

第1章

儿童生活中的戏剧表演游戏和创造性表达





儿童发展专家和早期教育领域的改革者一直以来都认为，游戏对儿童的发展和 Learning 至关重要。现在，人们越来越认识到了这一点。事实上，最初的幼儿园和学前班就是让儿童通过自己选择、自己开展游戏活动来进行学习的。“幼儿教育之父”福禄贝尔（Friedrich Froebel）、教育方法风靡全世界的玛丽亚·蒙特梭利（Maria Montessori）、伟大的发展心理学家让·皮亚杰（Jean Piaget）以及瑞吉欧·艾米里亚教育模式的创始人洛利斯·马拉古兹（Loris Malaguzzi）都强调应该为儿童提供一种环境，激发他们去积极探索和参与，而不是由教师直接告诉他们要做什么或者怎么做。这些先驱者们对儿童早期学习的研究促使无数以儿童为中心的项目的产生。或许，你采用的教育方式也受到了他们的影响。

近些年来，游戏的重要性引起了人们极大的兴趣，早期教育专业组织大力倡导，记者们也在大众媒体撰文支持。关于游戏如何促进儿童的大脑发育和优化他们的学习的研究也不胜枚举。研究者肯尼思·金斯伯格（Kenneth Ginsburg）在 2007 年发表了一篇题为《游戏在促进儿童的健康发展和维系亲密的亲子关系中的重要作用》（*The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*）的文章，文中把自由的、没有经过精心组织的游戏与儿童的健康发展联系起来。有的公司（如 IBM）利用游戏来培养儿童的创新精神，使他们在未来获得成功。商业企业为儿童提供游戏场所和游戏项目，地方政府投资建设社区游乐场，许多博客、网站和视频描述了游戏——尤其是想象游戏和假装游戏——如何促进儿童的学习和发展。

那么，对于幼儿来说，同睡觉、吃饭一样自然的活动是什么呢？为什么游戏激发人们产生这样大的兴趣呢？儿童发展和早期教育专家难以精炼地定义“游戏”一词，但对游戏所具有的特征达成了以下一致意见。

* 游戏是儿童自由选择的、积极参与的；游戏具有内在的激励性，充满



乐趣。

- * 游戏是以过程为导向的，即为了游戏而游戏，而不是为了实现某一特定目标。
- * 游戏是虚构的。在游戏中，儿童或多或少地扭曲了现实。我们把游戏的这种虚构特征称为幻想、假扮、假装或表演。儿童通过使用物体或动作来象征并不符合现实的东西，从而创建他们自己的现实。他们把积木当作电话，用沙子建造城堡，弹奏想象中的吉他，披上斗篷从坏家伙手中营救同伴。

与成人不同，儿童不会费力地去给“游戏”下定义。他们会向你展示或者告诉你，游戏是他们想做的事情，而不是他们被迫做的事情。他们天生就需要探索和弄明白周围的环境。儿童正是通过自己的努力，才了解了世界及其运行方式，了解了自己在世界中所处的位置以及自己的行为对世界会产生什么影响。尽力去理解这些基本知识，是所有年龄段的人共有的现象，只是成年人通常会通过其他途径去弄明白这一切。总的来说，与儿童相比，大人的好奇心没有那么强，思维也不怎么灵活，想象力较弱，不愿意冒险。儿童对知识的渴求程度，从他们每天提的数百个问题就能看出来，而他们构建意义的内部过程是我们不太容易看清的。他们不断把新的经历与自己已知的东西联系在一起，从而构建出自己对周围世界的理解和假设。他们在遇到问题或产生困惑时，比如够不着柜台上的香蕉或者好奇厨房里怎么会有蚂蚁时，就依靠这种联系。他们可能利用身边的物体来搭建一个凳子，这是一个巧妙的解决方案；或者他们会想象猫在厨房里逮蚂蚁——虽然这是不可能的事。他们的行动和臆想说明他们思维灵活，也说明他们通常不会考虑他人的意见。

