

第三章

学前儿童社会教育的组织与实施



本章导航

学前儿童社会教育
的组织与实施

- 一、学前儿童社会教育的原则
 - (一) 游戏性原则
 - (二) 家园合作的一致性原则
 - (三) 全面性原则
 - (四) 针对性原则
 - (五) 主体性原则
- 二、学前儿童社会教育的基本环节
 - (一) 活动导入
 - (二) 活动实施
 - (三) 活动延伸
 - (四) 家园共育
- 三、学前儿童社会教育的方法与途径
 - (一) 学前儿童社会教育的方法
 - (二) 学前儿童社会教育的实施途径
- 四、学前儿童社会教育的评价
 - (一) 学前教育评价概述
 - (二) 学前教育评价的基本方法
 - (三) 学前儿童社会教育评价的主要内容



学习目标

1. 理解学前儿童社会教育的五个原则。
2. 掌握学前儿童社会教育的基本环节。
3. 了解学前儿童社会教育的方法和实施途径。
4. 学会灵活运用学前儿童社会教育的评价方法。



引导案例

轻轻的温柔

小班的虫虫老师发现有几个幼儿总是在午睡时大声说话,在活动室区角里喧哗,打扰到了其他小朋友。针对班里小朋友的情况,她设计了一个有趣的主题社会活动“我会轻轻……”,她准备了小猫、小兔子、小羊以及小老鼠手偶教具,还有一段美丽的音乐《我叫轻轻》(少儿歌曲)。在活动过程中,她先讲了一个有趣的故事:有礼貌的小猫会在其他小动物休息的时候轻轻地走路,轻轻地说话,轻轻地放物品。接着她用手偶跟小朋友表演小动物之间轻轻地做各种事情。随后虫虫老师鼓励幼儿们讨论观察,从而知道我们要轻轻做事,不影响别人,做个有礼貌的好孩子。最后虫虫老师和幼儿们一起做了手偶游戏,小朋友们玩得特别开心。

活动结束后,虫虫老师在家园共育活动中请家长们配合幼儿园的活动教育,在家里以身作则,做事说话注意轻轻,共同养成良好习惯。

案例解析:

案例中的虫虫老师依据小班幼儿的身心发展规律,设计了主题社会活动“我会轻轻……”,同时坚持了家园教育一致性的原则,做到家园共育,从而最终提升幼儿社会行为的礼貌性,帮助幼儿更好地适应集体生活。

学前儿童社会教育是一门实践性很强的学科,属于五大领域之一。在学前儿童社会教育过程中,需要遵循一定的教育原则,按照其基本的教育环节进行活动的设计,同时也要根据活动目标采取不同的实施途径,最后在学前儿童社会教育活动结束后,还需要对幼儿、对教师、对活动本身进行科学、全面、客观的评价。

第一节 学前儿童社会教育的原则

学前儿童社会教育的原则是指根据一定的社会教育目的以及学前儿童社会教育的过程规律而制定的指导学前儿童社会教育活动的基本准则和要求。一般教育原理中的教育原则包括直观性、启发性、巩固性、循序渐进性、科学性与教育性相结合、因材施教、理论联系实际和量力性八个基本原则,学前儿童社会教育在遵循这些一般原则之外,还需要坚持以下几方面的特殊原则。

一、游戏性原则

游戏是学前教育阶段最主要的活动方式,学前儿童主要通过游戏来适应社会和释放自己的天性。斯宾塞提出游戏是儿童对剩余精力的发泄;而格罗斯则认为游戏是对未来生活的准备;霍尔提出游戏是重现祖先生物进化的过程。不管哪种理论,都告诉我们游戏的重要性。在学前儿童社会教育过程中,游戏性原则同样也是首要原则,主要是依据幼儿

