



教师教育精品教材·学前教育专业系列

学前儿童游戏

主 编 雷湘竹
副主编 冯季林 蒋慧



上海市
著名商
标

华东师范大学出版社

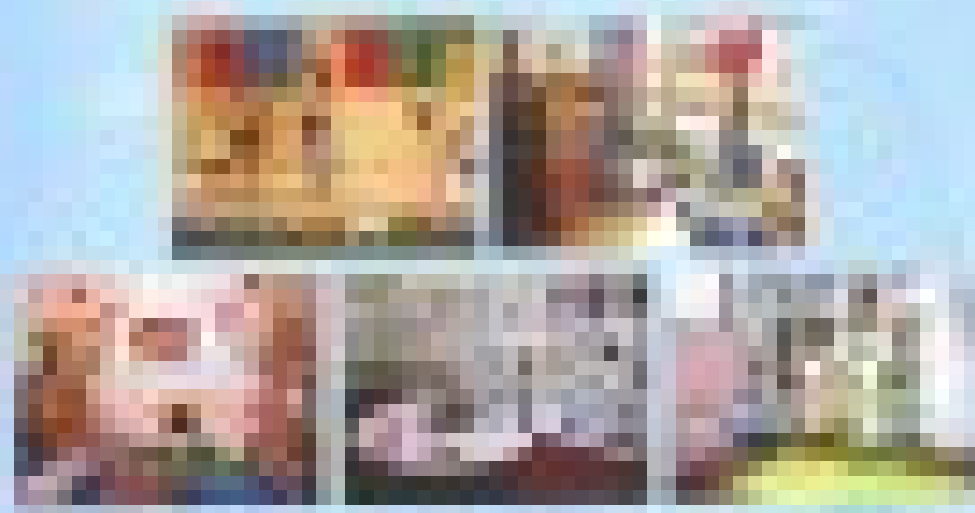
全国百佳图书出版单位



教育部《幼儿园教育指导纲要(试行)》

学前儿童游戏

主编 张明园
副主编 张明园 张明



江苏教育出版社
Jiangsu Education Press



教师教育精品教材·学前教育专业系列

学前儿童游戏

主 编 雷湘竹
副主编 冯季林 蒋慧

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏/雷湘竹主编. —上海:华东师范大学出版社,2012.2

教师教育精品教材. 学前教育专业系列

ISBN 978-7-5617-9302-2

I. ①学… II. ①雷… III. ①学前儿童—游戏课—师范大学—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 023087 号

学前儿童游戏

主 编 雷湘竹
策划编辑 朱建宝
责任编辑 李恒平
责任校对 赖芳斌
装帧设计 黄惠敏

出版发行 华东师范大学出版社
社 址 上海市中山北路 3663 号 邮编 200062
网 址 www.ecnupress.com.cn
电 话 021-60821666 行政传真 021-62572105
客服电话 021-62865537 门市(邮购)电话 021-62869887
地 址 上海市中山北路 3663 号华东师范大学校内先锋路口
网 店 <http://hdsdcbs.tmall.com>

印 刷 者 上海崇明裕安印刷有限公司
开 本 787×1092 16 开
印 张 17.25
字 数 411 千字
版 次 2012 年 5 月第一版
印 次 2012 年 5 月第一次
书 号 ISBN 978-7-5617-9302-2/G·5559
定 价 31.50 元

出 版 人 朱杰人

(如发现本版图书有印订质量问题,请寄回本社客服中心调换或电话 021-62865537 联系)

前言

陈鹤琴先生说：“小孩子生来是好动的，是以游戏为生命的。”在人们的观念中，多数人都认可“一个全神贯注沉醉于游戏的儿童是幸福的，游戏是儿童生活最美好的展现”这样的说法；我们绝大多数幼教工作者都接受“游戏是幼儿园的基本活动”的提法，但是较长时间以来，人们以早期教育之名进行着各种“智力开发”、“提前学习”，以学业和技能训练为主的学习活动正在挤占幼儿游戏的时间和空间，在“偷运”着孩子们的宝贵童年时光。一些幼儿园虽然也重视游戏，但常常是为了教学而游戏，幼儿在游戏中缺少自主性和创造性，游戏活动表面化、工具化和形式化，远离游戏的精神。

基于对儿童及游戏的热爱，我们希望未来的幼教工作者能从孩子的身心发展需要出发，还游戏应有的地位，在校期间就能重视对儿童游戏的学习。我们渴望未来的幼儿教师除了能在观念上认识到游戏对于幼儿的意义之外，还能清楚地了解与游戏相关的诸多理论知识，能更深层次地洞悉游戏与儿童的关系，同时掌握必要的开展游戏的技能，成为一个富有“游戏力”的教师，能够善于观察、支持与指导幼儿的游戏，陪伴幼儿健康快乐地成长。

