

■ 学前教育理论

## 陈鹤琴儿童游戏思想的演进与启示

史晓倩

(江苏第二师范学院学前教育学院, 江苏南京 211200)

**摘要:** 游戏和教育是儿童生活不可或缺的重要组成部分。陈鹤琴自上个世纪二十年代起开始关注儿童游戏, 其儿童游戏思想在儿童心理、家庭教育、鼓楼幼稚园课程实验及“活教育”理论体系等领域的研究中不断演进, 逐步实现了游戏在儿童生活中的合理化、在家庭教育中的合理化和幼稚园课程教学中的合理化, 奠定了我国儿童游戏研究的基础。从“儿童以游戏为生活”到“教学游戏化”中游戏本体价值的坚守及游戏与课程融合中游戏教育价值的挖掘是陈鹤琴儿童游戏思想的时代价值与现实意义。

**关键词:** 儿童游戏; 陈鹤琴; 儿童心理; 家庭教育; 课程实验; 活教育

**中图分类号:** G610

**文献标识码:** A

**文章编号:** 2095-770X(2020)11-0024-08

**PDF 获取:** <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

**doi:** 10.11995/j.issn.2095-770X.2020.11.004

## The Evolution and Enlightenment of Chen Heqin's Thoughts on Children's Play

SHI Xiao-qian

(School of Preschool Education, Jiangsu Second Normal College, Nanjing 211200, China)

**Abstract:** Play and education are indispensable components of children's life. Chen Heqin began to study children's play in the 1920s, and his thoughts in this field have continuously evolved through research in such areas as children's psychology, family education, curriculum experiment at Gulou Kindergarten, and the "living education" theoretical system. Over the years, Chen's theories have gradually rationalized play in children's life, in family education and in kindergarten courses, laying the foundation for the study of children's play in China. From the idea that "play is life for children" to upholding play's value in "play-style teaching" and to the mining of play's educational value in its integration with courses, Chen Heqin's thoughts on children's play have values and realistic significance in modern times.

**Key words:** children's play; Chen Heqin; children's psychology; family education; curriculum experiment; living education

2018年11月, 中共中央、国务院颁布了《关于学前教育深化改革规范发展的若干意见》, 明确指出幼儿园教育应“坚持以游戏为基本活动, 珍视幼儿游戏活动的独特价值, 保护幼儿的好奇心和学习兴趣, 尊重个体差异, 鼓励支持幼儿通过亲近自然、直接感知、实际操作、亲身体验等方式学习探索, 促进幼儿快乐健康成长”。如何理解

和落实“以游戏为基本活动”这一命题? 如何科学看待游戏理想与游戏现实之间的悖逆? 如何精准把握幼儿园课程改革中游戏与课程之间的关系? 均促使我们驻足回望陈鹤琴的游戏理论与实践。

陈鹤琴毕生致力于推进中国儿童教育科学化, 被誉为“中国幼教之父”。学界对陈鹤琴的研

收稿日期: 2020-08-06; 修回日期: 2020-08-11

基金项目: 全国教育科学规划课题2019年度教育部重点立项课题(DIA190392)

作者简介: 史晓倩, 女, 江苏徐州人, 江苏第二师范学院学前教育学院讲师, 主要研究方向: 学前教育基本理论。

究,多集中在他的学前课程思想和活教育理论,少有人系统论述他的儿童游戏思想,其实,陈鹤琴早在二十世纪前半期就对儿童游戏有着系统的理论和实践探究。关注陈鹤琴的游戏思想,解析它的演进,揭示它对当今幼儿园游戏研究的启示,有助于幼儿园游戏“理论困惑”的澄清和幼儿园游戏实践的开展。

## 一、陈鹤琴儿童游戏思想的演进及理论分析

观念的变革是儿童游戏思想生发与演进的先导和前提。在“五四”教育革新思潮下,教育界、文化界展开了对传统儿童观的激烈批判,以儿童为本位、尊重儿童的理念得到了空前的增强,为陈鹤琴儿童游戏的研究作了观念上的先导。

### (一)潜心儿童心理研究引介创生游戏理论

1919年秋,受爱国青年奋起救国之精神和“民主”与“科学”口号所鼓舞,陈鹤琴毅然决定回国执教,担任南京高等师范学校教育科心理学、儿童教育学教授。他从儿童心理领域的研究出发,借由文献法和观察法,指出儿童具有“游戏心”,并借鉴西方游戏理论体系,建立了自己的儿童游戏理论。

