

学前教育游戏教学模式的比较分析 ——以中国“安吉游戏”与泰国“玩中学”为例

杨师汉

云南开放大学, 云南 昆明 650101

DOI:10.61369/ETI.2025080041

摘 要 : 游戏作为学前教育的核心活动, 直接影响幼儿的认知发展、社会性成长与创造力形成。中国的“安吉游戏”(Anji Play)与泰国的“玩中学”(Learning through Play)是各自国家具有代表性的学前教育游戏教学模式。本文以两国游戏教学模式的形成背景、实践特点、理论依据和发展趋势为切入点, 采用文献搜集与比较分析方法, 以教育学视角与泰勒经典课程理论作为理论基础, 探讨两种教学模式的共同点与差异, 分析其各自面临的挑战与发展潜力, 旨在为优化学前教育游戏教学模式提供可借鉴的国际经验。

关 键 词 : 学前教育; 游戏教学; 安吉游戏; 玩中学

A Comparative Analysis of Game-based Teaching Models in Preschool Education— Taking China's "Anji Game" and Thailand's "Learning Through Play" as Examples

Yang Shihan

Yunnan Open University, Kunming, Yunnan 650101

Abstract : Games, as the core activity of preschool education, directly affect the cognitive development, social growth, and creativity formation of young children. Anji Play in China and Learning Through Play in Thailand are representative early childhood education game teaching models in their respective countries. This article takes the formation background, practical characteristics, theoretical basis, and development trend of the game teaching mode in the two countries as the starting point, adopts literature collection and comparative analysis methods, and uses the perspective of education and Taylor's classic curriculum theory as the analysis basis to explore the similarities and differences between the two teaching modes, analyze their respective challenges and development potential, aiming to provide international experience for optimizing the game teaching mode in preschool education.

Keywords : preschool education; game teaching; Anji Play; Learning Through Play

引言

学前教育是国民教育的重要组成部分, 是终身教育的开端与基础, 世界各国对学前教育一直有着较大的投入与重视程度。在全球人口减少、数字化时代等背景下, 学前教育也面临转型。学前教育新时代的高质量发展, 一方面需要制度先行, 从教育立法、稳定经费投入、课程与教学改革^[1]等为建设行动, 以国家标准、评估指标、监管体系^[2]等为建设保障的学前教育质量建设体系。另一方面, 需要管窥不同国家学前教育教学方法, 关注在幼儿园课程中如何增进儿童健康和幸福、综合素养,^[3]探索幼儿园和后续教育阶段的衔接优化问题, 构建幼儿园教学新体系。在教学实践层面, 教育者越来越关注儿童的全面发展及其潜能的最大化。以学前教育领域为例, 游戏已成为促进儿童学习和发展的的重要工具和教学方法, 游戏在幼儿园教学体系中扮演着举足轻重的角色。但游戏教学为何, 对游戏的定义仍停留于较宏观的概念解析研究层面, 各地也存在对游戏教学的各具特点的校本研究, 即在各国学前教育体系中, 游戏教学的应用和实践呈现出多样化的特点。中国的“安吉教学”和泰国的“儿童幸福学校”项目中的“玩中学”便是两种具有代表性的学前教育游戏化教学模式。它们不仅注重通过游戏促进儿童的智力、情感和社会性发展, 还在教学实践中反映了各自独特的文化背景和教育理念。本文试通过以上两种教学模式的比较分析, 总结优劣, 为幼儿园教学回归“以人为本”, 促进学龄前儿童道德与公民性、认知与情感、社会性与个性、艺术与审美、健康与安全、大脑与身体的综合发展^[4]提供国际化的视角与经验依据。

一、两种教学模式的介绍

（一）安吉游戏（AnJi Play）

安吉游戏教学起源于中国浙江省安吉县，是由当地的教育工作者根据其本土资源和生态环境，结合学龄前儿童的发展需求和教育目标，在多年的实践教学探索中总结出的一种以游戏为主要形式的新型学前课程的教学模式。^[5]该模式强调儿童的自主学习，注重通过富有创意和开放性的环境为儿童提供自主探索的机会。其核心理念是“尊重儿童，信任儿童，支持儿童”。强调“以儿童为中心”，鼓励儿童在最小结构的环境中使用简单的自然材料进行自主游戏、探索和发现，注重自主游戏，在此期间，儿童对游戏活动本身拥有高度的自主权，即由个人决定玩什么、在哪里玩以及与谁一起玩。^[6]自2001年安吉游戏正式提出并应用于教学应用过程当中已经过了20余年，在提升学龄前儿童的创造力、专注力、社交能力与身体协调力方面得到了实践证明与经验累积，但也显现出在城市推广中“安全顾虑”、家庭期望与学校要求缺位矛盾以及教学（游戏）开展空间资源限制等现实问题。^[7]

