

幼儿师范学校统编教材(试用)

学前儿童游戏



柳阳辉 张兰英 主编

X U E Q I A N E R T O N G Y O U X I



郑州大学出版社

PDG

前 言

《学前儿童游戏》是根据《幼儿园教育指导纲要(试行)》精神编写的与我省幼儿师范学校课程设置相配套的教材,也可作为学前专业大专教材,或幼儿园教师、幼教工作者的学习参考用书。

本教材在充分运用相关研究成果的基础上,全面系统地论述了学前儿童游戏的本质、游戏的基本理论、学前儿童游戏的组织与指导等方面的问题。突出了理论性、实践性、应用性的特点。

本教材共分十一章。具体如下:第一章,游戏概述,论述了游戏的本质、分类、价值等基本问题;第二章,现代儿童游戏理论,介绍了目前影响较大的游戏理论流派;第三章,影响儿童游戏的因素,论述了物理因素、社会因素、个体因素等对儿童游戏的影响;第四章,学前儿童游戏环境,介绍了一些创设游戏环境的方法;第五章,角色游戏;第六章,表演游戏;第七章,结构游戏;第八章,规则游戏,这四章分别介绍了不同类型游戏的特点、作用及指导方法等;第九章,游戏的观察;第十章,游戏的评价,就教师在游戏中的怎样观察、评价游戏作了阐述,

提出了操作性较强的具体方法;第十一章,学前儿童玩具,介绍了玩具的产生、发展,玩具的种类及其配置和管理等;在附录中,介绍了几种重要的游戏评价量表和幼儿园教玩具配备目录。

本教材由张兰英、柳阳辉制定编写提纲。参与编写的人员分工如下:柳阳辉编写第一章、第二章、第三章、第五章、第六章,梅纳新编写第四章、第八章,刘振民编写第七章、第十一章、附录二,陆水东编写第九章、附录一,陆小东、郭小品编写第十章。

在本教材编写过程中,我们重点参考了刘焱主编的《儿童游戏通论》和《幼儿园游戏教学论》、林茅主编的《儿童游戏》、华爱华主编的《幼儿游戏理论》、庞爱梅主编的《幼儿游戏理论和指导》、邱学青主编的《学前儿童游戏》等著作;何梦燚博士对本教材的编写提出了建设性的宝贵意见;本教材的编写也得到了河南省教育厅师范处、郑州幼师领导及有关学校的大力支持,在此,一并表示最诚挚、最衷心的感谢!

对于本教材存在的问题和疏漏,我们诚恳地希望广大学生、教师和幼教同行、专家能提出意见、建议和批评。

编者

2006年3月

目录

第一章 游戏概述	1
第一节 游戏的本质	1
第二节 游戏的分类	6
第三节 游戏的价值	9
第二章 现代儿童游戏理论	15
第一节 认知学派的游戏理论	15
第二节 精神分析学派的游戏理论	18
第三节 原苏联游戏理论	20
第四节 游戏的觉醒理论	23
第五节 游戏的元交际理论	26
第三章 影响儿童游戏的因素	28
第一节 影响儿童游戏的物理环境因素	28
第二节 影响儿童游戏的社会环境因素	32
第三节 影响儿童游戏的个体因素	36
第四章 学前儿童游戏环境	39
第一节 学前儿童游戏环境概述	39
第二节 学前儿童游戏环境的创设	42
第五章 角色游戏	50
第一节 角色游戏概述	50
第二节 角色游戏的组织与指导	54
第六章 表演游戏	63
第一节 表演游戏概述	63
第二节 表演游戏的环境创设	66
第三节 表演游戏的表演技能	69
第四节 表演游戏的组织与指导	74

