



应用型本科院校“十二五”规划教材/教育类

Kindergarten Game-curriculum

幼儿园游戏



- 适用面广
- 应用性强
- 促进教学
- 面向就业



主编 高宏



哈尔滨工业大学出版社
HARBIN INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS



应用型本科院校“十二五”规划教材/教育类

Kindergarten Game-curriculum

幼儿园游戏



主 编 高 宏
副主编 郝慧男 韩雪梅
参 编 (按姓氏笔画排序)
王丽敏 邢 娜
任秀华 杜思宇
张 超 张星瀛
陈笑颜 姚昕晖



哈尔滨工业大学出版社
HARBIN INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 简 介

游戏是幼儿最喜爱的活动,对幼儿的成长与发展有着独特的价值与意义。幼儿园游戏也是幼儿园的基本活动。本书阐述了游戏的概念、分类及影响幼儿游戏的因素。同时,围绕幼儿园游戏环境的创设、材料的选择、管理与指导等问题展开了讨论。在此基础上,本书从操作层面就幼儿园游戏的观察、组织、指导、评价,以及游戏与幼儿园课程的整合、亲子游戏的组织与实施等问题进行了探索。

本书适合学前教育专业教学及参考使用,也可作为幼儿园教师培训用书,同时可供其他学前教育研究人员及幼儿家长学习、参考。

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园游戏/高宏主编. —哈尔滨:
哈尔滨工业大学出版社,2014. 1

ISBN 978 - 7 - 5603 - 4437 - 9

应用型本科院校“十二五”规划教材

I. ①幼… II. ①高… III. ①学前教育—游戏课—高等学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 283265 号

策划编辑 杜 燕 赵文斌

责任编辑 李广鑫

出版发行 哈尔滨工业大学出版社

社 址 哈尔滨市南岗区复华四道街 10 号 邮编 150006

传 真 0451 - 86414749

网 址 <http://hitpress.hit.edu.cn>

印 刷 黑龙江省委党校印刷厂

开 本 787mm × 960mm 1/16 印张 19 字数 410 千字

版 次 2014 年 1 月第 1 版 2014 年 1 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978 - 7 - 5603 - 4437 - 9

定 价 38.00 元

(如因印装质量问题影响阅读,我社负责调换)

《应用型本科院校“十二五”规划教材》编委会

主 任 修朋月 竺培国

副主任 王玉文 吕其诚 线恒录 李敬来

委 员 (按姓氏笔画排序)

丁福庆 于长福 马志民 王庄严 王建华

王德章 刘金祺 刘宝华 刘通学 刘福荣

关晓冬 李云波 杨玉顺 吴知丰 张幸刚

陈江波 林 艳 林文华 周方圆 姜思政

庾 莉 韩毓洁 臧玉英

序

哈尔滨工业大学出版社策划的《应用型本科院校“十二五”规划教材》即将付梓,诚可贺也。

该系列教材卷帙浩繁,凡百余种,涉及众多学科门类,定位准确,内容新颖,体系完整,实用性强,突出实践能力培养。不仅便于教师教学和学生学学习,而且满足就业市场对应用型人才的迫切需求。

应用型本科院校的人才培养目标是面对现代社会生产、建设、管理、服务等一线岗位,培养能直接从事实际工作、解决具体问题、维持工作有效运行的高等应用型人才。应用型本科与研究型本科和高职高专院校在人才培养上有着明显的区别,其培养的人才特征是:①就业导向与社会需求高度吻合;②扎实的理论基础和过硬的实践能力紧密结合;③具备良好的人文素质和科学技术素质;④富于面对职业应用的创新精神。因此,应用型本科院校只有着力培养“进入角色快、业务水平高、动手能力强、综合素质好”的人才,才能在激烈的就业市场竞争中站稳脚跟。

目前国内应用型本科院校所采用的教材往往只是对理论性较强的本科院校教材的简单删减,针对性、应用性不够突出,因材施教的目的难以达到。因此亟须既有一定的理论深度又注重实践能力培养的系列教材,以满足应用型本科院校教学目标、培养方向和办学特色的需要。

