



附：学前游戏论自学考试大纲

学前游戏论

[2003年版]

组编 / 全国高等教育自学考试指导委员会
主编 / 丁海东

全国高等教育自学考试指定教材
学前教育专业（独立本科段）

辽宁师范大学出版社

全国高等教育自学考试指定教材
学前教育专业(独立本科段)

学前游戏论

(2003 年版)

(附:学前游戏论自学考试大纲)

全国高等教育自学考试指导委员会 组编

主 编 丁海东

辽宁师范大学出版社

©丁海东 2003

图书在版编目(CIP)数据

学前游戏论/丁海东主编. —大连:辽宁师范大学出版社, 2003. 4

全国高等教育自学考试学前教育专业(本科)统一教材
ISBN 7-81042-799-7

I. 学... II. 丁... III. 游戏课—学前教育—教育理论—高等教育—自学考试—教材 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 020317 号

辽宁师范大学出版社出版

(大连市黄河路 850 号 邮政编码 116029 电话: 0411-4206854)

北京飞达印刷有限责任公司印刷

开本: 880 毫米×1230 毫米 1/32 字数: 412 千字 印张: 16.5

印数: 1-5000 册

2003 年 5 月第 1 版

2003 年 5 月第 1 次印刷

责任编辑: 颜 秋

责任校对: 王 钢

版式设计: 白 水

定价: 20.80 元

所购教材, 如有印装问题, 请在当地教材供应部门调换。

版权所有, 不得翻印

此页为防伪水印纸

此页用含有  图案的防伪水印纸印制，有这种扉页的教材为正版图书，版权所有，翻印必究。

组 编 前 言

人类跨入了 21 世纪的时候,便走进了一个新天地。

这是一个变幻莫测的世纪,这是一个催人奋进的时代。科学技术飞速发展,知识更替日新月异。希望、困惑、机遇、挑战,随时随地都可能出现在每一个社会成员的生活之中。抓住机遇,寻求发展,迎接挑战,适应变化的制胜法宝就是学习——依靠自己学习、终生学习。

作为我国高等教育组成部分的自学考试,其职责就是在高等教育这个水平上倡导自学、鼓励自学、帮助自学、推动自学,为每一个自学者铺就成才之路。组织编写供读者学习的教材就是履行这个职责的重要环节。毫无疑问,这种教材应当适合自学,应当有利于学习者掌握、了解新知识、新信息,有利于学习者增强创新意识、培养实践能力、形成自学能力,也有利于学习者学以致用,解决实际工作中所遇到的问题。具有如此特点的书,我们虽然沿用了“教材”这个概念,但它与那种仅供教师讲、学生听,教师不讲、学生不懂,以“教”为中心的教科书相比,已经在内容安排、形式体例、行文风格等方面都大不相同。希望读者对此有所了解,以便从一开始就树立起依靠自己学习的坚定信念,不断探索适合自己的学习方法,充分利用已有的知识基础和实际工作经验,最大限度地发挥自己的潜能以达到学习的目标。

欢迎读者提出意见和建议。

祝每一位读者自学成功。

全国高等教育自学考试指导委员会

2003 年 3 月

编者的话

20 世纪曾被预言是“儿童的世纪”。在这个世纪里,以致力于儿童福利事业发展为其宗旨之一的国际社会组织,从最初的《日内瓦儿童权利宣言》的发布,到以后的《儿童权利宣言》的诞生,使得儿童的权利成为现代人类文明中的一个标志性概念。于是,游戏也成为了这个概念的重要组成部分。1989 年 11 月,第 44 届联合国大会在巴黎通过了由来自 155 个国家和地区的政府首脑或国家元首共同签署的《儿童权利公约》,规定儿童具有“从事与儿童年龄相适宜的游戏和娱乐活动”的正当权利。这一被誉为“标志着当代儿童观的最高水平”的国际公约,代表当代文明社会向全人类发出了所有儿童的游戏权利不可剥夺的宣言和承诺。1990 年 9 月在纽约召开的世界儿童问题首脑会议上通过的《儿童生存、保护和发展世界宣言》指出:“儿童的时代应该是游戏的时代。”1998 年 8 月在丹麦哥本哈根举行的世界幼儿教育大会(OMPE)的主题就是保护儿童游戏的权利。1996 年 6 月,我国正式实行的《幼儿园工作规程》中规定了“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”的教育原则,并指出“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式”。2001 年 9 月我国新试行的《幼儿园教育指导纲要》在总则中同样也明确指出了“以游戏为基本活动”的幼儿园教育原则。

