

陈学锋 程学琴 吴航： 向游戏质量和深度发问，让儿童真正成为游戏主体 首届圆桌论坛⑥

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中，联合国儿童基金会教育与儿童发展专家陈学锋、安吉幼儿教育研究中心主任程学琴，华中师范大学教育学院副教授吴航三位专家围绕“游戏”，从不同侧面向我们展示游戏之于儿童、教育者以及整个幼教的不同意义，从理论到实践，分享高质量的游戏应该如何开展。



一、儿童游戏的权利

为什么把儿童的游戏权利放到非常重要的位置，它背后的依据是什么？在当今世界变化和教育改革背景下，国内外都在思考、讨论、重新认识游戏的作用。我们也应该有更准确和更清晰的信息给家长和社会，比如关于游戏和教学各自有什么作用，它们之间的关系。今天我把搜集和梳理的一些文献和观点分享给大家。

在2002年联合国大会儿童问题特别会议上，题为《适合儿童生长的世界》的宣言指出“他们的童年将是游戏和学习的时光，受到爱护、尊重和珍视，他们的权利没有任何差异地受到促进和保护，他们的安全和福祉高于一切，他们将健康、和平、尊严地成长。”

二、游戏与保护、参与权

儿童游戏有许多的作用，它可以被看做是种自我保护的过程，它提供了促进适应能力和快速恢复能力的可能性。游戏效应的经验转化到大脑结构中去，尤其是转化到与情绪、动机和回报有关的大脑系统中去(Burghardt, 2005)，这引发进一步的游戏。

游戏和学习的谱系

PLAY AND LEARN AS A SPECTRUM



Zosh, Hirsh-Pasek, Hopkins, and Whitebread (2018)

游戏的作用贯穿在快乐和享受、情绪调节、压力反应系统、依恋、学习和创造几个系统中，以有利于健康、幸福和快速恢复力。儿童的自发性活动大多都是纯粹的“无厘头”，但是研究表明，这些时刻在给予儿童“生活是值得过的”的感觉是何等的重要。

游戏性时刻的体验有助于发展儿童在压力应对、情绪调节等方面的恢复力，有利于儿童形成对他人和地方的依恋，也有利于儿童形成对学习和创造的开放性。

三、有指导的游戏

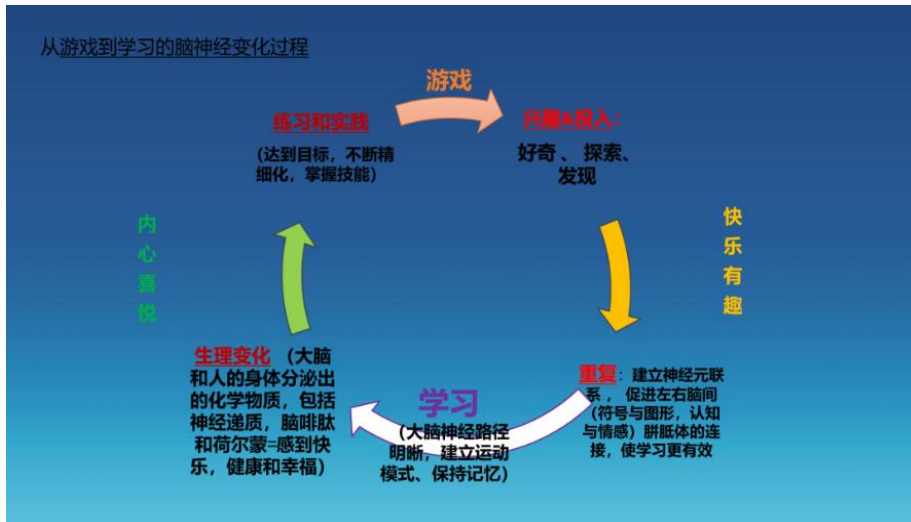
既尊重自由发挥的益处，又尊重教学的价值。有指导的游戏摆脱了游戏和学习之间的错误二分法。这是需要在讨论幼年晚期和学龄期次高级能力的正式教学时的方法，既尊重一个明确定义的学习目标，同时利用游戏的自主性，开放和探索。（戈普尼克，格里菲斯，卢卡斯，2015；赫什-帕塞克和戈林科夫，2011）

有指导的游戏作为一个有用的蓝图，使我们找到适合的方法，帮助儿童获得在现代世界中重要的技能，而同时尊重积极、以儿童为中心的探索的需要。（费舍尔等人，2010；赫什-帕塞克和戈林科夫，2011年；韦斯伯格，赫什-帕塞克，戈林科夫，2013）

当代的学习，尤其在幼儿期间，要减少成人对学习目标的控制，因为成人的目标往往会限制儿童学习的方向，而儿童的学习方向其实要丰富得多，成人的高控会把学习的环境和过程局限到一个狭窄的管道。