第七章 结构游戏	78
第一节 结构游戏概述	78
第二节 结构游戏的基本技能	81
第三节 结构游戏的组织与指导	86
第四节 几种常见结构游戏的指导	90
第八章 规则游戏	94
第一节 规则游戏概述	94
第二节 规则游戏的编制	97
第三节 规则游戏的组织与指导	102
第九章 游戏的观察	109
第一节 游戏观察概述	109
第二节 游戏观察的常用方法	110
第三节 游戏观察结果的整理与分析	115
第十章 游戏的评价	123
第一节 游戏评价概述	123
第二节 游戏评价的指标体系	125
第十一章 学前儿童玩具	141
第一节 玩具概述	141
第二节 玩具的制作	147
第三节 玩具的配备与管理	150
第四节 家庭玩具的配备	153
附录一 几种重要的游戏评价量表	156
附录二 幼儿园教玩具配备目录	167
参考文献	175

第一章

游戏概述

游戏,是儿童的天性,所有儿童都曾做过或正在做着游戏。游戏给儿童带来快乐和满足。它是培养儿童兴趣、能力,促进儿童身心全面发展的最佳手段。

第一节 游戏的本质

在游戏理论中一个重要问题是,要揭示儿童游戏产生的原因、回答儿童为什么游戏,这就是游戏的本质问题。为了把握游戏的本质问题,我们有必要对游戏的定义、特征加以分析。

一、游戏的定义

关于游戏的定义,教育学家和心理学家的争论几乎持续了一两个世纪。由于对它的理解不同,看问题的角度各异,因而始终未能找到一个确切的定义。甚至对是否需要对游戏下定义也一直存在两种观点。一种观点认为应该而且可以对游戏下一个准确的、科学的、可操作的定义;另一种观点认为给游戏下定义是困难的。

(一) 定义派对游戏的各种解释

1. 经典游戏理论对游戏的解释

德国学者席勒认为,游戏更多是享乐,是多余生命力摆脱了外部需要的自由表现,愉快是从游戏中得来的。

德国心理学家格鲁斯则认为,游戏是对未来生活的准备,是本能的练习。

英国社会学家、心理学家斯宾塞认为,身体健康的儿童在正常生活外,还有剩余精力需要发泄,就产生了游戏。

德国著名的教育家福禄贝尔指出:游戏是儿童潜在本能的表现,是儿童内在需要与冲突引起的内部存在的自我活动的表现,是神的意志的体现。

德国的拉察鲁斯和裴斯纳认为,游戏不是发泄精力,而是工作疲劳后,恢复精力的一种方式。

美国心理学家霍尔认为,游戏是种族过去活动习惯的延续和再现。

美国心理学家加维认为,游戏应当是由内驱力所策动的一种快乐的活动。

以上解释虽说法不一,但都认为游戏是一种本能表现,自发、愉快、自由是游戏的基本特征。

2. 现代游戏理论对游戏的解释

现代游戏理论的派别很多,有精神分析的游戏理论、认知发展的游戏理论、活动教育的游戏理论、游戏的觉醒理论和元交际理论等。各流派对游戏定义都做了不同的解释。

精神分析学派认为,游戏是表现原始的、受压抑的冲动和欲望的最好方式。

认知发展学派认为,游戏不是独立活动,它是智力活动的一个方面,是个体把信息纳入原有认知图式的方式,是同化超过顺应的活动。

活动教育学派认为,游戏是一种社会性活动,是儿童对周围现实态度的一种表现,是真实之外借助想象,利用象征性材料,再现人与人之间关系的一种活动。

游戏的觉醒理论学派认为,游戏是对环境起作用的方式,游戏可以探寻和调节外部与内部刺激的数量,以产生一个最佳的平衡,从而获得更多的个人满足,游戏是激励探索的手段。

游戏的元交际理论学派认为,人类的交际还有一种意义含蓄的交际即元交际,元交际是依赖于交际双方对于隐喻的信息的辨识和理解。儿童的游戏就隐喻着“假装的”、“不是真的”,这种“言外之意”正是元交际的对象。因此,他们认为,只有参与者能够携带着“这是玩”的信息的信号,达成协议或进行元交际,游戏才能发生。所以,游戏是信息的交际和操作的过程,元交际是它的特征。

