

学 前 游 戏 论

主 编 郑 名

副 主 编 张冬红

彭海蕾



甘肃人民出版社



责任编辑 高文波



封面设计 费文

ISBN 7-226-03357-7



9 787226 033579 >

ISBN 7-226-03357-7 定价:25.00元

学 前 游 戏 论

主 编 郑 名

副 主 编 张冬红

彭海蕾



甘肃人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

学前游戏论 / 郑名主编. —兰州: 甘肃人民出版社,
2006. 5

ISBN 7-226-03357-7

I. 学... II. 郑... III. 游戏课 - 学前教育 - 教育
理论 IV. G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 055318 号

责任编辑:高文波

封面设计:贾 文

学前游戏论

郑名 主编

甘肃人民出版社出版发行

(730000 兰州市南滨河东路 520 号)

兰州人民印刷厂印刷

开本 880×1230 毫米 1/32 印张 12.625 插页 2 字数 315 千

2006 年 4 月第 1 版 2006 年 4 月第 1 次印刷

印数:1—1,000

ISBN 7-226-03357-7 定价:25.00 元

(图书若有破损、缺页可随时与本社联系)

前 言

游戏是学前儿童的基本活动。《幼儿园工作规程》明确规定了“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”的教育原则,并提出“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式”,进一步明确了游戏在学前教育与幼儿发展中的价值和地位。近年来,随着幼儿教育改革的深入,科学的教育观、儿童观逐步确立,广大的幼教工作者充分认识了游戏价值,对儿童游戏的研究也在迅猛发展,成果令人瞩目。如何将新的研究系统化并及时反映在学前教育专业的教学中,引领学生走在本学科前沿,以满足教学的需要,不仅成为学前教育界普遍关注的课题,也是我们撰写本书的目的。

本书是在广泛参阅学前教育领域的前辈和同行的研究成果及资料的基础上,本着有利于理论发展和指导实践的意愿,力图反映学前游戏的理论及教育实践研究的概貌。本书内容分为上、下两编,由十章组成。上编是关于学前游戏的基本原理。该部分明确了学前儿童游戏的研究对象与内容,介绍了研究学前儿童游戏的方法;回顾了学前儿童游戏研究的历史与主要的理论流派;阐明了游戏的本质与特征、游戏与学前儿童发展、游戏与学前教育的关系。下编是关于幼儿园游戏的实施与指导。该部分论述了幼儿园游戏活动的设计原则、实践模式与设计的基本要素;幼儿园游戏的组织与实施、分类与指导,以及幼儿园游戏评价;简介了玩具与游戏材料发展、类型与作用。

为了突出教材的特点,本书在编写中注意了理论与实践的结合,兼顾了学习者的特点。在体例的确立、材料的组织、内容的安排上,充分反映本学科研究状况与幼儿园教育实践,尽可能方便学

生的学习。本书每一章的编写体例由内容提要、学习目标、内容、专栏、学习评价、复习与思考等部分组成。内容摘要旨在让学生对本章内容有概观了解,并与之前所学内容相衔接。学习目标旨在说明本章学习所要达到目的和基本指标。正文是本章所要阐述的重点内容。在行文中,我们兼顾了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,注意理论与实践相结合、基本理论与案例相呼应。专栏列出了与本章内容相关的研究,以拓展学习者的视野。小结则概括了本章的重点内容,强化学生对重点内容的掌握,并学会学以致用。学习评价旨在帮助学生消理解本章的主要内容,明确不同教学目标的教学重点。

本书的框架由郑名、彭海蕾设计。郑名(西北师大教育学院)撰写了第一章、第八章,张冬红(兰州城市学院教育系)撰写了第三章、修改了第十章,彭海蕾(陕西师大教育学院)撰写了第五章、第六章、第十章第二节,郭敏(西北师大教育学院)撰写了第三章、第九章,马娥(宁夏师大教育学院)撰写了第二章、第七章、第十章第一节。全书由郑名、张冬红统稿。