#### 1. “游戏心”:儿童游戏的出发点和归宿

陈鹤琴率先运用科学心理学的方法研究儿童心理,宣告了游戏作为儿童存在方式有着无可替代的本体价值。他指出儿童具有“好动心、模仿心、好奇心、游戏心”<sup>[114]</sup>,揭示出“儿童好游戏是天然的倾向”<sup>[115]</sup>。同时,受杜威实用主义教育哲学思想的影响,陈鹤琴又从儿童本真生活的视角揭示了儿童与游戏的关系:“儿童以游戏为生活的:儿童生来好玩”<sup>[1172]</sup>、“游戏是儿童的生命”<sup>[117]</sup>,这不仅表现在游戏是儿童生活中所占比例最高和发生次数最多的活动,而且还表现在儿童会时刻以游戏的方式与周围的世界建立关系。游戏之于儿童不仅仅是“玩”,也不局限于是儿童认识世界、理解世界的手段,而是他们生存的状态,是儿童内在生命力的表现,鉴于此,陈鹤琴倡导游戏在儿童生活中的合理化,呼吁“我们应当给儿童充分的机会,使他得到完美游戏的生活”<sup>[1172]</sup>,同时,陈鹤琴尝试将游戏纳入教育领域,“当时盛行

以注重儿童‘精神胚胎’与‘身体自由’,进而将教育目标仅局限在‘儿童自由’、‘儿童解放’本身,排斥来自于外界,包括成人的指导、社会需要等‘环境’影响”<sup>[12]</sup>,而陈鹤琴对此则抱有更积极和谨慎的态度,他着重关注游戏指向发展的功能与价值,阐释了游戏具有发展身体、培养高尚道德、使脑筋敏锐、为休息之灵丹四个方面的价值,倡导“幼稚园教育,即根据游戏的本能”<sup>[114]</sup>,着手探索游戏与教育相融合的可能路径,提出“游戏性的教育”,“儿童既然喜欢游戏,我们就可以利用游戏来支配他的动作,来养成他的习惯”<sup>[1172]</sup>,可见,陈鹤琴在研究儿童游戏之初,就已经开始谋求游戏在教育中的合理化。

#### 2. 西方游戏理论的引介及本土游戏理论的创生

在《儿童心理学》的讲授中,陈鹤琴引介了“力量剩余说”、“休养学说”、“生活预备说”、“复演说”等游戏理论,在介绍这些理论学说时,他并没有全盘接受和表面叙述。以“复演说”为例,霍尔认为游戏是祖先的动作习惯,“我们无非复演祖宗的动作和生活而已”<sup>[1155]</sup>,陈鹤琴指出这个学说是没有证据的,人喜欢钓鱼是因为钓鱼引发的快感,而非祖宗以钓鱼为业,而现在儿童喜欢玩气球、火车等游戏更是与我们祖宗的生活不相关的。陈鹤琴大胆质疑这些受生物进化论影响而缺乏实证的学说,并总结发表了他对游戏的看法,他认为:“游戏是一种很复杂的动作,我们可以把它的要素分析出来:游戏有简单的,有复杂的”<sup>[1159]</sup>,这是对游戏外在形式的一种表达,将游戏视为由内部需要而产生的运动,游戏的发生不仅与儿童游戏的力量、动作的发展及儿童好动的天性有关,还与游戏带给孩子的快感相关,他举例说儿童第一次玩摇铃,或者是纯粹出于随机动作而成的,但是,后来儿童再去玩摇铃,就是因为第一次玩的时候发生快感的缘故。同时,借由帕默、华特等西方学者的研究结果,陈鹤琴进一步论述了游戏的种类、游戏与年龄的关系、游戏与性别的关系等,并借由对长子陈一鸣的观察,佐证了自己的游戏论点,例如,陈一鸣出生后第82天,陈鹤琴记录道:“玩笑:现在我的小孩儿渐渐喜欢与人玩笑,今天早晨他吃乳后,卧在床上,我拿一条领带与他玩,他开着口转过来向着我微

笑,同时手臂和脚乱动”<sup>[11]63</sup>,共计67天的记录既生动形象,又颇具说服力,这是陈鹤琴儿童游戏研究从理论走向实践的第一步,也为游戏理论的发展与演进提供了实证基础。

“从儿童身心发展的角度考察儿童游戏的原因与游戏的发展变化是陈先生关于儿童游戏看法中的核心思想”<sup>[13]26</sup>,陈鹤琴梳理总结出“儿童喜欢团体的游戏、儿童当与动物做伴侣、父母当做儿童的游戏伴侣”<sup>[11]72</sup>等7条原创性的观点,囊括了儿童游戏的内涵界定、儿童游戏的特征、儿童游戏与教育等各方面的问题,对于反对压抑儿童天性的传统儿童观、扭转蔑视儿童游戏的落后观念具有重要的进步意义。可见,陈鹤琴在儿童心理领域研究中所倡导的游戏理念具有较强的应然性和超越性,为下一步儿童游戏的研究提供了理论依据。