以上各流派对游戏的解释,虽然观点各异,但为我们进一步分析理解儿童游戏,研究游戏活动打下了理论基础。

(二) 游戏定义中的困难

有人认为,给游戏下一个准确的定义是困难的。当我们在各种情景中看到人们的行为表现时,凭直觉都能做出是不是游戏的准确判断,这是一种约定俗成的理解,但要用简单明确的术语将游戏做出专门限定时,便感到十分困难了,

似乎无法找到大家都一致同意的只适合于游戏这一行为的标准。

另外,游戏的形式、内容是千变万化的,有时候一种行为在某种背景中出现被看作是游戏,而同一种行为在另一个时间、另一个环境中出现时,我们就不认为它是游戏了。

游戏是一种社会文化现象,属于人文科学研究的内容,由于反映了人的主体精神的这种活动,具有极其丰富和复杂的内涵,因此才会出现不同的人从不同的立场、不同的角度去关注、解释、评价、定义游戏的现象,每一种解释和定义都预示着一种角度、一种眼光和一种理解。

二、游戏的特征

(一) 游戏具有主动性,是一种自发行为

儿童之所以游戏,是因为游戏的目的出于儿童的内部需要,游戏是由内部动机引起的。儿童在游戏中将现实难以实现的愿望,降低到实际能力所能承受的水平,使自己成为游戏的主人,主宰自己的世界,而不受别人的支配。因此,儿童在游戏中总是积极主动地参与,表现出极大的主动性。

(二) 游戏具有虚构性,是一种假装行为

游戏不是儿童真实的生活。每个儿童在做游戏时,都清楚地知道“是假装的”、“只是玩玩”,游戏只是一种愿望和要求的满足,是一种获得愉快体验的手段。儿童在游戏中利用模仿、想象来创造性地整合和表现周围生活,他们可以把日常生活暂时抛弃,也可以不受日常生活的约束,这种虚构的、不真实的情境,深深地吸引着儿童,使儿童在游戏情境中,“神秘秘”,“非同寻常”地玩耍。

(三) 游戏具有愉悦性,是一种娱乐行为

游戏就是一种娱乐,游戏能给儿童带来快乐。自发的行为往往是趋乐的,机体的需要状态随时促使其为满足需要而运动,以求舒适、安全、快乐,儿童在游戏中因为需要的满足而获得快乐;他们自娱自乐,以不断重复的方式,将有趣的情节保持下去;游戏中儿童没有任何心理负担,不担心游戏以外的任何奖惩,他们是轻松的、自由的、快乐的。游戏情境中儿童可以全身心地投入,身体处于最佳、最自然、最轻松的状态,游戏能带给儿童快乐的享受。

(四) 游戏具有具体性,是一种具体行为

游戏活动虽是虚构的、想象的,但这种虚构与想象又是非常具体的。如做扮装医生打针的游戏时,针筒虽是玩具,但它是具体的材料;“医生”操作玩具针筒给“病人”打针的动作虽是假的,但它的操作性游戏动作却是实际动作;医生虽是一个假扮的角色,但角色所表现的人物却又是具体的;游戏中的具体语言对游戏者之间的交往和形成各种关系起着重大作用。游戏中的动作、材料、语

言等都是具体的。

三、游戏的本质

研究游戏的本质,就是要揭示儿童游戏产生的原因以及要回答儿童为什么游戏的问题。这是游戏理论中的重要问题。

(一) 游戏本能论

游戏本能论者,从生物学角度去研究、解释儿童的游戏,把游戏看成是一种生物现象,是生物本能的表现。不同国家、不同时期的游戏本能论者对游戏做出了各自的解释。如以德国的席勒、英国的斯宾塞等为代表的“剩余精力说”认为,游戏是由于机体中剩余精力需要发泄而产生的。他们指出,游戏是儿童本能剩余精力加以释放的最好表现形式。