儿童的游戏在现代社会及其现代教育特别是幼儿教育中受到如此“礼遇”和“器重”,这在人类发展史上是前所未有的。

正所谓,一部人类儿童游戏发展的历史就是一部人类文明的进化史。儿童游戏的历史可谓源远流长。在对世界各地的村落遗址考古工作中,人们时常能发现那些小型的、模拟的类似原始人生

活用具的最早的儿童玩具(如小石斧、小箭头等)。即使在当代犹存的原始民族或部落中,无论是北极的爱斯基摩人还是西非的潘格威人,无论是中国的鄂温克人还是美洲的印第安人,他们的孩子也都在玩各种各样的游戏。男孩子在玩打仗,玩渔猎;女孩子编小篮子,盖小房子,玩树枝做成的小偶人。史料中同样不乏关于儿童游戏的记载。我国《史记·孔子世家》中说:“孔子为儿嬉戏,常陈俎豆,设礼容。”描述了孔子在孩提时代做学习礼节的嬉戏。《列女传·母仪》中孟母三迁的故事,有孟子幼年时玩殡葬、买卖、学礼节游戏的叙述:“其舍近墓”时,则“嬉游墓间之事,踴跃筑埋”;“其舍近市”时,则“嬉戏为贾人街卖之事”;“其舍近校”时,则“嬉戏乃设俎豆揖让进退”。《韩非子·外储说左上》中记载的一则古代儿童游戏,与今天孩子们所玩的“过家家”几乎一脉相承:“夫婴儿相与戏也,以尘为饭,以涂为羹,以木为觥,然至日晚必归饔者,尘饭涂羹可以戏而不可食也。”清代文人高鼎所写“儿童散学归来早,忙趁东风放纸鸢”的诗句,也表现了儿童在野外尽情游戏的情景。在 2300 多年前的西欧,古希腊哲学家柏拉图所著的《理想国》中记载:“儿童分两队,玩的蛎壳一面白,一面黑。玩时,一儿童丢蛎壳于两队间,视所出或白或黑,一队逃,一队追。”这种可以称为“黑白对抗”的游戏十分类似于我国民间流传的“捉迷藏”游戏。

当然,至于当今儿童游戏的普遍存在,则更为直观可见。从繁华的都市到纯朴的乡村,从绵延的海滨到广袤的牧场,从古朴的街巷到雅致的公园,人们随处随时可看到孩子们在兴致盎然地做着各种各样的游戏。他们或玩布娃娃,当“爸爸”、“妈妈”,或捉迷藏玩追逐,或装扮“大灰狼”表演故事,或搭积木建房子,或猜谜语,或唱儿歌,不一而足。正是孩子们喜欢游戏,才使得无论是豪华的大商场还是狭僻的小店铺,都始终不忘将那些花样翻新、大小各异的儿童玩具展列其中,作为吸引孩子的最大亮点。游戏广泛地存

在于孩子们生活的时空。

古往今来,任何时代,任何民族,任何国家,任何地区,没有不做游戏的儿童,没有不喜欢游戏的儿童。在时间上,游戏的历史与人类社会的历史一样古老而悠久,它贯串人类社会发展的整个历史。在空间上,它遍及所有儿童生存的地域。自从有了儿童就有了游戏。哪里有儿童哪里就有游戏。儿童离不开游戏就像鱼儿离不开水,鸟儿离不开翅膀。