的身心发展规律和学前儿童社会教育的目标选择不同的游戏类型。

我国幼儿园教育活动中通常将幼儿游戏分为创造性游戏和有规则游戏两大类,其中创造性游戏是幼儿创造性地反映现实生活的一种形式,主要包括角色游戏、结构游戏和表演游戏三种具体形式;而有规则游戏则具有明确的游戏规则,主要是在教师的指导下进行的,主要有智力游戏、音乐游戏和体育游戏这几类。

此外,瑞士教育家皮亚杰依据儿童的认知发展水平,将游戏分为练习游戏、象征游戏和规则游戏。练习游戏又称机能游戏或实践游戏,主要是0~2岁的儿童以肌肉活动为主,重复地进行操作和自我模仿,从而得到感官刺激,获得相应的感官能力。象征游戏出现在自我中心的表征活动时期,特点是运用表象把当前事物当作另一个不在眼前的事物使用,如用一个贝壳代表前几天见过的一只猫。象征游戏在这一时期的第一阶段——前概念思维阶段(2~4岁)大量出现,并达到发展的高峰期,在第二阶段——直觉思维阶段(4~7岁)逐渐下降。在运算思维出现以后(7~12岁),象征游戏为规则游戏和结构性游戏所代替。皮亚杰认为儿童需要游戏,游戏可以帮助他们解决与外部世界的冲突。游戏的主要功能就是通过同化作用在想象中改造现实,获得情感方面的满足。^①



延伸阅读

皮亚杰的儿童心理发展阶段理论

著名儿童心理学家皮亚杰(见图3-1)不仅认为主体的动作或运算在不断地演变成一定的认知结构,而且认为儿童的认知发展由于认知结构水平的不同而表现出明显的阶段特征。一是儿童心理发展有阶段性;二是阶段出现的先后次序是恒定不变的;三是一个阶段的结构是在前一个阶段的结构基础上形成的,形成的结果又为下一个阶段的结构提供条件;四是每一个阶段都有一个准备期和完成期。

皮亚杰认为,儿童认知发展的过程可以划分为四个主要阶段:感知运动阶段(sensorimotor stage)、前运算阶段(pre-operational stage)、具体运算阶段(concrete operational stage)和形式运算阶段(formal operational stage)。



图3-1 皮亚杰
(图片来源于360百科)

(1) 感知运动阶段(0~2岁)

感知运动阶段是婴儿的认知能力初步发展的时期,婴儿靠感觉与动作认知周围的世界。在这一阶段中,婴儿发展起若干重要的认知概念,其中之一就是所谓的“客体永存性”概念。

(2) 前运算阶段(2~7岁)

前运算阶段的儿童开始学习并逐渐能够熟练地运用符号象征事物,并用符号从事简

^① 360 百科 <https://baike.so.com/doc/28262967-29677529.html>.



单的思考活动。皮亚杰把这种通过符号进行学习的能力称为符号功能(symbolic function)。在这一阶段中,儿童思维发展的两个典型局限性特点是思维的片面性和我向思维。思维的片面性是指儿童此时的思维有集中于事物的某一方面而忽视其他方面的倾向。皮亚杰著名的“守恒”(conservation)实验揭示了儿童的这一思维特点。

在前运算阶段,儿童还倾向于从自己的角度出发看待事物和进行思考。皮亚杰将这一思维称为“我向思维”和“自我中心”的思考,即儿童认为别人的思考和运作方式应该与自己的思考完全一致。这是儿童还没有意识到别人可以有与自己完全不同的思考方式。皮亚杰认为,当儿童开始认识到这一点时,他们就进入了具体运算阶段。

(3) 具体运算阶段(7~12岁)

儿童在7~12岁进入具体运算阶段,这一阶段发展最典型的标志就是儿童能够运用符号进行有逻辑的思考活动。前运算阶段的儿童可以形成对事物的初步符号表征,但他们的认知活动还与身体经验密切相关。而具体运算阶段的儿童则在分类、数字处理、时间和空间概念上有了很大的进步。此时,儿童“自我中心”的程度下降,他们开始克服“片面性”而注意到事物的各个方面,发展了了解他人观点的能力,从而增进了自己与他人沟通的能力。

