



德国幼教理论经典

儿童 感知教育 手册

感知统合教育的基础

[德] 雷娜特·齐默尔 著
杨沫 谢芳 译
秦金亮 审定



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

齐默尔教授发起的“运动的童年国际研讨会”与会专家代表能达到五千人之众，着实让人吃惊，这就是浸透在血脉中民族创造力、国家创造力不息的基础。显然大师不产生于大学，大学充其量是大师的催生素，大师奠基于幼学，奠基于国民血脉。所以说感知运动教育在波澜不惊中见神奇，它既有哲学家的凌空洞察，更有像齐默尔这些教育专家的躬行实践。

—— 秦金亮

在今天这个充斥着高科技、多媒体的时代，儿童处于视听刺激过度的境地中，而他们的近身体感官（触觉、味觉、动觉和平衡觉）获得体验的机会却越来越少。随之而来的是，多动症、自闭症和感统失调等问题儿童的与日俱增。针对以上问题，齐默尔教授不仅指出感知教育对儿童发展的独特意义，而且设计了多样化的感官游戏，旨在通过快乐而富有意义的游戏，促进儿童运用所有的感官去接收、捕获和理解周围的世界。

—— 杨 沫



德国幼教理论经典

儿童 感知教育 手册

感知统合教育的基础

[德] 雷娜特·齐默尔 著
杨沫 谢芳 译
秦金亮 审定



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

儿童感知教育手册:感知统合教育的基础/(德)雷娜特·齐默尔著;
杨沫,谢芳译—南京:南京师范大学出版社,2010.9

ISBN 978-7-5651-0095-6/G·1489

I. 感… II. ①齐… ②杨… ③谢… III. ①感觉—能力培养—学前教育—教学参考资料 ②知觉—能力培养—学前教育—教学参考资料
IV. G613

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 171870 号

著作权登记号 图字:10—2010—303

本书©2010 由(德国)Verlag Herder GmbH 出版,(德国)Verlag Herder GmbH 授权
南京师范大学出版社在全球(港澳台除外)独家发行中文简体版,©2010南京师范大学出版社。

书 名	儿童感知教育手册:感知统合教育的基础
作 者	(德)雷娜特·齐默尔
译 者	杨 沫 谢 芳
策 划	温碧珠
责任编辑	朱从梅
责任校对	刘 芸
美术编辑	王振东
出版发行	南京师范大学出版社
地 址	江苏省南京市宁海路122号(邮编:210097)
电 话	(025)86227729 86227739 83598289 86227759(传真)
网 址	http://www.jsninyi.com
电子信箱	nspzbb@njnu.edu.cn
印 刷	南京爱德印刷有限公司 印刷
开 本	787×960 1/16 印 张 12.25 字 数 164千
版 次	2010年9月第1版 2010年9月第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-5651-0095-6/G·1489
定 价	32.00元

出 版 人 闻玉银

南京师范大学版图书若有印装问题请与销售商调换

版权所有 侵权必究

反盗版举报电话:(025)86203550

目 录

前言	5
1. 感知体验——儿童行为的基础	10
1.1 感知的意义	10
1.2 对历史的回顾：大脑、心智与手的学习	16
1.3 非理性时代的感官教育	18
1.4 让孩子用全身心去感知	21
1.5 以感官统合的方式生活和学习——制定教学大纲的出发点	23
2. 感知的发展和形成	26
2.1 中枢神经系统	26
2.1.1 大脑的功能与结构	27
2.1.2 神经细胞及其联系	32
2.1.3 大脑的形成和发展	33
2.1.4 大脑的可塑性和自我组织能力	35
2.2 感知的过程	35
2.2.1 感知的基本概念	36
2.2.2 从刺激到反应	37
2.2.3 感知是怎样被影响的	39
2.2.4 儿童感知的发展	40
2.3 人体感官知多少	46
3. 感官系统的结构与功能	50
3.1 视觉系统	54
3.1.1 视觉的意义	54
3.1.2 眼睛的构造	56

