

# 幼儿语言游戏的本质特点、指导原则及策略\*

陈亮<sup>1,2</sup> 朱德全<sup>1\*\*</sup>

(<sup>1</sup>西南大学教育学院, 重庆 400715; <sup>2</sup>重庆教育学院教育系, 重庆 400067)

[摘要] 从语言游戏的本质特点出发, 教师需适时采用自上而下的“师者角色式”显性指导, 平行关系的“伙伴角色式”隐性指导和自下而上的“生者角色式”隐性指导。显性与隐性相结合的指导方式有助于改变幼儿园语言游戏“训练化”与“反语言”的不良倾向, 使语言游戏返回到游戏活动的本真状态。

[关键词] 语言游戏; 显性指导; 隐性指导

正如艾利康宁等人所证实的, 了解物体的实在性需要用实物进行活动, 掌握语言也需要把语言作为游戏材料进行活动。<sup>[1]</sup>然而, 幼儿园中的语言游戏却有“训练化”与“反语言”的不良倾向——将语言游戏当成智力训练, 不按幼儿语言发展特点来组织和指导语言游戏。本文试图从语言游戏的本质特点出发, 结合幼儿语言发展的特点, 提出指导语言游戏的基本原则和策略, 以改变这种不良倾向, 使幼儿园语言游戏返回到游戏活动的本真状态。

## 一、语言游戏的本质特点

### (一) 语言游戏是智力游戏而不是智力训练

语言游戏强调智力发展的“游戏性”而非“训练性”, 即在语言游戏中, 幼儿语言和思维的发展得益于游戏活动的开展, 而不是训练活动。在语言游戏中, 游戏性体验是语言与思维发展的前提。幼儿在“在游戏活动中获得的游戏性体验, 实质上是一种主体性体验。这种主体性体验包括行动的自主自由感体验, 对活动内容和方式的兴趣感体验, 对事物、行为以及它们之间相互关系的支配感、胜任感体验。<sup>[2]</sup>幼儿进行主体性活动、获取游戏性体验过程本身就是一种积极、潜在的适应与学习, 就是语言与思维的不断发展。因此, 幼儿在“在游戏中享受的程度越高, 对自由的体验越强烈越丰富, 由游戏所带来的发展的收益也就越大。<sup>[3]</sup>将语言游戏定位于智力

游戏而不是智力训练, 能够引导幼儿园把促进幼儿的身心享乐以及语言与思维的发展作为开展语言游戏的指导思想, 并引导幼儿教师用符合游戏本质特点的方法组织和指导语言游戏。

### (二) 语言游戏是语言游戏而不是操作游戏

操作游戏是以手的操作为主的智力游戏, 如拼拆玩具、图片配对、五子棋。与操作游戏不同, 语言游戏是以耳听口说为主的智力游戏, 如猜谜语、讲故事。语言游戏具有不同于操作游戏的独特之处。首先, 语言材料是游戏的主要媒介。离开语言材料或将语言作为辅助工具开展的游戏活动都不是语言游戏。语言游戏正是通过言语活动来带动幼儿言语能力、思维能力的发展。其次, 对语言信息的理解与产出是语言游戏的关键。幼儿对语言信息的理解包括“对语言信息的知觉分析、高水平的句法、意义加工<sup>[4]</sup>等过程; 语言信息的产出包括“确定要表达的思想、将思想换成言语形式、将言语形式表达出来<sup>[5]</sup>等阶段。理解和产出语言信息的过程, 对于幼儿来说是多种能力的学习和锻炼过程, 也是获得各种有益的学习经验的过程。

### (三) 语言游戏是教师指导性游戏而不是幼儿随意性游戏

语言游戏是一种规则游戏。它始于幼儿所获取的语言信息, 是幼儿在遵循一定规则基础上的语言信息理解以及在个体想法表达中体验“欢乐、自由、

收稿日期: 2007-6-12

\* 本文系西南大学教育学院科研创新群体资助项目“西南地区幼儿教师职后培训模式研究”(项目首席专家为刘云艳教授)的研究成果之一

\*\* 通讯作者: 朱德全, E-mail: zhudq@swu.edu.cn

满足”等感受的过程,它能促使幼儿通过对语言信息的理解与表达来不断发展言语能力、思维能力。幼儿期是语言发展的关键期,幼儿的语音、词汇、语义以及语用能力都将得到极大发展,但是从整体来看,幼儿的词汇量比较少,简单句所占的比例比较高,其言语表达带有很大的情境性,仍处于从情境性言语到连续性言语的过渡阶段。幼儿思维发展以形象思维为主,抽象思维仅处于初步产生阶段,并且具有明显的自我中心特征。语言游戏的规则性、语言性以及幼儿语言与思维发展的基本特点,决定了教师对语言类游戏进行指导的必要性。引导幼儿感知语言信息,帮助幼儿正确理解语言信息,诱发幼儿语言与思维的相互作用,鼓励幼儿勇敢表达自己的想法,帮助幼儿准确表达自己的想法,正是教师指导语言游戏的任务所在。