本书在编写的过程中,参考和引用了许多有关的论著和文献资料,吸收了国内外许多同行的研究成果,在此一并致谢。本书的编写与出版得到了西北师范大学教育学院和甘肃人民出版社的高度重视与大力支持,特此致谢。

由于我们的水平和视野,本书可能存在不足、偏颇之处,我们真诚地欢迎专家、同行和广大读者指正与批评,以便以后修订完善。

作 者

2006年4月于西北师范大学

目 录

上编:儿童游戏的基本理论

第一章 学前儿童游戏概论	(1)
第一节 研究儿童游戏的对象与任务	(2)
第二节 儿童游戏研究的历史回顾	(8)
第三节 儿童游戏研究的方法	(21)
第二章 学前儿童游戏的理论流派	(36)
第一节 精神分析学派的游戏理论	(37)
第二节 皮亚杰的认知发展的游戏理论	(49)
第三节 社会文化历史学派的游戏理论	(57)
第四节 游戏的觉醒理论与元交际理论	(66)
第三章 学前儿童游戏的本质及特征	(74)
第一节 科学的儿童游戏本质观	(75)
第二节 学前儿童游戏的基本特征	(90)
第四章 学前儿童游戏与学前儿童发展	(107)
第一节 儿童游戏的个体发生与发展	(108)
第二节 游戏与学前儿童的发展	(126)
第五章 学前儿童游戏与幼儿园教育	(147)
第一节 幼儿园以游戏为基本活动的理论基础	(147)
第二节 幼儿园游戏与教学、课程的关系	(183)

下编:幼儿园游戏的实践

第六章 幼儿园游戏教育活动的实践设计	(204)
第一节 幼儿园游戏活动实践设计的基本原则	(205)
第二节 幼儿园游戏活动实践设计的基本模式	(210)
第三节 幼儿园游戏活动实践设计的基本要素	(227)
第七章 学前儿童游戏教育的组织与实施	(237)
第一节 学前儿童游戏环境与条件的创设	(238)
第二节 学前儿童游戏教育计划的制定	(251)
第三节 学前儿童游戏活动中的观察	(258)
第四节 学前儿童游戏教育的指导与评价	(262)
第八章 游戏的类型与指导	(276)
第一节 儿童游戏的分类	(277)
第二节 幼儿园游戏的指导	(285)
第九章 玩具与游戏材料	(316)
第一节 玩具的起源与历史发展	(317)
第二节 玩具与游戏材料的功能	(331)
第三节 玩具与游戏材料的分类与配置	(337)
第四节 玩具和游戏材料的选择与投放	(345)
第十章 学前儿童游戏教育的评价	(357)
第一节 学前儿童游戏评价概述	(358)
第二节 幼儿园游戏评价的组织与实施	(367)
参考文献	(392)

第一章 学前儿童游戏概论

【内容摘要】

本章为本门学科的开篇,主要从整体上阐明了学前游戏论的研究对象、内容与意义;介绍了国内外学前儿童游戏研究的发展概况及其有代表性的理论,分析了儿童游戏研究面临的问题及其发展趋势,以及学前儿童游戏研究的方法。为学习者了解学前游戏论勾画一个初步轮廓,也为以下各章建立一个总体框架。学前游戏论作为一门新兴的学科,有其自身的研究对象与内容、学科性质与作用,也有其自身的发展轨迹和研究方法。这是本章重点介绍的内容。

【学习目标】

1. 明确学前儿童游戏的对象。
2. 掌握学前儿童游戏研究的内容。
3. 理解研究学前儿童游戏的理论意义。
4. 能举例说明研究儿童游戏的实践价值。
5. 了解国内外学前儿童游戏研究发展的历史线索。
6. 理解儿童游戏研究兴起的背景。
7. 掌握在游戏发展的历史中出现的理论观点。
8. 正确理解与掌握陈鹤琴关于儿童游戏的思想。
9. 正确认识我国学前儿童游戏研究的现状与问题。
10. 初步运用观察、访谈等方法研究儿童游戏。