哈尔滨工业大学出版社出版的《应用型本科院校“十二五”规划教材》,在选题设计思路上认真贯彻教育部关于培养适应地方、区域经济社会发展需要的“本科应用型高级专门人才”精神,根据黑龙江省委书记吉炳轩同志提出的关于加强应用型本科院校建设的意见,在应用型本科试点院校成功经验总结的基础上,特邀请黑龙江省9所知名的应用型本科院校的专家、学者联合编写。

本系列教材突出与办学定位、教学目标的一致性和适应性,既严格遵照学科

体系的知识构成和教材编写的一般规律,又针对应用型本科人才培养目标及与之相适应的教学特点,精心设计写作体例,科学安排知识内容,围绕应用讲授理论,做到“基础知识够用、实践技能实用、专业理论管用”。同时注意适当融入新理论、新技术、新工艺、新成果,并且制作了与本书配套的 PPT 多媒体教学课件,形成立体化教材,供教师参考使用。

《应用型本科院校“十二五”规划教材》的编辑出版,是适应“科教兴国”战略对复合型、应用型人才的需求,是推动相对滞后的应用型本科院校教材建设的一种有益尝试,在应用型创新人才培养方面是一件具有开创意义的工作,为应用型人才的培养提供了及时、可靠、坚实的保证。

希望本系列教材在使用过程中,通过编者、作者和读者的共同努力,厚积薄发、推陈出新、细上加细、精益求精,不断丰富、不断完善、不断创新,力争成为同类教材中的精品。

张永刚

前 言

游戏是幼儿最喜爱的活动,对幼儿的成长与发展有着独特的价值与意义。游戏是最适合幼儿的活动方式和学习方式,因此,幼儿园以游戏为基本活动。随着我国学前教育的深化改革,越来越多的学前教育工作者把游戏作为幼儿园教育的基本形式,努力将游戏融入幼儿的一日生活中。这对幼儿教师在游戏教育素养和组织、指导游戏的策略等方面提出了更高的要求。

这本教材的编写遵循“基本理论够用,突出实践教学”的原则,在呈现游戏相关理论的基础上,尽量结合幼儿园教育实践,为学前教育工作者提供可参考、可操作的经验与实例。另外本书也注重吸收近年来学前教育领域的研究成果,吸取幼儿园教育实践中最前沿的、有借鉴意义的经验,使教材体现出应有的时代性。

全书共分九章。第一章较为系统、详细地介绍了游戏的概念、分类与发展,阐述了幼儿游戏的发展价值及影响幼儿游戏的因素。第二章论述了幼儿园户外及户内游戏环境的创设,对幼儿园玩具材料的选择、管理与使用也做了细致介绍。第三、四、五章则分别从幼儿园游戏的观察、组织、指导及评价等方面提出了具体的策略和方法。第六章在理论层面上探讨了游戏与幼儿园课程的关系,在实践层面对游戏与幼儿园课程整合的途径和具体形式做了探索。第七章关注了传统游戏在幼儿园的开发与利用。第八章专门论述了亲子游戏及其影响因素,并对亲子游戏的具体操作进行了较全面的呈现与分析。第九章介绍了游戏对幼儿心理健康的诊断与治疗。

本书被列入黑龙江省哲学社会科学研究规划项目“民办高校国际化发展战略研究——以哈尔滨剑桥学院为例”(项目编号:12E134);黑龙江省高等学校教改工程项目“改革高校学前教育专业学生科学素养教学的实践研究”(项目编号:JG201210229);黑龙江省高等教育教学改革项目“学前教育专业人才培养模式改革研究”(项目编号:JGZ201201095);黑龙江省高等教育教学改革项目“学前教育专业幼儿英语方向多元化教育模式的构建与实施”(项目编号:JG2013010065);黑龙江省高等教育教学改革项目“高校学前教育专业以服务为导向的人才培养方向改革研究”(项目编号:GJZ20131045)。