本教材主要是面向高校学前教育专业学生，同时也是学前教育专业继续教育和在职教师的参考资料。在写作过程中本书参阅和借鉴了学前教育领域最新的研究成果，力求能较好地反映学前教育游戏理论与实践的研究状况，同时注重将新的研究成果系统地融入教材，从而引领学生走在本学科发展的前沿。例如针对当前特殊儿童及有特殊需要的儿童越来越多地进入幼教机构的现状，我们在游戏对幼儿的发展一章中用一节专门来谈游戏对特殊儿童的价值；此外，在游戏治疗一章中，我们论证了如何将游戏治疗的方法用于特殊需要儿童的交往。在写作上，我们希望将理论讲透——深入浅出，易于理解又能启发思维；将操作讲活——便于初入职的教师进行模仿和迁移。本书在编写中力图从学习者的特点出发，注重理论与实践的结合，书中案例多数来自幼儿园或是幼儿的真实生活，以便帮助学习者能借助案例更好地将所学知识迁移到未来的教育中。

本书共十章，绪论从学前儿童游戏研究的历史及如何学习该门课程的角度进行概述；第一章到第三章试图回答游戏是什么？游戏有哪些类型，对学术界游戏的研究理论进行了梳理。第四章谈游戏对儿童发展的作用。第五章至第九章着力探讨游戏与幼儿教育的关系、幼儿园游戏环境的创设及幼儿园游戏的观察与指导，所占篇幅较多，旨在结合当前困扰教师的诸多问题，提出可供借鉴又具有操作性的原理和经验。第十章是游戏治疗的理论与实践，重在突出游戏治疗的研究成果如何运用到幼儿园的教育中来。全书每一章的编写体例由案例导入、学习要点、正文、思考与实践、资料链接等部分组成。每章开头以一个真实教育情境中的案例引入，学习要点是对

每章主要内容的概括,知识链接是为了进一步拓展视野。正文是各章所要阐述的重点内容。行文中我们兼顾内容的科学性与语言的通俗性、学科发展与学生发展的统一,能较好地顾及学生的学习特点与心理,注重激发学生具有深入学习的愿望。

本书框架由广西师范学院雷湘竹教授、广西师范大学冯季林教授及广西师范学院蒋慧博士共同设计,参与本书编写的还有广西师范学院教科院的李香玲副教授及任志楠、孙锦瑞老师、湛江师范学院曾本友副教授、广西幼儿师范专科学校杨彦副教授。研究生李媛媛、李钰燕也参与了部分资料收集工作。主要编写分工如下:绪论(雷湘竹);第一章第一、二节(孙锦瑞)、第三节(冯季林);第二章(冯季林);第三章(任志楠);第四章第一节(曾本友)、第二节(雷湘竹);第五章第一节(雷湘竹)、第二节(李香玲)、第三节(冯季林);第六章(杨彦),第七章、第八章、第九章(蒋慧);第十章(雷湘竹)。全书由雷湘竹、冯季林、蒋慧统稿,并由雷湘竹定稿。本书在编写过程中,参考和引用了许多有关的论著和文献资料,吸收了国内外同行的研究成果,在此一并致谢。本书的编写还得到一些幼教同仁的关心,丁海东教授、侯莉敏教授还为本书的体系建构提出了宝贵的建议。华东师范大学出版社对本教材的出版高度重视和大力支持,出版社的朱建宝同志为本书的编辑出版付出了辛苦的劳动,在此一并表示衷心的感谢!