3.1.3 视觉系统的任务和功能	58
3.1.4 视觉的发展	61
3.1.5 看的游戏促进视觉发展	62
3.2 听觉系统	72
3.2.1 听觉的意义	73
3.2.2 耳的构造	73
3.2.3 听觉感知领域	75
3.2.4 听觉的发展	77
3.2.5 听力游戏促进听觉发展	77
3.3 触觉系统	86
3.3.1 触觉感知的意义	87
3.3.2 皮肤的触觉作用	87
3.3.3 触觉的领域	89
3.3.4 触觉的发展	92
3.3.5 触觉游戏促进触觉发展	94
3.4 运动觉系统	99
3.4.1 运动觉的意义	100
3.4.2 动觉涵盖的领域	101
3.4.3 本体感觉	102
3.4.4 动觉的发展	104
3.4.5 运动游戏促进动觉、力量觉和位置觉的发展	104
3.5 前庭系统——平衡觉	108
3.5.1 平衡觉的意义	109
3.5.2 前庭系统	111
3.5.3 平衡觉的领域	112
3.5.4 平衡觉的发展	114
3.5.5 感知平衡游戏促进平衡觉发展	114
3.6 嗅觉系统	119
3.6.1 嗅觉的意义	119
3.6.2 鼻子与鼻孔	120
3.6.3 气味的种类	121
3.6.4 嗅觉的发展	121

3.6.5 嗅觉游戏促进嗅觉发展	122
3.7 味觉系统	124
3.7.1 味觉的意义	125
3.7.2 口腔与舌头	125
3.7.3 味觉的种类	126
3.7.4 味觉的发展	127
3.7.5 味觉游戏促进味觉发展	127
3.8 动用所有感官来生活和学习——感知的协同融合	130
4. 感觉统合失调	133
4.1 感统失调的原因	134
4.2 感统失调的类型	135
4.3 对儿童成长和学习的影响	138
4.4 对感统失调儿童的感统训练	140
5. 感知教育的原则与教育方案	142
5.1 蒙台梭利的感官教育	143
5.2 华德福的教育中儿童是感知和体验的生物	147
5.3 胡戈·屈克尔豪斯的感官体验之地	150
5.4 瑞吉欧·艾米莉亚的环境感知	156
5.5 跨感觉领域的多感官治疗	161
6. 感知项目学习——“运用所有感官进行游戏和学习”	166
6.1 光与影的游戏	166
6.2 感官的节日	173
参考文献	184

序

雷娜特·齐默尔的新著《儿童感知教育手册》面世之时，德国总统授予她国家社会科学杰出贡献奖，这是一个不小的荣誉，2009年这一奖项在德国人文社科界仅她一人获得。

儿童感知教育是儿童运动教育进一步深化的必然支点。人们一般不会怀疑感知在儿童认知发展的基础地位，不过经典的实验心理学和儿童心理学，更多强调的是感知信息对整个认知信息加工的意义，而忽略了感知体验的意义。在城市化、工业化过程中，儿童在获得现代生活的同时，也相应失去了自然生活条件下多感官的“统合”环境刺激。尽管后工业化的多媒体、流媒体网络时代是丰盛的视听盛宴，但弱化或失去了童年的肉身体验，远离了“世界之肉”（the flesh of the world）。感知的具身意义历来引起学者的普遍重视，梅洛·庞蒂认为“说知觉占据着首要地位时，……我们以此表达的是：它为我们提供了一个初生状态的逻各斯；它摆脱一切教条主义，告诉我们什么是客观性的真正条件；它提醒我们什么是认识和行动的任务。这不是将人类的知识归约为感觉，而是亲临知识的诞生，使之同感性一样感性，并重新恢复合理性的意识”。在当今最富盛名的第二代认知科学经典著作《肉身哲学：具身心智及其对西方思想的挑战》一书中，莱考夫和约翰逊宣称，“肉身”这种人类最初的具身经验，是人类经验世界的基础，人类理性的进化是建立在具身心智的基础上的。齐默尔教授敏锐地认识到了社会发展中具身心智削弱的问题症结，她在前言中写道“我们的孩子成长在一个敌对感官的环境中。在今天头脑至上的社会里，躯体感官的体验渐渐消失，我们的孩子处在感知觉失衡的危险之中，越来越偏重听觉和视觉。身体的体验也因