本书由高宏老师任主编,郝慧男、韩雪梅任副主编,王丽敏、邢娜、任秀华、杜思宇、张超、张星瀛、陈笑颜、姚昕晖参与了编写工作。

由于作者水平有限,书中难免有不足及疏漏之处,敬请读者批评指正。

编者

2014年1月

目 录

第一章 幼儿游戏的基本理论	1
第一节 游戏概论	1
第二节 幼儿游戏的分类	13
第三节 幼儿游戏的发展	21
第四节 幼儿游戏的发展价值	26
第五节 影响幼儿游戏的因素	34
第二章 幼儿园游戏环境与条件的创设	41
第一节 幼儿园游戏环境的概述	41
第二节 幼儿园户外游戏环境的创设	45
第三节 幼儿园户内游戏环境的创设	51
第四节 幼儿园游戏的玩具和材料	63
第三章 幼儿园游戏的组织、指导及评价	74
第一节 幼儿园游戏的组织	74
第二节 幼儿园游戏的指导策略	80
第三节 幼儿游戏的评价	96
第四章 幼儿游戏观察的指导	102
第一节 游戏观察的意义	102
第二节 游戏观察常用量表	103
第三节 游戏观察的程序与策略	108
第五章 不同类型游戏活动的组织与指导	120
第一节 幼儿角色游戏的指导	120
第二节 幼儿结构游戏的组织与指导	129
第三节 表演游戏的组织与指导	137
第四节 规则游戏的组织与指导	143
第六章 游戏与幼儿园课程	148
第一节 幼儿园以游戏为基本活动	148

第二节 幼儿在幼儿园课程中的地位	153
第三节 游戏与幼儿园课程的整合	167
第七章 幼儿传统游戏在幼儿园的开发和利用	183
第一节 传统游戏与幼儿	183
第二节 幼儿传统游戏在幼儿园的开发和利用	187
第八章 亲子游戏	199
第一节 亲子游戏及其影响因素	199
第二节 幼儿园亲子游戏的开展	204
第九章 游戏的诊断与治疗	217
第一节 游戏与幼儿心理健康的诊断	217
第二节 游戏治疗	222
附录 游戏汇编	238
参考文献	291

第一章

Chapter 1

幼儿游戏的基本理论

幼儿时期是孩子迅速发展的重要阶段,而游戏在幼儿成长中起着特殊的教育作用。它适合幼儿身心发展的特点,是幼儿生活的基本活动,是对幼儿进行全面教育的重要组成部分。国内外的心理学家和教育家对此一直进行着孜孜不倦的钻研,关于游戏的各种理论研究更是形成了不同的学说,而且至今仍在不断地发展深入。对于游戏的概念,一直是心理学家和教育学家研究和探讨的问题,但由于游戏现象本身的复杂性及各研究者观察问题的角度不同,尽管各派学者提出了不少关于游戏的定义,但始终没有得到一致的认同。所以目前我们更多地从描述性解释、特征及价值来对游戏进行学习和考察。

第一节 游戏概论

一、幼儿游戏的历史发展

(一) 国外幼儿游戏的历史发展

萨顿·史密斯等(B. Sutton-Smith, et al., 1986)对人类游戏的典型样式——规则游戏进行了文化分类学的研究,他们把规则游戏分为身体技能型游戏、运气型游戏和策略型游戏三种文化等级不同的游戏,每种类型的游戏都有其对应的文化类型。

以游戏的文化分类学研究为基础,萨顿·史密斯等进一步提出了规则游戏的冲突-文化理论(the conflict-enculturation theory of games)。这一理论的基本假设是:人们教养幼儿的方式与游戏的文化类型之间存在着一定的联系。人们的教养方式会造成对幼儿的压力,从而导致幼儿的紧张和焦虑。游戏可以帮助幼儿释放紧张和焦虑。通过游戏,幼儿可以学会如何应付社会生活中的生存竞争。

