

遊戲是孩子的工作——蒙特梭利教學與遊戲學習

蒙特梭利的指導員（教師）經常把孩子在教室裏的任務稱為「工作」。然而，這並沒有抹去他們對於遊戲學習的重視和熱愛。

蒙特梭利博士提及「孩子靠他自己雙手，先在遊戲中學習，然後在工作中積累經驗。手是人類智慧的工具。」

孩子通過遊戲、以及用自己的所有感官來感受這個世界（經驗體會學習）。在當代幼稚教育中，「遊戲學習」已成為了當代通行的，普及的循證教育學。究竟，什麼是「遊戲學習」？我們如何在蒙特梭利哲學的基礎上，進一步擴展遊戲學習的理念，從而按照蒙特梭利博士引導我們那樣，去引導孩子，並將遊戲和工作結合在一起。

什麼是遊戲學習？

- 它是一個過程，而不是一件產品或結果；
- 沒有外在目的，或成人所設定目標；
- 孩子的動機是由內在的愉悅感和滿足感，也就是成人概括的「樂趣(興趣)」；
- 其特點是孩子自身作為一個主動的學習者，積極地自我學習和自我思考；
- 孩子自行制定規矩，讓他們自己摸索大自然定律，認知什麼是可行與否；
- 孩子控制活動的時間和框架（遊戲時長，遊戲的始終）；
- 遊戲可以是開放式的、複雜的和有延伸性的。所以，提供給兒童的環境必須是長期的、持續的；
- 孩子按照自己的節奏去學習；
- 讓孩子去瞭解周圍的世界，包括孩子與大自然、他人的關係和自己的關係；
- 孩子理解世界，通過操縱，改變物體或其它任何有利他們發展的材料來進行探索與研究；
- 遊戲時的環境和材料支持真正意義上的探索性學習；
- 促進情感、認知、語言、社會化、運動和精神之間的聯繫；
- 自發和自覺；
- 讓孩子們通過探索激勵自己來進行遊戲；

- 讓孩子獨自完成，會是不可預測且獨具一格的，孩子會充滿着驚喜；
- 基本可行的步驟和程式，讓孩子模仿，亦是有益的，可行的方法，孩子會重複練習直至熟悉；
- 鼓勵孩子自己表達，不需要依靠別人；
- 培養孩子的韌性和毅力，即是「意志」；
- 通過學習情緒的調節和文化、體驗積極的態度、學習如何面對壓力時的適當反應，用作適應力的發展；
- 激發創造性以及新奇的解決問題和衝突的思路，盡量讓他嘗試他自己的解決方法案，去到最後才出手引領，這樣可建立與他人積極的關係；
- 成人在適當的時間提出問題以及引導；
- 成人通過觀察孩子的興趣和遊戲結果，去準備環境，讓孩子可以自創其「有目的的遊戲」。

以下是不同學者對遊戲看法的概括

皮亞傑理論——建構主義理論

通過與周圍環境、人和物品的交互，孩子們在構建模式（一個內聚的、可重複的動作序列，緊密相連並受一個核心意義支配）的過程中分階段發展。在遊戲過程中，孩子們不斷地將新知識融入到已有的圖式中，同時建立新的圖式，吸收、整合並找到平衡。

維果茨基——最近開發區

以遊戲為基礎的學習中，成人觀察兒童當前的發展水準，設置適當的，有挑戰性的材料和情境，來鼓勵兒童進一步成長。

班杜拉的社會認知學習理論

兒童的學習是由環境與自身和他人行為相互作用的結果。在以遊戲為基礎的環境中，他們不斷地意識到周圍的環境，吸收他們所看到的，解碼並編碼成他們自己所理解的。

布朗芬布倫納的生態系統理論

每個個體都存在於一個廣泛的生態環境中，被組織成一個等級體系。兒童在遊戲學習過程中參與的互動提供了他們與他人之間的互動，通過關係建立理解。

霍華德·加德納的多元智慧理論

個體可以從不同的方法、接受程度，和擁有不同的思想中學習。遊戲學習讓孩子們探索這些不同的思想和途徑，用他們自己的方式來建立屬於他們的意義和思想。

蒙特梭利與遊戲學習的相關關係與相關構建

準備好環境後跟隨孩子（順應孩子自創）：

蒙特梭利博士說，從一出生，每個人都有一個靈性胚胎，隨着肉體胚胎一起成長。在蒙特梭利的環境中，成人的主要任務是準備一個合適兒童的環境，讓孩子自我探索。孩子傾聽他們內在的需求和欲望，就像有一張自我發展的「藍圖」一樣。他們所走的每一步，每一天的生活，都是為了滿足他們內心的精神需求，從而讓他們內心充滿愉悅感和任務完成的滿足感。

