



复旦卓越·全国学前教育专业系列

学前儿童游戏教程

主编 翟理红



復旦大學出版社

学前儿童游戏教程

主 编 翟理红

编 者 (按姓氏笔画排列)

万 中 刘 昕 刘 敏 纪秀琴 杨 丽
杨 俐 李德彬 沈建洲 陈 素 周立静
项亦清 戚瑞丰 翟理红



图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏教程/翟理红主编. —上海:复旦大学出版社,
2006.9

(复旦卓越·全国学前教育专业系列)

ISBN 7-309-05161-0

I. 学… II. 翟… III. 学前教育-游戏课-幼儿师范学校-
教材 IV. G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第107324号

学前儿童游戏教程

翟理红 主编

出版发行 复旦大学出版社 上海市国权路579号 邮编 200433

86-21-65642857(门市零售)

86-21-65118853(团体订购) 86-21-65109143(外埠邮购)

fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

责任编辑 查莉

总编辑 高若海

出品人 贺圣遂

印刷 浙江省临安市曙光印务有限公司

开本 890×1240 1/16

印张 8.5

字数 251千

版次 2006年9月第一版第一次印刷

印数 1—5 100

书号 ISBN 7-309-05161-0/G·660

定价 15.00元

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社发行部调换。

版权所有 侵权必究

内容提要

本教材根据使用群体的特点,重视教材的应用性和操作性,因此教材具有观点外显、思路清晰、表述通俗、文例结合、立足现实的特点。

全书分两大部分。第一部分(第一至六章)主要涉及游戏的概念、观点、操作的原则和方法等,解决学习中的“是什么”和“为什么”的问题;第二部分(第七章)主要是对理论观点的延续和具体化,通过案例解决学习中的“怎么做”的问题。

本教材可作为学前教育专业的学生使用,也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

丛书编审委员会

主 任 孟献忠

副主任 张昭济 陈志超 张永彬

委 员 (按姓氏笔画排列)

王向东	王建平	王素珍	王莉娅	孔宝刚
由显斌	刘仁生	麦少美	杨丽华	陈代伟
陈雅芳	张兰英	张加蓉	张宝臣	张祥华
周玉衡	周 兢	罗 峰	姜亚林	洪 维
贺永琴	秦明华	秦金亮	贾任兰	夏 力
高云庆	郭亦勤	唐国光	黄景玉	薛宝林

总序

1903年是中国人独立设置幼稚园的开端,为促进幼儿教育的发展,幼儿师范教育也走上中国教育的大舞台。幼儿师范教育诞生初期,师资、课程、教材均仰给于国外,但前辈幼师人从未停止过中国化、科学化幼师教育的探索,他们的不懈努力成为我们今天最宝贵的精神财富。

新中国成立以后,幼儿师范教育获得了新生,一批独立设置的幼儿师范学校逐步成为培养幼儿教师的基地,特别是《幼儿师范学校教学计划》的颁布,使新生的幼师教育在课程和教材领域开始走向规范化。经历了“文革”大风暴之后,幼儿师范教育再次焕发青春。20世纪80年代中期,国家教育部审定并出版了全国幼儿师范学校通用教材和培训教材,为恢复和发展幼儿师范教育,规范幼教师资培养、培训规格和标准,起到了重要的指导作用。

进入新世纪以来,学前教育越来越受到全社会的重视,幼教师资学历层次上移成为大趋势,幼儿师范教育也基本完成从三级师范向二级师范的过渡,大部分三年制幼儿师范学校或改为五年制,或并入高师设置学前教育系,原有的教材体系已不能适应办学要求,适应专科层次幼儿师范教育新发展的教材体系成为“空白点”。正是由于新教材的空缺,使得相当一部分学校只能沿用旧教材,或选择高师本科教材,甚至采用小学教育专业或高中教材,而这显然不符合幼儿师范教育发展的自身规律和培养目标。教材问题成为制约幼儿师范教育培养目标实现的一个“瓶颈”。