这些描述也许会使你想起你所认识的儿童，或者激起你对自己童年的回忆。记得有一年夏天，一场倾盆大雨过后，街对面人行道附近形成了一个泥坑，这种现象在我家周围还比较罕见。我从厨房的窗户看到，一名3岁的



孩子把脚轻轻地踏进泥坑几次，试试它的黏稠度。然后，他小心地走到泥坑里，静静地站了一会儿。随后他开始兴奋地乱跳，飞溅的泥巴让他乐不可支。他弯下身，把泥巴攥在拳头里往外挤。然后他又坐到泥坑里，把脚踢来踢去。最后他仰面躺下，试图在泥坑里印出小天使的形状。很明显，这对他来说是一次全新的体验，泥巴的样子、泥巴摸起来的感觉、泥巴在踩踏下飞溅都使他着迷。我想小孩的父母是不会有我这样开心的反应的。小孩溜回家后可能也得不到像我这样的认可。但我希望他的父母能够接受甚至理解孩子为什么要玩泥，以及他从这次经历中获得的一切（除了需要洗澡外）。这个孩子不仅研究了泥的特点、明白了用泥可以做什么、在泥坑能够做什么，而且陶醉于这种自我表达。

今天的游戏

在一两代人之前，孩子们经常进行这种自发的游戏活动。那时的幼儿多是在家中被照料的，他们大多以玩具为伴。父母，尤其是母亲，忙于家务或照顾更小的孩子，乐于让年龄大一些的孩子自己玩耍。不管经济状况或文化背景如何，大多数家庭都会有一些玩具、各种各样的日常用品或“零散的小物品”。儿童利用手边的材料来创造他们想象中的世界。他们把凳子摆成一排当作车来开。他们穿上不同的衣服，扮演该衣服所代表的角色。他们会穿着父母的鞋子，踢踏着在周围走动，假装要去上班或者去商店。他们制作假想的生日蛋糕，并且吹灭蜡烛，还用鞋盒为玩具娃娃搭房子。通常，其他的儿童也会带来新奇的东西。他们把计划告诉其他孩子——“我们假装……”，然后分配角色和任务。他们在住所周围组织并开展游戏。父母们即使很忙，通常也会随时抽出时间观看游戏、回答问题或解决冲突。一切都是自然而然发生的，它是家庭生活的一部分。父母们很高兴孩子们能够自娱自乐，但很少



意识到孩子们在这一过程中学到了什么。

对于今天的大多数孩子来说，这样的时代一去不复返。孩子们玩得少了，家庭的结构和角色、经济状况、社区环境、教育政策和标准、商业利益都发生了变化，技术已渗透到生活的方方面面，这些都影响着孩子们的日常体验。近些年来，屏幕技术迅速发展，儿童看电视、看视频和使用移动设备的时间大幅增加。“无商业化童年运动”这一组织开展了一项研究，研究报告显示，学前儿童每天花在屏幕媒体上的时间为2.2~4.6小时。虽然屏幕技术对儿童的身心会造成多大影响尚未十分确定，但人们正越来越多地关注孩子们在这个数字化的时代无法经历和做的事情。

为了给“分内”工作提供更多的时间并提高学校的学术排名，许多学校已经减少了或者取消了孩子们的休息时间。父母为孩子精心策划活动，目的是为了提高孩子的成绩、培养孩子的才华、保证孩子的安全以及使孩子忙于富有建设性的活动。许多儿童很幸运地拥有这种机会。然而，家长的过多策划却减少了儿童玩创造性游戏的机会。这些社会变化带来的综合影响意味着孩子们今天所处的成长环境与他们的父母一代的成长环境已迥然不同，与他们的祖父母一代的成长环境更是相差甚远。他们玩游戏的机会，即他们自我选择和自我组织活动的机会已经减少了。

