

## “游戏本位学习”的若干理论问题 及其实践意义\*

刘 宇

**摘要** “游戏本位学习”是将游戏作为儿童学习途径、载体的一种学习理念和方式,其提出源于对皮亚杰游戏理论的反思,“学业水平焦虑”向学前教育的传导以及对维果斯基游戏理论的应用和修正。“游戏本位学习”的机制在于:游戏通过对儿童基本需要的满足能够激发并保持儿童参与活动的动机,游戏中蕴含的丰富元素能为儿童提供整合且有意义的学习内容,儿童通过在游戏中的自主活动和与他人的社会互动进行经验的建构与拓展。未来应以连续性、辩证性思维重新审视儿童经验与成人经验、儿童自主与教师指导的关系,在幼儿园课程改革中深入理解游戏本位学习的机理矛盾,注重教师游戏指导能力的转型提升,理顺游戏与其它活动之间的关系,增强游戏变革实践中的文化自觉。

**关键词** 游戏本位学习; 机制; 基本矛盾; 实践意义

**作者简介** 刘 宇/浙江师范大学杭州幼儿师范学院副教授 (杭州 310012)

《3-6岁儿童学习与发展指南》颁布后,幼儿园教育改革中出现了一波游戏改革与实践的热潮。这一热潮的显著特征之一,是对以儿童自主选择、活动为特征的游戏形式倾注了巨大的热情,进行了大量的尝试。这对于改变以往幼儿园游戏实践中“重规则游戏轻自主游戏,重教师组织的游戏轻幼儿自发游戏”的情况,全面落实幼儿园“以游戏为基本活动”的理念,避免幼儿园教育小学化倾向无疑是极有好处的。但在这一过程中也出现了一些值得注意的问题,例如,一些实践者和家长担心增加游戏活动的比例后会影响到儿童用于学习的时间,有的教师则对游戏中如何在儿童自主情况下进行游戏指导感到拿捏不准,这些问题在根本上源于对游戏与学习的关系及其相关机制、矛盾认识不清。本文借用目前国际游戏研究中初露端倪的“游戏本位学习”(play-based learning)概念,在分析其提出背景的基础上,着重探讨游戏本位学习的机制原理、基本矛盾及其破解方式,进而探讨这一概念对我国游戏改革实践的意义,为我国当前游戏改革实践问题的解决提供认识工具和思路启迪。

\* 本文系浙江省高校人文社会科学重点研究基地教育学一级学科基地2015年课题“基于‘马赛克方法’的幼儿园教师游戏指导能力转型与发展研究”(项目编号:ZJJYX201505)的研究成果之一。