（二）玩中学（Learning Though Play）

“玩中学”教学模式源于儿童幸福学校计划（“Happy School Project”）。该理念最初由联合国教科文组织（UNESCO）曼谷办事处于2014年提出，与泰国教育部基础教育委员会（Office of the Basic Education Commission, OBEC）合作举行的学校制度重建计划。泰国作为该项目合作参与国之一，

其教学课程实践活动在部分小学及学前教育阶段试点推广。其名称的来源主要源自政府部门对“国民幸福总值”（Gross National Happiness, GNH）理念的关注，并结合泰国本土佛教哲学中“**สุข**”（Suk，意为宁静/幸福）的教育愿景。其推广口号是：“Happy Teachers Make Happy Students”。泰国认为，教育面临教育系统过度强调考试与分数，忽视儿童心理健康；教师工作压力高，职业幸福感低；儿童心理问题如焦虑、自尊缺失、家庭疏离增加；城乡教育差距扩大，边远地区教育资源不足等问题，在此背景下，泰国便参与到“儿童幸福学校”计划，旨在从学前教育出发，以幼儿园教学作为具体实施平台，“以幸福为中心”重新构建学校文化、课程及其评价体系。“儿童幸福学校计划”鼓励搭建一个“快乐学校”框架，它由22项快乐学校标准组成，分为人、过程和地点三大类，以及在学校实现这些标准的策略。^[8]而“玩中学”便是在框架下的具体教学活动的实践方式。该教学模式主要包含三个要素：师生关系、教学活动以及学习氛围环境。^[9]强调教学从传统措施中转变，以“儿童为中心”，启发幼儿的独立思考与探索能力。同时也强调支持积极的教师态度和品质，鼓励教学双方的自由、创造力和参与度，以及创造一个温暖友好的学习环境。^[10]

二、“安吉游戏”与“玩中学”的比较分析

（一）教育学研究视角下的比较分析

表1 “安吉游戏”与“玩中学”教育学维度的比较

维度	安吉游戏（Anji Play）	玩中学（Learning Through Play）
儿童角色	以儿童为中心、教师观察者角色、真游戏五要素	强调儿童探索，师生角色边界模糊
教师角色	仅为观察者，记录、反思，不干预	为引导者与伙伴式存在，对游戏进行适时支持与文化引导
幼儿园活动环境创设	每日两小时最低户外游戏，无干扰持续时间、专门游戏区域	常设游戏时间与自然开放区域，强调自由游戏时间
教学活动评价	鼓励教师回忆童年的本土游戏，重现传统玩法	本土民间游戏作为课程，使儿童认同文化身份

依据教育学研究的三大要素（学生、教师、教育活动）涵盖维度进行比较分析，将教育活动细化幼儿园情境下的“活动环境创设与活动评价”。从比较分析中可以看出，两种教学模式都强调儿童的主体地位，强调儿童在游戏教学中的主体地位，鼓励儿童主动参与与探索，不同在于“安吉游戏”对师生角色有明显的划分依据，儿童在游戏过程中教师“一定要管住嘴”，充当完全“观察者”的角色，只进行活动的观察、记录、反思，而“玩中学”对于师生角色的判定显得边界模糊，教师具有较大的即兴参与的空间，可随时在“观察者”、“参与者”、“记录员”等角色中任意切换，没有明确的师生在游戏活动中的相关要求。对于教育活动即游戏活动的具体开展而言，二者都强调游戏在户外场所展开，强调自然环境的对游戏的重要作用，只是在时间计划上看，“安吉游戏”有明确每天2小时的规定与限制，而“玩中学”则没有在此方面作过多的限制，并且强调时间限制上的自由性。由此可见，两种游戏教学模式虽有相似的师生观与课程观，但时间空间上的安排以及活动环境的创设方面存在较大不同，可以见得，

儿童在上述不同情境下的游戏体验，也会随之有差。于此带来的各项身心发展的指标也会各有差异。

（二）教学活动设计的比较分析

表2 浙江安吉天子湖幼儿园、福州晋安区实验幼儿园实践案例.《羊城晚报》，2023

教学环节	内容与要点
游戏准备	教师准备自然低结构材料：木板、轮胎、绳索、水桶等，无预设任务和分组
游戏开展	幼儿自主搭建滑梯、围墙、秋千等结构，或开展追逐、搬运等合作性游戏
教师支持	教师在场观察记录，使用摄像设备拍摄过程，不介入儿童的游戏流程
游戏回顾	游戏结束后组织“观看时刻”，共同观看影像，鼓励孩子回顾、讲述、表达情绪与想法
家园共育	安排“家长观察日”，家长记录孩子行为并撰写“观察日记”

