

体验式教学在高职学前教育专业课程中的实践研究

——以“学前儿童游戏”课程为例

●金玉立



[摘要] 学前教育专业对教师的实践能力要求较高,游戏活动组织能力被视为幼儿教师核心素养之一。针对目前“学前儿童游戏”课程教学中普遍存在的问题,结合高职学生的学习特点,研究提出将“体验式教学法”用于课程设计,以幼儿游戏前、游戏中、游戏后为情境,学生体验角色分别对应幼儿教师在游戏中所承担的不同岗位职责,分为计划者、创设者、观察者、支持者、反思者。基于前期调研和教学实践,研究总结出学生和教师在各个情境及体验角色下所需承担的活动内容,并发现该教学策略能促进深度学习,提升教师的教学素养,实现“寓身于境”的教学效果。旨在为建设其他学前教育专业课程提供实践经验。

[关键词] 体验式教学;学前儿童游戏;课程设计

2021年4月教育部颁布了《学前教育专业师范生教师职业能力标准(试行)》,文件中对学前教育师范生从师德师风、保教能力、综合育人、自主发展四方面提出了规范与要求,体现了该专业的综合性、实践性、师范性等特点。因此,根据人才培养目标及职业导向,并结合高职学前教育专业学生注重实践体验及感性体验、自主学习意识薄弱、偏好合作学习等学习风格,采用重学习过程的体验式教学,能有效促进学生实践能力的提升,将职业与教育有机联系起来。

Q “学前儿童游戏”课程开展中存在的问题

《3-6岁儿童学习与发展指南》与《幼儿园教育指导纲要(试行)》中都明确指出,幼儿园的教育应当融合在游戏与生活之中,在丰富的环境中为幼儿提供充满趣味性的学习体验。“游戏”作为幼儿的基本活动受到高度重视,“开展游戏活动”也被纳入学前教育师范生必备的职业能力之一。《学前教育专业师范生教师职业能力标准(试行)》中对幼儿游戏环境的创设、支持、观察、分析、反思等方面均提出了要求,然而,当前“学前儿童游戏”这一课程的设计较难满足岗位能力的需要。作为理实一体课程,该课程实践板块多以幼儿园游戏实践视频观摩、案例分析等传统模式推进,实践情境感不佳导致高职学生较难将理论知识和实践工作相结

合。综上,开展游戏活动的能力提升,较难在现有以讲授为主的“静态”教学模式中实现,需依托实践来锻炼学生的专业胜任能力。

Q 体验式教学适宜在“学前儿童游戏”课程中开展

“体验学习”主要指个体与外界互动,将直接的感官经验和情境反应作为学习的主要来源。另外,“体验学习”方法主张在课堂上与真实世界建立链接,故而能较好地展现工作岗位需求和教育目标之间的关系。基于“体验学习理论”形成的体验式教学模式,提倡以学生为中心,主张通过亲身实践和亲历来认识周围事物,注重学生在实践过程中的情绪情感体验。结合教育部2011年颁布的《教师教育课程标准(试行)》中对幼儿园职前教师教育课程目标的设定,“学前儿童游戏”这一课程旨在帮助学生熟悉幼儿游戏的基本概念和理论;明确在幼儿游戏前、中、后三个阶段幼儿教师所需承担的不同的角色任务;掌握幼儿游戏环境创设、组织指导、观察记录、分析反思等策略;形成“以游戏为基本活动”的课程观。综上,该课程目标的达成通过情景模拟、角色扮演等多种方式调动学生的感官,更有利于帮助学生建立对“学前儿童游戏”课程中专业知识的感性认识。

Q 体验式教学模式设计

(一)课前准备

体验式教育在专业课程中可以发挥较大作用，将学习环境模拟成工作场所，不仅可以促进理论学习，还可以促使学生获得个人发展。具体到“学前儿童游戏”课程来说，本课程在幼儿园虚拟仿真实训室中开展，营造真实的工作情境，增强学生的角色体验感。另外，为便于后续模拟组织，本课程要求学生在课前完成小组分配。

（二）课堂实施

在课堂实施阶段，课堂流程是根据幼儿游戏过程中幼儿教师所承担的角色来进行教学流程设计的，图1为幼儿游戏中教师角色转换图。因此，课堂教学实施一共分为三个阶段，即情境1：游戏前（计划者和创设者）、情境2：游戏中（观察者和支持者）和情境3：游戏后（反思者）。各情境的教学内容根据岗位任务来展开，完整对标教育部印发的《幼儿园教师专业标准（试行）》和《学前教育专业师范生教师职业能力标准（试行）》中对教师在游戏活动方面的能力要求（见表1）。