(4) 形式运算阶段(12岁以后)

形式运算阶段的典型特征是抽象思维的发展与完善。这时青少年不再将思维局限于具体的事物上,他们开始运用抽象的概念,能提出合理的假设并进行验证,知道事物的发生有多种可能性,从而使他们的思维具有更大的弹性和复杂性。

二、家园合作的一致性原则

家庭是每一个学前儿童的第一生活环境,父母就是其第一任教师;而幼儿园作为幼儿的第一个集体生活环境对幼儿的成长也起着重要的基础性作用,因此家园之间积极正面的合作对于幼儿的健康快乐成长具有重要作用。家园合作主要是指幼儿园和家庭在相互了解、相互配合的基础上,通过二者之间的双向、积极、正面的互动,共同促进学前儿童的身心发展。

学前儿童社会教育中坚持家园合作的一致性原则主要是指在学前儿童社会教育中发挥幼儿教师的主导作用,充分重视并主动做好家园衔接工作,使幼儿园与家长在教育思想、方法等方面取得统一的认知,形成教育的合力,从而促进幼儿的健康、全面发展。

三、全面性原则

新时期的学前教育面向全体学前儿童,同时也着重促进学前儿童的全面发展。而学前儿童社会教育的全面性原则主要是指在活动目标的制定上要充分考虑学前儿童的社会认知、社会情感、社会能力三方面,在活动中将这三方面有机结合起来,促进学前儿童的社会性发展。



四、针对性原则

学前儿童社会教育的针对性主要是指教育活动设计的活动内容选择都要符合学前儿童社会教育的目标,同时也要符合学前儿童身心发展的规律性。例如,小班的幼儿主要以独自游戏为主,中班的幼儿则发展出了平行游戏,到了大班就可以加强幼儿的合作游戏。此外,在学前儿童社会行为规范教育活动中针对性原则一方面是指在活动内容的选择上要有针对性,选择与社会行为规范相关的内容,学前儿童社会行为规范教育活动内容主要包括公共规范、集体规范、交往规范、道德规范。另一方面,针对性原则是指在活动目标的制定上要有针对性,不同年龄段的学前儿童心理年龄及社会性发展特点不同,若制定的活动目标超出学前儿童的能力范围,他们在学习理解过程中就非常困难。因此,要针对所选年龄段儿童的特点制定活动目标。



活动案例一

合作真快乐(大班)

【设计意图】

孩子进入大班以后已经有明显的合作意识,但他们缺乏科学的合作方法,根据这一情况设计了本游戏来培养幼儿的科学的合作方法。

【活动目标】

1. 在游戏过程中探索与同伴合作的方法。
2. 喜欢合作,有一定的集体意识。

【活动准备】

报纸若干、纱巾(红、黄两色)若干、地形图、长绳两条、钻圈4个、平衡木4个。

【活动过程】

一、踩报纸游戏

1. 游戏规则:4个小朋友组成一组,每组有一张报纸,听到教师说“开始”,幼儿就开始把报纸对折,然后4个小朋友一起站在报纸上,比一比哪一组最快?(幼儿第一次玩游戏,教师观察幼儿的表现,及时表扬幼儿想出的好办法。)

2. 第一次游戏结束后请幼儿讨论游戏过程中是如何与朋友合作的,在游戏结束后有何感想。

3. 第二次玩游戏要提醒幼儿当报纸越折越小时,动脑筋想想好办法如何让4个小朋友的小脚都踩上去。

二、闯关游戏

1. 游戏规则:两个小朋友把靠近的两条腿用纱巾绑在一起,(出示地形图)跨过小河、钻过山洞、走过小桥,然后再一起走回来。

2. 请幼儿一起合作布置场地。

3. 请幼儿和好朋友一起试试怎样闯关。(教师观察指导孩子)



大班 合作真快乐