由于我们的学识水平和能力有限,本书可能存在不足和疏漏之处,我们真诚地欢迎专家、同行和广大读者指正批评,以便日后修订完善。

目 录

绪论 / 1

- 第一节 学前儿童游戏研究的历史与现状 / 1
- 第二节 学前儿童游戏研究的原则与方法 / 6
- 第三节 学前儿童游戏学习的意义与学习指南 / 10

第一章 游戏的概述 / 14

- 第一节 学前儿童游戏的概念 / 15
- 第二节 学前儿童游戏的特征 / 19
- 第三节 游戏的精神 / 27

第二章 学前儿童游戏的理论 / 34

- 第一节 早期游戏理论 / 34
- 第二节 现代游戏理论 / 38

第三章 学前儿童游戏的分类与发展 / 56

- 第一节 学前儿童游戏的分类 / 57
- 第二节 学前儿童游戏的发展 / 66

第四章 儿童游戏的价值与学前儿童的发展 / 76

- 第一节 游戏对儿童身心发展的价值 / 77
- 第二节 学前儿童游戏与特殊儿童的身心发展 / 90

第五章 学前儿童游戏与教育 / 101

第一节 游戏在我国幼儿园教育活动体系中的地位 / 102

第二节 学前儿童游戏与幼儿园课程的关系 / 110

第三节 游戏与幼儿园教学的关系 / 121

第六章 学前儿童游戏环境的创设 / 132

第一节 学前儿童游戏环境的特点及游戏环境规划的意义 / 133

第二节 学前儿童游戏环境创设的要求 / 141

第三节 学前儿童游戏环境评价的策略 / 152

第七章 学前儿童游戏观察 / 162

第一节 学前儿童游戏观察的意义及影响因素 / 163

第二节 学前儿童游戏的具体观察 / 166

第八章 学前儿童游戏指导 / 185

第一节 学前儿童游戏指导概述 / 186

第二节 学前儿童游戏指导的全过程 / 188

第九章 幼儿园各类游戏的指导 / 209

第一节 幼儿角色游戏的指导 / 210

第二节 幼儿建构游戏的指导 / 216

第三节 幼儿表演游戏的指导 / 223

第四节 幼儿规则游戏的指导 / 230

第十章 游戏治疗理论及其在幼儿园中的应用 / 243

第一节 学前儿童游戏治疗的概述 / 243

第二节 学前儿童游戏治疗的理论与发展 / 246

第三节 游戏治疗的理论及实践成果在幼儿园教育中的应用 / 252

参考文献 / 264

绪 论

儿童游戏伴随着人类社会的产生而产生,它贯穿人类社会的整个历史,但是人们对儿童游戏进行科学研究却只有近 200 年的历史。19 世纪以来,以人的起源问题为核心,人们从各个侧面来探讨人的各种行为的起源问题,由此,游戏作为童年期特有的现象而受到关注。游戏渐渐成为人类学、社会学、心理学、教育学等领域的研究课题。随着幼儿教育机构的出现,游戏在学前教育的地位逐渐得到认可。人们已经认识到游戏应当是学前儿童的基本活动,也就是说游戏是在儿童的全部活动中,占据时间最多,对儿童的生活与发展影响最大的活动。学前儿童游戏(理论)也渐渐从学前教育学和儿童心理学中分化出来并成为一门分支学科或理论,它主要研究学前儿童游戏发生发展的规律及其特点,旨在揭示学前儿童游戏发展的基本问题、原因及影响因素,探索在教育场域如何指导儿童游戏的开展。因此,在本教材的绪论中,我们希望通过学前儿童游戏的研究的历史与现状、研究方法 & 学习这门课程的意义及学习指南的介绍,引导大家开始对学前儿童游戏的学习与探索。

第一节 学前儿童游戏研究的历史与现状

游戏的研究历史虽然不太长,却取得了丰硕的成果,形成了许多有关游戏的理论。以下我们主要在教育学领域对学前儿童游戏的研究历史进行一个梳理,通过回顾国内外的学前儿童游戏研究的形成与发展进程,了解游戏研究取得的成果,将帮助大家更好地学习这门课程,并为未来的教学与研究打下扎实的基础。

(一) 国外学前儿童游戏研究的历史及现状

在教育领域,关于游戏重要性的论述很早就出现。早在古希腊时期,一些哲学家、思想家就有一些关于游戏的论述,虽然是一些零星的思想,但它们对后世学者的影响较大。古希腊哲学家、教育家柏拉图在《理想国》中告诫人们:不要强迫孩子们去学习,要用游戏的方法。亚里士多德提出教育要适应人的天性的原则,认为游戏是幼儿应有的活动。罗马教育理论家昆体良认为游戏的目的在于培养儿童有为的资质,他甚至提出:儿童应当通过游戏来学习。捷克教育家夸美纽斯在其《母育学校》中提出,儿童们爱好活动是极有利的,因为儿童“还不能从事真的工作,而我

们就应和他们共同游戏”^①。英国教育家洛克也认为儿童应多做体操与游戏。早期的教育家、思想家重视游戏,但在教育中如何利用游戏方面,强调对游戏的“筛选”。他们认为游戏有好坏之分,他们倡导那些能为未来生活做准备的游戏,禁止那些有危险或有害于社会秩序的游戏。例如柏拉图主张通过游戏来培养幼儿勇敢、严肃、守法的性格,他说:“我们的孩子必须参加符合法律精神的正当游戏,如果游戏是不符合法律的游戏,孩子们也会成为违反法律的孩子。”^②夸美纽斯也主张儿童应当玩安全的身体运动的游戏。

19世纪以后,随着学前社会教育机构的产生和发展以及学前教育理论的逐步确立,游戏在教育实践上得以真正尝试,如何将游戏运用到幼儿园的教育教学中来,提高教育活动的效益,教育家进行了大量的研究与实践探索。一些学者开始对儿童的自然游戏进行“改造”,在幼儿教育机构中实施“游戏教学法”。其代表人物是福禄贝尔和蒙台梭利。

德国幼儿教育家福禄贝尔是第一个系统研究儿童游戏,并把游戏作为幼儿园教育基础的教育家。他认为游戏作为幼儿独特的自发活动,是发展幼儿自主性的最好的活动形式,游戏对幼儿教育有重大的意义。他在他的《人的教育》一书中指出:“儿童早期的各种游戏,是一切未来生活的胚芽,因为整个人就是在游戏中,在他最柔嫩的性情中,在他最内在的倾向中发展和表现的。”^③福禄贝尔对于幼儿园游戏的发展有较大的影响,为了使儿童得到知识和发展各种能力,他为幼儿设计了没有文字的课本——“恩物”。“恩物”(Gifts,恩赐物简称)是一种适合儿童特点,在幼儿园做游戏与进行作业时用的玩具和材料。他希望孩子通过对“恩物”的摆玩发展空间观念,认识物体的各种形状、性质和彼此的关系,锻炼儿童的创造力和组合能力。