游戏是学前儿童的基本活动。所谓基本活动是指在儿童全部生活中,占据时间最多,作用最大的活动。在人类历史上,从古到今,任何地区,任何民族的儿童都喜欢游戏。无论是在城镇,还是在乡村,到处都可以看到孩子们兴致勃勃地游戏情景。游戏作为一种广泛存在的生活现象,它的历史几乎与人类历史一样悠久。

尽管,儿童游戏是人类早已有之的社会现象,但对儿童游戏的科学研究和理论才刚刚开始发展,迄今只有一百多年的历史。因此,了解学前儿童游戏的研究对象与内容,透视国内外儿童游戏研究的历史轨迹,认识儿童游戏理论的形成与发展,掌握研究儿童游戏的方法,对于我们深入认识学前儿童游戏理论,指导学前教育实践具有很重要意义。

第一节 研究儿童游戏的对象与任务

一、学前游戏论的对象

每一门学科都是以自己的研究对象来和其他学科进行区分的,都是在研究对象的范围内寻找该事物发展的规律,并用这个规律为社会服务。“科学研究的区分,就是根据科学对象所具有的特殊的矛盾性。因此,对于某一现象的领域所特有的某一种矛盾的研究,就构成了一门学科的对象”。那么,学前游戏论的研究对象是什么呢?学前游戏论是研究学前儿童游戏发生发展规律及其特点的科学。^①

学前游戏论研究的是人的一生中最早阶段,即从初生到入学前阶段(0~6、7岁)游戏发展的规律。所谓游戏发展规律是指游戏发展过程中的本质联系和本质特征。它包括两个方面,一是学前儿童游戏发展的基本表现,包括发展趋势、年龄特征及个别差

^①毛泽东选集,第1卷,人民教育出版社,254页

异,二是游戏发展的原因、影响因素和机制。

这两方面是相互联系的,一般来说,第一个方面是必要的,而第二个方面是根本的。因为我们不仅应该“知其然”,更应该“知其所以然”,这样,才能根据学前儿童游戏发展的需要,有意识地创设条件,以期更有效地促进学前儿童游戏的发展。

二、研究内容

学前儿童游戏论的研究可以概括为三个“W”:What? When? Why? 一问“是什么”,即揭示或描述儿童游戏发展过程的共同模式或特征;二问“什么时间”,即这些模式或特征发展变化的时间表;三问“什么原因”,即对游戏发展变化的过程进行解释,分析其形成的各种因素。

具体地说,学前儿童游戏论研究的内容包括以下几个方面:

1. 描述儿童游戏发展的普遍模式或共同特征

游戏在不断成长的学前儿童个体身上处于不断发展变化的动态,这种发展是循序渐进的量变和质变的过程,既有连续性又有阶段性。学前游戏论的首要任务就是揭示儿童游戏发展的客观规律,掌握儿童游戏随年龄而发生的变化,这是学前游戏论首先要探讨的问题,也是学前游戏论得以创立的一个基本前提。如从出生到学前晚期,学前儿童的游戏发展经历了哪些阶段,各阶段的本质特征是什么;某种类型的游戏从什么时候开始出现,什么时候达到高峰;发展是否有快有慢,等等。这些研究属于描述性的,通过真实、确切的描述,揭示游戏发展的客观规律。

游戏发展的模式或特征应具有普遍意义,即能够反映生活中各种不同社会文化背景下的儿童共有的游戏发展过程。比如,柏顿关于儿童游戏中社会性发展的阶段,皮亚杰关于儿童游戏与智力发展相对应的阶段与顺序等,就从不同角度反映了儿童游戏发展的普遍模式或共同特征。