有限制的自由：

孩子們的獨立性可以在一個開放的、有吸引力的教室裏以自己的節奏探索自我的需求。他們必須遵守適用於學校任何人的基本規則，包括成人。例如，他們可以參加團體活動，但必須征得其他孩子的同意。在這些基本原則的引導下，兒童在

建立社會性的同時，發展了自我約束和自我調節的能力，這樣當他們在制定自己的遊戲規則時，是建立在小組中已達成共識的基礎上。

協調能力、秩序感（程序感）、專注力和獨立執行性：

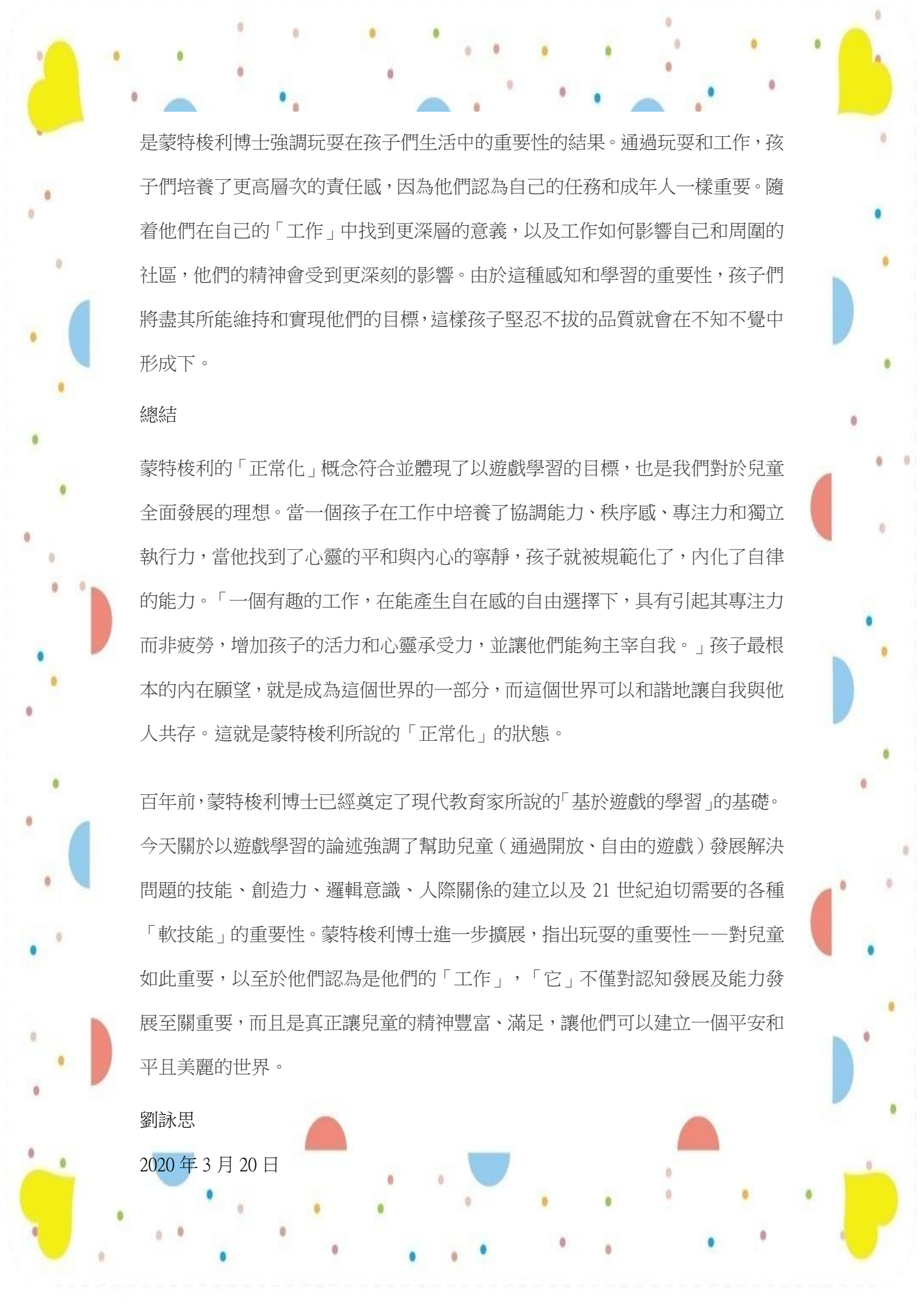
以上是作為蒙特梭利兒童的四個基本特徵，這些品質是建立於在一個準備好的、建構的玩耍環境之中。孩子在探索和操作材料（如水，沙，和磚頭）遊戲中，建立起協調和專注力。象徵或社會遊戲增強了孩子們的秩序感（邏輯）和協調能力，因為他們的頭腦和身體必須根據他們的想像來操作。同時根據現實世界的秩序、步驟和程式來演繹執行。在蒙特梭利教室，孩子通過錯誤來自於自我發現及修正，去建立起工作中的獨立操作性（非倚賴性）。因為工作中的材料會「無聲」的告知孩子們是否正確。因此，孩子在工作中可以內化自立、自給自足和自信的意識。