四、认识学习发生的机制

从游戏到学习的脑神经变化过程：游戏使我们对事物产生兴趣，感觉到快乐



以后，建立更多脑神经元之间的联系，保持大脑的运动模式、保持记忆。这个时候大脑和身体都会有生理

变化，分泌出化学物质，产生愉快的感觉，持续进行对新事物的吸收过程，持续练习，自我修正直至掌握。这就是儿童的自我导向性，他的兴趣使得他不仅在行为上持续从游戏到学习，这时候他的神经机制也在支持他不停地保持兴趣，反复探究和练习（如上图）。

游戏反思：支持幼儿元认知，拓展幼儿洞察力

程学琴
安吉幼儿教育研究中心主任

“我们传统总是一拍脑袋就分析了，一拍脑袋就下个结论。但孩子的视角很多是无法用“一拍脑袋”就可以做结论的。

教师不是把已有的知识装载在停泊好的船上，也不是去教化幼儿不受束缚的身体和心智，而是为幼儿的探索 and 发现提供条件，为幼儿认真思考自己的经历提供便利的机会和条件，并促进幼儿思考和表达他们的发现和见解。

”

中国学前教育研究会
儿童·游戏·质量
开启学前教育新征程
——中国学前教育研究会首届圆桌会议

一、游戏中最大程度放手游戏后多途径反思

安吉游戏以爱、冒险、投入、喜悦、反思这五个关键词为准则，不断为儿童的游戏和学习创造条件，把游戏的自主权还给幼儿，让幼儿在自主、自由的游戏过程中，获得经验、形成想法、表达见解、完善规划、不断挑战，从而达到自身最大的潜能。

安吉幼儿园中，幼儿每天有机会反省并理解自己的经历，这些机会使幼儿进一步探索。幼儿丰富的游戏经验与老师协助开展的反思和表达，共同支持了幼儿的元认知（思考自己的思维）过程。以培养洞察力和深度的发现，这是高层次思维和长期认知发展的关键过程。

幼儿的一次游戏大概有 4—5 次反

思：幼儿在游戏中具备直接经验之后回到室内来记录游戏故事，是**第一次**把自己的直接经验用抽象的方式表征出来。表征形式是绘画，无论在游戏中遇到什么困难和问题，有什么样的情景，这都是孩子的直接经验。

向老师进行表述时又会反思一次，再次思考自己在游戏中有哪些发现、思考和灵感，这次是用语言的方式表达出来。**这是第二次反思。**

当老师把幼儿的语言用文字记录写下来并且又念给他听的时候，这次孩子会看（听）到自己的经验、自己的话、自己的画用抽象的文字的形式被教师表征出来，**这是第三次提炼和反思。**

墙面上会有很多的空间让孩子们来展示，收纳存放自己的游戏故事，孩子会不断地、反复地去看，跟自己的反思进行对话，**这是第四次梳理自己的反思。**

除了这些，还有**集体反思**。老师会把在游戏场上记录拍摄的视频和照片，拿出一部分来跟小朋友们集体反思，一般情况下是分组进行。这个过程并不是老师给孩子上一节课或者教给孩子什么内容，而是在另一个层面了解孩子的经历，孩子思考的过程，孩子内心的想法。在集体活动当中，孩子们互相帮助、互相质疑，对自己或同伴都做了什么的思考会更加深入，利用这个机会来解决问题，也会在这个过程中去思考明天他们要尝试什么，这是一个解决问题的复杂的思维过程，会诞生各种精彩的观点，有各种各样的发展，认知、社交、情感的……

二、孩子的视角不是我们“一拍脑袋”就能做结论的

很多老师来问我们，在游戏分享集体小组讨论时，没有参与游戏的孩子会怎样？没有参与的孩子对材料都是熟悉的，他们也有相关经验，所以在讨论这个话题的过程中，都会引起他们的共鸣，这叫共享思维。

在这一系列反思的过程中，老师去倾听孩子的表达，孩子也倾听孩子的观点。我们去观察一个事件，然后对这个事件进行描述，但过去我们没有问我们的观察对象，他对这件事的了解和我们对这件事情的了解有什么样的差异。**我们传统总是自己一拍脑袋就分析了，一拍脑袋就下个结论。但孩子的视角很多是无法用“一拍脑袋”就可以去做结论的。**