2. 揭示儿童游戏发展的原因和机制

通过分析学前儿童游戏发展的事实材料,阐明制约游戏发展的根本原因以及各因素(生物的和社会的)在儿童游戏发展中的相互作用,以期更有效地促进儿童游戏有发展。例如,儿童为什么游戏?儿童是如何获得游戏的能力?为什么在不同的社会文化背景下儿童在游戏中的交往水平呈现出按阶段向前发展的态势?如果说柏顿揭示了儿童游戏中社会性发展的阶段是儿童游戏发展的普遍模式,游戏阶段不变地向前推移的原因或条件是什么?对上述问题的研究和回答是分析性或解释性的,标志着儿童游戏科学研究的成熟水平。许多心理学家、教育学家及其他领域的研究者根据收集到的资料,提出自己种种的理论假设,通过进一步的观察、实验验证等,构建种种儿童游戏发展的理论。

3. 探究不同因素对游戏发展的影响

学前儿童的游戏与人的其他行为一样,有赖于周围的环境与人的状态。儿童生活中不同的生活环境中,不同的环境对儿童游戏的发展会产生什么样的影响?这是学前游戏论又一个重要的研究课题。从性质上看,影响儿童游戏的环境因素可以分成物理环境因素和社会环境因素,它们共同构成了儿童游戏的客观背景,共同影响着儿童游戏的发展。比如游戏的空间、时间是如何影响儿童的游戏行为?玩具和游戏材料隐含着什么样的教育因素,又是如何影响学前儿童的游戏以及心理的发展?教师对游戏的态度是否影响到学前儿童对游戏的认同与参与?早期的母子游戏对儿童后期的游戏发展有什么影响?游戏的个体差异是什么因素造成的?儿童作为游戏的主体,其年龄、性别、个性倾向性能力等又是如何影响其游戏的?了解不同因素对儿童游戏发展的影响,可以进一步揭示儿童游戏发展的原因和机制,也为如何正确地指导游戏,进而促进儿童的全面身心发展创造条件。

4. 提出和帮助指导儿童游戏的策略或具体方法

描述儿童游戏发展的共同模式,揭示儿童游戏发展的原因和

机制,探讨不同因素对儿童游戏发展的影响,目的只有一个,就是为了帮助儿童提高其游戏水平,进而促进儿童身心的全面和谐发展。前苏联心理学家认为,游戏不会自然而然地得到发展,孩子不是生来就会游戏的。没有教育的作用,没有成人的指导,游戏就不会产生,或者就会停滞不前。掌握游戏的方法,成年人的干预是必要的。游戏的教育价值和游戏本身的发展,取决于成人对游戏的指导。前苏联教育家乌申斯基说:“注意游戏,研究这一丰富的源泉,组织游戏并使游戏成为最好的和强有力的教育手段——这就是未来教育学的任务。”^①

前三项任务属于基础理论研究,后一部分的研究可以称之为应用性研究。这两个部分的研究共同促进和繁荣着儿童游戏科学。

三、研究意义

研究学前儿童的游戏,既有理论意义,又有实践价值。

(一)改善教育实践

1. 为学前教育机构开展游戏活动提供科学指导

游戏是幼儿最喜爱的活动形式,也是学前教育的基本组织形式。但是幼儿游戏的需要是否得到满足,游戏能否在实际上成为幼儿的基本活动,不取决于幼儿自身,而取决于成人,特别是幼儿教师对待游戏的态度,以及是否为幼儿游戏创造必要的条件和提供正确的指导。因为,幼儿园游戏不同于自然状态下儿童自发的游戏,它是在教育目标的关照下,由教师组织实施的,它已成为幼儿园教育方案中的基本活动和重要的组织形式。但是,在幼儿园教育实践中,许多教师虽然从认识上已肯定了游戏的作用,但在具体的操作与实施中存在着诸多问题,如在组织幼儿游戏时,缺乏科