教材是实施课程标准的基本工具。在基础教育课程改革的大背景下,我们对于教材功能的认识已发生深刻变革,教材不是“规范”和“控制”教学的工具,“为教学服务”是对其根本功能的重新定位。教材既承载知识和技能,更渗透思维方法的给予、认知结构的优化、实践能力的形成和创新精神的培养,在幼儿师范教育实现大专化的进程中,适时编写出版一套代表学前教育发展方向、体现幼教新理念、新思维和反映课程改革新成果的幼师系列教材,无疑将会为新时代的幼儿师范教育注入新的活力。

2003年,正值中国幼儿教育百年庆典,一批长期工作在第一线的幼儿师范教育工作者,共聚上海,商讨教材建设问题,并达成编写五年制幼师新教材的意向。2004年,这一意向受到复旦大学出版社有关领导和专家的重视,并得到国家教育部师范司有关领导的大力支持,来自全国近三十所高师学前教育系、幼儿师范学校的专家、学者和教





师,再一次聚会上海,在研讨课程标准的基础上,正式确定了新教材的编写工作。

2005年夏,第一批教材正式出版发行。我们希望这一套教材的出版,能成为新世纪为探索幼儿师范教育中国化、科学化,并逐步与国际接轨的一次有益尝试。课程改革,教材先行,希望能够有更多的人参与和重视幼儿师范教育,有更多的新教材问世,使我们的教材体系呈现多样化的特点,为幼师教育改革与发展,为中国幼教事业走向辉煌增色添彩。

“全国学前教育专业系列教材”编审委员会

2006年8月



《学前儿童游戏教程》是面向学前教育专业的学生和一线教师而编写的一本学前教育教材,游戏作为儿童期的主要活动,受到了古今中外研究者的重视,因而流派众多,面对众多观点,我们根据使用群体的特点,重视教材的应用性和操作性,因此本教材具有观点外显、思路清晰、表述通俗、文例结合、立足现实的特点,试图在“是什么”和“为什么”的基本铺垫后,让学习者更多地知道“怎么做”。