## (二)植根家庭教育研究观察儿童游戏活动

陈鹤琴在儿童心理学研究方面颇有建树,对儿童游戏的研究又走在了时代的前列,随着研究的深入,陈鹤琴又将研究重点集中在家庭教育中的儿童游戏,其原因有二:一是儿童心理学研究中引介的西方游戏理论和自己的游戏理论所得需要本土化、深层次的试验并验证;二是长子陈一鸣的出生为他开展家庭领域中的游戏研究提供了十分相宜的个案。以“科学的头脑、母亲的心肠”进行长达808天的精细观察和记录分析,得出的101条家庭教育原则中有20条专门探讨儿童的游戏,且撰写偏于生活化,易学好懂。在该领域的研究中,陈鹤琴重申“儿童好游戏”的心理特点,介绍了在家庭教育领域中支持和引导儿童游戏的方法,提出游戏式的教学法,在某种程度上印证并推进了前期心理领域中的儿童游戏研究。

1.“游戏就是工作”:寻绎家庭中支持儿童自主游戏的具体方法

陈鹤琴倡导自主游戏在家庭教育中的合理化,在《家庭教育》中他描述了儿童的“游戏与玩物”,列举了“小孩子需要适宜的伴侣、小孩子应与动物玩弄的机会、小孩子最好有玩水的机会”<sup>[14]571-575</sup>等十条原则,并借由举例和讨论将每条原则所包含的内容进一步具体化、通俗化,十条原则涵盖了儿童游戏的特点、玩物的选择等诸多

方面,对于父母在家庭中引导幼儿开展游戏活动有着相对具体的指导。在游戏理论研究的基础之上,陈鹤琴在家庭教育中对游戏的研究进行了诸多方法论层面的探讨。同时,陈鹤琴还发表了对游戏与工作的看法,明确提出“游戏就是工作,工作就是游戏”<sup>[14]582</sup>。他将画图、剪纸、着色、穿珠等活动均视作游戏,使得工作具有自选、自主游戏的特质,呼吁家长为儿童提供游戏的材料,创设游戏的环境,儿童自由选择、自主开展。在这个过程中,儿童的“游戏心”需要可以被满足,天性可以自由表现,主动性、创造性都可得到发挥。

2.“游戏式的教育法”:探索家庭教育中的儿童游戏

陈鹤琴注重家庭教育的心理学依据,在《家庭教育》中开篇便以“儿童的心理”作为该领域研究探讨的基地。他指出小孩子具有好游戏、好模仿、好奇、喜欢成功、喜欢野外生活等七个方面的心理特点,“家庭教育必须根据儿童的心理始能行之得当”<sup>[14]522</sup>。居于这七方面的心理特点之首的即为“小孩子好游戏的”,他从对二三个月大的婴儿在床上敲手踢脚的观察切入,一是描述了不同年龄发展阶段儿童游戏的特点,并从“游戏是儿童的生命”的高度提醒家长注意儿童的动作和游戏;二是阐明游戏的价值:“有此二者,小孩子的身体就容易强健,心境就常常快乐,知识就容易增进,思想就容易启发”<sup>[14]523</sup>,这是对儿童心理领域中游戏四个方面发展价值的重申。因此,除了家庭领域中儿童自主游戏的探索,陈鹤琴开始尝试探寻儿童游戏的发展价值在家庭教育中的显性化路径,研究家长引导及支持儿童游戏的方法,并提出“游戏式的教育法”,“做父母的要使得小孩子听你的话,要使得大家高兴,最好用游戏式的方法去教训他,引诱他”<sup>[14]547</sup>,这是“游戏性的教育”在家庭教育领域中的实践延伸。

在儿童心理领域中,陈鹤琴研究了诸多前沿的游戏理论,这些理论有助于我们从特定角度来认识生活中的游戏现象。与此同时,陈鹤琴没有封闭地、教条地使用这些理论,而是继续在家庭教育领域中利用观察法,从实证研究的角度继续探究儿童游戏,以贴近于儿童生活的角度,用朴素自然的眼光来看问题,使游戏从抽象理论走向家庭实践,从而更容易被家庭所接纳,对扭转旧