意大利教育家蒙台梭利在实践基础上创建了幼儿教育的一系列教学法。在她的“幼儿之家”里,遵循“自我教育”的原则,主张给幼儿充分的自由。她的教学法从儿童自然游戏中概括而得,她“认为活动是儿童内在生命力的外在表现。对儿童来说,活动往往比食物还要重要。”^④蒙台梭利所说的活动就是游戏。她认为应当给孩子“有准备的环境”,在特定条件下给儿童最多的自由和活动的权利。蒙台梭利设计了14种教学玩具,主要是训练感知觉,但她强调的是幼儿通过自己的兴趣、需要和能力去进行自由的选择、独立操作和自我校正,去努力把握环境,幼儿在不知不觉中学会某些技能,并获得感知觉和智力的发展。20世纪初,“蒙台梭利教学法”在学前教育领域里风行一时,现在还有着广泛的影响。

福禄贝尔在幼儿园里所创建的游戏体系及其“恩物”和作业体系,是学前教育史上的首创。他和蒙台梭利都是从教育的意义上来选取游戏中的要素,并服务于教育目的。福禄贝尔想要儿童通过操作和造型象征,侧重于获得关于世界万物的精神意义,即宇宙的法则、万物的要素:点、线、面、平衡、对称等观念。而蒙台梭利则想让儿童通过操作和反复练习,侧重于获得理解事物的

① 夸美纽斯. 母育学校[M]. 任宝祥译. 西南师范学院教育系, 1981. 32. 转引自黄人颂. 学前教育学[M]. 北京: 人民教育出版社, 1989. 245.

② 柏拉图. 理想国[M]. 郭斌和, 张竹明译. 北京: 商务印书馆, 1986. 140.

③ 张焕庭. 西方资产阶级教育论著选[M]. 北京: 人民教育出版社, 1979. 323.

④ 蒙台梭利. 幼儿教育科学方法[M]. 北京: 人民教育出版社, 2001. 21.

性质,处理事物的关系的专门技巧,如感官的灵敏度、协调性以及处理事物的秩序感。^①

从福禄贝尔对游戏的“改造”开始,游戏在幼儿园成了传递知识技能的“工具”,成为诸如培养手工、测量、读写算等基本技能的手段。尽管福禄贝尔推崇自发游戏,蒙台梭利主张自由教育。但由于他们对游戏中基本要素的选取过于专门化,而其操作过程都有固定且严格的程序,幼儿只能按照规定的程序去做,使得游戏比较枯燥、单调,幼儿的自主性较小,游戏的许多品质如情感、想象、自由等被排除了,从而阻碍了幼儿游戏价值的全面实现。“游戏性”与“教育性”如何协调也成为困扰教育者的难题。

20世纪初,有两位教育家对学前儿童游戏产生了较大的影响。一位是俄罗斯教育家乌申斯基,他明确指出游戏对儿童身心的发展比学习具有更大的意义。他在他的《人是教育的对象》一书中指出:“儿童所以把游戏看得饶有兴趣,就是因为它更容易了解;而它所以更容易了解,是由于它部分地就是儿童自己的意识。儿童生活于游戏中,因此这种生活的痕迹比现实生活的痕迹能更加深刻地保留在儿童的心里。”^②他认为游戏的源泉是现实生活,指出了游戏具有社会性的特点。他还通过对幼儿的想象力、求知欲和独立活动的渴望来分析游戏的产生原因,他认为游戏的基础是孩子渴望独立活动及活跃的想象力,儿童对自己的创造出来的形象信以为真,从而全身心地投入游戏。他还指出,游戏随着儿童年龄、经验和智力的发展以及成人对游戏的指导而变化着。乌申斯基的贡献在于运用心理学分析游戏的教育作用,尝试对游戏做出科学的解释。他的理论对苏联社会文化历史学派的游戏理论及学前教育的实践具有深刻的意义。

在20世纪儿童游戏方面产生重要影响的另一代表人物就是美国进步教育运动代表人物杜威。他从经验主义的教育哲学观出发,对在教育中如何运用儿童游戏指出了新的方向。杜威认为经验是学习的基础,经验是人主动探索、尝试和环境互动的结果。儿童生来就有对环境探索、研究的本能的冲动,在此过程中获得经验,而游戏就是他活动的主要形式。可见,其经验主要来自游戏,并在游戏中形成对周围世界的认识与理解。他还指出,教育不应只为孩子未来生活做准备,教育还应当关注儿童当下的生活,不应剥夺孩子游戏权利,因为游戏就是儿童的生活。在他的实验学校中,他鼓励儿童进行自发与主动的探索活动,认为幼儿的想象游戏和角色游戏对他们来说都是有价值的,以“娃娃家”为代表的游戏可以成为幼儿园游戏活动重要的组成部分。

从20世纪20年代开始,游戏被认为可以形成幼儿独立的态度、自我创造的精神、审美能力与趣味,有益于情绪、社会性发展和身体的健康。教师的任务在于为幼儿游戏活动创设安全的物质环境和提供适宜的游戏材料。^③强调教师给予孩子一个创造性的空间,激发儿童游戏的兴趣,尽可能避免对儿童游戏的直接干预。在这样的理论影响下,西方国家幼儿园的教育实践也发生了很大的变化,教室开始被分隔为不同的游戏区,幼儿的活动更接近于自然游戏。虽然,游戏环境依然体现着成人的教育意图,但我们可以看到,幼儿有了更多的自主游戏空间和时间。当前,西方教育界对游戏的研究已经从对幼儿游戏进行实验操作走向更加深入的质化观察研究,这些研

① 华爱华. 幼儿游戏理论[M]. 上海:上海教育出版社,2003. 12.

