

E 大教育书馆
ESSENTIAL EDUCATION SERIES

学前教育专业大学教材丛书



学前儿童游戏

邱学青 著

第四版

凤凰出版传媒集团

江苏教育出版社
JIANGSU EDUCATION PUBLISHING HOUSE

XUEQIANERTONGYOUXI

凤凰出版传媒集团
江苏教育出版社

学前儿童游戏

第四版

邱学青 著

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏/邱学青著. —南京:江苏教育出版社,2008.12

学前教育专业大学教材

ISBN 978 - 7 - 5343 - 8887 - 3

I. 学… II. 邱… III. 游戏课—学前教育—高等学校—教材 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 200802 号

书 名	学前儿童游戏
作 者	邱学青
责任编辑	孙兴春
封面设计	书衣坊
出版发行	凤凰出版传媒集团 江苏教育出版社(南京市马家街 31 号 210009)
网 址	http://www.1088.com.cn
集团网址	凤凰出版传媒网 http://www.ppm.cn
经 销	江苏省新华发行集团有限公司
照 排	南京前锦排版服务有限公司
印 刷	南京通达彩印有限公司
厂 址	南京市六合区冶山镇(邮编 211523)
电 话	025 - 57572528
开 本	787×1092 毫米 1:16
印 张	21
插 页	2
字 数	337 000
版 次	2008 年 12 月第 1 版 2008 年 12 月第 1 次印刷
印 数	1 - 3125 册
书 号	ISBN 978 - 7 - 5343 - 8887 - 3
定 价	34.00 元
批发电话	025 - 83260760, 83260768
邮购电话	025 - 85400774, 8008289797
短信咨询	16602585420909
E - mail	jsep@vip.163.com
盗版举报	025 - 83204538

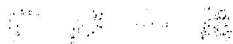
苏教版图书若有印装错误可向承印厂调换
提供盗版线索者给予重奖

第一版序

游戏伴着儿童发展,儿童在游戏中成长。游戏是一种普遍的社会现象,各种文化的社会都有游戏,可能各有一些特点,却存在更多相似的形式和共同的性质。游戏随着人类社会的持续进步而不断发展,因而游戏既有悠久的历史,也有其独特的发展前景。游戏和其他社会现象一样越来越受到人们的重视,并且引起越来越多学科的研究兴趣,取得了日益深入的研究成果。近20年来,为适应和促进学前教育改革和发展的需要,我国学前教育和儿童心理等领域的理论工作者和实践工作者对游戏进行了多方面、多角度、多层次的研究,推出了经验总结、实践探索、历史追溯、流派介绍以及理论思考等多种出版物。使儿童游戏这一世界性课题在我国的研究广度和深度逐渐提高。现在又一本关心学前儿童游戏的著作出版了。本人作为一个老幼教工作者在此向作者致以诚挚的祝贺和感谢!

《学前儿童游戏》是一份理论与实践相结合的学术研究成果。本书对儿童游戏研究的历史和现状进行了整理和介绍,并对有关理论观点作了评述,表达了作者的游戏观念。在此基础上将实践研究的成果加以总结和提升,显示了作者借鉴他人理论用以指导实践研究获得的成绩。尤其是在对游戏的指导策略、为游戏创设环境、对游戏进行观察记录和评价等方面提出了适合幼儿园教师参考的可操作的原理和经验。

本书作者在理论与实践相结合的过程中,发扬了我国幼教改革和研究的优良传统。在新世纪来临之际,面对世界性的提高公民素质的需求,游戏在学前教育中



的位置还需要进一步确认,游戏的教育作用还有待进一步开发。通过 20 年来的改革和研究,我国广大幼儿园教师已从被动的教育实施者成长为积极主动的教师—研究者。可以预见,本书提供的理论观点和经验会迎来一股群众性的游戏研究热潮,从而促进学前教育的进一步改革,为提高新世纪素质教育的基础作出新贡献!