表3 UNESCO Bangkok “Happy Schools” 项目实践地曼谷公立幼儿园 .UNICEF 教师手册（2019）

教学环节	内容与要点
游戏准备	教师介绍传统泰国游戏，如“Kratai Khadeaw（一条腿兔子）”或“Len Son Ha（捉迷藏）”
游戏开展	儿童模仿游戏角色，自主参与追逐、规则制定，发展身体协调和集体协作
教师支持	教师扮演文化桥梁角色，引导游戏规则，鼓励表达情绪，提供语言支持
教学整合	将数字认知、角色语言、音乐节奏等教学内容嵌入传统游戏中
社区参与	邀请家长、地方艺人参与游戏演示，在节庆时与寺庙、村社共办“传统儿童游戏日”

以泰勒经典课程模式作为依据进行分析。两种教学模式对目标的设置都偏向于“生成式”“实践式”“安吉游戏”在目标设置中结构化程度偏低，无预设任务与分组，没有具体、可测量、可预测的目标导向，对游戏活动的开展形式、发展方向，不做过多的指向性的判断与限制。“玩中学”模式在相同环节设置中使目标结构化程度提升，主要采用泰国本土较成熟、经典的游戏作为活动内容，加入较为明显的教学内容，即设置更加便于测量与评价的如数字认知、角色分辨等的目标形式。在课程内容的选择与组织上，“安吉教学”多准备低结构自然材料，如模板、轮胎、塑料、绳索、水桶等，在游戏环境创设过程中，也使用自然环境为主，不过多添加人为元素。在活动开展空间内，设置完备的观察器械，选择合适的观察地点，并将观察内容作为教学内容的的一部分，等待游戏活动结束后反馈给儿童，将其作为鼓励孩子交流、回顾、反思的关键素材；“玩中学”的教学模式当中，则主要经典的 Kratai Khadeaw（一条腿兔子）”或“Len Son Ha（捉迷藏）游戏作为教学内容，以此作为基础将数字认知、角色语言、音乐节奏等教学内容加入其中，对儿童游戏前所扮演角色有所规定，也强调在自然环境中开展游戏活动，令幼儿在已有条件中开展活动。在课程组织与实施阶段，“安吉游戏”强调儿童自助探索与主观能动性的发挥，教师只作为观察者，随时记录儿童在游戏当中的表现，为之后的游戏回顾做好准备，在游戏过程中不插足，不干预；而“玩中学”在游戏活动组织与实施中，师生角色边界较为模糊，教师可以是观察者，也可以是参与者，在加入更多教学环节的游戏当中，教师需要扮演“桥梁”角色，深入到游戏活动中，完成活动既定目标，强调更多师生互动，注重师生共同在教学活动中感受“幸福”的目标。两种游戏教学的模式都有第三方的加入，由于文化背景的不同，“安吉教学”更多是学生家长的加入，而“玩中学”模式下除家长外则加入了社会中更多样化的如社区、地方艺人、寺庙等主体的参与。在教学模式的评价环节中，“玩中学”虽然加入更多的教学内容与环节，但在最终教学评价上对可测量目标的重视较为淡漠，这符合“Happy School Project”的初衷，即以师生的幸福感获得为最大目标，而非某一具体任务的达成，也不设置具体标准衡量某一儿童或班级的完成程度。“安吉游戏”在这一环节中也不设置较传统的可测量

性较强的具体行为目标或达成度，而是展现出最不同于其他教学模式的特点，即邀请儿童对游戏表现作一定的回顾与反思，在教师的引导下进行自身表现的叙述，除此之外也注重对自身情绪与实际想法的回溯与启迪。

三、反思与展望

（一）在比较中总结

1. “儿童为中心”的核心理念

从上述比较分析中可以看出，无论是“安吉游戏”还是“玩中学”教学模式，都在通过游戏活动的设置与实施去凸显“以儿童为中心”的教学核心。两种教学模式都将儿童的主体地位放在首要的位置，教师或多或少都已“辅助者”、“旁观者”的角色自处，发挥的职能也主要以观察、记录、引导为主，“安吉游戏”的教师更是严格要求不得介入到游戏活动中，要求教师“闭住嘴、管住手、睁大眼、竖起耳”。^[11]教师更是成为纯粹的观察者，相较于传统的管理者、领导者、看护者等教师角色而言，无疑是具备较强的创新与开拓性的。^[12]

2. 课堂空间的多样态发展

教学活动很难脱离传统课堂空间的限制，学前教育阶段也不例外。受限于安全隐患、文化牵绊、教学资源、师资水平等因素，幼儿园的教学开展仍依托于传统室内课堂为主，受限于“为人师表”的文化牵引，教师有意无意展现出“师道尊严”，很难扮演教学所需，儿童发展所需的多元化角色。有较多研究已经表明，学龄前儿童的心理、生理特征，都更适合探索式、发现式的学习，^[13]“安吉游戏”与“玩中学”都秉持这一理念，突破传统课堂空间的限制，提供教学材料与设置方式也更多交由儿童做主，除加入较经典的游戏活动和文化内容外，提供可操作性强、可变性丰富的材料，儿童在此环境中也得到更充分的探索体验与个体能动性的发挥。