(二)我国幼儿游戏的历史发展

1. 我国古代游戏发展概况

有了人类开始,游戏就一直是幼儿生活的重要组成部分,也是对幼儿进行教育的主要形式。中国幼儿游戏的历史比较久远,最初幼儿的游戏往往与生产生活紧密相连。到了春秋战国时期,幼儿游戏逐渐从生产生活中分化出来,出现了如蹴鞠等丰富多样的游戏,而且这一时期的游戏已有文字记载,如《韩非子·外储说左上》中就有幼儿过家家游戏的记载。汉魏时期,放风筝、荡秋千等幼儿游戏活动十分盛行。到了盛唐时期,幼儿游戏活动更加丰富,唐人路德延的《小儿诗五十韵》中对此有着精彩的描述:“嫩竹乘为马,新蒲折做鞭。抛果忙开口,藏钩乱出拳。”宋以后受理学家“存天理,灭人欲”思想的影响,幼儿游戏,尤其是能够充分舒展幼儿活泼性情的娱乐游戏遭到禁锢,游戏的发展受到一定的影响。

2. 我国近现代游戏研究的深化

清末的学前教育深受日本影响,在教学内容和方法上,清末的幼稚园的课程及实施方法基本照搬日本,如《奏定蒙养院章程及家庭教育法章程》规定保育教导条目为:游戏、歌谣、谈话、手技,与曹广权考察日本时所记录的游戏、歌唱、谈话、手技的课程如出一辙,可见此时游戏已成为清末蒙养院课程内容之一。

20世纪20年代左右至建国初期,是我国幼儿游戏研究的中国化时期,在第一所幼儿园产生之时,游戏就作为保育的内容和教育的手段而存在。陈鹤琴、张宗麟等人受进步主义教育理念影响,重新审视、思考学前教育,在我国学前教育界开始了学前教育中国化、科学化的探索。陈鹤琴等人一方面研究国外游戏学说,另一方面以中国学前教育机构为依托,对幼儿游戏的理论和实践进行研究。陈鹤琴认为游戏是幼儿自我发展的需要,是符合学前期年龄特点的自然有效的教育手段。他深入了解国外游戏学说,将它们介绍到国内。这一时期的教育家不仅关注幼儿游戏的理论研究,也非常重视游戏在幼儿实际生活中的运用。陈鹤琴先生于1923年创办南京鼓楼幼稚园,这是中国历史上第一所开展教育科学研究的幼儿园。南京鼓楼幼稚园在其课程大要中明确规定游戏一项,并指出游戏要注重个人,兼及团体,并在富于游戏精神之环境中,以引起其游戏举动,加以适宜的指导。陈鹤琴先生的研究奠定了中国幼儿游戏研究的基础,推动了幼儿游戏的本土化探究与发展。

新中国成立后,大力发展学前社会教育机构,强调游戏的地位。苏联的游戏理论对中国游戏实践和游戏理论产生重要影响。改革开放后,西方游戏理论也被相继介绍到中国,给中国学前教育工作者带来重要启示,并引领了中国幼儿游戏研究的潮流和方向。中国学前教育工作者在对国外游戏理论进行宣传的同时,也致力于探寻中国幼儿游戏研究的新方向。这一时期关于游戏研究的专著出版,学者们对游戏的本质、游戏在幼儿园教育中的地位和特点、幼儿游戏与幼儿发展之间的关系、各类游戏形式的发展等诸多方面进行论述,取得了丰硕的研

究成果。此外,学前教育实践工作者也积极投身幼儿游戏研究,对如何指导幼儿游戏,如何更好地发挥游戏的作用进行深入探讨,重视游戏活动环境和条件的创设研究,重视游戏评价体系的建构,及时总结发现当时幼儿游戏研究中存在的问题,不断推动幼儿游戏研究向纵深方向发展。

二、游戏理论

长期以来,许多心理学家和教育学家都在研究幼儿的游戏。由于他们研究的角度和对象不同,因此,对游戏的本质做了种种不同的解释。又由于他们所处的时代和心理学发展水平不同,因而形成了不同学派的游戏理论。

(一)经典的游戏理论

1. 剩余精力说

剩余精力说由德国思想家席勒和英国心理学家斯宾塞提出,他们认为生物都有保护自己生存的能力(精力),身体健康的幼儿除了维持正常生活以外,还有剩余精力需要发泄。游戏活动是剩余精力的最好表现,是发散体内过剩精力的方法,剩余精力越多,游戏便越多。