## 二、语言游戏的指导原则

### (一) 游戏性体验在前,智力发展在后

长期以来,幼儿园语言游戏中存在着“重智力发展,轻游戏性体验”的倾向,为了让幼儿在语言游戏中认识和记忆更多的词汇与句子、正确快速地对语言进行理解与表达,教师往往采取立即揭示问题答案或谜底、反复对正确答案和行为进行强化与训练等高控制的指导策略。在这种指导策略下,语言情境被简化,幼儿理解与产出语言的时间和机会被缩减,教师往往把自己对语言的理解与思维强加到幼儿身上,以预设好的问题答案或智力目标来限定幼儿的言行,这种追求“即问即答”训练效果的游戏过程,因严重忽视幼儿语言游戏的游戏性体验而成为了片面追求智力发展的智力训练。

教师要按照游戏的本质特点来组织和指导幼儿的言语游戏,让幼儿在游戏活动中产生游戏性体验,并在游戏性体验中发展智力。“决定和影响幼儿产生游戏性体验的外部条件是:幼儿是否有自由选择的权利和可能,活动的方式和方法是否由幼儿自主决定,活动的难度(任务)是否与幼儿的能力相匹配,幼儿是否不寻求或担忧游戏以外的奖惩。”<sup>[6]</sup>因此,教师在指导过程中要学会放权与等待。放权意味着教师给出谜语等语言信息之后,让幼儿自己去思考和理解,不要过分限定幼儿的思考方式和表达方式,让他们可以采用独立思考、与伙伴讨论等方式来理解,可以采用语言、图画、动作、表情等方式来表达。等待意味着给幼儿充足的思考和表达时间,不要催促幼儿,不要对幼儿抱不切实际的期望,

如指望他们在接收到语言信息之后就能够立即给出答案或作出正确的回应,当然教师在等待过程中的个别指导也非常重要。

### (二) 语言材料在前,直观材料在后

许多教师在组织和指导幼儿进行语言游戏时,总是将语言材料与直观材料同时呈现;更有甚者,先向幼儿展示直观材料,然后再给出语言材料。语言材料与直观材料同时呈现,或者直观材料的出现先于语言材料,能够使幼儿对语言信息进行快速、正确的理解与表达,使幼儿在短时间内识记更多的词汇与句子,但是,这也严重压缩了幼儿的最近发展区,扼杀了幼儿游戏的主体性。“语言材料在前”有助于通过语言信息激活幼儿的已有经验,引发幼儿对语言信息进行自主加工,生成促进幼儿不断发展的最近发展区,激发幼儿进行言语表达,从而达到通过语言材料促进幼儿语言与思维发展的目的。“直观材料在后”则能够恰当发挥直观材料在幼儿言语理解以及表达中的辅助作用。这就要求教师恰当把握语言材料与直观材料呈现的时间间隔。如果语言材料呈现太早,直观材料呈现太晚,幼儿可能会因无法理解语言信息而感到挫败,放弃游戏活动;如果语言材料呈现太晚,直观材料呈现太早,幼儿可能会因言语理解和转化时间不够而将语言材料与直观材料直接联结在一起,从而导致对字、词、句的机械记忆,而言语能力和高级思维技能得不到有效发展。教师对游戏活动的细心观察是找准游戏材料呈现时间的关键。当幼儿在言语理解出现困难、言语加工出现偏差、言语表达出现错位的时候,就是教师呈现直观材料的最佳时机。

### (三) 幼儿游戏在前,教师指导在后

“幼儿游戏在前,教师指导在后”,是指幼儿游戏的本质特点是教师进行游戏指导的内在依据。“活动的主体性是游戏活动的本质特点。”<sup>[7]</sup>在语言游戏中,幼儿的主体性突出表现在自主进行言语理解与表达上。因此,教师的指导必须有利于幼儿自主进行言语理解与表达,从而引发幼儿在言语理解与表达中产生游戏性体验,并在言语理解与表达中发展言语能力和思维能力。