此陷入更加次要的地位。而事实上所有的感官都需要得到刺激从而正常运行。它们需要不断的练习,以便能够继续发展。为了防止感知觉萎缩,感官必须经常被使用。但视觉和听觉却保持了单独的扩展——系统地参与了信息的获得。感知觉的获得陷入了依靠练习的境地。越少在日常生活中被使用的感官,就越应得到相应儿童教育机构的关注。”

重要的是齐默尔教授在胸怀“儿童具身心智危机”之忧时,以教育家的务实提出了教育方略,这正是《儿童感知教育手册》的成书动机。极足称道的是她指出了我们(成人)对儿童进行感知教育的基本方略:“普遍的规律是,在日常生活中给孩子提供越多的探索教室,儿童就越少需要教师的指导。儿童已经从建构的空间环境中,从事物本身得到了丰富的感官体验刺激,所以就很少需要成年人去推动他们去实现感知体验。……最为重要的是,给儿童提供自由探索的空间,给予他们收集自我体验的可能性。这样成年人就能准确地了解儿童的需求,让他们运用所有的感官去接收、捕获和理解周围的世界。”从教育和儿童学习的机制看,唯有此我们的儿童才会充满活力、充满灵动、充满内驱的发展与创造。也许这是回答“钱学森教育问题”根基性的答案。教条主义下的书本知识、真理知识、理性知识是儿童发展与创造最大的敌人。在此不禁回想起访问德国时齐默尔教授指导的“运动幼儿园”,在波澜不惊的自由中,看到的是儿童的奔放、活力、专注,会心的微笑,合作的默契,意见的争执……,其“神质”与慕尼黑大学、马普脑科学研究所的研究生工作状态极为同构,这仅是瞬间感受,但这一切也许源自心灵的具身体验。这种肌肉中的、肉身的学习,似乎已经深入欧洲大陆,齐默尔教授发起的“运动的童年国际研讨会”与会专家代表能达到五千人之众,着实让人吃惊,这就是浸透在血脉中民族创造力、国家创造力不息的基础。显然大师不产生于大学,大学充其量是大师的催生素,大师奠基于幼学,奠基于国民血脉。所以说感知运动教育在波澜不惊中见神奇,它既有哲学家的凌空洞察,更有像齐默尔这些教育专家的躬行实践。

齐默尔教授作为中德赛德尔基金会幼儿教师培训项目的重要专

家,已连续三次来华举办工作坊及研讨会,为中德幼儿教师培训交流作出应有的贡献,我们深表敬意和感谢!齐默尔教授一直致力于儿童运动与身心发展的研究,特别是儿童运动与儿童感官、儿童语言关系的研究,其著作丰富如《幼儿运动教育手册》、《感官感觉手册》、《感官工厂》、《幼儿精神运动学手册》、《创造性的运动游戏》等,这些著作有一个共同的学术关怀,便是儿童心智发展的具身性问题。这些著作与其幼儿园、大学教育实践构成了高远而又脚踏实地的学术径路。其学术思想和实践影响力已经不属于德国,故我们有系统翻译、理解消化、合作研究的长期计划,希望能有更多的学界同仁特别是幼儿园教师的积极参与。

浙江师范大学杭州幼儿师范学院中德合作项目办杨沫老师、杭州师范大学外国语学院德语教师谢芳为本书的翻译牺牲大量的宝贵时间,杭州幼儿师范学院研究生胡瑞恒、徐光辉参与了部分校对工作。本书由秦金亮选定,对专业翻译进行了指导,并审校所有专业术语的翻译。

感谢教育部德国赛德尔基金项目的大力支持。感谢赛德尔基金会中国项目部主任凯夫勒先生对相关活动的关心与指导。感谢宁谊幼儿教育研究中心的温碧珠女士、朱从梅女士为本书出版所付出的辛劳。