由德国的拉察鲁斯和裴茹克创立的“松弛消遣说”认为,儿童游戏的本能不是剩余精力的发泄,而是恢复精力的方式。他们指出,儿童在紧张学习之后需要解除精神疲劳,需要娱乐,儿童是为娱乐而游戏的。

德国的格鲁斯和施太恩是“能力练习说”的代表,他们认为游戏是先于劳动、先于童年,对未来生活无意识的准备。每种动物为了适应复杂的生活都要有一个准备生活的阶段,以锻炼自己生存竞争所必须的能力,游戏就是准备生活、练习本能的一种手段。

美国的霍尔创立了“复演说”,他认为游戏是个体呈现祖先的动作、习惯和活动,是重演史前人类的祖先向现代人进化的各个发展阶段。游戏中所有的动作和态度都是遗传下来的,如爬树、摇树是重复类人猿在树上的活动,等等。儿童就是在游戏中根除这些史前动物的残余状态,让个体摆脱原始的、不必要的本能动作,为当代复杂活动作准备。

以奥地利著名精神分析学派弗洛伊德和美国的新精神分析学家艾里克森为代表的“补偿与发泄说”认为,儿童天生有着种种内在的原始冲动和欲望,它要求表现,得到满足,并获得发展。但在现实生活中,由于受道德规范等的约束,这些冲动、欲望就难于充分表现,致使儿童内心产生各种抑郁。而游戏则可以让儿童完全自主地再现自己快乐的经验或精神的创伤,在想象中发泄各种忧虑和烦恼,从而获得快乐。

游戏本能论诸学说揭示了儿童游戏产生的生物学因素,指出游戏是儿童的天性,是一种与儿童在活动中的生物需要相适应,与儿童正在形成和发展着的能力相适应的活动。游戏本质中的生物学意义是不可否认的,但本能论者在揭示游戏生物学因素的同时,又认为本能是游戏的根源,是游戏产生的根本原因,这就使对游戏本质的解释具有了唯心主义的色彩。

(二) 游戏社会反映论

游戏社会反映论者从社会学观点去研究、解释儿童的游戏,把儿童游戏看成是一种社会现象,是人类活动的特殊形式,是对社会现实生活的一种特殊的反映活动,它具有社会性。

原苏联心理学家维果斯基认为,游戏是真实的实践之外,在行动上再造某种生活现象的行为,在这种活动中儿童凭借语言,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,以儿童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。

我国的游戏理论研究,长期以来一直受到原苏联研究者的影响,也坚持游戏是儿童的社会性活动的观点。认为游戏不是儿童的本能活动,他们并不是天生就会做游戏,只有当儿童的智力和体力发展达到了一定水平,积累了一定的知识经验,他们才会做游戏。儿童生活在人类社会里,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。我国学前教育理论研究中,对游戏概念的理解和解释,深受这种游戏本质观的影响。

揭示儿童游戏的社会性本质属性,虽然在理论上划清了儿童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,则掩盖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。

(三) 游戏是幼儿的主体性活动

20世纪90年代以来,关于人的主体性及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活动的价值与意义提供了新的观点与理论背景。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儿童游戏本质观。

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。

游戏是儿童能动地驾驭活动对象的主体性活动,它现实直观地表现为儿童的主动性、独立性和创造性活动。

游戏是主动的活动。游戏是儿童主动的而非被动的活动。游戏活动的动机特征是“我要玩”而不是“要我玩”,是由内部动机支配的活动,而非来自外部的命令或要求。因此我们可以看到游戏着的儿童,身心总是处于积极主动的状态,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。

游戏是独立的活动。游戏是内部控制而非外部控制的活动,是儿童独立活动的基本形式。儿童在游戏活动中,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,决定玩什么、和谁玩以及怎样玩。从而使周围环境中的人与事物按照作为活动主体的儿童所确定的方式与主体构成特定的关系。