赵寄石

2000 年 11 月 24 日

再版前言

本书是在2001年出版的《学前儿童游戏》一书的基础上加入了作者近几年的最新研究成果修订而成。此次修订在保留了原书的基本框架的基础上,对部分章节作了较大的修改。去掉了“幼儿园游戏评价”一章,而把相关内容融进了其他章节;针对目前研究的需要,加入了“游戏在幼儿园中的地位”一章;将“幼儿园游戏指导策略”一章细分成了“幼儿园游戏指导策略”及“幼儿园各类游戏的指导”两章,增强了本书的适用性和普适应。

全书共十二章,分为上、下两篇,上篇包括第一至第七章,主要涉及观念层面的问题。下篇包括第八至第十二章,主要从实践的角度加以探讨。第一章论述了相关学科对游戏的看法,游戏的描述性特征、本质性特征和儿童游戏的性质。第二章运用了较为详实的研究成果来论述游戏与儿童身心发展的关系。第三章较为系统、详细地介绍了游戏的理论流派。为帮助读者更好地学习、理解,对每个理论流派都给予了简要的评价。第四章是对游戏分类问题的论述。游戏的分类直接影响幼儿园游戏的开展,因此,对分类现状及存在的问题进行了论述并提出了相应的建议。第五章专门论述了影响儿童游戏的因素。第六章探讨了游戏在幼儿园中的地位,这是在第一版中缺少的内容,而又是必须要面对并搞清楚的话题。第七章关注了我国儿童游戏研究的历程及发展趋势。第八章专章论述了幼儿园游戏的指导策略,第九、第十、第十一章,则分别从环境创设、材料提供及游戏观察记录的角度,对第八章中所提及的策略加以详细的论述。第十二章又在前面游戏指导策略的基础

上,对各类游戏的指导提出了具体方法。

本书具有以下特点:

一、系统阐述了学前儿童(0~6岁)游戏的有关原理、结构及实践操作等问题,从理论到实践,融入了大量的研究成果及最新信息,全书有理有据,自成体系,适用面广,适合不同层次读者阅读。

二、本书特辟专章论述了适宜幼儿教师运用的“游戏环境的创设”、“游戏观察记录”、“幼儿园游戏指导策略”,并附有研究实例及分析。这在国内其他同类书籍中未曾作过系统、全面的介绍。

三、本书对儿童游戏的历史与现状进行了较为详细的梳理,并对近几年儿童游戏研究的现状及热点问题进行了评述,对已有的主要研究成果进行了介绍,便于读者更全面地了解相关文献,这也是国内同类书籍中少见的。

本书可作为高等师范院校学前教育专业教材,也可作为幼教行政管理部门工作者及托儿所、幼儿园教师的阅读材料,同时也可以作为有志于从事儿童游戏研究的相关学科工作者的参考资料。

本书在编写出版过程中,曾得到南京师范大学教育科学学院幼教同仁的关心、支持,特别是虞永平、孔起英、张俊、许卓娅等老师为本书的体系建构提出了许多宝贵的建议。赵寄石教授在她80高龄之际,在百忙之中还为我阅读了全书稿,并为本书作序。在本书的修订过程中,得到了许多多年来一直使用本书的读者的反馈意

见。江苏教育出版社的领导及编辑孙兴春对本书的修订出版付出了辛勤的劳动，也一并表示诚挚地谢意！还有许多同行、朋友给予了热情的鼓励，在此一并表示衷心的感谢！

作者

2005年6月

目 录

第一版序/1

再版前言/1

第一章 游戏及其特征/1

第一节 游戏的定义/1

- 一、文化视野中的游戏/2
- 二、社会学视野中的游戏/4
- 三、语言学视野中的游戏/4
- 四、生物学视野中的游戏/7
- 五、人类学视野中的游戏/7
- 六、心理学视野中的游戏/8

第二节 游戏的特征/10

- 一、游戏的描述性特征/10
- 二、游戏的本质性特征/12

第三节 儿童游戏的特质/13

- 一、游戏是儿童的需要/14
- 二、游戏是儿童的工作/16
- 三、游戏是儿童的权利/18

第二章 游戏与儿童身心发展/24

第一节 游戏与儿童认知的发展/24

- 一、游戏与儿童语言发展/25
- 二、游戏与儿童创造力的发展/27

- 三、游戏与儿童问题解决/30
- 第二节 游戏与儿童社会性发展/33
 - 一、游戏是自我意识发展的催化剂/33
 - 二、游戏帮助幼儿“去自我中心”，逐渐学习从他人的角度看问题/34
 - 三、游戏与同伴关系/36
 - 四、游戏与亲社会行为/37
- 第三节 游戏与儿童情绪情感的发展/39
 - 一、游戏与儿童情绪体验/39
 - 二、游戏与儿童情感发展/40
- 第四节 游戏与儿童身体发展/41
 - 一、游戏与基本动作的发展/41
 - 二、游戏与运动能力的发展/42
 - 三、游戏与儿童身体生长发育/42