秦金亮

教育部幼儿园教师培养教学指导委员会秘书长

全国教师教育学会幼儿教师教育委员会理事长

浙江省幼儿教师培训中心主任

浙江师范大学杭州幼儿师范学院博士生导师

是不是真的呢？



前 言

儿童是固执的，但他们很容易被快乐的情绪所感染，他们有时漫不经心，有时感觉敏锐，有时爱胡闹，有时爱瞎扯。哪里有孩子，哪里就有感官在游戏。

儿童是感觉丰富的生物。他用所有的感官从外界获得乐趣，他对所有的事物都用基本感官去感触。如果成人能够进入儿童的体验层面的话，看似无聊的行为，同样很有意义。

但我们的孩子成长在一个敌对感官的环境中。在今天头脑至上的社会里躯体感官的体验渐渐消失，我们的孩子处在感知觉失衡的危险之中，越来越偏重听觉和视觉。身体的体验也因此陷入更加次要的地位。而事实上所有的感官都需要得到刺激从而正常运行。它们需要不断的练习，以便能够继续发展。为了防止感知觉萎缩，感官必须经常被使用。但视觉和听觉却保持了单独的扩展——系统地参与了信息的获得。感知觉的获得陷入了依靠练习的境地。越少在日常生活中被使用的感官，就越应得到相应的儿童教育机构的关注。

上述就是本书主旨所在。在由成人决定的世界里，我们的孩子的感知能力和身体活动需求被忽视了，这应该引起我们的注意。

本书展示了一些幼儿园和小学可以使用的感知教育的内容——快乐且富有意义的游戏和学习方法。

用一本书来描述多种多样的感官体验本身就是矛盾的。一本书，人们只能通过眼睛来看，并在头脑中加工，它是无法用所有的感官来体验的。因此，写这本书已经是一个片面的行为。

当我们对感官体验进行描写、分析，使之系统化，并把它收集、修改、打印，装订成册的时候，会丢失多少感官体验呢？当我们使用语

言进行表达的时候,有多少是来自我们的生活体验呢?当感官被科学化和分类后,在功能上该如何分析?感官就成为了一个事物或者一个器官,一个受体或者感应器,这样感知的意义就遗失了。

解决这些矛盾的办法,就是将这里所写用于理解它们之间的关系,特别是推动对自己做的理解。应该统一观点,给予推动,这样幼儿教师、小学老师甚至家长就能重新关注儿童的生活环境。

另外一个矛盾就是单个感知领域的分解。感知是一个整体过程——可书中一开始并不是这样来呈现的。看、听、触摸或者运动的



荡秋千带来无限感观乐趣

过程都被分开来写,它们的功能特点也是逐一来解释的。

对于感官体系的理解来说,为了能更好地理解它们的合作效用,观察某个感知过程的特征是必须的。儿童感知的发展可以描述为感官效能不断分工并在进行中融合的过程。

在本书中同样采用这样的方式,在讲解某个感官作用的同时也展示所有感官参加的游戏。

最后还要提出一个问题:儿童到底是否需要进行感官训练?

书中提到的这些游戏,准备的游戏情境,“按摩的小路”、“气味口袋”等等对于儿童获得感官体验是必要的吗?

普遍的规律是:在日常生活中给孩子提供越多的探索教室,儿童就越少需要教师的指导。儿童已经从建构的空间环境中,从事物本身得到了丰富的感官体验刺激,所以就很少需要成年人去推动他们实现感知体验。

但在今天的生活环境中,这样的前提条件已经大多不具备了,所以刺激感官的训练就变得很重要,这也可以扩大成人和儿童的思考范围。

最为重要的是给儿童提供自由探索的空间,给予他们收集自我体验的可能性。这样成年人就能准确地了解儿童的需求,让他们运用所有的感官去接收、捕获和理解周围的世界。

统一对立面,可以解决明显的矛盾,在书中都会提到。本书追求的目标如下:

- 描述感知发展对儿童发展的意义,明确感官对于体验世界和现实的作用。
- 解释经验加工的基础和儿童早期获得的感知体验对于学习的意义。采用通俗易懂的方式解释感官的工作方式,感知的发展及感官合作游戏的引导。
- 指出在日常生活中感官体验是有机会的,运用所有感官学习是可能的。
- 本书描写的是在教育机构范围内的儿童感知体验的地点和诱因(如托儿所、幼儿园、小学、日间托管机构),儿童在这些机构内

实现自我发现、自我拓展和形成个体意识。

- 向非常规的观点、听觉体验、触觉感知、身体体验发起挑战。
- 指出跟感统失调相关的问题,避免它的产生,并指出帮助此类问题孩子的方法。
- 最后,要把感官游戏变得快乐而有意义,与幼儿教师和学校教师自身的体验相适应。