游戏是创造性活动。游戏是“目的在自身的活动”,游戏者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,把游戏看作是儿童的主体性活动,比以往任何一种游戏本质观都更能充分地概括出儿童在游戏中能动地驾驭活动对象的主体性特征,从而能够更加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区别于人类其他活动的本质特征。

第二节 游戏的分类

游戏分类是一个相当复杂的问题,如同定义一般,从不同的角度来对游戏进行研究,将揭示游戏的不同内涵和外延。分类,从某种意义上讲就是对游戏的外延作限定。由于研究者各自不同的研究目的和他们所依据的理论不同,因而出现了各种各样的游戏分类。

一、国外的游戏分类

(一)皮亚杰的游戏分类

皮亚杰认为游戏的发展是沿着认知发展的线索而展开的,在不同的认知发展水平上,便会出现不同水平的游戏形式,根据这一假设以及对儿童游戏的观察,他将游戏分为以下三种:

1. 练习性游戏

这种游戏的动因在于感觉运动器官在使用过程中的快感,由简单的重复运动组成。

在这个阶段,我们常看到婴幼儿带着喜悦重复着简单的动作,如两三个月的婴儿晃动着四肢,一遍遍地看周围悬挂着的彩球,反复摇晃着花铃棒,重复着吃手指的动作;当婴儿会爬时,他们在床上爬起来爬去,边爬边抓握一些物体。婴儿在重复这些简单的动作过程中,表情是轻松愉快的。这就是练习性游戏,也称机能性游戏。这是最早出现的一种游戏形式。以后随着其他游戏形式的

出现,机能性游戏的比例下降。

这种游戏形式在整个幼儿期随时都能看到,只要有新的机能需要掌握,就会有这种练习,比如奔跑、攀爬、滑滑梯、摇木马、敲打和摆弄物体等。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁幼儿的典型游戏。在游戏中,以物代物、以人代人是象征的表现形式。它具有“好像”和“假装”的特征。当幼儿能够把以前经历过的事情、活动以及眼前并不存在的事情作为表象回忆起来的时候,机能性游戏便转化为象征性游戏。如玩“过家家”、“邮局”、“商店”游戏等。象征性游戏是学前儿童典型的的游戏形式,大约两岁开始,直至入小学,其高峰期在3~5岁。

3. 规则性游戏

规则性游戏是以规则为游戏中心,用规则来组织游戏,它摆脱了具体情节。这是四五岁以后发展起来的,由于规则本身具有不同的复杂程度,动作机能的要求不同,因此这种游戏可以从幼儿一直延续到成年。

(二) 帕顿的游戏分类

美国的帕顿按照幼儿游戏表现出来的社会参与水平,将幼儿游戏行为归纳为六种类型:

1. 独自游戏

幼儿自己一个人玩玩具,兴趣全部集中在自己的活动上,不在意周围其他伙伴的活动。

2. 平行游戏

幼儿单独做游戏。由于玩的玩具材料与其他幼儿相类似,因此看起来好像是在一起玩,其实幼儿是在同伴旁边单独玩。

3. 联合游戏

幼儿与同伴一起游戏。他们谈论共同的话题,活动中偶尔有借东西的行为,出现相互追随模仿的行为,但没能围绕具体目标进行组织,每个幼儿仍是依个人的愿望游戏,是凑在一起玩。