第三章 游戏的理论流派/45

- 第一节 经典的游戏理论/46
 - 一、经典的游戏理论/46
 - 二、对经典游戏理论的评析/48
- 第二节 精神分析学派的游戏理论/49
 - 一、弗洛伊德的游戏思想/49
 - 二、埃里克森的掌握论/51
 - 三、佩勒的角色扮演/54
 - 四、门宁格的宣泄说及相关研究/55
 - 五、对精神分析学派游戏理论的评析/57
- 第三节 认知发展学派的游戏理论/58
 - 一、游戏的实质/58
 - 二、练习性游戏的发生、发展/59
 - 三、儿童游戏的发展阶段/61
 - 四、象征性游戏的发展/63

- 五、对认知发展学派游戏理论的评析/67
 - 第四节 社会文化历史学派的游戏理论/69
 - 一、维果茨基的游戏学说/69
 - 二、列昂节夫的游戏学说/72
 - 三、艾里康宁的游戏学说/73
 - 四、对社会文化历史学派游戏理论的评析/74
 - 第五节 游戏的觉醒理论/75
 - 第六节 游戏的元交际理论/78
 - 第七节 游戏的生态学理论/80
 - 一、人类发展生态学对游戏的解释/80
 - 二、生态心理学对游戏的探究/82
 - 第八节 其他的游戏研究/83
- 第四章 儿童游戏的分类/85**
- 第一节 儿童游戏的分类方法/85
 - 一、根据儿童发展的分类法/85
 - 二、根据游戏活动的分类法/90
 - 第二节 幼儿园游戏分类/95
 - 一、幼儿园游戏分类的几种形式/95
 - 二、幼儿园游戏分类存在的问题/96
 - 三、两类游戏的区别与联系/97
 - 四、游戏分类在幼儿园游戏中的运用/99
 - 第三节 自主性游戏/100
 - 一、自主性游戏及其含义/100
 - 二、自主性游戏的特征/102
 - 三、自主性游戏中的几对关系/103
- 第五章 影响儿童游戏的因素/105**
- 第一节 外在客观条件的影响/105
 - 一、游戏机会/105

- 二、游戏时间/106
 - 三、游戏场地/107
 - 四、游戏材料/109
 - 第二节 游戏者自身条件的影响/111
 - 一、同伴/111
 - 二、儿童自身的年龄、性别/113
 - 三、健康状况/115
 - 四、认知风格/117
 - 第三节 家庭的影响/118
 - 一、父母/118
 - 二、电视/120
- 第六章 游戏在幼儿园中的地位/122**
- 第一节 游戏在幼儿园中的法规地位/122
 - 一、“以游戏为基本活动”的首次提出/122
 - 二、“幼儿园以游戏为基本活动”的再次重申/123
 - 第二节 游戏在幼儿园课程中的地位/126
 - 一、游戏与课程的关系/126
 - 二、幼儿园课程中几种诠释游戏存在的模式/127
 - 三、我国游戏与课程融合的几种形式/128
 - 第三节 幼儿园以游戏为基本活动的实现/131
 - 一、“幼儿园以游戏为基本活动”的理解/131
 - 二、“幼儿园以游戏为基本活动”的实现/135
- 第七章 我国儿童游戏研究的概况/138**
- 第一节 我国儿童游戏研究的历史/138
 - 一、儿童游戏研究的中国化时期/138
 - 二、儿童游戏研究的全盘“苏化”时期/143
 - 三、儿童游戏研究的停滞时期/144
 - 四、儿童游戏研究的复苏时期/148

- 五、儿童游戏研究的发展时期/149
- 第二节 我国儿童游戏研究的现状/151
 - 一、已有的游戏研究成果/151
 - 二、幼儿园游戏存在的问题/154
 - 三、儿童游戏研究的发展趋势/155

- 第八章 幼儿园游戏指导策略/157
 - 第一节 教师在游戏中的作用/157
 - 一、渗透在环境中的隐性指导/158
 - 二、借助观察的参与指导/160
 - 三、通过讨论的建构指导/161
 - 第二节 参与介入游戏/161
 - 一、幼儿园游戏介入法/163
 - 二、以语言为媒介的介入指导游戏的方法/164
 - 第三节 通过讨论的建构指导/172
 - 一、教师引导幼儿讨论、建构经验的价值/172
 - 二、讨论、建构的内容和要求/176
 - 三、讨论的形式/177
 - 四、引导幼儿讨论游戏的方法/179

