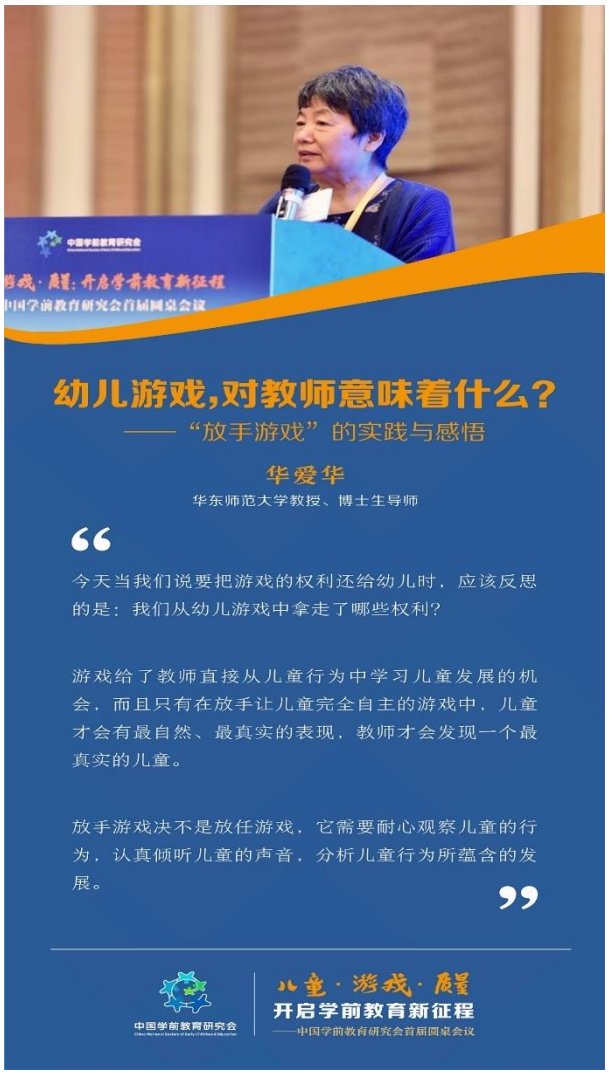
华爱华　侯莉敏　鄢超云：

敢于超越反思，幼儿为本的游戏才能真正发生！

首届圆桌会议③

在以“儿童•游戏•质量：开启学前教育新征程”为主题的中国学前教育研究会首届圆桌会议，有三位我们非常熟悉，亦非常喜爱的专家，分别是：华东师范大学教授、博士生导师华爱华；广西师范大学教育学部教授、博士生导师、中国学前教育研究会理事长侯莉敏；四川师范大学教育科学学院教授、博士生导师鄢超云。现场，他们从放手游戏、游戏环境、儿童视角不同角度，给现场参会者带来高质量分享。



一、我们重视游戏对幼儿的意义 却还未真正做到放手

今天我们重温陶行知、陈鹤琴等前辈的教育思想，结合当前放手游戏的实践过程，可以将其中体会概括为：放手，让孩子自主！那么我们该从哪些方面来放手呢？我想可以从游戏开始践行。游戏是孩子自己主导的世界，他们可以从中获得丰富收益。可是在实现放手游戏的过程中，老师是有困难的，我们会感到不敢放手，也不知该如何放手。就其原因，我想是在于我们太熟悉“游戏，对幼儿意味着什么”。于是，基于各种使命与责任的要求，当老师成为游戏环境的创设者，游戏玩法的设计者，游戏过程的指导者，也在无形中剥夺孩子自主游戏的机会与权利。今天当我们说要把游戏的权利还给幼儿时，应当反思的是：**我们从幼儿游戏中拿走了哪**

些权利？

二、实现放手游戏需先清楚游戏对老师意味着什么当我们要利用游戏作为手段时，必须先要问自己是否弄懂了幼儿的游戏，是否了解游戏是如何作用于儿童发展的。事实证明，教师多越放手，儿童越能干。当我看过大量幼儿自发游戏案例后，深深被幼儿的能力与智慧所震撼。关于游戏对教师意味着什么，我有了一点体会。首先，游戏意味着教师的儿童发展教科书。教师一旦实现放手游戏，教科书中的特征、发展的差异性和规律性，会在具体的情境下变得清晰。游戏给了教师直接从儿童行为中学习儿童发展的机会，在放手让儿童完全自主的游戏中，儿童会有最自然、最真实的表现，教师会发现一个最真实的儿童。