式落后的家庭教育对游戏的偏见具有重要意义,也为接下来在幼儿园课程试验中研究游戏提供了实证视角。

### (三)深耕鼓楼幼稚园课程实验开展儿童游戏理论与实践的双向建构

有了家庭教育领域中儿童游戏研究的成功经验,陈鹤琴也在酝酿着如何利用儿童游戏的本能改变彼时落后的中国幼稚教育。同时,随着陈一鸣不断长大,家庭教育已无法满足其不断增长的社会化和个性发展的需要。因此,1923年秋,陈鹤琴在自家客厅创办了“鼓楼幼稚园”,踏上了中国化幼稚园实验之路,借由课程实验法继续探寻游戏在幼稚园教育中开展的基本路径。

#### 1.“当时当地儿童自发的活动”:游戏与幼稚园课程融合的独立求索

鼓楼幼稚园中的课程实验为儿童游戏研究提供了实践土壤。实验可分三期,散漫期的课程实验在“一切课程是当时当地儿童自发的活动”<sup>[4]105</sup>等原则的指引下,主张以儿童为中心,尊重儿童的自发活动,教师只是改进环境和设备、提供材料、从旁指导进而使儿童接受环境的刺激,自发地去活动。虽然对于教师的施教来说的确存在种种困难,但散漫期的课程状态其实最贴近儿童本真游戏生活的状态,儿童的自由性、自主性得到极大的发挥,“儿童活泼尽致”、“全园充满了生气与快乐”<sup>[4]106</sup>等描述也从侧面刻画了儿童自动自发的自然游戏中愉悦、享乐的状态。然而,陈鹤琴所进行的实验是探索中国化幼稚教育的课程实验,是以教育目的实现为导向的,散漫期极端的儿童中心主义的做法使得完全自发的活动失去了教育的意义,因此,这种本质上自由自发的自然活动对于以“教化”为目的的幼儿园课程与教学来说,显然是相背离的。在幼稚园教育中如何界定游戏?游戏又当如何存在?是游戏进入教育领域所避免不了的问题。因此,到了论理组织期,为了方便教师进行课程组织,包括游戏在内的所有课程围绕着预先设定的课程大纲按部就班地完成,游戏也成了预设的课程,如此教师的确便利了,但儿童的自由游戏被剥夺了,游戏与其他课程相互隔离孤立的状态明显。而设计组织期围绕着课程中心把常识、故事、儿歌、游戏等各科组成一个整体,进行综合教育,“在同

一设计单元里,各方面的活动很多,儿童愿意做任何一方面应该听儿童自由去做”<sup>[4]112</sup>,游戏不再是严格按照课程计划去做的预设课程,且与其他各科活动之间联络性增强,儿童临时发生的兴趣也被尊重,包括游戏在内的课程之间的融合性与灵活性得到了更好的体现。可见,课程实验的后期陈鹤琴转向了将游戏与课程相融合的探索之路,寻求满足儿童的天性需要和获得个体发展之间和谐共生的状态。在此期间,陈鹤琴还进行了教学法的实验,提出“我们主张幼稚园应当采用游戏式的教学法去教导儿童”<sup>[4]81</sup>,“因为儿童总是喜欢游戏的,而且他游戏的时候,会忘记了自己,用全副的精神,去做他的游戏。名义上虽说是游戏,但所学的的确是很好的学问”<sup>[4]81</sup>,倡导在内在动机的驱使下的身心投入和真切体验,从而达到教学的良好效果。

反观陈鹤琴鼓楼幼稚园课程实验的过程,实际上是对游戏与课程教学的极端理解不断消解的过程;是游戏与课程教学逐步融合的过程;是游戏“回归”教育的过程;也是游戏的教育价值逐步达到最大发挥的过程。散漫期更接近于本体意义上的儿童游戏,游戏的纯粹性在幼儿园被最大程度的保留,儿童的自由精神得到了最大程度的施展。其后,游戏被纳入到课程领域来,“受到教育价值观的规范,被打上了教育影响的烙印”<sup>[3]97</sup>,在尊重儿童自由意愿与兴趣的基础上被计划、被预定,逐步在课程实验中演进为课程内容、课程资源和实施手段。

#### 2.作为教育法规的游戏:从学术话语到官方话语

“人类虽然拥有漫长的游戏的历史,但是对游戏进行系统的研究的历史并不久远。19世纪下半叶,人们才开始对游戏的游戏行为加以研究。”<sup>[5]前言</sup>而自我国现代幼儿教育诞生以来,以陈鹤琴为代表的教育者对游戏的认识和研究逐渐从直觉和经验上升为自觉的学术探索。在经历了三期的艰苦实验和探索后,陈鹤琴正式促使游戏成为幼稚园课程的有机组成部分,由鼓楼幼稚园课程实验成果拟定的《幼稚园课程标准》(以下简称《标准》)的颁布,标志着游戏正式纳入到幼稚园课程范围之中,这也意味着游戏实现了从学术话语到官方话语的跨越。《标准》中,