尽管影响儿童成长的环境正在迅速改变，但儿童发展和学习的基本过程没有改变。无论如何他们仍然需要先学会爬，再学会走和跑；他们仍然需要通过不断试错，以及从他们的照料者的回应和示范中学会交流；他们仍然需要通过与物体和人的互动经历来构建自己对周围世界和自身地位的理解；他们仍然需要学习一些重要的生活技能，以便在学业和其他方面获得成功。游戏——特别是戏剧表演游戏，通常能帮助儿童掌握这些基本的生活技能，它与儿童的学习密切相关。



戏剧表演游戏和创造性表达

除了在泥浆里溅起泥巴这种探索性游戏外，儿童的“意义建构”有赖于他们如何积极加工和再加工自己的亲身经历，以便更好地理解它们。幼儿主要通过戏剧表演游戏来做到这一点。他们善于再现对他们来说最有意义的生活经历。戏剧表演游戏使他们能够控制这些经历的复杂程度，从而更好地理解其意义。与探索或模仿不同，儿童在戏剧表演游戏中可以创造新的、不同于外部现实的东西。学步儿和2岁大的幼儿最开始是通过模仿他人来进行简单的动作练习的，但他们很快就会脱离这种练习性游戏。尽管受到父母行为的影响，但学龄前儿童在玩过家家游戏时，并不是一味模仿父母的行为。相反，戏剧表演游戏使他们能够决定除了自己知道的之外，为人父母还意味着什么。我们经常看到儿童一次次地重构他们某些方面的经历，且每次都有不同的变化。这是因为随着理解能力的增强，他们的游戏也发生了变化，变得更加复杂了。

戏剧表演游戏也是一种自我表达形式。当孩子们玩假装游戏时，他们正在展现他们感兴趣的和关注的东西，尽管他们的知识在成人眼里显得那么不完善。如同许多成年人发现说话或写作能够阐明思维一样，这种自我表达形式有助于儿童增强理解能力。通过戏剧表演游戏，儿童能够表达他们的言语技能尚不能表达的东西。假装游戏为儿童锻炼各种各样的智力技能提供了安全、客观的环境。

儿童也通过其他方式理解自己的经历和表达自己的理解，那便是受瑞吉欧早期教育模式影响的教师们所说的儿童的自然“语言”。儿童的这些自然“语言”包括绘画、雕塑、拼贴、音乐和运动，它们同传统语言和戏剧表演游戏一样，也涉及象征性思维。毕竟，无论是口头形式还是书面形式，一个



词（比如“汽车”）都是一个符号，代表着一个真实的东西。儿童假装开车时所使用的姿势和物品，象征着他们对汽车以及操作方法的了解；同样，画一辆汽车或者画父母、兄弟姐妹、自己，展现了他们对汽车和自己家庭的了解。这种象征性表达有助于儿童巩固自己对事物的理解。

戏剧表演游戏和儿童的创造力发展携手并进，两者都依靠儿童的象征性思维，都涉及从经历中汲取经验来建立联系、想象可能性以及处理模糊性或者相互矛盾或对立的想法。比如，孩子们认识到，能够解决一个问题的好点子可能会同时带来其他问题。这种认识可以帮助他们发展推理能力和解决冲突。在戏剧表演游戏和其他创造性活动中，儿童既使用发散性思维，也使用聚合性思维。最初，他们想出许多方法来展开一个特定的场景或创造性地表达自己，这被称为发散性思维。在权衡各种可能性之后，他们转换到聚合性思维来实施已经选定的一种方法。在这一创造性过程中，他们会在适当的时候来回转换这两种思维方式。

你可以回忆一下在你自己的孩子或者你所教过的孩子身上曾经观察到的类似象征性表达的例子。我想起了一名3岁的孩子，她假装自己是手持魔杖的仙女，绕着游戏场地跳舞，把其他儿童和场地上的设施都变成她想象中的人物。我还记得一群4岁的“小猫咪”照料刚生了崽的5岁大的“猫妈妈”，还有一群6岁的孩子用柳条箱和新剪下来的树枝搭建堡垒，从里面发动袭击去抓俘虏。我也记得有一名3岁的孩子在参观完消防站后，把画架上的整张纸都涂成了黄色，因为他看到消防站里的所有东西都是黄色的。我也记得我的儿子，他将我们家每个人的特征雕刻在毛茸茸的芒果核上。