其次，游戏意味着儿童的发展看得见。教师在放手游戏的最初阶段，都会有焦虑和担忧，可是一旦真的放手后，会发现相比我们目标导向的活动，游戏中的孩子更能干，我们希望孩子获得的能力发展，以及希望了解的儿童发展水平，都能够通过观察孩子的游戏过程而得到。再次，游戏意味着发展适宜性教育的可能性。放手游戏决不是放任游戏，它需要教师耐心观察儿童的行为，认真倾听儿童的声音，分析儿童行为所蕴含的发展。当教师能够真正看懂孩子的自主游戏时，生成教学就变得不难了，教师能从游戏中找到儿童学习与发展的证据，以及依学而教的依据。同时，**游戏不是玩玩就算，教师需要有策略引导孩子进行分析与反思，引导儿童“从做到思”，推动儿童实现“从行动到思维”。**

三、游戏是教师职业幸福真正的源泉在工作经历中，我有很强烈的这种感受，即游戏中的儿童能带给教师工作的享受。比如，游戏中，教师以“欣赏”的目光观察和记录幼儿的精彩，游戏后，教师以享受的心情分享和回味幼儿的游戏故事，感受心情愉悦。同时，**游戏能带给教师专业成长，让教师体验工作的意义和价值。**当教师从游戏中读到了幼儿的学习与发展时，会有专业获得感，当教师把解读发现分享给家长时，会有专业自信心，当家长看到孩子的精彩表现，对游戏产生认同时，教师会有专业自豪感。

一、一直以来我们都在追求适宜的儿童游戏环境

早在 1837 年，德国教育学家福禄贝尔在勃兰根堡办第一所幼儿园的时候，就已定下这样的主调，提出“恩物”是儿童在幼儿园里重要的一种材料，其实就是我们今天的玩具。一直到 21 世纪，大家看到这样的精神一直在发扬光大，无论是在意大利的艾米丽儿童中心，还是在我们国内的很多地方，大家都把游戏环境建设以及提供给儿童更多丰富的游戏材料、场地作为幼儿园教育教学活动产生的一种重要承载体和方式。因此，我们得要去解读一下游戏环境是什么。关于游戏环境，当年陈鹤琴先生就说到，“游戏可以给小孩子快乐、经验、学识、思想和健康，所以要注意小孩子的游戏环境，给他很好的设备，使小孩子得以充分的运动，更让他有适宜的伴侣，使小孩子得以优美的影响。”从陈鹤琴老先生当年的阐述，我们可以判定**游戏环境首先是游戏的空间、场地、游戏材料和设施设备，当然陈鹤琴老先生也说这样的设施设备应该是适宜的，儿童才能获得优美的影响。**

二、游戏环境质量不单是物质层面更关乎互动的有效性

游戏环境首先指场地设施设备，我们很多年来也在着力于这样的建设，也希望规划得标准、统一。我们各地在进行游戏场地检查和评价的时候可能会从场地的生均面积、材料的数量和质量上去要求。那么游戏环境其实还可以是什么？早期的美国儿童发展研究者 Susan Blow（1909）不仅赞成创造性的自然环境和福禄贝尔主张的恩物和工作（操作性材料）是游戏环境中必备要素，她还提出早期儿童游戏环境创设重心应该放在

室内外丰富环境中引发的儿童自由的、创造性游戏上。　　也就是说可能提供的材料和场地只是一个条件，由此它是否能引发儿童丰富的活动应该是游戏环境创设的重心。**由此我们可以这样去定义游戏环境，第一层含义是物质层面的游戏空间、游戏材料和设施设备；第二层含义是互动层面的环境，即儿童以及成人与这些物质层面元素的互动过程。**第一层面的物质条件需要考虑适宜性的问题；第二层面的互动过程需要考虑相得益彰互动的有效性问题。因此，谈到游戏环境的时候，就一定要提到游戏环境质量，也就是说儿童的发展不是在游戏环境物质层面设置好就可以了，而是与环境设置的适宜性和有效性互动来决定的。所以我认为，儿童发展与其游戏环境的质量和丰富程度紧密相连。