然而,游戏历史的悠久及其存在的广泛却并不必然导致游戏研究的繁荣与发展。千百年来,由于传统价值观念的影响和社会发展历史条件的局限,游戏一直被认为是与儿童的学习、成人的工作相悖的、不相融的、琐屑的、不重要的,甚至被视为消磨时光的浪费生命的活动。在中国古代就有“业精于勤而荒于嬉”、“勤有功,戏无益”的说法。即使到了今天,也仍然会有人不屑一顾:“游戏有啥,不就是玩吗?”现实中,人们常习惯于将某种不足为道的行为斥之为“儿戏”。

因此,直到人类社会进入18世纪以后,由于人们对于儿童的看法发生了改变,儿童的游戏才逐渐被重视。而只有到了19世纪中叶以后,游戏才真正开始被人们纳入科学研究的视野。由于受当时社会文化发展的推动,游戏逐渐成为人类学、社会学、美学等领域的研究课题。特别是以儿童发展为主要研究对象的儿童心理学,伴随其自身学科的产生和发展,也更加关注人在童年期里频频发生和出现的游戏现象。而在教育领域,伴随幼儿园运动的兴起,教育家们开始了把游戏运用于实践的真正尝试。在以后的研究中,无论是心理学家,还是教育家,都得出了一些重要的研究结论,提出了一些重要的思想观点,从而极大地推动了儿童游戏理论与研究的发展。

18世纪,以“对儿童的发现”而著称于世的法国思想家卢梭认为游戏就是儿童的工作。对于孩子,游戏与工作乃是一回事。19

世纪被誉为“幼儿园之父”的德国著名幼儿教育家福禄培尔则把游戏看做是发展儿童自主性和创造性的最好途径,认为游戏是儿童心灵最美好的花朵,是儿童生活的重要构成要素。他呼吁:“母亲啊,培养儿童游戏的能力吧!父亲啊,保卫和指导儿童的游戏吧!”20世纪美国著名的教育家、思想家杜威认为,对于儿童而言,游戏即生活,生活即游戏。以创立了认知发展学派著称于世的瑞士心理学家皮亚杰以为“任何形式的心理活动最初总是在游戏中进行的”。

随着人们认识水平的日趋提高以及研究方法的不断改进和完善,实践中经验的不断积累,游戏之于儿童发展的独特价值越发成为人们的共识。越来越多的人意识到,游戏是儿童存在的一种形式,是儿童生存的一种状态。这种形式或状态既是一种必然,又是一种必须,“必然”是基于儿童特殊的、客观的生理和心理机能的发展水平,而“必须”则是因为它是儿童生命发展中不可缺少的、对其发展具有重大意义的一个环节。如何看待儿童的游戏,就是如何看待成长中的儿童。如果说,游戏对于成人仅仅是工作之余的“娱乐”或“消遣”,那么,游戏对于儿童来说,就是他们的生活,他们的需要,他们的学习,是他们童年幸福的筹码和快乐成长的阶梯。

以儿童为对象的教育,其任何职能的履行都当以能够呵护童心、善待成长为根本。所以教育,特别是以低龄儿童为对象的学前教育不可能回避儿童的游戏。学前教育对儿童游戏的关注也绝不仅仅意味着利用儿童对游戏活动的偏爱,为高效率地传授教学内容,以游戏的活动形式调动儿童的兴趣,引发儿童的兴奋和注意。在根本上,这是把教育与儿童生活予以最佳整合的基本途径,是在追求教育与生活的高度统一,在引导儿童参与体验生活、享受与热爱生活、创造与建构生活的过程中,直接指向促进儿童健康和谐的全全面发展的最终目的。足见,游戏之于教育是至关重要的。