^①里姆布尔戈. 苏维埃游戏理论的基本原理. 学前教育学参考资料(三). 北京师范大学教育系学前教育教研室编. 第937页

学的指导策略,老师“大包大揽”的现象普遍存在,从游戏主题的确立,游戏角色的分配,游戏的情节等,都在老师的精心安排下“有序”进行,忽略了幼儿的游戏兴趣与体验,幼儿游戏演化成了“老师导演,幼儿表演”的一台戏。由此可见,游戏要成为幼儿的基本活动,发挥促进幼儿身心发展的作用,需要成人的支持与保障。如果不了解儿童游戏的客观规律,全凭成人的主观愿望来组织儿童游戏,那么,不仅会使游戏丧失魅力,而且可能扼杀儿童的主动性、积极性和创造性,妨碍儿童的发展。

要充分发挥游戏的教育作用,使幼儿在游戏中愉快地学习,健康地成长,必须研究儿童游戏的客观规律,并根据这种客观规律,来引导和组织孩子开展游戏,寓教育于游戏之中。例如,游戏的年龄特点问题。不同年龄的学前儿童,游戏的发展水平是不同的。3岁左右的孩子,以独自游戏和平行游戏为主,很少协同游戏。因此,教师在组织小班幼儿游戏时,就必须注意到他们游戏的这一特点,不能强求孩子进行角色的分工与合作,如把“娃娃家”、“医院”、“食堂”、“商店”等相互串联起来。这种角色多、场面的大游戏,要求孩子具有较强的协调、合作的能力,对于年龄较小的幼儿来说是比较困难的。勉强把他们拉拢在一起的结果,只能使游戏变成在教师导演下的“一台戏”,孩子成了跟着教师指挥棒的小木偶。因此,要科学指导幼儿的游戏,必须研究游戏的客观规律。

2. 为玩具的设计与生产,为家长购置玩具、指导幼儿游戏提供帮助

儿童玩具的设计与生产,已经成为社会生产领域中的一个很重要的部门。儿童玩具设计与制作者,只有了解各年龄儿童游戏的特点,了解游戏发生、发展的规律,才可能设计出符合儿童身心发展需要的、富有教育意义的、价廉物美的玩具。

许多家长在为孩子购买玩具时,往往不是根据自己孩子的年龄特点和身心发展需要来选择玩具,以为价钱贵的、制作精美的就

是好玩具,殊不知许多在我们成人眼中的“废品”,孩子们却乐此不疲。儿童游戏研究可以为家长购买玩具、在家庭中指导婴幼儿游戏提供指导。如婴儿的玩具在于发展感官,年长儿童则喜欢可拆卸、变化无穷的玩具。

3. 为其他有关儿童游戏的领域提供理论依据

游戏治疗,是根据游戏的心理特点和规律设计的一种行为矫正方法,在国外临床实践中应用较广。一个儿童医务工作者,如果能够掌握一些儿童游戏的心理,在儿童心理障碍和精神病的治疗上,会收到很好的效果。

儿童广播电视教育,尤其是婴幼儿广播电视教育,应当考虑婴幼儿的年龄特点,采用他们喜闻乐见的游戏形式制作节目。

(二)推进理论建设

黑格尔曾经提出,在宇宙发展过程中,人首先意识到外界,产生了意识;然后才逐步意识到自己,产生了自我意识。人首先认识外部世界,然后才认识自己。但是当人开始把自己作为研究对象时,人类过去的历史已被岁月淹没了。为了沟通人类的过去与现在,人们开始注意到儿童,试图通过研究儿童来了解人类过去的历史。由于正在成长中的个体的反映活动,使我们能比较清楚地看到从感性到理性的“慢镜头”,我们可以步步追踪考查,以期从中发现量变到质变的翔实过程。所以,研究儿童的游戏,可以帮助人们了解意识、艺术的起源和本质,揭开人类自身的奥秘。