三、能激发儿童有意义学习的游戏环境

环境是游戏的背景，在这样的背景下如何让儿童获得一种深度的、有意学习变得非常重要。由此可以说高质量的游戏环境是我们应该去思考和追求的。只有满足儿童各种活动需求、拓展幼儿的对话、能丰富他们的词汇，并促进他们认知发展的环境创设，才能称得上是高质量的游戏环境。

结构质量游戏环境要素是幼儿游戏的基础和保障，为幼儿游戏提供了可能，这些要素在确保安全、适宜的情况下，为幼儿游戏提供了保障。如此，不同场地和材料能引起幼儿不同类型的游戏，即特定的空间、器械和材料能引发幼儿相应游戏的产生。所以在结构质量环境要素中，必须坚持"以幼儿为本"的原则。园区布局、游戏场地和设施应功能完善、配置合理、绿色环保、经济美观，具有抵御自然灾害、保障幼儿安全的能力，引发幼儿感兴趣的特点。

那么，从过程质量要素，我们看到游戏环境是可以激发起儿童的深度学习，或者说是有意义学习的必要条件。对于游戏的参与者和观察者来说，是什么使得游戏活动充满意义？就是游戏环境中互动功能。这是因为，幼儿的学习是一个解构再建构的过程，更是一种有意义互动的活动。幼儿在游戏中需要不断地修正自己与环境的互动关系，以此获得有意义的学习。所以，**当我们在倡导过程性质量里面的游戏环境时，就在倡导一种理念，通过游戏环境培育、支持、鼓励和整合各种游戏形式，**

推动幼儿与成人、同伴之间的交往，幼儿与材料之间的互动，促进幼儿的发展。

四、游戏环境高质量发展呼吁我们：从结构质量走向过程质量

游戏环境建设应该培育、支持、鼓励和整合各种游戏形式，已有研究表明教师可以通过游戏设施来确保游戏场地上出现我们所期待的游戏类型。以混合的方式开展游戏为例，提供滑梯、隧道、浮桥、攀爬设备、滑竿、双杠、供练习游戏使用的架空设备、为象征游戏而设收纳性地区，如此一来，就能满足幼儿在游戏活动中的不同需求。这种材料不仅仅是儿童学习的单一发生，它可能是多方面促进儿童的发展，更可能出现更复杂更具有创造性的一种形式。

最好的游戏环境应是面向个体需求、不断发展的，需要经常修缮、调整以提供发展中的幼儿所需要的挑战性、创新性和多样性，而且游戏环境应该在各个阶段都应满足不同幼儿的创造性的需求。也就是说，我们虽然要激发儿童多种形式的游戏活动的展开，其实可以激发出儿童多种学习品质，培育出儿童有意义学习，让他们的各项能力获得更好发展。促进教师与幼儿间的人际关系，也是我们在发挥过程质量的游戏环境要素里需要注意的。关于如何在游戏里支持儿童发展，成为今天很多一线教师所困惑的问题，教师要不要介入及如何介入值得我们思考。维果斯基的理论提醒我们，成人和较为成熟的同伴对幼儿的发展至关重要，当幼儿和成人、同伴互动时，他们发展得最好。

因此，师幼之间的人际关系建立非常重要。当然，我们首先肯定的是教师要让儿童相信，自己在游戏中是得到一种肯定性的、可以去放手去做的、鼓励性的支持，但同时游戏中可能通过教师的引导与支持，儿童能一步一步走得更稳，发展得更好。推动游戏材料跟幼儿的有效互动，是可以促进幼儿的有意义学习。游戏环境的建设不仅是规划和材料投放，我们需要更多的去关注环境与人是否发生互动，关注环境与人的互动关系，更强调人人是否参与到环境中去。最后用一句话来做总结，**从结构质量走向过程质量的游戏环境具有超越当下、超越单调和标准的神奇特质，它有“流动”的特性，能把孩子带到其他地方或另一个时代，他们在现实和想象的世界中获得全面的提升。**