4. 协作游戏

幼儿形成小组做游戏。游戏中有分工和协作,有共同的目的和达到目的的方法。小组通常由一两个领头的孩子组织指挥。

一般的,以上这几种游戏类型随幼儿年龄的增长而变化。除此以外,幼儿游戏中还有如下两类与社会参与性有关的行为。

5. 无所事事

幼儿不是在玩、在游戏,而是在东游西逛,或是从椅子上爬上爬下,再就是注视着某些突然发生的有趣的事情或是发呆。

6. 旁观

幼儿(几乎在整个游戏时间)关注着其他小朋友的活动,偶尔也搭几句话或是提些问题,但始终不加入到游戏中去。

(三)比勒的游戏分类

比勒根据儿童在游戏中的不同体验形式,将游戏分为四大类。

1. 机能游戏

幼儿反复做某个动作或活动以示快乐和满足。这类游戏自然地锻炼感觉运动器官,有效地发展身心机能。

2. 想象游戏

又称“模仿游戏”、“角色游戏”,即再现成人生活的游戏。幼儿开始时是模仿周围成人的某些行为,进而有意识地扮演成人的角色,以后逐渐能够按角色的要求行动和协调相互关系。

3. 接受游戏

幼儿通过看画册、听故事、看电视、看电影等活动而获得乐趣。这是相对被动的游戏。

4. 结构游戏

又称“创造游戏”。幼儿运用积木、黏土、沙或纸等制作物品,进行造型活动。

(四)原苏联的游戏分类

原苏联的游戏理论强调游戏的社会性,它以儿童参与游戏的程度和儿童之间的相互关系为依据,将游戏分为三类。

1. 独自游戏

指儿童自己一个人玩。

2. 平行游戏

指两个以上的儿童在一起玩,玩相同的游戏,所用的玩具也相同,但是他们相互之间各玩各的,不发生协作关系。

3. 合作游戏

指两个以上的儿童在一起做游戏,他们相互之间既有分工也有合作。

二、我国的游戏分类

当前,我国幼儿园的游戏活动是按照游戏在幼儿教育中的作用来分类的,并已列入了有关的法规。具体地分成两大类六小项:一类是创造性游戏,它主要是指以幼儿自由创造为主的游戏,包括角色游戏、结构游戏和表演游戏;另一类是规则性游戏,它是指以教师创编、组织为主,以规则为核心的游戏形式,包

括体育游戏、音乐游戏、智力游戏等,这类游戏常在幼儿园教学活动中运用。

第三节 游戏的价值

游戏是童年生活中的快乐,游戏是最适合学前儿童的一种活动形式。游戏不仅对幼儿有娱乐作用,而且对幼儿的身体、智力、情绪和社会性等方面有重要发展的价值。有人说,游戏的重要性仅次于母乳喂养和母爱。

一、游戏在幼儿身体发展中的作用

游戏可以促进幼儿身体的生长发育。几乎所有的游戏都有身体运动,能使幼儿身体的各种器官得到活动,促进机体的新陈代谢、骨骼和肌肉的成熟、内脏和神经系统的发育。

游戏活动发展了幼儿的基本动作和基本技能。以跑、跳、钻、爬、攀登等为主要动作的体育游戏,能锻炼幼儿大肌肉活动能力;插塑、穿珠、搭积木等游戏,能发展幼儿手部小肌肉的活动能力和手眼并用、协调的能力。

在户外进行的游戏,幼儿直接接触到充足的阳光、新鲜的空气,能增强幼儿对环境变化的适应能力,促进身体健康。

游戏给幼儿带来愉快和满足,而愉悦的心情是幼儿身体健康所必需的。情绪与人的身体健康有密切关系,长期处于紧张或焦虑等不良情绪状态,会造成食欲减退、消化不良、心跳加速、血压和呼吸不正常等病态。游戏最适合幼儿的生理和心理特点,幼儿游戏时总是快乐的,轻松愉快的情绪对幼儿身心健康发展有积极作用。

二、游戏在幼儿认知发展中的作用

游戏是发展幼儿智力的有效手段。国内外许多学者的研究都表明,游戏能唤起幼儿的兴趣,使幼儿集中注意力,充分发挥想象力和创造力,在轻松愉快的气氛中学习和发展。

(一) 游戏扩展加深幼儿对周围事物的认识

游戏是幼儿认识事物的途径。游戏使幼儿接触到各种游戏材料,通过具体的活动,认识各种物体的性质和用途,获得有关事物之间关系的经验。例如,玩水的游戏,幼儿不仅认识了水的流动、溶解等特性,还能获得水的浮力的科学经验,同时也认识了喷壶、水桶等盛水工具。角色游戏、建筑游戏是幼儿对现实生活的反映,幼儿在游戏中把自己对生活的印象和感受表现出来,从而对生活