课程范围包括游戏、工作、故事和儿歌等七个方面,其中,游戏的目标顺应幼儿爱好游戏的自然性向、发展幼儿的动作及感官、培养幼儿的社会性三个方面;游戏的内容主要包括计数游戏、故事表演和唱歌表情的游戏、节奏的和舞蹈的游戏、感觉游戏、应用简单用具的游戏、模拟游戏及我国各地方固有的各种良好的游戏,类型丰富,并列出了游戏的最低限度:“(1)能参与群儿的集合,成行成圈,而觉得协调;(2)能使用园中所设备的三种以上游戏器具;(3)知道游戏的简要规则。”<sup>[41]57</sup>同时,与游戏一样被纳入到课程范围之中还有工作,工作的目标主要包括满足于对工作的自然需要、培养操作习惯,增进工作技能,并锻炼感觉能力、训练关于群体的活动力、发展智力四个方面,其内容包括沙箱装排、恩物装排、画图、剪贴、泥工、缝、木工、织工、园艺,其最低限度包括能爱惜工具和整理材料,能用剪刀,能排列图形等。《标准》在教育方法要点中强调游戏“由教师引导,施以团体作业”<sup>[41]62</sup>,可见,《标准》中的所谓的游戏主要指的是“规则游戏和教师引领下的团体游戏,而不是指幼儿的自由游戏。但是,值得注意的是在这个课程标准中被称之为‘工作’的活动,却有着以幼儿的‘自由活动’为基本特性的游戏活动之实”<sup>[5]361</sup>,工作中的儿童可以自主选择、自由活动,“大部分应该由儿童个别活动,由教师个别指导”<sup>[41]62</sup>,可以较好的避免儿童自由游戏中放任自流的倾向。可以说陈鹤琴对游戏的研究自转入到家庭教育中来,特别是鼓楼幼稚园课程实验之中都是基于教育学的视角在研究游戏,在课程政策中也是从儿童学习和发展的视角来界定游戏的。

鼓楼幼稚园课程实验中的儿童游戏研究是从游戏在幼儿园中的展开与实施这一行为组织层面进行的,初步进行了凸显课程实施游戏化的基本路径实验。由心理学领域进入到教育领域中,陈鹤琴更加关注游戏的教育属性,把游戏纳入到有计划、有目的、有组织的幼儿园课程活动中研究与界定,有着较为鲜明的将游戏与课程教学相融合的构想,同时,该领域中的重要成果在于陈鹤琴将其科学的儿童观、教育观转化成了我国学前课程发展史上第一个幼稚园课程标准——《幼稚园课程暂行标准》,使得包括游戏在内

的课程具有了国家层面的普遍价值,对儿童游戏开展的可能性提供了理论支撑和制度保障。可见,在综合考量了我国的教育传统、幼稚园实践诉求的基础上,该领域中的游戏理念更多的具有现实性的特点,且通过《幼稚园课程暂行标准》使得游戏有了来自国家的顶层设计,进而转化成为制度化所认可和推行的游戏观和游戏模式,使更多的儿童从游戏中受益。

#### (四)立足“活教育”理论体系与儿童游戏研究汇合融通

“陈鹤琴并非一个经院式的学者”<sup>[6]</sup>,他研究儿童游戏的最终落脚点是为了改进儿童教育。因此,1940年陈鹤琴着手进行活教育实验,在该领域的研究中,陈鹤琴利用实验法和思辨法,重点围绕着“教学游戏化”的实践总结和“做”的方法论开展研究,探寻儿童游戏在幼儿园课程教学中的归宿。