② 乌申斯基. 人是教育的对象(第一卷)[M]. 李子卓译. 北京:科学出版社,1959. 307.

③ 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2004. 332.

究包括个案研究和对游戏情境及内容进行深入探究的人种志研究,关注的是游戏中个体间的互动特点,包括成人与儿童、儿童与儿童,以及更大的社会群体。^①

(二) 国内学前游戏教育研究的历史及现状

儿童游戏在我国教育思想发展史上,曾受到一些教育家的关注。早在明代,思想家、教育家王守仁就提出在启蒙教育时,要顺应儿童乐嬉性情进行诱导。1903年,第一所幼儿园——湖北武昌幼稚园建立之时,也将游戏作为保育的内容和教育的手段。但当时还只是停留在课程表中,其实质还是以小学化的形式在进行幼儿教育。随着一批学者如陶行知、陈鹤琴从国外学习归来,他们在介绍引入西方游戏理论的基础上,开始了我国儿童游戏的研究工作。我国学前游戏研究的理论和实践发展可以大致分为四个阶段:

第一阶段:20世纪20年代到新中国建立之前

这是研究的起步阶段,主要的代表人物是我国著名的幼儿教育家陈鹤琴先生。从1920年起,他采用日记描述法,以自己的儿子陈一鸣为研究对象,进行系统的关于儿童发展的研究,其中包括对幼儿游戏的研究,于1925年出版《儿童心理之研究》一书。他认为幼儿需要游戏,游戏就是幼儿的生活。游戏有益于儿童的身体、智力和道德的发展,幼儿教育应当通过游戏来进行。他认为:游戏使儿童认识环境、锻炼身体和发展思想,学习做人,因而,游戏是儿童的良师。他反对以成人化的方式对幼儿进行控制。他还重视对玩具的研究与制作。他的研究与教育实践扭转了传统观念中蔑视儿童游戏的心理,游戏开始成为幼儿园课程的重要组成部分。

1932年,陈鹤琴等学者在总结实践经验的基础上编订了《幼稚园课程标准》,该标准中把游戏规定为幼稚园课程的重要内容,认为这是顺应幼儿“爱好游戏的天然性向”。“游戏”的目标是:增进儿童身体的健康;发展筋骨的联合作用,并训练感觉和躯体的敏活反应;训练互助协作合群守纪律、公正、耐苦等社会性。幼儿园游戏内容包括计数游戏、故事表演和唱歌表演的游戏、感觉游戏、应用简单用具的游戏、模拟游戏以及我国各地传统民间游戏。对幼儿的游戏能力也提出了“最低限度”的要求。从上述游戏的内容与要求来看,更多是教师引领的团体的规则游戏而不是幼儿的自由游戏。但是,在这个课程标准中另一个重要组成部分——被称之为“工作”的活动,其实质就是幼儿的自由游戏。“工作”是可由幼儿自由选择,各从所好,自由活动为特征,其内容包括搭积木、沙箱建构、画图以及手工、园艺活动等。其目标是满足幼儿对工作的自然需要,锻炼身体、发展智力及其在群体交往中的各种能力。其最低要求都十分具体,如能独立做简单的工作而不求助于人,能爱惜工具和材料等。工作主要采取幼儿的个别活动、教师个别指导的方式进行。

游戏除了作为幼稚园科目外,也被当作设计活动(即现在所说的主题教学活动)的重要来源。该课程标准强调应当在幼儿的自由活动中发现有意义的,可作为设计活动主题的“题材”。例如,一个幼儿拿了蚕到幼儿园来,教师发现后,便可让孩子们一起养蚕并观察蚕的生长变化过程。

1932年的课程标准对于游戏、工作以及设计活动关系的处理,为解决如何正确处理幼儿游戏

^① 约翰逊. 游戏与儿童早期发展[M]. 华爱华、郭力平译. 上海:华东师范大学出版社,2006. 3.

的“自由”与教师的“指导”之间的关系提出了一种可资借鉴的方法。^①这对我们当前幼儿园教育仍有着指导作用。但当时这些探讨更多的是在理论的层面,在普遍的“实际工作中,仍是将游戏作为一种教学的形式或方法……作为完成各有关学科任务的一种手段,对儿童在自由活动时间里的自选、自主的游戏,既不重视,也未加以指导。”^②

第二阶段:20世纪50、60年代

新中国成立后,开始了我国教育事业发展的新篇章。从幼儿教育理论的发展来说,主要是学习前苏联的学前教育理论。在学前游戏方面,一是在理论上确立了游戏作为幼儿“主导活动”在幼儿园教育中的重要地位,提出要重视幼儿自己的创造性游戏活动;二是在实践中引进并发展了前苏联幼儿园的教学游戏化模式。由于这种教学游戏化模式仍是以知识本位的教学观为指导思想,因此,成人在教学和游戏中的主导地位没有动摇,这使得幼儿的主体性在幼儿园的游戏活动中依然是缺位的,使游戏变成了变相的作业,教师利用游戏唤起孩子的兴趣后,目的主要是为了传授基础知识与一些简单的技能^③。这种教学方式对我国幼儿园教育发展产生了巨大的影响,其方法被广大幼儿教师普遍接受并能较熟练地掌握,其影响至今仍然存在。