从20世纪开始至今的一百多年里,基于科学的现代儿童观、教育观以及人们对游戏发展价值的充分认识,游戏逐渐被看做儿童一项正当的权利,游戏作为儿童发展和幼儿教育中的基本活动,也被更多人所理解和接受。今天,在幼儿园中“以游戏为基本活动”成为基本的教育原则,教育与游戏的有机结合成为现代学前教育改革与发展的方向之一。

在新形势下,为了促进每个儿童的发展,更好地培养未来社会的人才,加强对学前儿童的游戏理论研究,实现对儿童游戏的科学实施及指导,就成为教育界特别是幼教界普遍关注的课题。概括而言,在教育领域,学前游戏的研究意义,一方面表现在其自身的理论发展和学科建设上。学前游戏理论是从学前教育学和儿童心理学中分化出来并日趋独立的一门分支学科或理论,是学前教育学及儿童心理学领域在游戏研究上的深入和扩展。目前,学前游戏理论在我国还是一门非常年轻的学科,从具体问题到理论体系都有许多不成熟不完善的地方。学前游戏理论作为一门学科的成熟,必须经过一个长期的发展过程。进行并加强学前游戏的研究工作不仅是总结和借鉴国内外理论成果,探索理论发展方向和道路的需要,更具体表现为促进自身学科完善和成熟,从而为建设符合我国实际的游戏理论体系奠定坚实基础。另一方面,加强学前游戏的研究也是实践工作的需要。学前教育工作者在长期的教育实践中观察和指导婴幼儿游戏的实践经验同样也需要加以整理、分析和概括,使之科学化、系统化、理性化,上升为具有普遍指导意义的学前游戏理论。更为重要的是学前教育的实践工作尤其是托幼儿园所中的游戏组织与开展迫切需要科学的游戏理论的指导。学前游戏研究的最根本目的就在于指导学前游戏的实践,减少盲目性,提高自觉性,充分发挥游戏的教育作用,让儿童在游戏中活泼、主动地学习,使之健康地成长。

可以认为,在教育领域,学前游戏对理论主要是从教育的观点

出发,专门研究学前儿童的游戏现象,揭示其发展规律,探讨其价值和教育实施及指导的一门学科。它一般涉及学前游戏的特点、分类、发展、价值特别是教育价值,在学前教育中的实施及其指导、评价等。另外,关于学前游戏理论及研究的发展也是这门学科所应予以关注的专题内容。随着学前游戏研究的不断深入以及研究技术的改进,学前游戏理论在广度和深度上都将日趋成熟和完善。

本教材在广泛参阅前辈的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,力求较全面地反映出学前游戏的理论及教育实践研究的概貌。全书内容分为三部分:第一部分(第一、二章)是关于游戏理论及研究发展状况的介绍,其中重点论述了国外心理学影响较大的各个游戏理论流派,这些理论流派对于我们的游戏研究及实践具有一定借鉴意义和启悟价值。第二部分(第三、四、五、六章)是关于学前游戏的基本原理。该部分首先对学前游戏的基本概念(涉及游戏的本质、特点及结构)进行阐释,然后,在此基础上,进一步论述学前游戏的分类、发展、价值以及影响学前游戏活动的各方面因素等基本理论问题。学前游戏的基本原理是教育实施及指导游戏的理论基础和依据。第三部分(第七、八、九、十章)是关于学前游戏的教育实施。该部分在论述了游戏教育实施的意义及原则之后,进而阐述教育实施学前游戏的任务以及各类游戏的指导内容要点,并涉及家庭教育中亲子游戏的问题。