所有这些活动的共同点是什么呢？孩子们为什么要从想象出发去展开情节、创设环境和创造物品呢？成人是不大可能为孩子们策划这些活动的。只有当成人不对时间、空间和材料进行策划时，儿童才会自发地试验、想象、规划和开展一些情境活动，建造他们自己设计的物体——在当时这对他们来说都是最有意义的东西。在这个过程中，他们掌握了基本的技能和概念，也



乐于表达自己。由于能够控制自己的行为，他们还获得了成就感和愉悦感。

不同阶段的戏剧表演游戏

儿童早期阶段的游戏主要是探索性游戏和练习性游戏。婴儿会爬着探索厨房底层抽屉里的量杯；学步儿和2岁大的儿童会反复嵌套或堆叠那些杯子，也可能假装用杯子喝水。这种出现在生命第二年（12个月至24个月之间）的象征性游戏，预示着儿童的认知能力得到发展。他们能够用物体、手势、动作甚至语言来代表或表征某事或某人。随着儿童的成长，他们用于表征和创造性表达的手势、动作和语言也会变得更为复杂。儿童最初以自己为中心的假装游戏开始涉及其他人。假装用杯子喝水的学步儿很快就会给他们的动物玩具喂水。3岁大的孩子也不太依靠实物（如杯子）进行戏剧表演游戏，而是可能用另一样东西（如蛤壳）来代替杯子。再往后，他们就能够只依靠想象中的杯子，把简单的动作按照顺序排列并开展假想的情境活动，比如泡茶和开办茶会。儿童表征其经历的能力的发展，与其语言和读写能力从具体到抽象的发展是齐头并进的。

学龄前时期被称为象征性游戏的黄金时期。尽管幼儿的游戏主要是独自游戏和平行游戏（和旁边的孩子同时游戏），但幼儿园和学前班孩子的游戏变得越来越具有社会性。“社会性戏剧游戏”（socio-dramatic play）这个名副其实的术语就是4—6岁儿童的主要游戏形式。这种游戏形式是以人而不是以物体为导向的，正因为如此，它被认为是更高层次的象征性游戏行为。除了用物体和动作进行象征性表达之外，社会性戏剧游戏还包括角色扮演，即孩子们假装自己是某人或某物。他们使用的手势、动作、语言和物体必须与他们所扮演的角色一致。他们所扮演的角色还必须与其他儿童相配合，这就需要儿童在游戏外进行沟通，比如协商角色、设计行为、解决冲突——“我演



妈妈，你演小宝宝，我去给你找点吃的。”这也需要儿童在游戏内继续进行沟通——“给你吃一些美味的热粥。”随着游戏的进展，儿童在现实和幻想之间来回转换：一会儿说“我准备假装去上班”，一会儿说“再见，亲爱的，我会尽快回来的”。这种在游戏情境外内之间的转换有助于儿童沟通和理解社交线索。儿童学会解读其他孩子的行为，并做出恰当的反应。这个过程也帮助他们认识到，其他人的思想和情感可能与自己的不同。

在与其他人进行假装游戏时，儿童可以创造出复杂的游戏情境，这为他们在各个领域学习和练习技能提供了多维的机会。游戏通常至少进行10分钟，但当游戏伙伴们经过协调角色、沟通、互动后想出更多的情节时，游戏时间可以延长。

幼儿园和学前班儿童也会为自己的游戏创建实体结构。有时，他们的工作主要集中于一起建造东西，比如在沙子里修路和修建隧道。有时，他们建造的东西会成为戏剧表演游戏的舞台，他们可能收集日常材料搭建医院或鞋店，然后扮演医生、病人、鞋店的营业员和顾客。无论哪种情况，他们创建的结构或情境都代表他们对这类事物的理解，同时，在创建这些结构的过程中，他们能够获得和改进基本的技能。