第三阶段:20世纪60、70年代

这是“十年浩劫”时期,儿童心理与教育研究受到毁灭性的破坏,儿童游戏的研究同样也不能幸免于难。而这一阶段,正是国外儿童游戏研究的快速发展的时期,也是国外幼儿园教育理论与实践迅速发展的时期。

第四阶段:20世纪80年代至今

80年代,在对50、60年代理论研究与实践进行反思的基础上,我国儿童游戏研究重新开始起步。我国学者开始向国外学习,广泛翻译世界各国的儿童游戏研究的著作,如美国伊夫林夏普著的《锻炼儿童思维的游戏》、日本小口忠彦《游戏的心理与指导》、苏联门捷利茨卡娅《游戏中的儿童教育》等。针对我国在基础游戏方面的研究比较薄弱的现实,我国学者也开始了中断多年的儿童游戏的研究工作。在卢乐山先生的带领下,一批学前教育工作者对婴幼儿游戏发展的年龄特点、不同类型游戏的发展价值等进行了研究,在理论上提出了要重视幼儿的主动性、独立性和创造性的问题,出现了一批研究成果,如陈帼眉的《游戏》,刘焱的《儿童游戏的当代理论与研究》,卢乐山的《学前教育原理》中也有大量的关于国外游戏理论与研究的介绍。除此之外,也出版了一些供实践借鉴的应用性的游戏案例,如孙纪贤、徐珍文编的《实用婴幼儿游戏》、黄世勋的《儿童游戏创编与教学》,对幼儿教育的实践有了一些指导,但其影响还比较小,教学仍然主导着幼儿园教育。

80年末以后,我国游戏研究掀起高潮。1989年《幼儿园工作规程(试行)》第一次明确提出:幼儿园应当“以游戏教学为基本活动”。1996年颁布的《幼儿园工作规程》更是明确指出:“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”,幼儿教育改革帷幕拉开了,这次教育改革的中心问题就是

① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2004. 341.

② 卢乐山主编. 学前教育原理[M]. 北京:北京师范大学出版社,1991. 294.

③ 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2004. 343.

要改变儿童受忽视的状况,确立儿童在教育中的主体地位。这一时期的游戏研究的特点是理论工作者与实践工作者有了一定程度的结合,在中国学前教育研究会儿童游戏与玩具专业委员会的组织指导下,召开了多次全国会议,我国幼儿教育工作者围绕“游戏为幼儿基本活动的意义”、“幼儿游戏的特点”,“游戏和幼儿学习的关系”,“游戏与课程、教学的关系”等主题展开了理论研究与实践探索,但这样的结合与探索还更多地局限于一些较发达的城市。2001年,《幼儿园教育指导纲要(试行)》颁布,“幼儿园以游戏为基本活动”逐渐被广大幼儿教育工作者所认识,但由于广大的地区幼儿教育基础较差,加上长期的传统观念及习惯的影响,在实践中依然是重上课,轻游戏;重教师编制的教学游戏,轻幼儿自发的自由游戏。游戏在家庭与幼儿园中始终没有得到应有的重视。

2010年国务院《关于当前发展学前教育的若干意见》中再一次提出了“幼儿园教育要以游戏为基本活动”,要防止幼儿教育小学化倾向,再次强调了幼儿教育的专业特殊性。由于政府的高度重视,广大幼儿园教师开始有机会参加各类培训活动,相当多农村幼儿园教师的第一次有机会外地参观学习,他们看到了孩子们各式各样的游戏活动,也开始尝试幼儿园的区域游戏。幼儿教育的实践正在发生着一场变革,但游戏是幼儿园的基本活动这一思想完全得到落实,还需要在今后一段时期里理论工作者与实践工作者更加紧密地结合,共同解决一线教师面临的诸多的问题,如教师应当重视游戏的发展功能还是娱乐功能?教育与游戏如何相互融入?教师如何通过游戏环境的创设来推动幼儿的游戏活动?如何通过游戏活动帮助一些处境困难儿童的发展?

第二节 学前儿童游戏研究的原则与方法

学前儿童游戏理论不能在原有的水平上停滞不前,它应当随着形势的发展和教育实践经验的丰富,不断地加以改进、充实和提高,以便更好地指导教育实践,这就需要积极开展学前儿童游戏的研究。而这项研究工作不仅是理论工作者的使命,也是一线幼儿教师的职责所在。一线幼儿教师掌握科学研究方法,成为研究的主体,是专业发展的必然之路。在研究学前儿童游戏时,有什么样的研究原则与方法呢?本节将作一个简明的阐述。