在语言游戏中,首先要充分发挥幼儿作为游戏活动主体的自主性、能动性和创造性。在活动设计与实施时要充分考虑幼儿的兴趣与需要,不要一厢情愿地按成人的想法与愿望来设计游戏环境、指挥幼儿游戏;并充分考虑幼儿的能力水平,给幼儿充足的自主思考与自由探索的时间和机会,不要自以

为是地对幼儿的游戏活动进行随意指点。其次,营造自由安全的心理氛围,促使幼儿游戏性体验的产生。在组织和指导语言游戏时,不要对幼儿的不同意见或奇怪想法随意批评,不要对幼儿游戏活动中的困难与错误进行训斥或责骂。第三,显性指导与隐性指导相结合。作为一种规则游戏,语言游戏需要教师的指导,但是教师的指导必须以语言游戏的本质特点为依据,将显性指导与隐性指导相结合。

### 三、语言游戏的指导策略

#### (一) 显性指导——“师者角色式”指导

教师以教育者的身份对语言游戏进行指导可以直接、快速地向幼儿传递游戏的基本规则和教育意图,引导幼儿正确、快速的理解语言信息、融入游戏活动,同时可以对全体幼儿进行游戏指导。在语言游戏中,教师是幼儿游戏的组织者、引导者和帮助者,其显性指导具体表现为:1.基于游戏的组织策略,讲清语言游戏的规则和玩法,以指导幼儿的游戏行为;2.基于游戏的引导策略,引导幼儿利用多种感官、多种途径来理解和表达语言信息,以指导幼儿实现游戏的主体性;3.基于游戏的帮助策略,帮助幼儿解决游戏活动中遇到的纠纷和困难,以指导幼儿实现言语能力和思维能力的发展。

#### (二) 隐性指导——“伙伴角色式”和“生者角色式”指导

隐性指导充分关照幼儿的游戏性体验,它不是向幼儿明确传递教育意图,也不是将成人的理解直接传递给幼儿,更不是将成人的答案直接教给幼儿。语言游戏的隐性指导包括平行关系的“伙伴角色式”和自下而上的“生者角色式”指导。在语言游

戏的“伙伴角色式”指导中,对遇到言语理解和表达有困难的幼儿,教师可通过与幼儿一起讨论、交流,向幼儿提供游戏支架,以促使其在身心享乐中克服困难、解决问题、实现发展;对遇到意见分歧的幼儿,教师可与幼儿一起对各种意见进行分析和比较,促进其各种感官、言语能力以及思维能力不断发展;对个性孤僻的幼儿,教师可与其对话、交流与玩耍,针对性地促进其社会性发展。在语言游戏的“生者角色式”指导中,对能力较强的幼儿,教师的虚心请教可以提升幼儿的成就感,进一步激发幼儿的游戏创造性;对比较内向的幼儿,教师的虚心请教可以激励幼儿进行积极的言语表达,引导幼儿逐渐融入游戏群体,与游戏伙伴进行交流与沟通;对无所事事的幼儿,教师的虚心请教可以使幼儿自然返回到游戏活动中,而且可以考察游戏任务对幼儿的难易程度,以便教师及时调整任务难度,更换游戏指导策略。

#### 参考文献:

- [1]丁邦平.国外游戏研究成果综述.学前教育研究,1994,(5)
- [2][7]刘焱.幼儿园游戏教学论.北京:中国社会科学出版社,1999:93-34,163
- [3]黄进.关于幼儿园游戏教育化的思考.学前教育研究,1999,(4)
- [4][5]王甦,汪安圣.认知心理学.北京:北京大学出版社,1992:351,359
- [6]刘焱,朱丽梅,李霞.幼儿园表演游戏的特点、指导原则与教学潜能.学前教育研究,2003,(6)

## On Infants' Language Games

Chen Liang

(Education School of Southwest University, Chongqing 400715;

Education Department of Chongqing Education College, Chongqing 400067)

Zhu Dequan

(Education School of Southwest University, Chongqing 400715)

Abstract: With the nature of language games, teachers should take dominant instruction strategy of up-down “teacher casting”, dormant instruction strategy of paralleling “partner casting”, and dormant instruction strategy of down-up “student casting”. The combination of dormant and dominant instruction strategies corrects “training-oriented” and “anti-language” tendency in present language games, which makes the games renew the native state as a kind of children's games.

Key words: language games, dominant instruction, dormant instruction