一、谈谈儿童视角与成人视角谈起儿童视角，相对的就是成人视角。在生活中，我们会发现，有时这两个视角是一致的，有时不完全一致，甚至是截然相反的。比如，对于游戏的定义，目前虽然还存在一定争议，但大家基本认同在一日生活作息制度中的“游戏时间”段的活动才是游戏，但在儿童眼里，一些非游戏时间或不被教师称作游戏时间段的游戏活动，也是游戏。因此，从儿童角度讲，什么是游戏依然值得我们去关注和探讨。另外，一般我们认为游戏的特点，包括积极情绪、虚构性、内在动机、过程导向、自由选择，但也要看到孩子积极情绪里，不一定总是开怀大笑、手舞足蹈的，也许还带着一定的严肃性、紧张感、刺激感。

二、让儿童在游戏中体验“操控混乱、应对未知”

我们成人常常认为“乱”是一种不好的表现，但应该看到，游戏中的“乱”，可能体现出游戏的特点、游戏的价值。在萨顿•史密斯看来，操控混乱、应对未知正是游戏的重要本质。如何理解“乱”、面对“乱”、操控“乱”？我们要为儿童做好各种准备，可是未来是什么样的，我们又并不知道。那我们如何帮助他们做好准备？**我想，让儿童在游戏中体验“操控混乱、应对未知”，就是在帮助儿童做好准备。我们应该允许儿童甚至帮助儿童“制造混乱”，这样的游戏是儿童自己的游戏。**然而，我们常常将游戏中的各种“乱”去除，却又要让游戏具有“操控混乱、应对未知”的功能，这需要我们去深思。

在成人来看，游戏是儿童的存在方式，对游戏充满了兴趣。同时，希望儿童的游戏是持续的、长久的，可我们老师还应该思考如何培养儿

童游戏的兴趣。从儿童角度来讲，不感兴趣、改变兴趣，是否也应该成为儿童权利？另一方面，当儿童对游戏不感兴趣时，是否跟我们成人的所作所为有关？我们在其中拿走了什么，或者多做了什么，才会导致儿童不感兴趣。这就像做菜时放盐一样，是需要艺术和技巧的。 03/

三、真正看见儿童让儿童成为评价主体

在工作中，我们有时会利用游戏分类推进活动课程的开展。但对儿童来讲，也许这些分类没那么重要，游戏应该是综合的、整合的，甚至儿童还有自己的游戏分类，比如好玩的游戏和不好玩的游戏；有教师在场的游戏和没有老师在场的游戏；偷偷摸摸玩的游戏和可以大张旗鼓玩的游戏；和喜欢的人一起玩的游戏和不喜欢的人一起玩的游戏。我们强调游戏的环境和材料丰富、年龄特点、低结构时，也许儿童非常看重的是游戏的玩伴，也就是和谁一起玩。

日常中，一些常常被大家评判为低水平游戏的表现，也值得我们反思。比如我们容易把儿童发呆、白日梦、独自游戏、闲荡、打闹、重复、冒险等看作是低水平游戏，**但孩子在自己的闲逛游荡中，或做着某些白日梦时，有着自己的观察、分析、比较，并非毫无价值。这很像我们女同志逛街一样，对男同志来讲可能是闲逛，但女同志知道这种闲逛是有它价值的。**

我曾经到过一个幼儿园，幼儿园孩子们游戏的氛围热热闹闹的，但我发现其中一个小孩在游戏进行到关键环节点的时候，他总是忍不住要瞟一眼老师。为什么要瞟一眼呢？我觉得很意味深长，值得大家细细去琢磨。或许，成人视角和儿童视角也是这样，需要我们看见彼此，主动做一些调整和反思——让儿童成为评价的主体，真正走进儿童内心世界。

来源：学前教育研究会 中国学前教育研究会公众号 2021 年 7 月 24 日