(一) 学前儿童游戏研究的基本原则

学前儿童游戏是游戏研究中的一个重要组成部分,也是最具有吸引力的研究领域。因为游戏更多地发生在学前儿童身上,在这一时期,游戏对人的意义最为明显地表现出来。随着身心的发展,幼儿游戏也处于不断的变化之中,即游戏是受到幼儿年龄阶段生理与心理特点影响的,同时还受其生活的社会文化环境及周围自然环境的影响,即影响幼儿游戏的因素是多样的。因此,我们在研究中要坚持辩证唯物主义的历史观和发展观。并在此前提下注意贯彻以下几个原则:

1. 客观性原则

客观性原则也叫实事求是原则,即按照事物的实际表现去提示其内在本质、结构、联系及规

律等,不加任何的主观臆断。不加任何的主观臆断不是说不能有主观活动或设想,而是指在毫无依据或缺乏足够的依据之前不轻率地作出结论,力求主观认识与客观事实相一致。同时,在研究中还要做到价值中立,不带任何偏见。在儿童游戏研究中,从选择研究课题到结果的分析都要坚持实事求是,要特别注意在研究中是否受到自己主观态度的影响。

2. 创新性原则

创新原则是指研究过程应有创新。研究的课题应该是前人尚未解决或者尚未完全解决的问题,切勿无意义地重复别人的工作,造成时间和资源的浪费。创新并非是探究一个所未知的领域,创新性研究可以是提出一个别人未曾研究过的课题;也可以用一种新的研究方法、新的研究视角去研究别人已研究过的同一个课题。作为一线的幼儿教师,可以在对幼儿游戏的观察中不断提出新问题,并尝试通过行动研究去寻找解决的方法。例如,针对当前幼儿游戏的形式化问题,可以研究幼儿园游戏如何体现游戏精神这一课题。

3. 教育性原则

教育性原则是指教育研究的过程和结果都应当对幼儿的身心起正面的促进作用,是以有效地提高幼儿教育质量和科学性为宗旨的,从而使被研究者从研究中受益。在对学前儿童进行的游戏研究过程中,会对幼儿身心发展施予一种干预或影响,如果研究不当可能会给幼儿身心带来损害。因此,从研究选题到方法的运用,都要考虑是否会影响幼儿的健康成长。例如,我们不能为了了解“坏游戏”会对幼儿有哪些影响而设置一些不良的游戏情境,不能强迫幼儿去执行他们不愿意从事的任务。尽可能将研究与有计划的教育活动结合起来,例如,通过游戏的方式帮助个别幼儿改变不良个性的研究,就十分有价值。

4. 理论联系实际原则

理论联系实际的原则是指学前儿童游戏研究应当密切结合我国幼儿教育实践中所提出的实际问题来进行。幼儿教师在进行儿童游戏研究时,可以从平日的教育教学中发现研究问题,也可以从当前困扰广大教师的问题入手,如幼儿自由游戏与教学游戏如何合理安排?在幼儿园如何进行教学游戏才能不失其游戏性?幼儿园教学如何做到游戏性与教育性并重?在实践中发现问题,研究实践中的问题,进而借助理论进行研究探索,再总结经验,形成新的理论。从而帮助更多的教师了解游戏的发展与变化规律。

(二) 儿童游戏研究的基本方法

1. 观察法

观察法是指研究者有目的、有计划地对发生在自然状态下发生的现象或行为进行系统的连续性的观察和记录,对有关事实材料进行分析,从而获得对研究问题认识的一种方法。

幼儿受到身心发展水平的影响,言语理解与表达能力有限,在科学研究中研究者无法用测验或调查来获取相关资料。因此,在学前教育科学研究中,观察法是一种十分常用的研究方法,适用于各个方面的研究课题。

观察法可以用于描述在自然条件下的幼儿游戏行为的真实状态或考察幼儿游戏心理的外表现。如,幼儿游戏的发展水平,游戏中师生的互动情况,幼儿在游戏中发生争执的自身处理行

为等。此外,幼教工作者可以在游戏中观察每个幼儿的个体差异,对幼儿的游戏行为作出正确评价,促使其游戏行为得到进一步的发展。观察法的具体方法主要有叙事记录法和取样法。(详见第七章)

2. 调查法

调查法是通过各种形式,了解事实的现状,通过收集材料,有目的有计划地探究教育现象之间联系的研究方法。调查研究是对处于自然状态下的教育事实进行研究,并收集研究所需要的资料,研究的范围较广。调查法较常用的两种方法:

(1) 问卷法。问卷法是通过问卷来收集资料的方法。问卷的信度和效度直接影响着收集到的资料的准确性,进而影响着研究结论。在编制问卷中要注意问卷的信度和效度问题。

采用问卷法来收集资料可以在较短的时间内收集到大量的资料,但收集到的资料往往是一些表面的信息,无法了解被调查者真实的内心想法。收集到的资料一般可以输入到计算机中进行处理,有利于进行定量分析。此外,问卷的发放和回收可以通过多种方式进行,如当面填写、电子问卷、邮寄、电话等,在财力和物力上较为经济。在学前儿童游戏研究中多是通过向幼儿教师或家长发放问卷来了解幼儿的游戏情况。如果需要由幼儿作答的则由幼儿口头作答,由主试代为填写。