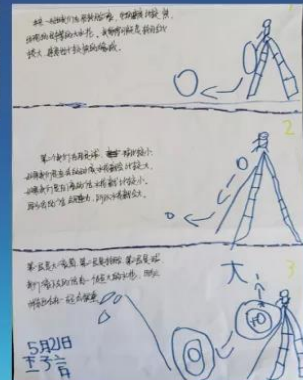
所以安吉游戏尊重儿童，给孩子机会，让他们去解释在游戏中学了什么，他们是怎么理解的。老师尊重孩子、了解孩子、相信孩子，给孩子表达的方法、途径和机会是适宜的，在最大程度上去激发幼儿思维的积极性，支持元认知，拓展洞察力。

5个孩子从不同角度关于游戏的记录：

本来一开始我们在用轮胎滚，它的速度比较快，出现的是中等的大水花。我觉得可能是轮胎比较大，速度比较快的缘故。

第二个我们用足球，球比较小，如果我们在丢的时候水花就会比较大，如果我们在滚的话水花就比较小。因为丢的话会用重力，所以水花就会大。

第一层是大滚筒，第二层是轮胎，第三层是球，我们滚下去的话有一个超大的水花，因为三样东西合在一起会很重。

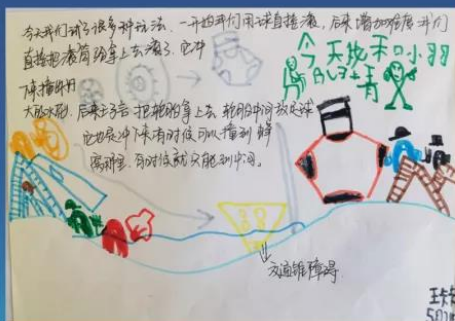


王子言
5月21日



我和小羽、卡卡、王子言一起玩的，我们是用球滚或者投。只要进蜂窝里就算成功。我们是有规则的，我们一人有3次机会，投进1次得1分，投进2次得2分，投进3次就得100分。但是我们都没有在3次机会里全部投进去。差不多最多只能进2次，有些时候一次都不会进去。

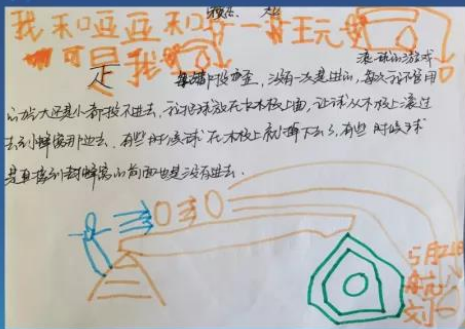
金凌益5月21日



今天我们试了很多种玩法，一开始我们用球直接滚，后来增加难度，我们直接把滚筒拿上去滚了，它冲下来撞出好大的水花。后来王子言把轮胎拿上去，轮胎中间放足球，它也是冲下来，有时候可以撞到蜂窝那里，有时候就只能到中间。

王卡卡 5月21日





我和王子言一起玩滚球的游戏。可是我每次都投歪，没有一次是进的，每次我不管用的力气大还是小都投不进去。我把球放在木板上就掉下去了，有些时候球是直接到蜂窝的前面，也是没有进去。
刘一航 5月21日

1.今天我们继续玩了水上投球的游戏。今天我们用轮胎来闯关，但是我发现轮胎滚下去会偏斜，都进不去。

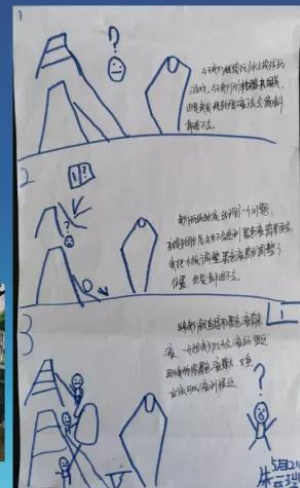


2.我们玩的时候出现了一个问题：就是轮胎怎么也不会进到黑色滚筒里面去。我把木板调整，黑色滚筒也调整了位置，但是都进不去。



3.后来我们就直接用黑色滚筒来滚。一开始我们以为会滚的很远，因为我觉得黑色滚筒大、又重，应该可以滚到很远。

朱云端
5月21日



三、不是把已有知识装好给孩子而是为他们的探索与发现提供条件

连续三年下来，每个孩子都能记录 500 个左右的游戏故事。幼儿每天都在对自己的游戏经历进行认知，几千次的元认知活动，拓展了幼儿洞察力，活跃了幼儿的思维，保障了幼儿学习的质量和深度。在这个体系中，幼儿深度参与并注意自己的学习过程，与此同时，老师也深度参与并注意幼儿个体和集体学习过程与发展情况。