目 录

目 录

学前游戏论

编者的话	1
第一章 学前儿童游戏理论与研究的发展及现状	1
第一节 国外学前儿童游戏理论与研究的发展及现状	1
第二节 我国学前儿童游戏理论与研究的发展及现状	15
第二章 国外学前儿童游戏理论的流派	23
第一节 经典的游戏理论	23
第二节 精神分析学派的游戏理论	28
第三节 皮亚杰的认知发展的游戏理论	47
第四节 社会文化历史学派的游戏理论	67
第五节 游戏的觉醒理论和元交际理论	79
第三章 学前儿童游戏的本质与特征	91
第一节 建立科学的儿童游戏本质观	91
第二节 学前儿童游戏的基本特征	104
第三节 学前儿童游戏的结构要素	119
第四章 学前儿童游戏的分类与发展	135
第一节 学前儿童游戏的分类	135
第二节 学前儿童游戏的发展	151
第五章 学前儿童游戏的发展价值	178
第一节 游戏是学前儿童身心发展的需要	178
第二节 游戏促进学前儿童身心的发展	187
第六章 影响学前儿童游戏的因素	210
第一节 影响学前儿童游戏的物理环境因素	210
第二节 影响学前儿童游戏的社会环境因素	225
第三节 影响学前儿童游戏的个体因素	236

学前游戏论

第七章	学前儿童游戏与学前教育	242
第一节	学前儿童游戏教育实施的意义及途径	242
第二节	学前儿童游戏教育实施的基本原则	249
第八章	学前儿童游戏教育实施的基本任务	261
第一节	学前儿童游戏环境与条件的创设	261
第二节	学前儿童游戏教育实施的组织与计划	287
第三节	学前儿童游戏过程中的现场指导	317
第四节	学前儿童游戏教育实施中的评价	338
第九章	学前儿童游戏的分类指导	359
第一节	婴儿游戏的指导	359
第二节	幼儿角色游戏的指导及评价	371
第三节	幼儿结构游戏的指导及评价	392
第四节	幼儿表演游戏的指导	409
第五节	幼儿有规则游戏的指导	421
第十章	学前儿童家庭教养中的亲子游戏	449
第一节	亲子游戏的发展与特点	449
第二节	在我国倡导亲子游戏的意义与策略	454
附:向幼教界推荐观察评价幼儿游戏水平的几个量表		458
附:幼儿园玩教具配备目录		468
后记		482

附:学前游戏论自学考试大纲

《自学考试大纲》出版前言	485
I 课程性质与设置目的	487
II 课程内容与考核目标	488
III 有关说明与实施要求	508
附录 题型举例	512
后记	514

第一章 学前儿童游戏理论与研究的发展及现状

人类社会的任何一种专门的科学研究,都是适应一定社会历史的条件及要求而产生和发展的。只有在人类社会发展到一定时期,在被提供了能够自觉、理性地认识儿童游戏及其研究的价值和意义,以及能够对之进行研究的科学文化水平和思想背景的历史条件下,人们对儿童游戏的科学研究和理论探索才真正能够开始和发展。所以,尽管儿童游戏是人类早已有之的社会现象,儿童游戏的科学研究的历史却并不悠久。迄今为止,人们特别是心理学家对儿童游戏的专门理论研究只有一百多年的历史。透过国内外儿童游戏科学研究的历史进程,认识学前儿童游戏理论的形成和发展过程,同时,回顾了解人类教育史上教育家们曾经对学前儿童实施游戏的探索,对于我们研究学前儿童游戏理论和学前教育实践具有重要意义。

第一节 国外学前儿童游戏理论与研究的发展及现状

国外儿童游戏研究的进程,反映了世界范围内学前儿童游戏理论与实践发展的整体趋势。在儿童游戏研究发展的历史上,心理学家侧重于对自然发生的游戏现象进行阐释,进行较“纯粹”的理论研究,教育家侧重于游戏作为教育手段的研究和实践探索,这

两个线索的发展,是具有相对独立性的,特别是在研究的最初时期,这两者的发展并不同步和合拍。由于游戏的教育实践的早已发生和存在,心理学家的游戏理论的产生并不早于教育家们在游戏实践性问题上的思考和游戏运用的探索和尝试。