(2) 访谈法。访谈法是研究者通过与被研究者谈话来获取研究所需要的信息和资料的方法。访谈的形式可以是一对一的访谈,也可以是团体访谈,还可以通过电话进行访谈。

访谈开始之前,研究者要做好准备工作。首先,研究者要确定访谈计划,明确通过访谈要获取哪些资料,如何获取所需要的资料。在访谈前列好访谈提纲。其次,访谈者要与被访谈者建立良好的人际关系,取得被访谈者的信任。由于访谈是关于人与人之间的交流方式,这就对研究者的语言表达和人际交往技巧有一定的要求。在访谈中研究者要认真倾听被访谈者的回应,关注被访谈者的情绪并适宜地进行追问。访谈者可以采用笔录和录音的方式对访谈内容进行记录。访谈结束后,访谈者可根据笔记和录音对访谈资料进行分析和整理。

访谈法的使用较为灵活,一般通过访谈者和被访谈者之间的交流获取第一手资料,访谈者还可以通过追问和观察非语言行为来获取更深层次更有价值的信息。但是,访谈结果的准确性受访谈者自身素质影响较大,还需要消耗大量的时间和精力,访谈结果的处理也相对复杂。在学前儿童游戏研究中,访谈法可用于了解幼儿对游戏的真实体验,幼儿有哪些游戏需求等。访谈法特别适合于个案研究。

3. 个案研究

个案研究是指运用多种方法系统地深入地对个体进行研究,收集研究所需要的研究资料。个案研究需要运用观察、调查、实验、作品分析等多种研究方法,尽可能收集研究对象各方面的详细的资料。

个案研究首先要有明确的研究问题,从研究问题出发提出相应的研究假设。其次要制定适应的研究方案,明确研究对象,选择一种或多种研究方法。再次要通过多种方式(如问卷调查、访谈、观察等)收集研究对象的资料,详细、完整的个体资料有助于研究者对研究对象的全面认识。最后,要对所收集到的研究材料进行分析整理,并做出科学的研究推论。

在学前儿童游戏研究中,个案研究通常情况下是针对有特殊需要的儿童或个体的特殊行为。例如,“对一个在游戏中经常攻击他人的幼儿的研究”就是一个个案研究,可以从对该幼儿的观察入手,并向家长了解他的生活环境及在成长过程中发生的一些重要事件等,分析其攻击性行为产生的原因,寻找改变其游戏中行为的方法。个案研究的结论一般不具有普遍性,但是对相关研究或教育实践有指导借鉴作用。

4. 实验法

实验法是指研究者根据研究目的,通过人为的手段控制实验研究中的无关变量,探究自变量和因变量之间因果关系的一种研究方法。实验研究是一种客观的、较严密的研究,其研究结果具有较强的可重复性、科学性。在教育科学研究中常被研究者所采纳。

按照实验控制程度来分,实验研究可以分为前实验、准实验、真实验。前实验缺少对无关变量的控制,实验的内在效度较差。真实验是在对研究对象随机分配的基础上,对实验条件进行严格控制,获得的研究结果较准确。准实验是介于前实验和真实验之间的一种研究方法。准实验亦称自然实验,可以在真实的教学情境中进行,不要求随机分配被试,对正常的教育教学秩序不产生影响,在学前教育研究中较为常用。

开展实验研究,首先要选定研究问题,初步形成研究假设,确定自变量和因变量,排除无关变量的干扰,初步形成实验设计方案。在实施实验阶段,要严格按照实验方案一步步执行,同时要观察实验对象,记录、收集相关的实验资料。最后通过对实验材料的分析和整理,得出研究结论,撰写实验报告。

在学前儿童游戏研究中也常用到自然实验法。例如,前苏联心理学家马努依连柯曾做过“哨兵站岗”的实验^①,将3—7岁的幼儿分成5个组,要求幼儿在空手的情况下保持哨兵的姿势。五个组的实验条件不同,主要为游戏情境和非游戏情境。结果发现,4—5岁被告知在游戏中扮演哨兵为保护工厂而站岗的小组站岗的时间是同年龄组的10倍。这类实验能将儿童游戏研究与日常教育教学工作结合起来进行,其实验结论较容易在教育教学实践中推广和应用。

5. 行动研究

行动研究是指教师作为研究的主体,在教育实践中发现研究问题,并能有计划有目的地针对研究问题制定研究方案,解决实践中遇到的问题,进而有助于指导和改进教学实践的一种研究方式。

在行动研究中,方法的选择应该有助于解决实践问题,可以采用一种研究方法,也可以采用多种研究方法(如综合使用问卷法、观察法、访谈法等)。行动研究的过程应该遵循提出问题—制定假设—实施方案—反思过程的研究思路。值得注意的是,整个研究思路是一个循环的过程。反思过程贯穿于整个研究中,通过反思不断地调整方案,促进研究问题的解决。

幼儿教师与幼儿在一起的时间较长,幼儿作为身心尚未发展成熟的个体,在与同伴、教师及其他幼教工作者接触的过程中可能会遇到各种问题。作为幼儿的指导者,幼儿教师不仅是教育的主体,也应该是研究的主体。幼儿教师应该有敏锐的眼光,从教育教学实践中发现问题,并且

① 转引自陈帼眉. 学前心理学[M]. 北京:人民教育出版社,1989. 362.