所以在安吉游戏中，反思和学习是源于幼儿的经验和幼儿的心灵，教师在这个过程中起着关键作用。这个关键作用不是把教师已有的知识装在停好的船上去

运给孩子，也不是去教化孩子，而是为幼儿的探索 and 发现提供条件，为幼儿认真思考自己提供便利的机会和条件，并促进幼儿思考和表达。

未来已来，我们在为明天的社会准备今天的儿童。中国学前教育研究会发出号召，关注儿童、关注游戏、关注质量，开启学前教育新征程，意义重大，我们一起努力启航，为国家培养明天的儿童贡献我们的力量。



一、探究游戏边界

从而形成游戏学科真正独立的尺度和标准

有关游戏的边界，一直以来是比较模糊的。但如果想让学科发挥作用的话，就必须围绕学科界限的有效性达成相对一定程度的共识。关于边界，使游戏这种现象从模糊到清晰使其具有准确性，从流动到相对固定是极具有确定性，使游戏这个事物本身可以被论说，使它成为一个概念化的过程。游戏的边界从某种意义上来说，是一个社会建构的过程。今天的主题就围绕着幼儿园游戏边界展开。

探究游戏的边界，不是在探究游戏如何为教育助力，更多的是探究游戏的逻辑与立场，从而形成游戏学科真正独立的立场、尺度和标准。我想从内涵和

外延两个角度来展开。

提到幼儿园游戏，我们经常会听到老师们在实践过程中有一些相关疑惑，诸如判断真游戏的标准是什么？戏弄、粗野嬉戏、战争游戏是真游戏吗？由教师发起的活动一定不是真游戏吗？有教师在场或指导的游戏一定是“假”游戏吗？

真假游戏的标准到底是什么？如果对真假游戏的边界没有理顺，没有对相应的不同的出发点和立场进行考量的话，可能会在一定程度上给实践带来消极影响，并打击一些教师的积极性。第一，从真假游戏之辩的理论立场出发进行回答。儿

童认为的真游戏是什么？教师认为的真游戏又是什么？也许儿童认为老师是否在场，可能就是判断其游戏活动的重要标准。第二，从真假游戏之辩的逻辑起点出发进行回答。这两者之间有一定差异，价值论更多是从游戏活动的开展是否符合主体的客观需要来探讨。第三，从真假游戏之辩的语义内涵出发进行回答。第四，从真假游戏之辩的权力视角出发进行回答。我们应当跳出传统普适性的发展心理学的视角，应该更多考量权力的视角。



中国学前教育研究会
The Chinese Association of Early Childhood Education Research

儿童·游戏·质量：开启学前教育新征程

——中国学前教育研究会首届圆桌会议

• 学习的三种隐喻——认识论基础

	“获得” 隐喻	“参与” 隐喻	“知识创造” 隐喻
学习目的	个体的充实	共同体的建立	创造新的知识、活动和人造物
学习	获得某些事物	成为参与者	生产和创造知识
学生	接受者（消费者）、（再）建构者	边缘参与者、学徒	知识的创造者和建设者
教师	提供者、促进者、中介者	专家参与者、实践/话语的维持者	参与者、中介者、创造者
知识、概念	财产、所有物、商品（个体的或公共的）	实践/话语/活动的形式	概念性人造物/理论、实践与活动
识知	拥有、占有	归属、参与、沟通	质疑、协同、创造
学习性质	“独白式” 内在的心智活动	“对话式” 人与情境的互动	“三元交互式” 协作开发共同的客体与人造物

二、深度学习和广度学习各有其价值

从外延的角度来说，游戏和探究、游戏和学习、游戏和艺术、游戏和休闲等诸多概念，都有着千丝万缕的联系。游戏中一定有幼儿的学习/发展发生吗？有（深度）学习/发展发生的游戏才是好游戏吗？深度学习的发生是判断游戏价值的唯一标准吗？游戏中表现出的知识与学习品质一定能迁移到其他情境中吗？这是一直在思考的问题。

三种有关学习的隐喻，分别是“获得”的隐喻、“参与”的隐喻和“知识创造”隐喻。“获得”的隐喻更多指向个体的能力；“参与”的隐喻重视共同体，从边缘参与者走向中心；“知识创造”的隐喻，强调创造新的知识、活动。

很多老师在谈论游戏的时候都会提及通过游戏进行深度学习。对“深度学习”产生的背景进行分析，可以帮助认识其母体与渊源，认识其“嵌入”背景的方式以及由此给自身带来的影响（背景隐喻）；认识其所追求的价值、所看重的教育取向（内涵隐喻）；认识其所揭示和蕴涵的教育意味（教育隐喻）。

深度学习与广度学习，两种学习各有其独立存在的价值。游戏过程中应促进幼儿深度学习与广度学习的有机融合。

一些一线老师可能对深度的学习，更多停留在认知层面，学习本身和情感态度紧密联系的，如果缺乏对情感态度的深度认知，这种学习可能培养的是精致的利己主义者。

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25日