戏剧表演游戏中的个体差异

许多因素会影响儿童的戏剧表演游戏。你可能已经注意到，在假装游戏中，游戏数量、游戏主题、游戏角色、游戏的现实程度、所用的语言和活动水平都有所不同。如前所述，年龄是一个主要因素。学步儿和两岁的孩子通常独自进行戏剧表演游戏，并且通常他们的游戏是以物体为导向的。他们可能假装开车或把玩具动物放在床上睡觉。他们也可能充当指挥官，就像大一些的孩子独自玩耍时那样，让玩具完成特定顺序的动作。在集体游戏时，



3—6岁的孩子通常会加入以人为导向的幻想游戏，他们选择的角色或多或少地具有现实性。总之，这个年龄段的幼儿往往基于日常体验来表演现实的主题，比如假扮妈妈或兄弟，他们更依赖现实道具来开展游戏。随着儿童阅历的增加和象征能力的发展，他们所扮演的角色慢慢地不再以家庭为中心，现实性成分减少，对现实道具的依赖性也会减弱。

性别也会影响游戏的主题和角色。女孩更多地采用以家庭和人物为主题，扮演家庭成员和其他人物角色；而男孩往往倾向于以冒险和物体为主题，并扮演相应的角色。很常见的一个景象是，女孩假扮成妈妈或者故事书中的人物，而男孩假装开车或扮演超级英雄。同在其他领域一样，男孩在幻想游戏中往往动作多而语言少。男孩在兴趣方面体现出的性别类型比女孩更加明显，比如，他们不大可能像女孩那样玩过家家游戏，而是会假装扑灭一场火灾。游戏是儿童基于日常生活体验而产生的，因此接触屏幕媒体也会影响儿童的游戏内容。接触屏幕媒体越多，他们游戏的主题和角色就越不现实。

在儿童的社会性戏剧游戏中，儿童所处的社会经济地位可能是影响游戏数量和深度的一个变量。然而应该指出的是，有研究发现，阶层和经济的影响是各种各样的，儿童在戏剧表演游戏方面的任何表现都可能归因于游戏材料、支持游戏的环境以及能够激发游戏的阅历。文化、父母的教养方式和家庭的期望也可能影响儿童的戏剧表演游戏。

需要记住的一点是，这些都只是一些倾向，即总的来说，处于某一个特定年龄、性别或背景的儿童或多或少会展示出这些差异。然而，我们不应该把“倾向”理解为期待儿童个体将会或者应该如何游戏。尽管如此，了解儿童在戏剧表演游戏中可能存在的差异，有助于你做出相应的安排，使孩子玩游戏的机会最大化。



戏剧表演游戏和创新

两千多年前，古希腊哲学家赫拉克利特曾说：“唯一不变的就是变化。”从他所在的时代起，变化就大大加速了。我们没有一个人能够知道5年后孩子们的生活是什么样子的，更不用谈20年后了。今天出生的婴儿可能会活到22世纪。我们只能猜测政治、社会、经济和技术的发展会给他们的日常生活带来什么样的改变。适应迅速变化的时代并能健康成长，需要的不仅仅是基本的学业技能，它要求儿童机智、灵活，具有团队合作精神、创造性思维、内在的责任心和自律能力；还需要儿童愿意冒险，即产生和实践新想法且不害怕失败，也不因他人的偏见或评价而气馁。

当前人们的关注点聚焦在统一标准上，确保用标准化考试来对儿童进行衡量。这样，儿童就失去了学习上述能力和培养上述品质的机会。著名的创新与创造力专家肯·鲁宾逊爵士在2006年的TED大会上发表演讲，其演讲的题目为“学校扼杀了我们的创造力”。他在演讲中说：“随着年龄的增长，我们的创造力并非与日俱增，反而是与日俱减。更确切地说，教育使我们失去了创造力。”2010年的《新闻周刊》(Newsweek)有一篇题为“创造力危机”的文章，作者为波·布朗森和阿什利·梅里曼。文章引用了中国一所重点大学的人员针对美国注重标准化课程设置的评论：“你们正在步我们的后尘，而我们正在以最快的速度奔向你们的模式。”就在同一年，来自世界各地的1500名IBM高管在调查中都选择将创造力作为未来成功的最重要因素。如果我们只将注意力放在帮助儿童应对当前的挑战，那么我们可能无法帮助他们做好准备，以迎接未来的挑战。