##### 1.“教学游戏化”:回归儿童成长

“活教育”理论是陈鹤琴长期从事中国化新教育探索的概括和总结,是其教育思想的核心内容。在活教育的17条原则中,陈鹤琴提出“教学游戏化”原则,“游戏是人生不可缺少的活动,不管年龄性别,人们总是喜欢游戏的。健康的小孩子是好动的、快乐的。假如在读书的时代,我们也能化读书的活动为游戏,那么,读书不是会变得更有趣、更快乐、更能进步了吗?”<sup>[7]92</sup>这里所指的游戏已不局限于幼儿园中的实体性游戏活动,游戏带给人的有趣、快乐是游戏精神较为原始的一种表述,陈鹤琴提出要“化读书的活动为游戏”,即是对游戏精神渗透于幼儿园课程教学的一种倡导,让读书活动富有游戏精神,使得游戏的自主性、自由性、创造性、愉悦性、体验的真实性与课程教学相融合。“假如说读书只有读书,读书就不应游戏,那么,读书的生活,势必枯燥无味,哪里还谈得到进步。”<sup>[7]92</sup>显然,在陈鹤琴看来,读书生活中的享乐与发展是并行不悖的。就游戏本身而言,游戏的本体功能即是享乐,儿童在游戏的愉悦中无意学习,具有潜在的发展价值,为身体动作、情绪情感、智力发展蓄积能量,具有教育的属性。而游戏纳入到幼儿教育中来,作为游戏附加功能的教育结果会在幼儿园中得到有效的控制和指导,在教师的

教育影响下发挥更大的教育价值;其次,陈鹤琴强调“做到教学游戏化,就要使读书生活兴致蓬勃,学习进步分外迅速”<sup>[17]92</sup>,在活教育领域中,以发展、培养人为目标的教育活动除了关注教育的“固有功能”外,也关注儿童好游戏的心理特点和需求,儿童“兴致蓬勃”即是游戏精神得以彰显的状态。此外,发展远不止于知识技能的训练和学习,其丰富的内涵,使得其内在精神兼具享乐、愉悦的功能,发展在时间上具有延续性,它同儿童生命展开的过程是相伴相随的,幸福童年关乎儿童一生的发展,儿童的生活应该是此刻的、当下的,读书生活中注入游戏精神,其当下的愉悦也是值得尊重的。

## 2.“做”:实现“教学游戏化”的基本路径

如何才能使教学游戏化,化读书活动为游戏呢?需要围绕着“做”来实现。陈鹤琴注重教育中儿童参与的重要性,“做”是活教育教学的基本原则,“做中学,做中教,做中求进步”<sup>[17]21</sup>，“做”的过程即是把死教育转化为活教育的过程,也是把枯燥乏味的读书学习转化为兴致勃勃游戏活动的过程。“做”的精神内核与游戏的精神在本质上是高度一致的。首先,陈鹤琴认为一切的学习都是靠做的,“做了就与事物发生了直接的接触,就有着直接的经验,就知道做事的困难,就认识事物的性质”。围绕着“做”的活教法,其实质是从知识本位到经验本位、从被动的接受学习到主动的发现学习的转变,这同游戏本身之于儿童的发展价值一样,儿童在游戏中可以“得着直接经验”,在积极自主的游戏中,旧经验得以巩固和改造,新经验得以生成和练习,儿童“身体和精神得到最大程度的放松,智力和情感上得到最大程度的自由,知识和技能得到最大程度的巩固,进而为发展提供了最充足、最富有动力性的准备”<sup>[18]169-170</sup>。其次,“没有一个儿童不好动的,也没有一个儿童不喜欢自己做”<sup>[17]67</sup>,游戏可以满足儿童好动及对自主性的需求。因此,我们可以将“做”视为游戏化的实施途径。

需要强调的是,在教学游戏化的过程中,陈鹤琴提出“要注意方法与目的的配合”,他说“游戏的方法,本来是为了要达到教学目的而运用的,忽视了这一点,就失掉了教学的意义”<sup>[17]93</sup>。在活教育实验中研究游戏,课程教学是本体,游戏

是方法、手段,“教学游戏化”语境下,游戏被视为幼儿的一种学习方式,服务于特定的教育目的和任务。“教学游戏化”要求在教学目的的规范下,激发儿童的兴趣,谋求教学游戏般的趣味性,追求游戏的精神,强化游戏手段,重视儿童在教学过程的体验。“游戏的直接用处虽只是寻求快乐,然而间接的用处则甚大,因为它可以发展儿童的身心,敏捷儿童的感觉,于儿童的生活有莫大助益。”<sup>[14]82</sup>因此,陈鹤琴在肯定了游戏体验的价值外,着重强调了游戏的教育价值与意义,这种属于游戏的内在功能使得游戏在学习和发展的层面上与教学达成一致,实现了游戏在课程教学中的合理化。

至此,游戏的教育价值和内涵在活教育理论体系中被进一步挖掘,游戏的趣味性也为幼儿园教学方式的变革提供了新的思路,借助于儿童与大自然、大社会的相互作用,游戏在幼儿园中的外在形式和内在精神都更加顺应儿童的自然发展,继而达到使儿童的读书活动变得更有兴趣、更快乐、更进步的游戏研究目标。