3. 和谐共生的师生关系

师生关系在经历了传统的说教式、单方面灌输、师徒制、漠不关心式等发展阶段，正朝着融合发展、亦教亦学、亦师亦友的方向发展。^[14]通过对两种教学模式下游戏活动开展方式的比较分析中可以发现，两种教学模式下都强调师生关系的和谐共处，显示出较强的教师角色多样性的特点。排除学前教育教师教养性职能因素，更多在教学活动中体现共学的元素，教师减少单一的灌输式的教，增加师生共同的谈论与学习，这无疑能增强师生关系的融洽度，儿童的身心健康水平也能由此得到提升与发展。

（二）在总结中展望未来

1. 坚持对学前教育的投入

无论是“安吉游戏”还是“玩中学”教学模式，无疑都面临着较大的物质投入与优质师资力量培养。发挥好多元化的教师角色和对儿童良好的启迪与引导，离不开高质量的幼儿园环境、教学工具及其他教学辅助材料的帮助，继续加大这一方面的投入，无疑会对提升学前教育质量提供最大的保障与助力。

2. 高质量师资队伍的培养

师资一直是教育质量提升的关键要素，学前教育更需要一批

高质量的师资队伍。学龄前儿童独特的身心发展阶段特点，对学前教师的提出更多专业性的要求。如何适应时代发展、人口社会变动带来的挑战，是学前教师必将面临的问题。两种教学的比较分析中都显现出不同于以往教师角色的发展方向，如何在新的环境与条件下，成为一名优秀的学前教师，是每一位学前教育工作者与研究者需要长期探索的课题。

3. 游戏教学模式的持续研究与探索

“安吉游戏”和“玩中学”两种教学模式自提出至今已经历十余年的发展与实践过程，但仍旧难以厘清这些问题：教师角色

的变化与安排、儿童游戏与学习的合理分配、教学开展对教师个人能力的依赖度高，推广性信度低等问题。也出现如“玩中学”教学模式，至今仍难形成体系化的教学活动开展机制，仍旧是在世界教科卫组织下所提出理念与当地文化的粗浅式结合，游戏活动实践呈现出较强的随意性，相关研究缺乏强有力的理论指导与特色创新，不利于学前教育的高质量发展与教学模式的推陈出新。有关学前教育教学模式的探索还应持续加强体系化的理论研究，也应更多关注区域间不同发展水平下的教学共生。

参考文献

[1] 褚远辉, 辉进宇. 国外提高学前教育质量的基本策略 [J]. 现代教育管理, 2016(11):36-40.

[2] 王声平, 杨晓萍. 构建学前教育质量保障体系的国际经验及其对我国的启示 [J]. 外国中小学教育, 2017(5):51-58.

[3] 田方, 黄瑾. 高质量早期教育成效何以延续? :OECD 国家早期教育和保育课程框架的特征分 析及启示 [J]. 中国教育月刊, 2020(5):28-32.

[4] 朱旭东, 李秀云. 论儿童全面发展概念的多学科内涵建构 [J]. 华东师范大学学报 (教育科学版), 2022(2):1-16.

[5] 常晶. "安吉游戏" 为什么能够走向世界 [N]. 中国教育报, 2016-10-26(001)

[6]Lin, X., Wu, Y., Wu, J., & Qin, L. (2024) 通过基于安吉游戏的合作建设性游戏加强 5-6 岁中国农村儿童的合作：一项准实验研究. 行为科学, 14(7), 533.

[7] 冯娟. 安吉游戏故事分享中师幼互动的特点和价值探析 [J]. 教育进展, 2024, 14(1): 389-395.

[8]Creating happy schools in Asia. (2019, June 10). UNESCO Bangkok.

[9]Pansrithong N. The Guidelines for Implementing Happy Secondary School in Thailand. Psychology and Education. (2020) 57(7): 537-541.

[10]Sinlarat, P. (2019). The holistic learning system in Thailand: A new approach to earlychildhood education.Asian Education Studies, 4(2), 56-64.

[11] 白雪银. 安吉游戏中教师应扮演的角色分析 [J]. 甘肃教育研究, 2023(1): 127-129.

[12] 王振宇. "安吉游戏" 的价值在于回归与引领 [N]. 中国教育报, 2016, 11.

[13] 程学琴. 放手游戏, 发现儿童 [M]. 华东师范大学出版社, 2019.

[14]Arya Ansari, Tara L. Hofkens, Robert C. Pianta.Teacher-student relationships across the first seven years of education and adolescent outcomes[J].Journal of Applied Developmental Psychology.2020(11-12):71.