一、心理学家的游戏理论研究的兴起与发展

直到 19 世纪下半叶,儿童的游戏才开始作为真正科学研究的对象,并主要表现在心理学研究领域。一百多年来,心理学的儿童游戏研究经历了三个历史发展阶段。^①

1. 儿童游戏研究的初步兴起阶段

从 19 世纪下半叶到 20 世纪 30 年代左右,出现了最早的一批游戏理论(这些游戏理论在今天被称作“经典的游戏理论”)和对儿童游戏的最初的系统观察研究。这一阶段是儿童游戏研究的初步兴起阶段。

儿童游戏研究始于 19 世纪下半叶,这是与当时科学理论发展的历史背景分不开的。19 世纪,自然科学的三大发现:细胞、能量守恒与转化定律和生物进化,改变了人们对世界的看法和思维的方法。曾经被认为是静止的、固定的、僵硬的一切东西,都被证明是在永恒地流动和在循环中运动、变化着的。最早的游戏理论正是在这样的历史背景下,并在达尔文生物进化论思想的直接影响下出现了。

长期以来,“创世说”、“目的论”禁锢着人们的头脑,一直到 19 世纪初,人们还很少想到人类社会会有超出几千年的可能。达尔文生物进化论思想的问世以及它在思想领域中的胜利,赢得了人们思想的大解放。进化的思想成为这个时代的关键性概念,它教会人们利用时间这一维度来进行思考和研究人类社会的历史,从而为不同领域的思想家所接受。以人的起源问题为核心,人们

^① 刘焱:《儿童游戏的当代理论与研究》,四川教育出版社,1988 年版,第 6 页。

第一章 学前儿童游戏理论与研究的发展及现状

开始从各个角度、各个侧面来探讨人的各种行为的起源问题。在哲学及衍生于此的美学的研究领域,人们在探讨艺术的起源问题;在心理学的研究领域,人们在探讨动物心理与人类心理之间的关系问题。但是正像达尔文曾为人与猿之间失去了“中间环”而苦恼一样,人们为原始人的实用生产与艺术品生产之间、动物心理与人的心理之间缺少了“中间环”而苦恼。人们在历史的废墟中,在现代残存的原始部落中寻找着史前的遗迹。同时,儿童特有的心理特点和行为表现吸引了人们的目光。因为当代社会的儿童和成年人的思维相比较,儿童的智力更像是“野蛮人”的智力,儿童像原始人一样是极度利己主义者和不自觉的唯我论者。而且,儿童具有非凡的想象力,他把无生命的东西与有生命的自我混淆在一起,把对事物的命名与这些名称所指示的实际对象混淆在一起,把现实与自己的梦想混淆在一起,这使得每一个儿童更像一个诗人或艺术家。而诗人或艺术家特别是浪漫主义的诗人或艺术家在创作中也常常有近似儿童的感觉。于是,人们发现,可以通过儿童的心理研究,儿童的游戏研究来了解原始人的思维与艺术活动和现代社会中成人的思维与艺术活动之间的区别与联系。儿童可以成为沟通过去与现在的桥梁,成为活的“中间环”。人们对于儿童的看法发生了历史性的转折,不再把儿童看做微型的成人,开始注意到人类所具有的长久的童年期的意义以及这种童年期所具有的独特可塑性。儿童的游戏,开始作为童年期所特有的现象而受到关注。人们不仅仅从儿童的游戏探讨艺术的起源,而且也开始探讨游戏本身与儿童发展的关系。于是,经典的游戏理论,作为最早的游戏理论形态开始出现。它在人类的思想史上,第一次严肃地思考并解释了儿童游戏出现的原因与意义。这些理论有英国斯宾塞(H. Spencer)提出的游戏的“剩余精力说”;德国格鲁斯(K. Gross)提出的“前练习说”(或“生活预备说”);美国霍尔(G. S. Hall)提出的“复演说”等。