2. 生活准备说

生活准备说由德国生物学家、心理学家格罗斯提出。他从生物进化论出发,认为游戏不是无目的的活动,而是为将来生活做准备。游戏是人与动物都有的一种天赋的本能活动。游戏时间的长短随动物进化的程度而异,越是高级的动物,在成年后维持生存所必需的基本技能越复杂,需要练习的时间越长,幼儿期越长,游戏的时间越长。最初是实验性游戏,包括感觉运动游戏,这种感觉运动游戏逐渐发展到建造游戏和高级智能的练习。然后是社会经验游戏,包括争斗、追逐、模仿、社会和家庭游戏等。实验性游戏的目的是发展自制能力,社会经验游戏的目的是发展人际关系。所以,游戏是为了未来的生活做准备。

3. 成熟说

20 世纪初期,荷兰生物学家、心理学家拜敦尔克提出游戏成熟说,他认为游戏不是本能,而是幼儿幼稚动力的一般特点表现,是个体适应环境,寻求自由主动的欲望的表现。引起游戏的有三种欲望:排除环境障碍获得自由,发展个体主动性的欲望;适应环境与环境一致的欲望;重复练习的欲望。游戏的特点与童年的情绪性、模仿性、易变性和幼稚性相近。由于有童年,才会有游戏。

4. 复演说

美国心理学家霍尔提出游戏复演说,他认为人类的文化经验是可以遗传的,幼儿游戏反映了从史前的人类祖先到现代人的进化过程。游戏是祖先最早的动作、习惯和活动遗迹的再

现,幼儿的游戏无非是复演祖先的动作和活动,游戏中所有的动作和态度都是遗传而来的。

(二)精神分析学派的游戏理论

精神分析学派的代表人物是奥地利心理学家、精神分析学派的创始人弗洛伊德和美国的埃里克森,他们都重视游戏问题的研究,他们根据精神分析学派的基本理论,从精神分析角度来解释游戏,他们认为游戏是满足欲望和克服创伤性事件的手段。游戏使幼儿能逃脱现实的强制和约束,给他们提供安全的环境,使他们发泄那些在现实中不被接受的、通常是攻击性的危险冲动,以满足其追求快乐的愿望。随着自我的发展,那些不被理性所接受的追求快乐的愿望就不再以直接的象征性的游戏方式表现,而被更现实的、为社会所接受的一些活动,如俏皮话、玩笑、创造性艺术活动等取代,用这些更隐蔽的方式来满足早先通过游戏得以满足的愿望。西方流行的“游戏治疗”就是这一理论的应用,用于矫治幼儿在精神上与行为中的问题。

(三)认知发展的游戏理论

认知发展的游戏理论的代表人物是瑞士幼儿心理学家皮亚杰。皮亚杰的游戏理论,与他认知发展理论有着密切的关系,可以说是他的认知发展理论的组成部分,皮亚杰认为,“游戏是指不断重复的一种行为,而主要是希望从中得到一些快乐。”皮亚杰认为,游戏是学习新的复杂事件的方法,是巩固和扩大概念和技能的方法,也是使思维和行动相结合的方法。他从智力发展的角度,认为游戏是幼儿接受外部世界的信息,并对它们进行加工处理,使之适应自己内部认知结构的一种方法,它在幼儿智力发展中起着积极作用。游戏,特别是假想的游戏,是创造性想象的根源。他认为游戏发展与智力发展的阶段相适应。皮亚杰认为游戏有两个主要作用:一是愉快,或纯粹的乐趣,如婴儿或幼儿经常长时间地使用一种玩具游戏,或者是带着深深的满足把石头扔到坑里或水里等;二是游戏提供的适应作用,幼儿经常游戏,更能使其行为适应真实世界的要求。

(四)社会文化历史学派游戏理论

1. 维果茨基的游戏理论

苏联心理学家维果茨基认为游戏是幼儿有目的、有意识的社会性活动,是幼儿的一种特殊的实践活动。幼儿看到周围成人的活动,便模仿这些活动,把它们迁移到游戏中去。游戏的社会性实践,是在真实的实践情况以外,在行动上再造出的某种生活现象。游戏是幼儿现实生活的反映,幼儿可以通过游戏掌握基本的社会关系。游戏是学前幼儿的主导活动,心理发展的最重要变化,首先表现在游戏之中。

