教师所采取的教育方法不得当, 将主要精力放在交往能力较强的孩子上, 对内向外小的孩子不够关注, 最终出现了恶性循环。

三、提升幼儿园同伴交往能力的对策

综合上文的简单论述和分析不难发现, 影响幼儿园同伴交往能力的因素比较复杂。幼儿教师及家长需要加强联系及合作, 关注幼儿同伴交往能力的培养及提升要

求, 确保对症下药。

首先, 幼儿教师需要关注幼儿自信心的培养, 让幼儿能够爱上交往, 主动与外界交流及合作。老师在幼儿心目中的地位较高, 教师对幼儿的引导非常关键, 教师需要针对性的培养幼儿的交往能力。在引导幼儿的过程中, 教师需要多些耐心和热心, 注重加强与幼儿之间的情感交流, 以亲切的语言和和蔼的态度来调动幼儿的参与积极性, 让幼儿产生更多与外界交往的欲望。教师对幼儿的肯定以及鼓励对幼儿的影响非常的直接及深远, 能够有效提升幼儿的交往能力。

其次, 幼儿教师需要创新开展各类娱乐活动, 帮助幼儿建立良好的同伴关系, 给予幼儿更多参与活动的材料支持, 让幼儿能够意识到, 只有与他人协作, 才能够获得更多的收获。其中故事表演、角色游戏以及棋类游戏比较复杂, 但是对幼儿同伴交往能力的提升非常显著。幼儿教师需要开展形式多样的合作活动, 让幼儿能够获得更多与同伴交流及沟通的机会。

最后, 幼儿教师需要坚持实事求是的工作原则。站在幼儿的角度思考和分析问题, 关注幼儿的个性化发展要求, 了解幼儿的学习能力, 确保每一个幼儿都能够获得发展个人交往能力的机会和空间。比如有的幼儿往往以自我为中心, 以他人分享的意愿不足, 往往会出现独占玩具而争吵打架等现象。教师则可以开展情景表演的活动, 让幼儿进行比较。很多幼儿在参与之后会意识到大家一起玩玩具比一个人独占玩具更好, 因此会主动与他人分享自己的玩具。

结语

幼儿园同伴交往能力的发展比较复杂, 并且会受到诸多因素的影响。幼儿教师需要关注对幼儿的引导, 了解幼儿的个性化发展要求, 确保对症下药。其中幼儿自信心的培养非常关键, 幼儿教师需要做好准备工作, 了解不同教育教学活动的开展要求, 积极丰富娱乐活动的内容及形式, 保证每一个幼儿都能够获得更多自由发挥的空间。

参考文献

- [1] 刘彩倩, 安燕, 李永久. 小班幼儿问题行为与其同伴交往能力的关系研究[J]. 陕西学前师范学院学报, 2020, 036(001): P. 41-46.
- [2] 刘继霞. 角色游戏中幼儿同伴交往能力的培养[J]. 新课程研究, 2020, 000(009): P. 124-125.

基于体验的“学前儿童游戏”教学实践

刘莉

(内蒙古兴安盟扎赉特旗幼儿园 内蒙古 兴安盟 137600)

[摘要] 体验式教学强调的是教学过程中摒弃传统“授—受”的主要方式, 在教学过程中, 更加关注学生的亲身经历和亲身实践后带来的体验。因此在开展此课程教学实践中, 应以体验为核心, 通过感受了解、内化领会、领悟三个环节螺旋上升, 不断内化外客体知识的价值, 建构具有个人价值的幼儿游戏知识。

[关键词] 学前儿童游戏; 体验; 幼儿游戏指导

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.06.1509

一、体验式教学模式《学前儿童游戏》课程现状及问题

《学前儿童游戏》这门课程详细地介绍了角色游戏、表演游戏、建构游戏、体育游戏、智力游戏等几种常见于学前儿童游戏的基本概念、教育作用、主要内容和指导策略, 并提出相对应的技能实训方案, 是学前教育专业的专业必修课之一, 在整个学前教育专业课程中有着举足轻重的作用。因为这门课程是在学前教育学理论的基础上开设的, 以教育学、心理学知识为理论指导的学科。这门课程专门研究幼儿游戏, 将理论与实践相结合, 目的是让学前教育专业的学生通过学习此课程, 能够了解常见的几类学前儿童游戏的基本特点、作用、设计方法、指导要点以及评价方式。经过实践, 将所学理论转化为教学行为, 在学前教育的岗位上进行运用。

但是现阶段在这门课程的教学过程中, 绝大多数教师还是以“授—受”为主进行教学, 从而导致这门需要学生体验的课程缺乏亲身体验, 信息的单向传递导致学生缺少思考的机会。对游戏本质缺乏思考, 会让学生在设计游戏、指导游戏、组织游戏方面的能力提升受到限制。