重複需求：

蒙特梭利博士寫道「孩子的注意力一旦被某個物品抓住，他會專注地不斷重複練習，這就是我們所說的讓孩子建立起來的道德準則『在精神安穩/安全中的心靈傳遞』（delivered soul in the sense of the spiritual safety）的狀態下，來獲得心靈的滿足。」遊戲為主的學習重視孩子重複的玩耍，重複使用相同的基本步驟和程式，即使結果可能是獨特的和不可預測的，孩子會在「這裏」獲得安穩的心靈。蒙特梭利教室的環境有利於重複工作，鼓勵更多的實踐和細微的調整，還有用不同途徑去探索完成任務。

遊戲 Vs 工作：

蒙特梭利的指導員（教師）經常把孩子在教室裏的任務稱為「工作」。然而，這並沒有抹去他們對於遊戲學習的重視和熱愛。根據伊瑞尼（2015）的研究，這也



是蒙特梭利博士強調玩耍在孩子們生活中的重要性的結果。通過玩耍和工作，孩子們培養了更高層次的責任感，因為他們認為自己的任務和成年人一樣重要。隨着他們在自己的「工作」中找到更深層的意義，以及工作如何影響自己和周圍的社區，他們的精神會受到更深刻的影響。由於這種感知和學習的重要性，孩子們將盡其所能維持和實現他們的目標，這樣孩子堅忍不拔的品質就會在不知不覺中形成下。

總結

蒙特梭利的「正常化」概念符合並體現了以遊戲學習的目標，也是我們對於兒童全面發展的理想。當一個孩子在工作中培養了協調能力、秩序感、專注力和獨立執行力，當他找到了心靈的平和與內心的寧靜，孩子就被規範化了，內化了自律的能力。「一個有趣的工作，在能產生自在感的自由選擇下，具有引起其專注力而非疲勞，增加孩子的活力和心靈承受力，並讓他們能夠主宰自我。」孩子最根本的內在願望，就是成為這個世界的一部分，而這個世界可以和諧地讓自我與他人共存。這就是蒙特梭利所說的「正常化」的狀態。

百年前，蒙特梭利博士已經奠定了現代教育家所說的「基於遊戲的學習」的基礎。今天關於以遊戲學習的論述強調了幫助兒童（通過開放、自由的遊戲）發展解決問題的技能、創造力、邏輯意識、人際關係的建立以及 21 世紀迫切需要的各種「軟技能」的重要性。蒙特梭利博士進一步擴展，指出玩耍的重要性——對兒童如此重要，以至於他們認為是他們的「工作」，「它」不僅對認知發展及能力發展至關重要，而且是真正讓兒童的精神豐富、滿足，讓他們可以建立一個平安和平且美麗的世界。

劉詠思

2020 年 3 月 20 日