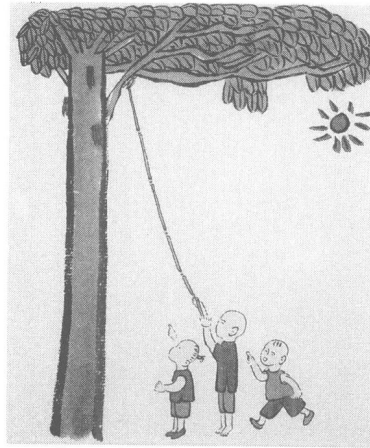
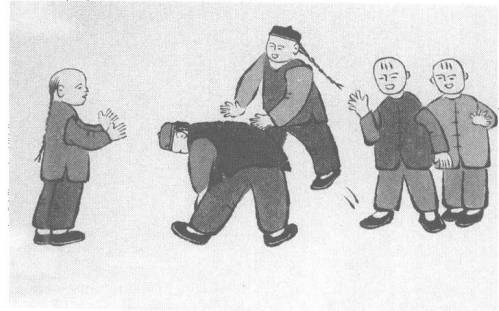
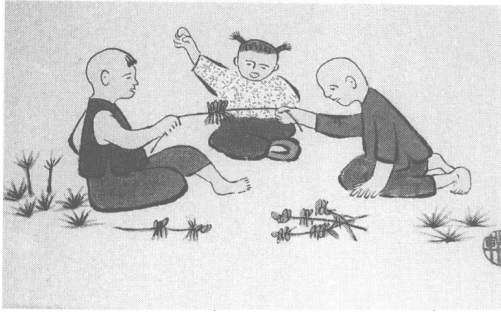
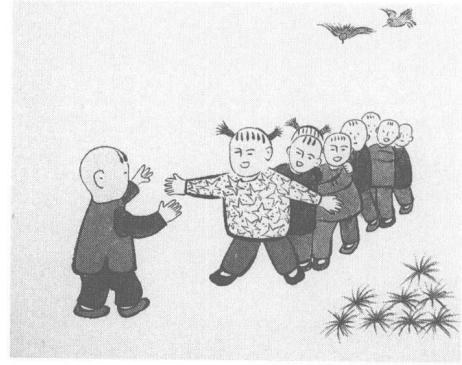
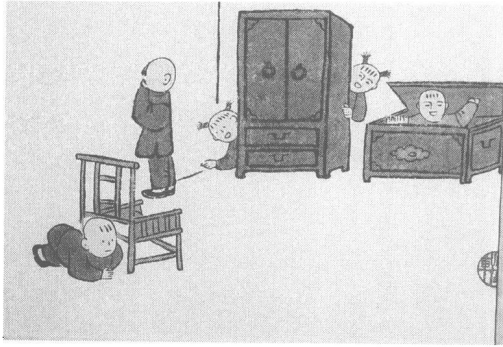
全书共七章。前六章主要涉及游戏的概念、观点、操作的原则和方法等,解决学习中的“是什么”和“为什么”的问题,第七章主要是对前六章理论观点的延续和具体化,通过案例解决学习中的“怎么做”的问题。第一章游戏的概述,对众多游戏的特点和分类进行了概括和提炼,减少了学习者在纷繁的观点中跋涉的时间,论述了游戏在幼儿园中的地位、影响因素,对当今我国幼儿园实践中涌现的游戏现象进行了介绍和评析。第二章游戏与儿童的发展,文字阐述、实验和案例,使游戏与儿童的身体、认知、社会和情绪情感的关系变得通俗易懂。第三章游戏环境规划,对幼儿园的物质环境、心理环境和人文环境进行了全面论述,并提供了建设性意见,讨论了游戏中的教育资源问题。第四章游戏的指导策略,明确了游戏中教师的角色,讨论了教师介入游戏的时机和具体方法,并介绍了实践中常见的感觉游戏、角色游戏、结构游戏、表演游戏和规则游戏的指导方法。第五章游戏观察的指导及评价,对观察在游戏中的意义、观察方法、观察的记录及分析进行了详实的介绍,并提供了适合幼儿园使用的中外游戏观察量表,提高了观察的科学性。第六章游戏治疗,阐述了游戏的另一功能——治疗性,分析了游戏与游戏治疗的关系,介绍了常见的游戏治疗方法和案例,丰富了儿童教育的手段。第七章主要遵循皮亚杰为首的认知发展心理学的游戏发展的感觉运动水平、象征性水平和规则性水平的分段,对0—6岁儿童的游戏特点、游戏环境和案例进行了有重点地介绍:0—3岁突出感觉运动游戏的特点,3—5岁突出象征性游戏的特点,5—6岁突出规则性游戏的特点,并在相应阶段考虑儿童的社会性发展水平,形成两者相互辉映的布局特点。

本教材可作为大中专学前教育专业的学生使用,也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

本教材的主编单位是贵阳幼儿师范学校,主要参编单位有:温州大学学前教育学院、宁波大学基础教育系、成都大学学前教育学院、四川隆昌幼儿师范学校、赤峰学院初等教育学院、江苏教育学院苏州学前分院、山东潍坊幼教特教师范学校、甘肃幼儿师范学校、河南南阳幼儿师范学校、黑龙江省牡丹江师范学校。参与各章编写任务的老师如下:第一章第一、二节翟理红,第三、四节纪秀琴;第二章项亦清;第三章第一、二节万中,第三节刘敏,第四节翟理红、张海凤;第四章第一、二节翟理红,第三节戚瑞丰;第五章杨俐;第六章沈建洲;第七章第一节刘昕、李德彬、杨丽、潘维萍,第二节杨丽、刘碧群,第三节陈素,第四节周立静。教材中的图片来自于:贵阳第五幼儿园、十一幼儿园、实验二小幼儿园、花溪幼儿园、开阳幼儿园、中天小花幼儿园;黔南州机关幼儿园;张家港后塍幼儿园;上海冰场田幼儿园、虹口实验幼儿园;深圳兴华幼儿园;重庆西南大学附属幼儿园,在此一并表示感谢!

在本书的编写过程中,大量著作给了我们创作的灵感和理论的支持;无数幼儿园丰富的案例和图片资料,使本书变得生动而有乐趣。另外,还有幸得到何雯静、魏婷婷的帮助,使统稿工作变得苦中有乐!在此,除了深深的感激,我们更需要的是不断的努力,以报答所有给予本书无私关怀的朋友们!