游戏与艺术,在发生的条件、目的、动机等方面都有许多相通之处:它们都是以自身为目的,不追求外部的、功利的目的;游戏和艺术表演都包含着角色扮演、移情等因素;游戏和审美活动都仿佛是在给外在世界灌注生命……。正如格鲁斯(K. Gross)所指出,游戏应当被视为儿童的艺术,正好像艺术本是成人的消遣一样。所以,注意儿童的游戏,了解游戏发生、发展的规律,对于美学家来说是必要的。

意识,从来被看作是与语言联系在一起的。但是在游戏研究中,这种传统的观念受到了挑战。例如,玩闹的打斗与真的打斗,在动作的外形上是相似的,但是,不一定需要言语的解释,游戏者自能意识到什么时候它是游戏,什么时候它不是游戏。这一点在动物的游戏中尤其明显。通过研究游戏与非游戏的心理界限、形成与发展的规律,人们也许能够揭开意识发生、发展的奥秘。

第二节 儿童游戏研究的历史回顾

一、国外儿童游戏研究的历史与现状

游戏作为人类社会广泛存在的社会现象,它的历史几乎与人类历史一样悠久。因此,许多思想家、教育家很早就注意到了儿童的游戏。

古希腊哲学家柏拉图(Plato)首先把儿童游戏作为一项单独行为类别,提出游戏在儿童发展中的实际意义。亚里士多德(Aristotle)认为游戏是幼儿应有的活动,游戏可以做作业的准备。罗马教育理论家昆体良(M. F. Quintilianus)认为游戏的目的在于培养儿童有为的资质——这种资质足以作他将来活动的基础——所以应该加以奖励。他甚至提出这样的希望,对儿童来说,应通过游戏学习。

捷克教育家夸美纽斯(J. A. Comenius)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“应为他们找些玩具以代替真的工具……。这些东西可帮助他们自寻其乐,并可锻炼身体的健康,精神的活泼和肢体的敏捷。”^②英国哲学家洛克(J. Locke)认

^{①②}夸美纽斯著,任宝祥译. 母育学校. 西南师范学院教育系1981年铅印本. 第32页

为儿童应进行体操与游戏,不仅对身体健康重要,而且也让儿童试验了自己的能力,知道他们能做些什么,不能做什么。

19世纪以后,随着幼儿园的产生和发展,以及学前教育理论的确立,儿童游戏受到了教育家们的高度关注。英国欧文(R. Owen)在其创办的幼儿学校中,把游戏作为儿童活动的主要方式,大量地开展儿童的户外活动和游戏,开创了游戏在学前公共教育中的实施。德国教育家福禄培尔(F. Frubel)第一个系统地研究了儿童的游戏,并把游戏作为幼儿园教育的基础。福禄培尔详细论述了儿童游戏的体系,并且阐明了游戏在教育上的巨大意义。他认为:“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。”^①为了使儿童得到知识和发展各种能力,福禄培尔为幼儿园设计了做游戏和进行作业时用的玩具和材料,取名为“恩物”(gifts),意为神赐予儿童的礼物。其儿童游戏的思想和方法,对西方各国的学前教育补足产生了深刻的影响。继福禄培尔之后,意大利教育家蒙台梭利(M. Monteson)创建了幼儿园教育的一系列教学法。她设计了14种教具,主要是训练知觉,进行感官教育和发展智力,后人称之为蒙台梭利教具。蒙台梭利教学法实际上从儿童自然游戏中概括出主要因素,并把这些因素组织起来系统化而形成的。福禄培尔和蒙台梭利从不同的角度,运用了儿童游戏的有利因素,设计了幼儿园教育教学的内容和方法,把游戏引进了幼儿园。但他们都没有重视儿童自然的游戏,其游戏从根本上说是带有一定游戏性的教学活动,因而没能真正利用和发挥儿童游戏的教育潜能。

尽管,儿童游戏是人类早已有之的社会现象,但对儿童游戏的科学研究和理论才刚刚开始发展,迄今只有一百多年的历史。把

^①张焕庭. 西方资产阶级论著选. 人民教育出版社. 1979年. 第323页