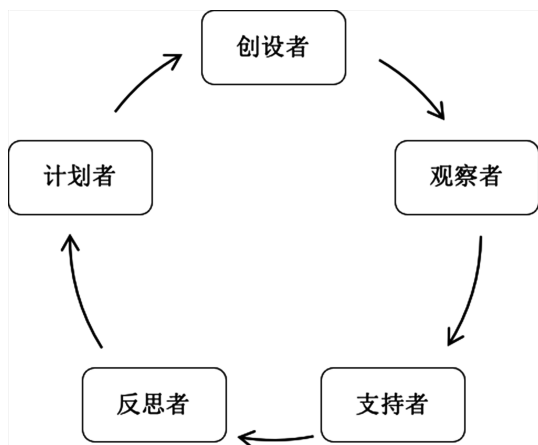


图1 幼儿游戏中教师角色转换图

表1 幼儿游戏中教师角色及其岗位能力要求

情境	体验角色	岗位能力需求
情境1： 游戏前	计划者	了解幼儿游戏的类型和功能，具备根据各年龄段幼儿的游戏特点来计划提供适宜的游戏
	创设者	具备合理规划游戏活动空间、投放适宜游戏材料的能力
情境2： 游戏中	观察者	掌握观察记录幼儿游戏过程以及分析幼儿游戏行为的能力
	支持者	具备根据观察所得选择适宜方式指导幼儿游戏，支持幼儿各方面发展的能力
情境3： 游戏后	反思者	具备反思、评估能力，能够改进活动开展流程，促进幼儿的发展

另外，在课堂组织过程中，教师要明晰自己的角色，做好将理论转化为实践的桥梁，在情境1中需充分讲解各类游戏中幼儿的发展需要、年龄特征等理论知识；在情境2中教师需倾听、观察学生的体验成效，适时做出示范，将教育内

容结合情境具象化；在情境3中教师应引导学生明晰作为幼儿教师在游戏中应从哪些方面来进行反思，留下充足时间供学生总结交流。

（三）课后延伸

在完成课程的教学内容后，应注重学生在体验一系列情境和角色后，提升各类游戏认识水平与组织能力。课后学生脱离角色与情境，回看游戏过程录像以第三方视角来展开反思，就课堂实施过程中各环节所遇到的问题来进行剖析。具体计划以小组团队的形式进行，结合对应类目的游戏理论知识进行思考，从而达到通过实践来反哺理论学习的效果。

Q 体验式教学模式实践

在体验式教学开展过程中，可按课前、课中和课后三个时间节点来说明实施细项，并阐明教师和学生的情境任务。课前、课中和课后的核心任务分别是氛围营造、体验实践、反思升华。在课前阶段，教师选定游戏主题内容（如：角色游戏、表演游戏、建构游戏等）进行实训教室内空间布置与材料准备，学生需要完成学习小组的建设。

在课中，对于情境1中“计划者”和“创设者”的角色体验，教师首先组织学生对游戏基础理论知识及游戏组织要点进行学习，铺垫前期经验。学生据此完成游戏计划并对游戏空间进行创设。随后进入情境2游戏活动开展阶段，要求组内2名学生扮演“幼儿教师”进入“观察者”和“支持者”的角色体验，其中一名“幼儿教师”主要负责游戏过程影像资料的记录；组内剩余学生根据自己对不同年龄段幼儿发展水平的了解来扮演“幼儿”，并前往其他组体验游戏过程的乐趣。对此，教师多以观察和倾听的方式，对“幼儿教师”基于游戏观察的支持行为进行评估，指导其介入。情境3中的“反思者”阶段极具价值，是幼儿教师对游戏整体开展的评估与思考。在该阶段中，教师分发量表请各组完成自评，并请扮演“幼儿”的学生对其他组的游戏活动开展过程进行他评。同时，教师结合实践中所遇问题对理论知识要点再次讲授，深化学生的角色体验感。

Q 体验式教学实践成效

（一）体验式教学促进学生深入学习

体验式的学习过程可以促进深度学习。考虑到“学前儿童游戏”课程具有实践性强的特点，故主要采用角色扮演和实践操作体验作为主要的体验式教学的路径。真实情境下的学习能够激发学生的学习兴趣 and 探究欲望，促使学生需从识记、领会、运用的浅层学习，发展到分析、评价、创造的深度学习。具体来说，学生课中所扮演的五个角色（计划者、创设者、观察者、支持者、反思者）实则是帮助其将知识与实际岗位工作联系起来。因为该门课程所需

的不仅是书面理论知识,更核心的是需要学生具备幼儿游戏开展的能力,以及以游戏为主的幼儿教育价值观念。学生在课堂中的角色体验,能够较好地促进师生之间、学生之间的互动交流和合作学习,符合高职学生的学习风格。学生在分析、评价中相互启发、互相补充,不断完善自己的知识结构,发展他们的批判性思维和创造性思维。在课后的反思总结阶段,学生从第三方视角发现问题、分析问题并尝试提出解决策略和方法,从而实现深度学习。