编者
2006年8月



看着这些图画,我们觉得它很熟悉、很亲切,这是多少代人都有过的生命故事,生生不息,不管世事如何变迁,一代一代地传承着人类对活动、自由、快乐不减的热爱和向往。

从这里开始,让我们一起走进人类永恒的游戏追求,走进儿童的游戏世界。



第一章 游戏概述	1
第一节 儿童游戏的特点	1
一、游戏是快乐的	1
二、游戏是自愿、自主的	1
三、游戏是充满幻想的	2
四、游戏与生活密不可分	2
五、游戏是有序的	2
第二节 游戏在幼儿园中的地位	3
一、游戏是幼儿园的基本活动	3
二、游戏是儿童课程的灵魂	4
第三节 影响儿童游戏的因素	5
一、儿童主观因素对游戏的影响	5
二、客观因素对游戏的影响	6
第四节 儿童游戏分类	10
一、儿童游戏的分类方法	10
二、儿童游戏的分类	10
第二章 游戏与儿童发展	14
第一节 游戏与儿童身体发展	14
一、游戏有利于提高儿童体能	15
二、游戏能增强儿童机体的适应能力	15
三、游戏促进儿童身体生长发育	16
第二节 游戏与儿童认知发展	16
一、游戏与儿童智力发展	16
二、游戏与儿童创造力发展	18
三、游戏与儿童语言发展	20
第三节 游戏与儿童社会性发展	21
一、游戏与儿童自我意识	21
二、游戏与儿童交往能力	21
三、游戏与儿童自控能力	22
第四节 游戏与儿童情感发展	23
一、游戏与儿童积极的情绪体验	23
二、游戏与儿童消极情绪的宣泄	24
三、游戏与儿童情绪情感的发展	24





第三章 游戏环境规划	26
第一节 规划游戏环境的意义	27
第二节 室内游戏环境的规划	28
一、室内游戏环境规划的范围及内容	28
二、室内游戏环境规划的原则	28
三、室内游戏区规划的要点	31
第三节 室外游戏环境的规划	32
一、室外游戏环境的内容	32
二、规划室外游戏环境的原则	32
三、室外游戏环境的规划要点	33
第四节 玩具和游戏材料	35
一、玩具在儿童发展中的作用	35
二、玩具的种类	37
三、玩具的管理	39
四、玩具的利用	42
五、玩具中的忧患	45
第四章 儿童游戏过程的指导策略	49
第一节 教师在儿童游戏中的角色	50
一、教师是儿童游戏中的重要他人	50
二、教师在儿童游戏中的角色是动态变化的	50
三、教师介入儿童游戏的重要性	51
第二节 介入儿童游戏的策略	51
一、选择时机及时介入	52
二、介入策略	52
第三节 各类游戏的指导策略	56
一、感觉游戏的指导	56
二、角色游戏的指导	59
三、结构游戏的指导	61
四、表演游戏的指导	62
五、规则游戏的指导	64
第五章 游戏观察的指导及评价	66
第一节 游戏观察的意义	66
一、真实地了解儿童	66
二、准确地预设游戏	67
三、有效地指导游戏	67
四、及时有效地评价游戏	68
第二节 游戏观察内容及方法	68
一、游戏观察的内容	68
二、游戏观察的方法	70
第三节 观察记录与分析	72
一、表格记录	72