创造力不仅涉及艺术活动，还涉及借鉴以往的经验来解决问题。每个领



域都强调创造性思维。小学和中学课堂上实施的项目教学活动已经证明能够提高学生的问题解决能力和创造力。事实上，对幼儿实施项目教学活动能够使他们对自身的问题进行探究并做出回答，从而为他们提供很多发展知识和创造力的机会。戏剧表演游戏是学前儿童的主要游戏形式，它与高水平的创造力密切相关。

戏剧表演游戏为儿童提供了一个没有风险的舞台，使他们得以根据自己的想法进行探索和试验，测试和评估自己的技能，并且以自己的方式调整环境。在角色扮演游戏中，儿童扮作他人，想象和权衡各种可能性，这有助于他们从不同的角度分析情境。扮作他人并使用相应的手势、动作和语言，使得儿童能够练习发散性思维，因为他们需要考虑假装去做的各种不同的事情。在游戏的内容和方式确定之后，他们会把注意力转移到如何将游戏搬上舞台。此时，他们的思维就是聚合性的了。创新和创造力高度依赖发散性思维，但为了实现目标，聚合性思维也是必要的。有研究显示，在角色扮演游戏上花费大量时间的幼儿，在创造力测试中得分更高。

像大多数教师一样，你也会希望自己教的孩子能够终身学习。尽管“终身学习”这个词有点陈腔滥调，但它关系到个人的成长和社会的进步，其重要性无可比拟。终身学习要求儿童愿意想办法解决问题、通过积极建立个人联系来理解事物、从不同的视角看待问题、想象各种可能性以及不畏惧犯错误。这些思维方式和技能是否让你想起幼儿在创造性游戏中所做的事情呢？

第2章

通过戏剧表演游戏和其他创造性活动进行学习





你的同事或父母是否质疑过戏剧表演游戏或其他创造性艺术活动的价值？如果是的话，以下内容可以让你的回复更加有力。

通常，对儿童学习的描述是在不同的发展领域进行的，但是创造性游戏把儿童不同领域内的学习整合到了一起，因为它致力于促进儿童的全面发展，它还为大脑的健康发展提供了最佳条件，比如，在戏剧表演游戏中，儿童会使用抽象的或象征性的思维和语言，他们改善了自己的概念理解能力和问题解决能力，发展了社交、情感和身体机能。角色扮演、绘画、创造艺术作品、创作音乐、随音乐扭动都可以被看作全脑活动，因为这些活动需要大脑的各个部分同时参与。

大脑的发展

神经科学研究表明，游戏能够刺激大脑的发展，而且在大脑发育早期，这种刺激比先前所认识到的更加快速、广泛。在游戏中，儿童整合了大脑的功能。在出生后的36个月内，儿童的大脑内约有1000万亿的突触连接。突触以电信号或化学信号的形式，把信息从一个细胞传递到另一个细胞，从而创建神经通路的结构。这些通路使我们能够处理信息，也就是能够思考。儿童在一个全新的世界中互动、探索和游戏，就会产生无数个这种连接。到3岁的时候，其大脑的活跃度是成年人的两倍半，他们有更多的突触连接，这也就不足为奇了。这种连接的大幅度增加使儿童能够适应任何类型的物质环境和文化环境。由于儿童的生长环境并不是无限制的，所以大约3岁之后，他们使用过的连接会得到增强，而没有使用过的连接就会消失。神经系统中的突触的“修剪”过程，与每个儿童的学习和成长环境相符。

各种各样的游戏都有利于大脑的发展，它们首先会帮助创建突触连接，然后增强那些最有用的连接。