## 二、当代“游戏困境”与陈鹤琴儿童游戏思想的启示

“人类个体有童年期就必须有游戏和教育,游戏和教育在儿童机体发育和精神成长方面是不可或缺的两类活动”<sup>[9]</sup>。对于儿童这么重要的两类活动,教育者们一直为游戏进入到幼儿教育领域而努力。我国自1989年6月国家教委颁定《幼儿园工作规程(试行)》以来,“以游戏为基本活动”的理念便在政策层面上得以确立,并成为幼儿教育活动的基本指导原则。此后,《幼儿园教育指导纲要(试行)》、《3-6岁儿童学习与发展指南》等文件的颁布更进一步认可并加强了这一理念。当下,将游戏纳入到幼儿园课程领域的尝试从未停歇,不论是刘焱教授提出的“课程生成游戏、游戏生成课程”,还是当下正在推进的“课程游戏化”和“游戏课程化”,都将游戏视为幼儿园课程的重要组成部分,重视游戏对于儿童成长的价值。然而,游戏与教育、游戏与课程、游戏与教学之间孤立和隔离的矛盾在幼儿园实践中一直存在,教育者们至今仍未会低估了游戏进入教育领域的难度。而陈鹤琴

基于亲身实验而创获的游戏理论,跳脱出了就游戏研究游戏的狭隘视野,避开了从概念到概念的学究习气,既有对儿童好游戏本性的尊重,又根植于幼儿园教育现场实现了游戏在课程教学中的合理化,充分体现了陈鹤琴深厚的学养,为我们理解游戏与生活、教育、课程之间的关系提供了理论和实践上的参考。

### (一)从“儿童以游戏为生活”到“教学游戏化”——游戏本体价值的坚守

“儿童以游戏为生活”,是陈鹤琴在儿童心理学领域中对游戏与儿童生活关系的认识与概括,是对游戏本体价值的肯定,而“教学游戏化”则是对游戏在幼儿园实践中除本体化游戏之外的合规律性的认识,是对游戏与幼儿园教育教学之间关系的概括,是对游戏教育价值的肯定。这背后的实质问题是对游戏本质的双重理解。游戏的教育价值及功能,是游戏在幼儿园教育领域中作为一种学习方式,或者手段、方法所具备的内在功能,它建立在陈鹤琴儿童游戏研究的前提与基础之上——游戏是儿童的存在方式,有了这一本体层面上的坚守,才能使陈鹤琴在后来的幼儿园课程实验中做到游戏不会发生异化。所以,“儿童以游戏为生活”是“教学游戏化”的必要前提与基础,“教学游戏化”是“儿童以游戏为生活”在幼儿园实践中的扩展与延伸。

当下,在学前教育改革继续深入和持续推进的同时,人们对幼儿园游戏的认识也经历了从重教学轻游戏到高度重视游戏的过程演变,但在幼儿园实践中,游戏与教学相互分离、游戏的本体价值无从彰显的倾向依然广泛存在。“在农村幼儿园,游戏就是课间休息,最多再加上专门设计的‘游戏课’;在城市幼儿园,只有徒具游戏形式的集体教学,加上演变成作业的区角游戏,再加上必须按教师要求进行的户外体育和生活常规活动,留给幼儿进行真正自由游戏的时间很少很少。”<sup>[10]</sup>作为儿童存在方式的游戏被异化,游戏精神更无从谈起。面对这样的游戏困境,陈鹤琴早在20世纪前半期便从儿童心理领域中“游戏性的教育”的研究探索开始,经历了家庭教育领域中的“游戏式的教育法”,鼓楼幼稚园课程实验中的“游戏式的教学法”的演变,最终在活教育体系中摸索出“教学游戏化”的实践做法。在活教育实

验中,陈鹤琴的儿童游戏研究回归儿童的成长,将游戏研究的目标建立在将游戏精神渗透于幼儿园课程教学之上,并找到了践行这一目标的具体方法论——“做”。对儿童游戏的孜孜以求背后彰显的是对童年幸福的关注、对儿童精神体验的重视。因而,活教育中“儿童天真烂漫,活泼可爱,工作时很静很忙,游戏时很起劲很高兴”<sup>[7]22</sup>。可见,活教育中儿童是鲜活的、有张有弛的,有工作中的沉着安静,也有游戏中的兴趣投入和愉悦体验;有儿童本能的释放,也有生命激情的展现,这种“很起劲很高兴”背后彰显的价值取向正是尊重游戏作为儿童的一种存在方式,关注游戏精神在儿童发展中的独特价值。