二、实况记录法	72
三、图示记录法	73
四、摄像记录	74
第四节 游戏观察量表简介	78
一、游戏兴趣量表	78
二、游戏发展进度量表	79
三、豪威斯的同伴关系量表	80
四、游戏的社会—认知量表	81
五、斯米兰斯基量表的观察记录例表	82
六、游戏环境：活动区、游戏场地、户外游戏场的评价表	83
七、幼儿园常用游戏量表案例	86
第六章 游戏治疗	88
第一节 游戏与幼儿游戏治疗	88
一、游戏治疗及其概念	88
二、游戏与游戏治疗的区别	89
三、游戏治疗的分类及其主要观点	91
四、游戏治疗的意义	93
第二节 幼儿游戏治疗的实施	94
一、游戏治疗的对象	94
二、游戏治疗及其常见的媒材	94
三、游戏治疗的流程与方法	95
四、游戏治疗中应注意的问题	96
第七章 游戏案例	99
第一节 0—3岁儿童游戏	99
一、儿童游戏特点及内容	99
二、游戏环境	100
三、游戏方案	101
第二节 3—4岁儿童游戏	109
一、儿童游戏特点及内容	109
二、游戏环境	109
三、游戏方案	110
第三节 4—5岁儿童游戏	112
一、儿童游戏特点及内容	112
二、游戏环境	112
三、游戏方案	113
第四节 5—6岁儿童游戏	115
一、儿童游戏特点及内容	115
二、游戏环境	115
三、游戏方案	116
主要参考文献	119



第一章

游戏概述



- 儿童游戏的特点
- 游戏与儿童的发展
- 游戏在幼儿园中的地位
- 影响儿童游戏的因素
- 游戏的分类

第一节 儿童游戏的特点

自由活动时间,明明奔向沙池,沙池里已有了一群大大小小的孩子在玩沙,他独自拿了一把铲子,在池子里铲了又倒,倒了又铲,一会他朝一个拿桶的男孩大声喊道:“快来运沙,我们来修房子!”两人很快你一铲,我一桶地将沙堆了一个“小山丘”(约30厘米高),拿桶的小男孩开心地说:“我们造了一个尖房子。”铲沙的男孩说:“不像,要有门、窗子。”两人接着开始用手挖门、挖窗,可一会“小山丘”散成一团,两个孩子说:“地震了,地震了!”一阵狂喜,跑掉了。如此开心、惬意、自在的童年,幸福的人都会经历过。

一、游戏是快乐的

游戏是快乐的,它满足儿童强烈的身体活动的需要,使其可以自由地变换、重复感兴趣的运动,保持身体最佳的舒适状态;游戏中不可预计的偶然性,让儿童体验着意想不到的最大的乐趣。游戏自发行为是趋乐的,儿童在游戏中因为需要的满足而获得快乐;游戏以不断重复有趣的情节的方式,将快乐一遍一遍重复、持续;游戏是无任何心理负担而轻松快乐的;游戏是儿童专注、积极的生命投入,是充实而愉悦的;游戏是儿童主宰地位的表现,是成功而愉快的。游戏让儿童体验了与人交往的快乐和成就。所以,我们说当游戏创造的快乐成为一种必需,对游戏的需要也就变得急切。

二、游戏是自愿、自主的

自愿、自主是游戏的最基本属性,《儿童权利公约》明确指出:儿童有权自由发表自己的意见,表达游戏的愿望,可以自由选择同伴。幼儿游戏的目的存在于主体内部的需要,游戏是由内部动机





引起的,它是非强制的,只有让儿童有自由选择的权利和可能,由儿童决定游戏的进程和节奏,才能保证游戏的本质,也只有将这一游戏本质贯穿于儿童游戏的始末,才能有儿童真正的游戏和发展,才能最大限度地调动儿童的潜力,激发儿童最大的生命潜力。反之,如果让教师来导演儿童游戏,让儿童来完成教师的意愿、服从教师的安排、遵循教师的指派、受制于教师固有的教育模式,即使儿童在充满趣味的游戏中,我们认为儿童只是在与教师机械地互动,缺乏思想的自由和创造的乐趣,也就丧失了游戏的自主性。正如埃里克森所说:“自由在何处止步或被限定,游戏便在哪里终结。”

三、游戏是充满幻想的

游戏被儿童以“假装的”、“不是真的”诠释着,从而缓解了儿童渴望像成人一样进行社会实践而又无能为力的需求矛盾,逃避成人世界的种种限制,弥补由此造成的不满和沮丧。他们在游戏中充当在真实生活中还不可能扮演的角色,如妈妈、爸爸、警察、医生、司机等,在幻想中体验角色的语言、行为和情感;同时,他们还常以一种简单、常见的材料代替真实的物品,一物多用,制造“恢宏”的游戏场景,这种替代正是儿童创造性想象的结果。儿童就是在对游戏的角色、情节、行为、语言和游戏的材料、场景的想象中,用自己虚构的一个“真实”,表达着对现实生活的热爱和创造,体验着幻想中的乐趣和自我价值,平衡着内心对自由的渴望。