2. 艾里康宁的游戏理论

苏联心理学家艾里康宁认为游戏是种社会性活动,反映人们的生活,内容是社会性的,主题来自幼儿的生活条件。角色游戏是幼儿的主要游戏,是较发达的一种游戏形式,游戏的特

点是反映人们的活动和相互关系,不在于学习某种技能或知识。

三、幼儿游戏的本质观

人们对游戏本质的理解和把握不同,是导致游戏概念解释不同的根本原因之一。科学的游戏本质观是科学理解游戏概念的基础。沿着游戏理论研究的发展历程,即可勾勒出人们对游戏本质观在内涵上由生物性到社会性再到主体性的演变趋势。

(一) 幼儿游戏本质观的演变

1. 游戏的生物性本质观:游戏是幼儿的本能活动

德国的福禄贝尔是教育史上第一个系统研究游戏的价值并为幼儿尝试创立游戏实践体系的教育家。他认为,游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现,是一种本能性的活动,是幼儿内心世界的反映,通过游戏可以表现和发展神的本源。福禄贝尔从唯心主义的哲学观出发,将游戏的本质归结为生物性。他虽然觉察到幼儿在游戏中表达某种内在愿望的主动性,却否认了游戏来源的客观现实性。美国心理学家霍尔则从游戏复演说的观点出发,指出游戏是种族的过去活动习惯的延续和再现。复演说的游戏本质观肯定了游戏对于个体成长的意义,以思辨的方法解释了童年期的游戏现象,但没能肯定游戏的社会性,且无视幼儿游戏的主观能动性,因此也不能把人的游戏和动物的游戏予以区别。

在20世纪初期,拜敦尔克的游戏成熟说作为游戏动力理论中的一种,是当时游戏理论发展的最高水平,它反映了人们在游戏中,开始逐渐摆脱把游戏单纯地看作是生理机能或机体本能活动的传统观点。当然,在早期的理论研究所确立起来的生物性游戏本质观,一直深刻地影响着后来人们对游戏概念的理解和对游戏理论的研究。

游戏的本能论及其生物性的游戏本质观,第一次以抽象的思辨方式,充分肯定了幼儿的生理性机制及功能在游戏中的作用,关注了游戏对于个体的生物学意义和价值以及游戏活动的生理性特点。同时,它也使人们对幼儿的游戏概念的界定停留在和对动物游戏的理解相同的认识水平,不能够全面、客观地展示出幼儿游戏作为一定社会历史条件下的人的游戏的本质属性和主体性价值。它尽管强调了游戏是人在童年期的重要活动,却仍然不能够真正地改变人们对幼儿游戏不屑一顾的习惯性思维方式和态度。人们在现实中对幼儿的教育往往是以压抑幼儿天性、剥夺幼儿的游戏自由和游戏快乐为主要表现形式。

2. 游戏的社会性本质观:游戏是幼儿的社会性活动

游戏是一种社会性的活动的观点是苏联心理学家和教育家首先提出来的。心理学家维果茨基认为游戏是在真实的实践之外,在行动上再造某种生活现象,在这种活动中幼儿凭借语言,以角色为中介,了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。心理学家艾里康宁同样也指出游戏是在真实条件之外,借助想象,利用象征性的材料,再现人与人的关系。可见他们在

对游戏进行概念式的解释中,以幼儿典型的象征性游戏或角色游戏为重点分析对象,突出强调了游戏是对现实社会关系的反映,概括出游戏的结构组成、活动特征及价值等。

我国的游戏理论研究,长期以来一直受到苏联研究者的影响,也坚持游戏是幼儿的社会性活动的观点。游戏是反映真实生活的活动。幼儿生活在人类社会里,他们所接触的事物有社会性,反映到游戏中来,游戏必然有社会性。在学前教育专业的许多教科书中,对游戏的概念解释,都集中反映了这一点。黄人颂主编的《学前教育学》中,将幼儿游戏解释为“是幼儿喜爱的、主动的活动,是幼儿反映现实生活的活动”,这种活动具有主动性、社会性、非生产性和愉悦性的特点。在西方的现代游戏理论研究中,同样也有游戏的社会性本质论的反映。在现代美国心理学和教育学的教材中关于游戏含义的解释也是反映游戏的社会性本质观的立场。