作为儿童学习方式的游戏和作为儿童存在方式的游戏,二者互为表里,只有尊重游戏的本体价值,承袭游戏的精神,才能可能更好地实现游戏的教育价值,让儿童在游戏中既获得发展,也能体会到快乐。

### (二)游戏与课程融合——游戏教育价值的挖掘

游戏在教育领域中占有什么地位?发挥什么样的作用?受教育者的教育观、课程观、知识观的制约与影响。

“20世纪二、三十年代,我国学前教育界都是从广义的角度理解和解释幼稚园课程的……幼稚园课程的实质包括了儿童在幼稚园的一切经验,一切活动,甚至一切生活。”<sup>[11]</sup>陈鹤琴虽然没有直接给出幼稚园课程的定义,但他提出幼稚园应该给儿童一种充分的经验,在这种经验本位的课程观下,游戏可以被看作课程内容、课程资源及实施手段。

首先,课程内涵的扩展使得游戏可以成为幼儿园课程的重要组成部分。儿童通过生活与周围世界发生相互作用而习得经验,生活本身即是课程,儿童又是以游戏为生活的,儿童在游戏中获取直接经验,“将游戏因素渗透入生活的方方面面”<sup>[18]75</sup>,这也使得游戏有作为课程组成部分的适宜性;其次,以大自然和大社会为中心编制课程使得游戏成为重要的课程资源。游戏作为满足儿童身心发展需要的教育素材,在“大自然和大社会是我们活教材”的前提下,可以成为重要的幼儿园课程建设的基础,陈鹤琴曾说:“现在幼

稚园的弊病,并不在乎没有房间游戏,而在乎没有与环境和社会相接触的机会”。<sup>[4]2</sup>在陈鹤琴看来“四季变化的动植物,阴晴雨雷的自然现象”<sup>[4]30</sup>、家庭与社会生活均是组织中心课程的好材料,以自然为例,陈鹤琴呼吁儿童多去野外进行户外游戏,利用自然材料进行玩具制作、与动物玩弄等使儿童真正有机会与自然环境有充分的接触,满足儿童好动、好游戏的心理需求;最后,陈鹤琴主张的“游戏式的教学法”使得游戏作为课程有实施上的可能性。游戏是儿童生来喜欢的,陈鹤琴指出我们可以利用儿童这一心理特点,去教育儿童。他举例说教儿童识字,不能呆板地教他认字,可以利用识字牌、戳法牌等游戏的方法教他,游戏可以作为服务于预设课程目标达成的实施手段、途径和方法,主张利用游戏式的教导法去教导儿童。

### 三、结语

无论是对儿童游戏理论研究成果的不断创新,还是对游戏实践领域的不断开辟,均离不开陈鹤琴“一切为了儿童”的教育本体追求,对于儿童游戏的重视背后彰显的是对儿童人格的尊重,是对儿童的喜爱。当下我们所处的社会环境与20世纪前半期已经发生了质的改变,学前教育的现代化变革也在不断推进,如何把握和瞄准改革发展的正确方向,需要回归教育的育人本质,陈鹤琴“一切为了儿童”的治学理念依然是当代我

国学前教育改革的重要价值导向,也是解决幼儿园“游戏困境”的价值重心和发展路向。

#### [参考文献]

- [1] 陈秀云,陈一飞.陈鹤琴全集:第1卷[M].南京:江苏教育出版社,2008.
- [2] 柯小卫,彭海蕾.杜威教育思想对于陈鹤琴“中国化”幼教改造的影响[J].陕西学前师范学院学报,2019,35(06):84-89.
- [3] 刘焱.幼儿园游戏教学论[M].北京:中国社会出版社,2000.
- [4] 陈秀云,陈一飞.陈鹤琴全集:第2卷[M].南京:江苏教育出版社,2008.
- [5] 刘焱.儿童游戏通论[M].福州:福建人民出版社,2015.
- [6] 黄书光.陈鹤琴与现代中国教育[M].上海:上海教育出版社,1998:53
- [7] 陈秀云,陈一飞.陈鹤琴全集:第5卷[M].南京:江苏教育出版社,2008.
- [8] 黄进.游戏精神与幼儿教育[M].南京:江苏教育出版社,2006.
- [9] 刘晓东.儿童教育新论[M].南京:江苏教育出版社,2008:87.
- [10] 华爱华,朱佳慧.游戏与教学融合的关键:游戏与教学互为生成——华爱华教授访谈录[J].江苏幼儿教育,2017(01):4-5.
- [11] 王春燕.中国学前课程百年发展、变革的历史与思考[D].南京:南京师范大学,2003.

[责任编辑 张雁影]