目前幼儿园中, 教师对幼儿游戏的理念存在偏差, 对幼儿园游戏的指导存在一定问题。如果《学前儿童游戏》这门课程仍旧采用“授—受”为主的教学方式, 就不会改变现状, 还会带来严重后果, 如指导游戏过程中, 以教师为主导, 将游戏等同于集体教学活动, 这样设计的游戏并不符合幼儿游戏的特点。

二、体验式教学模式《学前儿童游戏》课程的关键

体验是指学习主体通过亲身实践、亲身经历去认识客体, 把对客体的认识纳入主体认识之中, 主体将对客体的认识通过内化成为自己的认识。基于体验教学, 即体验式教学, 就是师生之间的一种生命活动, 一种生命历程。教学再也不是教师拿着教材书, 将教材中的知识有目的地交给学生, 学生被动接受这样一种“授—受”过程, 而是学生将亲身经历的经验, 投射在所学的知识内容上, 并在此基础上领悟、反思的过程。没有感悟, 外部知识就无法转化为内在知识。只有通过感悟, 学生才能对在外的事物进行内化, 变成属于自己的认识。反思是当外在事物无法匹配学生原有认识的时候, 学生通过调整原有的认识, 将新生事物纳入原有认识, 形成对事物的新的价值认识。

三、体验式教学实践

体验式教学模式重点在于设计能够激发学生已有经验的活动, 让学生将理论知识与已有经验相结合, 内化入已有知识, 形成自己独特的见解。《学前儿童游戏》是一门理论与实践相结合的课程, 由于本校课程设计的问题, 学生实践机会不多。为了能使学生更好地理解理论, 在课堂教学过程中, 采用体验方式, 就显得尤其重要。

(一) 体验

汉语中的体验由“体”和“验”组成。“体”首先是指身体, 即需要通过身体获得“验”。如何通过身体来得到“验”? 答案只有“做”。“做”这个字表明, 必须亲自借助手脚, 有亲身的含义。因此, “体验”的第一层含义是亲自做。汉语

中的“体”还有整体、全体的意思, 也就是说体验的应该是人的“整体”, 因为人类的思想也是属于个人整体中的一部分, 虽然思想可以超越个人实体而存在, 因此“体验”中的“体”应该是指包含思想、情感的生命整体在“做”。“体验”中的“验”应该是通过思想、情感的“做”而产生意义的获得、情感的升华。因此, 体验是指在感受的基础上发生意义建构与价值生成。

(二) 感受了解

感受是主体对客体情感态度方面的反应。幼儿的生命在于游戏, 只有当准幼儿教师理解了理念, 才能在幼儿的一日生活中, 关注游戏、把教育渗透于游戏, 用游戏进行教育。因此, 如何理解这个理念成了准幼儿教师形成正确游戏观的起点。只有让准幼师去感受幼儿游戏的过程, 才能理解幼儿游戏中的幼儿情感。在对游戏概念和基本特征掌握的基础上, 教师通过提问“你印象中小时候玩过什么游戏? 游戏发生在什么时候? 玩的过程中的情感体验是什么?”让准幼师进行自由讨论, 在回忆中感受游戏带给幼儿的情感。这种立足于学习者已有经验的学习方式, 能够将其已有情感迁移到学习过程中, 从而理解游戏的基本内涵和抽取游戏的基本特征。通过提问等教学方式可唤醒已有经验, 感受学习客体的一般特征, 使学习者对游戏的基本理论有基本了解。

(三) 内化领会

内化是主体遇到新的认识时, 主动将其纳入原有认识结构中, 从而形成属于主体独特见解的学习过程。皮亚杰认为个体发展的目的在于形成图式。图式是一个有组织、可重复的行为或思维模式, 而在形成图式的时候, 个体会通过两条途径: 同化和顺应。同化是指把新学的知识整合到一个正在形成或已经形成的图式中, 同化的结果, 原有的图式不发生变化。而顺应是指新学的知识无法同化进已有的图式中, 只能通过改变原有图式才能将新学的知识运用进去, 因此, 顺应的结果是原有图式会发生变化。通过体验, 学生主体感受了游戏的基本概念, 只有同化到原有的认知图式中, 才能领会游戏的内涵, 领会游戏的价值和意义, 从而形成正确的游戏观。

四、结语

学习是一个不断内化外在客体知识价值、建构具有个人价值知识的过程。这个过程不是仅仅只需要一次“感受了解—内化领会—整合提高”的过程就可以了, 而是需要一次又一次不断螺旋反复才行。《学前儿童游戏》这个课程的教学过程就是需要不断对体验的活动进行反思、总结、提炼、内化, 从对学前儿童游戏的概念、特点、指导要点的认识到运用理论知识开展幼儿各类游戏, 再到能对游戏的基本理论进行再创造, 熟练灵活地进行幼儿园各类游戏的开展。

参考文献

- [1] 庄穆. 体验的认识功能初探[J]. 福建学刊, 1994(6): 51-53.
- [2] 闫守轩. 体验与体验教学[J]. 教育科学, 2004(12): 32-34.