游戏的社会性本质观为人们理解和讨论游戏的概念提供了新的视角,不仅使人们对游戏的概念的理解有了更加客观化和科学化的思想基础,也深刻推动了幼儿游戏在教育中的实践和运用。把游戏的本质归结为社会性,一方面强调了游戏受幼儿的社会生活状况和幼儿对前辈经验的掌握的制约,肯定了成人与教育影响在幼儿游戏的发展过程中的作用及这种作用的必要性。另一方面它主张游戏是生活的反映,关注游戏本身所寓含的社会文化和生活规则,肯定了游戏作为幼儿掌握社会文化、生活经验的手段或途径的有效性。

揭示幼儿游戏的社会性本质属性,虽然在理论上划清了幼儿游戏与动物游戏的界限,而且也肯定了成人指导和教育影响的必要性以及游戏作为教育手段的有效性,但是仅仅将游戏的本质定位于社会性活动这一层面上,则掩蔽了游戏活动的自由自主的基本属性,否定了游戏作为一种自发的、自由的活动的意义和价值。

(二)建立科学的幼儿游戏本质观的新探索:游戏是幼儿的主体性活动

20世纪90年代以来,关于人的主体性、主体性发展与培养问题的讨论,为人们认识游戏的本质,重新审视这种自由自发的活动的价值与意义提供了新的视点与理论背景。在我国,许多研究者开始尝试把游戏活动的本质概括为主体性活动,来探索建立一种更加科学的幼儿游戏本质观。刘焱指出,主体性活动是活动主体能动地驾驭活动对象的活动,是人的主体性得到充分表现与确证的活动,这种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动,是人的主体性在对象性活动上的反映与投射。而游戏是游戏者能动地驾驭活动对象的主体性活动,它现实直观地表现为幼儿的主动性、独立性和创造性活动。

把游戏看作是幼儿的主体性活动,主要是基于对游戏的自主、自愿、愉快、自由等与动机相关的活动特征的充分理解和把握的基础上,对游戏的本质进行概括的新尝试。主体性是人作为活动主体在对象性活动中与客体相互作用而表现与发展起来的功能特征,包括主动性、独立性与创造性等。游戏主体性的本质特征具体地表现为幼儿的主动性、独立性和创造性活动,可以从以下几方面理解:

(1)游戏是幼儿的主动的活动。游戏是幼儿主动的而非被动的活动。游戏活动的动机来自幼儿本身,而非来自外部的命令或要求。因此,游戏着的幼儿,身心总是处于主动积极的状态,与无聊、厌烦、无所事事、呆坐等消极被动的状态有着明显的区别。

(2)游戏是幼儿的独立性活动。游戏是幼儿独立活动的基本形式。幼儿在游戏活动中,按照自己的主体地位,决定对活动材料、伙伴、内容的选择,决定对待和使用活动材料的方式方法,自己决定玩什么,和谁玩以及怎么玩。

(3)游戏是幼儿的创造性活动。游戏中,幼儿拥有考虑手段与目的联结的多种可能性的自由,幼儿可以按照自己的愿望与想法来使用玩具与游戏材料,表现与整合自己的生活经验,体现个体独特的创造性。

所以,把游戏看作是幼儿的主体性活动,比以往任何一种游戏本质观都更能充分地概括出幼儿在游戏中能动地驾驭活动对象的主体性特征,从而能够真正地说明游戏活动本身所固有的,决定其活动性质、面貌和发展的根本属性,较科学地揭示出游戏活动区别于人的其他活动的本质特征。

将游戏的本质概括为主体性的活动,是人们对游戏本质的看法和认识的再一次深化和提升,是人们在当前对游戏本质进行科学探索的新尝试。它为我们重新认识和讨论游戏的属性、价值、构成提供了科学的基础和前提,并指导着游戏在教育中的实施运用。

四、游戏的特征

(一)我国对幼儿游戏特征的认识

1. 游戏的基本特征

结合幼儿游戏的理论研究和实践经验,我国教育工作者一般把游戏的基本特征归纳为以下五个方面:

(1)游戏具有社会性。

游戏是人类社会活动的一种初级模拟形式,反映了幼儿周围的社会生活。婴儿出生后,就生活在丰富多彩的现实社会中,开始产生参加社会实践活动(劳动和学习)的需要,渴望参与成人的一些活动。但是,因身心发展水平的限制,幼儿还不能真正参加成人的活动,这是幼儿阶段心理发展上的主要矛盾。游戏则是解决这一矛盾最好的活动形式,幼儿把现实生活中获得的知识、经验和印象,通过语言和行动在游戏中反映出来,在游戏中幼儿积极地构思,选择游戏内容,确定游戏主题、角色,发展游戏情节,实现自己的目的和愿望。

(2)游戏是幼儿主动参与的自愿的愉快的活动。

幼儿从事游戏,是出于自己的兴趣和愿望。由于游戏形式、材料和过程符合幼儿身心发展要求,使他们对游戏产生兴趣,主动去进行游戏。在游戏中,幼儿的各种活动几乎没有什么

限制,他们可以自由地充分活动,从中得到快乐并得到发展。在幼儿游戏中,自愿和自主是两个重要条件,游戏的形式、材料以及游戏的开始、结束都应由幼儿自己掌握,按照他们自己的意愿、体力、智力来进行。正因为游戏是幼儿自主的活动,所以幼儿在游戏态度是积极主动的。

(3) 游戏具有虚构性。

游戏在假想性的情景中反映周围生活,是想象与现实生活的一种独特结合。游戏的成分、角色、情节、行动以及幼儿玩具或游戏材料,往往是象征性的,比如把棍子当马骑,把树叶当菜吃,让小朋友假装成医生,骑在椅子上一动不动假装开火车等。幼儿在游戏中能利用假想情景自由地从事自己向往的各种活动,又不受真实生活中许多条件的限制,既可以充分展开想象的翅膀,又能真实再现和体验成人生活中的感受及人际关系,认识周围的各种事物。

(4) 游戏具有趣味性。

趣味性是游戏自身固有的特征,是游戏的必要条件。每种游戏都含有趣味性,正是游戏的这一特征,激起了幼儿良好的情绪和积极从事活动的力量,使他们喜欢游戏,并在游戏过程中获得愉快和发展。在幼儿那里,首先吸引他们的是饶有趣味的游戏过程,随着年龄的增长,幼儿逐渐对游戏的结果感兴趣。教师可根据幼儿的这种特点,正确地进行指导。

(5) 游戏具有具体性。

幼儿的游戏是非常具体的,表现在游戏一般都有角色、游戏材料和游戏动作以及游戏内容、情节和语言。游戏角色本身就是具体的形象,如孩子当妈妈时,她头脑中的形象可能就是妈妈。离开了这些具体的角色、内容、情节、动作、语言及玩具或者材料,幼儿的游戏就无法顺利进行。

2. 游戏的结构特征

游戏作为人类行为的模式之一,是人与环境相互作用的结果。把游戏看作是幼儿的一类行为或活动现象,探讨其结构组成的模式,将涉及幼儿游戏的可观察的外部行为和这种外部行为表现的内在依据即幼儿的内部的主观心理体验,以及游戏发生的外部客观条件。

(1) 游戏的外部可观察的行为因素。

表情、动作、活动对象以及言语等通常是活动的外显因素。通过对幼儿在游戏活动中的表情、动作、言语、材料等外显行为因素的观察,可以认识游戏的外部特征。

表情是人们常常用来判断一种活动是不是游戏的一项外部指标。皮亚杰就曾经用微笑作为游戏发生的标志,用以区分探究和游戏。当婴儿偶然地碰到绳子而带动了挂在摇篮上方的玩具发出声响时,他最初的表情是严肃的、认真的。但是经过几次反复,他理解并掌握了这种情景之后,开始出现了轻松愉快的表情,这时,皮亚杰认为活动的性质由探究转变为游戏。但是,必须指出,幼儿在游戏时并不总是在“笑”。这取决于游戏活动的性质与类型,例如是认