四、游戏与生活密不可分

游戏既源于儿童生活,又融入儿童生活。我们常常看到儿童像妈妈一样照看宝宝、像司机一样遵守交通规则,儿童在游戏中学习生活的规则,在轻松的玩耍中,培养了将来踏入社会必需的适应能力;同时我们也发现儿童在睡觉时被妈妈“藏猫猫”的游戏哄着睡、在“采蘑菇”的游戏将玩具收拾得干干净净、在气象记录中以“小小科学家”的角色将记录完成得像模像样。儿童也是在游戏性心理体验中实现着对生活规则、社会规范的认同和接纳。儿童就是在不断增长的社会经验中,丰富着游戏内容、情节、角色,可以说没有社会经验就没有儿童游戏的发展。另外,由于儿童认识能力、活动能力的固有特点,我们发现儿童常常是在游戏性心理体验中,面对每一天的生活,他们以想象排解自己的困惑、解决自己的难题、认识自身的价值,他们用足自己的权利证实自己的存在,他们以自己独特的游戏性心理享受生活的简单与乐趣、自由与轻松、自主与创造。因此,我们在与儿童相处中,既要丰富儿童的生活经验,扩大儿童的认知视野,又要让儿童的生活充满游戏般的快乐与探索,这样才能让儿童真正健康和谐地发展。

五、游戏是有序的

我们常常担心儿童游戏没有老师的要求就会乱成一团、不成体统,其实不然。只要细心观察,我们就会发现儿童的游戏自有章法,游戏是儿童自我规则意识和能力的外显,同时也是社会规则的內化过程。如在某幼儿园组织的“乌龟爬”游戏中,当老师出示“乌龟壳”(麻袋)时,孩子们已经按捺不住游戏的情绪了,迅速戴上“乌龟壳”趴在地上爬起来,霎时间教室里爬满了“小乌龟”,乍一看乱成一团——有抬着头爬的,有缩着头爬的,有匍匐爬行的……可仔细一看,发现孩子们三五一群,有的绕着圆圈爬;有的接成长长的火车队,由火车头带领着向前爬;有的在原地旋转着爬;有的骑在“乌龟背”上爬……可有趣了。爬了一会儿,淇淇小朋友一翻身,躺在地上说:“好累啊!我要睡觉了!”于是,跟在淇淇后面的一群“小乌龟”也跟着躺下,嘴里也不停地念着:“我要休息了。好累!”紧接着所有的“乌龟”都躺下休息了。过了一会,一只“小乌龟”起床了,好多的“小乌龟”也跟着起床了。也正是这样一种“秩序”,把儿童的游戏带入一种和谐、有序的状态。

所以,我们说游戏是儿童的生活,是儿童自愿自主的愉悦活动。

第二节 游戏在幼儿园中的地位



这是幼儿园里最常见的元素,你看到游戏了吗?在哪里?

一、游戏是幼儿园的基本活动

幼儿园的活动一般包括游戏活动、生活活动和教学活动,其中游戏是最常见、最受儿童喜爱的活动。1989年颁发的《幼儿园工作规程(试行)》第20条首次明确提出:“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”,奠定了游戏在幼儿园活动中的地位——游戏是幼儿园的基本活动。游戏伴随着人类的产生而出现,由于其固有的游戏特点,使其成为最适合儿童和最受儿童喜爱、在儿童阶段不可缺少和替代的活动,它渗透于各项活动,并又独立存在,对儿童身心发展起着极大的促进作用。因此,我们应从以下几方面去实现游戏是幼儿园基本活动的思想。

首先,应保证儿童一日活动中有充分的自主游戏时间,游戏时间是开展儿童游戏的保证,如有的幼儿园每天安排2—3个时间段的自主游戏,确保每次游戏不少于30分钟,同时又提供随机的游戏时间。

其次,给儿童均等的游戏机会,让每个儿童都有选择、体验游戏的可能。有研究证明,在学前期缺乏游戏活动机会的儿童会产生学习困难,特别是没有参加社会角色游戏的儿童,这类困难更为显著。