(二)体验式教学提升教师教学素养

体验式教学法的课堂师生关系从“教授一听讲”转变为“平等合作”模式,师生课堂互动氛围较好。体验式教学不仅能激发学习者学习的主动性,同时,也重新定位教师在课堂中的角色。在课前的教学设计方面,教师需有效激发学生参与情境任务的兴趣,设计出合理的教学方案和活动,融合理论于实践中。学生通过实践、互动、反思等方式深入探究知识,发展高阶思维 and 创新能力。与此同时,以学生为主的课堂模式考验教师的课堂组织与沟通能力。课中的各项角色转换和小组活动需要教师有较强的时间管理能力。在有序的节奏中,教师也需进入情境与学生所扮演的角色对话,灵活运用适宜方式进行指导,提出建议。在课后,体验式课堂的灵活与多变性促使教师反思自己的教学效果,分析、总结经验,密切关注一线工作,及时调整实践设计的同时,展开对学生见习工作内容的思考,形成真实实践与课堂体验的教育合力。

综上,学生在“做中学”,老师在“做中教”。师生皆在“体验”中得到发展,这正是体现体验式教学的立足点及其独特的价值所在。

Q 体验式教学实践反思

(一)利用信息化手段,赋能体验式教学

利用多媒体技术和虚拟现实技术,创设出“真实”的学习情境,让学生在虚拟环境中进行实践操作和探究学习。高校协同教育实践基地共同建设虚拟实验室,借助VR/AR设备让学生与教师一对一在虚拟空间中进行实践操作。学生在沉浸式体验所带来的强情境感下,能够较好地引发深度学习。此外,高校所搭建的互动教学平台能够实现师生之间、学生之间的实时互动和合作学习,将体验式学习模式从课堂中带到课外,引入“主课堂+”的理念。线上平台的搭建可邀请实践基地和高校能够合作完成,其中包含精品课程、案例资源包、素材库的建设。线上虚拟仿真幼儿园教室的搭建同样颇为重要。学生能够在课后利用该平台对课堂所体验内容进行回顾,再次进入虚拟教室体验角色。当

然,学生在在线平台上也可进行互动交流,甚至可以进行校际间的互通,实现课程资源的共享。与此同时,教师也能够通过在线讨论、实时问答、在线测试等方式,更好地了解学生的学习情况,对后续课程设计起到建设性作用,以及对学提供个性化的指导和反馈。信息化手段采用的核心目的是希望该方式能真正达到赋能教学的目的。

(二)建设基于课程的校企合作新模式

体验式教学强调在课堂上与真实世界建立关键联系,回归真实职业场景实践,巩固提升学生的职业胜任力,也是检验教学方法最有效的方式。在课程设计上打造“校内模拟+校外实践”新模式,丰富校方与幼儿园之间的合作渠道,建设真正的双师型教学团队。在课程计划阶段,高校教师需吸收幼儿园的建议,形成课程标准。随着该门课程体验式教学的深入,校方可加深与见习、实习单位的协作。在课程开设过程中邀请一线幼儿教师、行业专家进入课堂进行指导和点评,也能有利于学生站在用人单位角度理解他们的需要。这可以消除学生对校内所学和工作岗位脱节的担忧和顾虑。当然,高校也可借助远程交互平台与实践基地进行互动,实现两个空间场域的交流,直观了解幼儿园游戏活动的开展情况,以及一线教师的工作职责。此外,随着学习的深入,学生在校外真实情景中的见习、实习工作内容可以联动课程所需,协同实践基地一同打造见习工作手册。园方教师作为实践指导老师给予真实反馈,完善协同育人机制,真正实现“双导师”的工作制。与此同时,学生的学习情况也能够多元化、多维度被考核,综合反映其真实能力的掌握情况。

参考文献

- [1]马欣悦.高职学生学习者特征及教学策略研究[D].上海:华东师范大学,2021.
- [2]李浩辰.体验式教学在学前教育中的应用[J].新智慧,2021(29):76-78.
- [3]姚建东.沉浸体验式互动教学情境创新信息素养课程教学[J].内蒙古艺术学院学报,2022,19(02):5-11.

基金项目:

浙江省高职教育“十四五”教学改革项目,项目名称:教育数字化背景下基于沉浸式互动教学的现代教育技术课程改革与实践,项目编号:jg20230469。

作者简介:

金玉立(1995—),女,汉族,浙江杭州人,硕士,助教,浙江特殊教育职业学院,研究方向:学前教育学。