- 第九章 游戏环境的创设/183
 - 第一节 游戏环境的概念/184
 - 一、游戏环境/184
 - 二、创设良好游戏环境的意义/185
 - 三、游戏环境的要求/186
 - 第二节 游戏空间规划的模式/187
 - 一、游戏空间的规划/187
 - 二、游戏空间的考察/190
 - 第三节 游戏环境的创设/191
 - 一、室内游戏环境的创设/191

- 二、户外游戏环境的创设/205
- 第四节 游戏环境的评价/211
 - 一、室内游戏环境的评价/211
 - 二、户外游戏环境的评价/212

- 第十章 玩具和游戏材料/216
 - 第一节 玩具概述/217
 - 一、玩具的产生/217
 - 二、玩具的发展/217
 - 三、玩具在游戏中的作用/219
 - 四、玩具的种类/221
 - 五、玩具的配置与安全标准/225
 - 第二节 玩具及游戏材料的提供/227
 - 一、玩具及游戏材料的要求/227
 - 二、选择提供玩具及游戏材料的原则/228
 - 三、选择玩具的注意事项/231
 - 四、玩具的管理与使用/236
 - 五、问题和建议/237

- 第十一章 游戏观察指导/242
 - 第一节 观察的意义/242
 - 一、对游戏的观察是了解幼儿的最佳途径/242
 - 二、观察是对游戏实施有效指导的前提/243
 - 三、观察是对游戏进行正确评价的保证/243
 - 四、观察是制定下次游戏计划的依据/243
 - 第二节 观察游戏评价量表/244
 - 一、游戏兴趣量表/245
 - 二、游戏发展进度量表/245
 - 三、帕顿/皮亚杰量表/248
 - 四、豪威斯同伴游戏量表/250

- 五、斯米兰斯基角色游戏评估量表/253
- 六、弗若斯特-沃史曼游戏发展检核表/254
- 第三节 幼儿园游戏观察的方法/257
 - 一、观察计划制定的依据/257
 - 二、游戏观察的方法/258
 - 三、观察游戏的流程/265
 - 四、各年龄班游戏观察的重点/265
 - 五、游戏观察指导方法举例/266
- 第四节 游戏观察结果分析/267
 - 一、游戏观察结果的类型/267
 - 二、游戏观察结果的分析/269
- 第五节 目标儿童观察记录/277
 - 一、观察记录的缘起/277
 - 二、观察记录的方式/278
 - 三、观察记录的格式/279
 - 四、观察记录的编码/280
 - 五、观察记录编码的利用/288

- 第十二章 幼儿园各类游戏的指导/290
 - 第一节 幼儿园游戏的特点/290
 - 一、游戏时间的固定性/290
 - 二、游戏环境的教育性/291
 - 三、伙伴关系的稳定性/291
 - 四、教育者的指导性/291
 - 第二节 角色游戏的指导/292
 - 一、角色游戏的含义/292
 - 二、角色游戏的结构/293
 - 三、不同年龄班角色游戏的特点与指导/297
 - 第三节 结构游戏的指导/299
 - 一、结构游戏的含义/299

二、结构游戏的发展阶段/299

三、结构游戏的结构技能/300

四、结构游戏的指导方法/301

五、各年龄班结构游戏的特点与指导/301

第四节 表演游戏的指导/309

一、表演游戏的特征/309

二、“小舞台”表演游戏/311

三、表演游戏的指导方式/315

第五节 规则游戏的指导/317

一、规则游戏及其结构/317

二、规则游戏的指导/318

主要参考文献/319

第一章

游戏及其特征

游戏的历史没有尽头,有了人类就有了游戏。无论在什么样的环境中,在什么时代,所有健康的儿童都曾玩过或正在玩着游戏。那什么是游戏呢?游戏具有什么特征呢?这一直是人们关注的问题,也是一个高度抽象的、难以捉摸的概念。对游戏下一个精确的定义显得非常困难,而对这个问题的回答,却有助于我们对游戏本质特征的认识。

第一节 游戏的定义

游戏是一种广泛存在的社会生活现象,对于“什么是游戏”的问题,最好的理解莫过于请游戏的主体——儿童来回答。我们曾就游戏讲评这种形式是“游戏”还是“上课”的问题对中班儿童作过调查,结果表明儿童区别游戏与上课的标准有三条。一是内容:教师哪怕是以“填鸭式”的方式告诉他们一个现成的答案,而且内容是儿童在游戏中刚刚玩过的,他们会认为是“游戏”;二是活动的形式:儿童往往以自己