**把游戏还给幼儿**

**——读《发现儿童的力量》，谈对儿童游戏的再认识**

中国科学院光电技术研究所幼儿园 杨晓梅

《发现儿童的力量》一书介绍了北京三义里一幼在引进“学习故事”中的幼儿园决策、教师困惑、教研支持、幼儿游戏情况、教师在游戏中的支持等，也阐述了教师记录“学习故事”的视角。通过践行“学习故事”的理念，幼儿的游戏发生了翻天覆地的变化，自主探索、团队协作，每一个孩子都是游戏的主人。

华爱华教授指出：游戏反映发展，因为游戏是儿童已有经验的表现活动。游戏巩固发展，因为游戏中有大量的自发练习性行为；游戏促进发展，因为游戏中有大量的自主探索性行为。重新审视班级中幼儿的游戏，正如同以前的三义里一幼，各个区域有明显的标识牌、入区规则提示；教师担心幼儿不会玩，制作玩法提示；幼儿游戏被随意打扰，教师像闹钟一样到时间叫幼儿收，喝水等生活环节被一刀切；教师忙于各种事情，在幼儿游戏时无心观察，不能给予及时有效的支持。

很明显，这不是幼儿的游戏，也不是教师想要带给幼儿的游戏。那么，怎样把游戏还给幼儿？在三义里一幼的实验班里寻找借鉴的经验。

1. **树立正确的儿童观**

 “相信儿童是有力量、有自信的学习者和沟通者”，“教育儿童意味着要尽其所能和用各种可能的方法来激发每一个儿童的力量。教育不是要改造儿童，二是要激发儿童的力量。”日常生活中，儿童的行为常常应证着这样的观点，也不自觉地在心底感叹儿童的力量。但是，一改“鸡妈妈”的形象，真正把这样的儿童观落入实践却并非易事，需要不断尝试着发现、捕捉、记录、分享幼儿有力量的故事。

 **二、合理进行区角创设**

合理的适宜的区角环境创设，是实现幼儿自主游戏的基础。要做到这一点，还需要花费大力气。

第一，取消游戏区的“条框”限制。在以前的游戏中，幼儿有时会问：“老师，我可以玩\*\*吗”，亦或有小朋友打报告某小朋友拿了未开放区域的材料，直接反映出教师的高控状态，区域游戏条框限制多。取消这些条条框框，让幼儿自选区域、自选材料、自己协商人数、自定规则。

第二，取消游戏区的空间限制。调整各游戏区域的桌子、柜子的摆放，使空间更利用幼儿活动，也要便于幼儿取放游戏材料。

第三，取消游戏区的目标和内容限制。在区域里可以通过材料说明“这里可以做什么”，不进行“怎么做”的提示。

**三、正确看待区域乱象**

看着幼儿游戏的情景，教师常常大叫“太乱了”，心里更是担心领导来了发现乱糟糟的一片景象，于是出手相助，引导幼儿“井然有序”地游戏，缺乏对乱象真相的探究。乱象背后，往往是幼儿的探究、创造。教师一定要能容忍幼儿游戏的“乱”，观察“乱”的原因，切不能一看到“乱”就出手“整顿”。

**四、摆正教师角色**

案例：一次，带乔乔去红石公园玩。去之前，我自认为红石公园很好玩，小朋友一进去肯定非常高兴，到处跑跑跳跳，想要试一试。去了之后，乔乔和弟弟的反应和我想象的完全不一样。他们很茫然地站在那里看着别的小朋友玩。我和爸爸不停地叫：“乔乔，来玩这个呀，你看这个多好玩”，“乔乔，这个也好玩，我们一起去吧。”但是两个小朋友却愣愣的，几分钟之后他们才开始玩起来。

反思：在不熟悉的环境中，乔乔和弟弟都先观察环境，看别人怎么样，这是多么重要的一种学习方式。而成人并非了解幼儿的节奏，一度急切地想要带领幼儿游戏，这种做法是很不可取的。陪伴幼儿游戏，就得尊重幼儿的节奏。

“急”、“功利”是成人在幼儿游戏中经常犯的毛病。摆正教师的角色——游戏中的观察者和支持者，而非主导者。观察幼儿在游戏中的行为表现，把握幼儿的经验水平和兴趣爱好，才能提升适宜的材料以支持幼儿进一步的游戏，甚至生成“微课程”。只有充分的观察才谈得上适宜的支持。

 我们的孩子无法竞争过机器、智能，但他们却可以拥有智慧。“知识可以学，但智慧不能学，只能体验。”把游戏还给孩子，让孩子在游戏中探究，在游戏中体验！