再次,为儿童创设的环境,应包含游戏的空间、开放的游戏区域,使儿童能随时随地地进行自发游戏。游戏环境是儿童开展游戏的基本条件,儿童往往是在与环境的互动中获得身心发展的。

最后,幼儿园的教学活动要体现游戏化的精神,寓教于乐,满足儿童的认知特点,调动儿童学习的积极性、主动性和创造性,让儿童在游戏中学习,在学习体验游戏所给予的轻松、刺激与创造。游戏





作为一种方法和手段融入幼儿园教育的一日活动。幼儿园游戏多种多样的种类和形式,可以成为组织一日活动的主要的方法和手段,它体现了对幼儿教育对象年龄特征的尊重,强调为幼儿提供体验游戏化的教育过程。

在我们提倡幼儿园以游戏为基本活动时,应该避免形成以下四个误区。

1. 将游戏标签化

为实现“幼儿园以游戏为基本活动”的思想,有的幼儿园在幼儿一日活动中以游戏活动名称来安排活动,看上去一日活动充满着游戏,而这些游戏却密布着成人导演的痕迹,教师安排游戏的内容、玩法和游戏的时间、场地,游戏间彼此孤立而无本质联系,没有游戏的自发、自愿、快乐性,游戏就是名存实亡。这种安排不是真正意义上的以游戏为基本活动,它仅仅是从形式上给予了关注。游戏作为一种内容和形式融入幼儿园教育,不应是孤立的、分割的,它应该以反映幼儿完整的一次经历为活动目的,安排游戏的目的不是为游戏而游戏,而是为了借助游戏这种幼儿最有效的学习方式来促进幼儿的发展。因此,所选择的形式和内容要注意趣味性,不是用内容来灌输给幼儿,而应该是借助生动有趣的情节、形象可爱的内容来吸引幼儿,强调的是渗透在内容之中的游戏性特征。

2. 游戏环境琳琅满目

为了实现“幼儿园以游戏为基本活动”的思想,有的幼儿园开始从环境上去渗透这一思想,在幼儿园的室内外有了各种游戏区角和材料,为儿童提供了丰富的视觉刺激,但更多的仍然停留在物化的层面上,而未体现环境课程化的思想,即为儿童提供的游戏场地和材料利用不充分、儿童自由选择的机会不多、玩具材料的投放缺乏目的性和层次性、教师对游戏区角缺乏有效的指导。例如,我们观察的某幼儿园的一大型玩具,一天最热闹的是家长接孩子时的半小时左右。在我们抽样调查的10个幼儿园中,只有10%的老师主动利用幼儿园已有的户外大型玩具进行有意识的体能运动指导,更多的是停留在儿童已有的运动水平上的机械重复。琳琅满目的游戏环境是重视游戏的一种表现,然而从“投入”玩具,“产出”优质的幼儿教育这一关系来看,两者之间还存在着差距,有待我们引起重视。

3. 以教学游戏替代创造性游戏

由于教学游戏的可控性,幼儿园在一日活动中为儿童增添了丰富的体育游戏、智力游戏和音乐游戏,这些游戏丰富了教学的手段、提高了儿童学习的趣味性,但从严格意义上来讲,这些游戏不具备真正意义上的游戏特点,因而,也就失去了游戏的教育价值,削弱了游戏是幼儿园的基本活动的渗透力。

4. 夸大游戏的自由性

幼儿园以游戏为基本活动,就是要让儿童在一日活动中以自发的游戏为主,让其作为游戏的主宰,使教师迷失了作为专业性教师的职责,不知道如何在自由和规则之间寻找切入点。从而出现了儿童自发性游戏无教师的现象,让儿童在游戏中放任自流,因而曲解了游戏的自主性实质,即自由是在一定的秩序中进行的,否则不可能有真正意义的自由游戏。