这本书就是抛砖引玉,给人启发,引发大家一起来做。

虽然这本书引用了很多感官教育和促进感知发展的参考书目,但是大部分内容仍然是为了引导纯粹的实践和游戏的集合。这样一来,理论的部分(大部分人都知道的)就不是关注的中心了,与教育学的联系并没有明确提到。

在其他的页面自然还罗列了一些大多数的心理学家和医学工作者建议的书目,这些书详细地描写了感官的建构和功能方式,解释了感知发生的过程。对于大多数的门外汉来说,这些描写是很难理解的,因为它没有阐明任何教育学理论指导书籍或者特定的教育方案的可能的实践结果。

本书尝试着填补一个漏洞:感官的意义及感知过程的意义被用通俗易懂的语言展示了出来,同时列举了具体的例子进入“感官之国”。

本书的实例是简单的,它们在幼儿园和学校里很容易被实现,从有目的地实现特定感官领域发展需要的多样化的游戏,到大的项目,再到需要家长贯彻执行的项目等等。

大多数的游戏提议是为幼儿园和小学里的孩子设计的。但有一些游戏改动一下也能激发大一些孩子的兴趣,让他们运用所有的感官去探索和游戏。同时,这些游戏也能让成年人的感官去进行新的发现,或许就能得到完全不同的体验。

这本书里写到的游戏想法可以毫无问题地运用到日常教育活动中——既可以事先计划或者进行再加工,又可以在日常活动中进行简单变化。

但无论如何不能把它变成每日必须进行的活动。(根据名言:每天半个小时玩屈克尔豪斯[Küekelhuas]设计的感官游戏,已经让你的感官满负荷运转了。)

这些游戏更多的应该是让孩子在游戏的情景中练习感知觉。同时,对于那些日常生活中没有相应感官体验的儿童,给他们提供新的锻炼的可能性。通过把游戏想法在很宽泛的联系中实践(影子游戏等等),可以让儿童因此进行有意义的活动。

儿童从出生的第一天起就积极地想去了解周围的世界。成人可以陪伴他,支持他,以便他能够适应相应的环境,去进行感知觉体验,给他们用所有感官去生活和学习的机会。

重要的是所有的练习和尝试都是在愉悦的基础上进行,因为只有这样才能真正地唤醒感官,只有这样才能从感知觉丰富的行动中进行有意义的游戏。

用所有的感官来体验和享受这个世界——这可以说是我们本书的主旨和纲领。

本书所列举的实践的例子(实例)是融合了理论联系的。为了让阅读变得容易,采用了一个特定的图像,即在每个实例的开头都有一个“小孩图案”(如右所示),这个图案就是为了引起读者的注意——此段就有从理论中引出的对于儿童感知觉促进的最重要的思考。



1 感知体验——儿童行为的基础

感官是我们与外界环境进行交流的触手。通过它我们与外界环境建立联系,通过感官外界环境进入到我们的内心世界。感官是连接我们内心世界和外部环境的桥梁,是人类和环境进行交流的渠道。通过感官我们感知周围的环境,同时我们也对环境产生影响,并且在一定程度上塑造环境。

在本章节里,我们将会对感知体验作为儿童行为基础的意义进行讨论。在古希腊罗马时期,感知体验就被认为是所有学习的基础。纵览历史起源,这个主题已经有了悠久的历史。它的现实意义特别体现在对当代孩子成长的生活条件方面的观察,感知体验应该是思考的出发点;根据用所有的感官进行生活和学习的要求,感知体验应该作为幼儿园和小学制定教学大纲的出发点。

1.1 感知的意义

感知是一个积极的过程,在这个过程中,孩子们用感官获得对周围环境的认识,并进一步深入探索周围事物的情况。通过感知,他们接触到周围的人和物。孩子们可以观察周围的人和物,听他(它)们的声音,感觉对他(它)们的触摸,尝他(它)们的味道,闻他(它)们的气味,甚至可以与他(它)们一起运动。感官提供给孩子们对周围环境的印象。通过感官,孩子们建立起与周围环境的相互联系;通过感官,他们熟悉了周围的人和物,并进一步了解他(它)们。

在孩子们能用语言进行交流以前,他们已经具备了空间关系的