二、游戏是儿童课程的灵魂

游戏和课程就好像血液和身体的关系,血液千丝万缕地渗透在身体的每一个细小的部位,身体的表面不容易看出血液,尽管人们熟知它的名称,身体包容了所有的血液系统;当血液充足的时候,身体就表现出生命的活力,而当贫血或血液出了毛病时,人就会显得苍白而无力,出现各种病症而使身体缺乏活力,哪怕是某一个极小的部位出血,也会影响全身。游戏在课程中的地位也与之相似,课程作为一个统一的整体而出现,游戏却是渗透于课程的方方面面。从课程的表面同样不能发现游戏会在哪里产生、占了多大比例,只有当课程在实施时,从学习者的自身体验才能判别游戏是否真正存在,如果课程中游戏的成分较多,就会因为其快乐和创造等特点而深深地吸引着孩子,表现出较强的生命力。而当课程中缺乏游戏的因素或精神时,幼儿园的课程将会枯燥而沉闷,教师将会以主宰者的身份,向儿童发号施令,将儿童看成一个被动的教育对象、软弱的接受者,从而过分使用自己的权威、外部的控制,为儿童拟定过多的要求,避免他们出错;但要使儿童获得无限的创造源泉,那是不可能的。

因为没有游戏的注入,儿童就会表现出厌烦和疲累,由此而来的课程对儿童还有什么实际意义呢?因此我们说游戏是儿童课程的灵魂。游戏为教师提供了实施课程的理念,制定教育目标的依据,选择教育内容的素材、落实教育目标的媒介和评价儿童的线索。更重要的是,通过游戏,儿童学习在群体的要求与不断发展的自我意识之间进行协调,在智力、社会性、道德、体质和情感等方面都得到最充分的、和谐的发展。

但从幼儿园现状来看,游戏与幼儿园课程之间还存在着各自为政、彼此分离的状态。例如,游戏游离于课程的核心理念,而作为一种环节出现在课程的某个时段、角落,两者是彼此分离、孤立存在的。从课程计划表到一日活动的各个组织环节,即可看出它们各自分离的现状。教师一般更加注重教学活动目标的达成。游戏以自由、松散的形式表现出来,教师对幼儿的游戏,停留在放任状态,缺乏与课程融合的整体规划和指导。或教学的内容在游戏中得以运用,或在游戏中发现的问题又回到教学中来解决。两者仍然是两个独立体。

由于游戏渗透于课程的方方面面,包含着各方面的可能性,这就对教师应该具有的专业知识和教育艺术修养提出了更高的要求,从而使儿童教育事业成为一个自我实现的职业,一个有着重要价值的职业。

第三节 影响儿童游戏的因素

为什么游戏时,经常去“娃娃家”做游戏的大多数都是女孩,而出现在“建构区”的往往是男孩?在丰富的游戏材料区,孩子们每天都玩得特别高兴;在拥挤的游戏区总是“战争”不断?面对这诸多的为什么,儿童们从来不想,只是去做,而我们必须要想,这样才能更好地了解儿童,发现影响儿童游戏的因素,从而为儿童游戏提供适切的帮助。

在儿童丰富的游戏中,我们认为影响儿童游戏的因素从总体上可以分为主观因素和客观因素两个方面。

一、儿童主观因素对游戏的影响

研究和观察表明,儿童的主观因素影响其游戏。每个孩子的年龄、性别、个性、特点不同,因此他们的游戏具有自己独特的风格。

(一) 年龄

年龄特征反映着儿童身心发展的水平,从而影响儿童的游戏水平,儿童因体能、认知、语言、社会性等身心发展诸多方面处于不同的发展阶段,儿童游戏的内容和方式,也随着儿童的成长而有所变化,从感觉运动游戏、象征游戏到规则游戏,从单独游戏到合作性游戏,从单一的游戏内容到丰富的主题内容,无不体现着儿童年龄增长对儿童游戏水平和内容的影响。

(二) 性别差异

儿童游戏存在性别差异,这种认同倾向是普遍存在的跨文化现象,在亚洲、欧洲与美洲儿童身上都发现了这种性别偏向。究其原因,我们认为社会角色期待是其主要的影响因素,同时也有生物学方面和社会角色的模仿等因素。

性别差异对儿童游戏的影响主要表现在对游戏同伴、玩具和材料、游戏类型和游戏主题等的偏好上。