的认识得以加深和巩固。多种多样的游戏使幼儿获得丰富的知识和经验。总之,游戏就是幼儿的学习。

(二) 游戏促进幼儿想象力的发展

游戏是具有象征性的,它以假想和想象为条件。在游戏中,幼儿常说:“你假装是医生。”“我把它当床。”幼儿还把自己想象成火车司机,把小椅子或积木想象成一节节的火车车厢,把其他小朋友想象成乘客;幼儿会把自己想象成医生,像医生一样给小朋友看病。在游戏中,幼儿展开想象的翅膀在自己创造的世界中遨游。象征性游戏的“假装”和“好像”的性质,有力地促进了幼儿想象力的发展。

(三) 游戏发展幼儿的思维能力

在强调幼儿主动性和创造性的游戏中,幼儿不断地思考,不断地解决一个又一个问题。例如,做角色游戏“公共汽车”,幼儿要分配角色,谁当售票员,谁当司机,谁当乘客。当司机的幼儿要决定用什么当方向盘,用什么当刹车;当售票员的小朋友要有票本,并要报站名;当乘客的幼儿把自己当成老爷爷或老奶奶,要假装去某个地方做一件事情。总之,在游戏中幼儿的思维不断活跃起来,游戏的内容和情节逐渐丰富。在需要开动脑筋的智力游戏中,幼儿思考的积极性更是突出,计算游戏、语言游戏、猜谜语等游戏都有利于促进幼儿思维的发展。

游戏有助于幼儿解决问题。美国著名心理学家西尔瓦、布鲁纳和吉诺瓦做过这样的实验:他们以3~5岁幼儿为实验对象,要求幼儿坐在椅子上,从放在远处的一只透明塑料做成的盒子里取出一支彩色粉笔。盒子的开口对着幼儿,但它的“门”是用一个“丁”字形钩子钩住的,幼儿要利用工具——三根长短不一的棍子和两个“C”形夹钳打开门闩,把粉笔拨到自己跟前来,幼儿拿到粉笔,粉笔就归幼儿所有。实验者把幼儿分成三组:

A 游戏组:成人先说明一只夹钳可以夹在一根棍子上,然后让幼儿用10根棍子和7只夹钳自由操作、游戏。

B 观察原理组:成人先说明一只夹钳可以夹在一根棍子上,然后让孩子看成人如何用一只夹钳把两根棍子联结起来。

C 控制组:成人说明一只夹钳可以夹在一根棍子上。

每组都有36名幼儿,男女各半,幼儿 ze 解决问题的结果表明:游戏组和观察原理组能解决问题的人数非常相近(见表1-1)。

表 1-1 三组幼儿解决问题比较

分 组 人 数	游戏组	观察原理组	控制组
解决问题	14	15	5
没有解决问题	22	21	31

此实验揭示了游戏对 3 至 5 岁儿童解决问题能力的发展所产生的重要影响。

三、游戏在幼儿社会性发展中的作用

社会性是指人们进行社会交往,建立人际关系,理解、掌握和遵守社会行为准则,以及人们控制自身行为的心理特征。孩子出生以后,在参与社会生活的过程中,在环境和教育的影响下,他们的社会性逐步发展,学习与他人进行交往,学习建立人际关系,如亲子关系、同伴关系、师生关系,学习按社会行为规范去行动。总之,学前期,幼儿正处于从“自然人”向“社会人”转变的时期,游戏活动对幼儿社会性发展具有重要意义。

游戏是幼儿社会性发展的重要途径。它使幼儿获得了更多适应社会环境的知识和处理人际关系的技能。

(一) 游戏提供了幼儿社会交往的机会,发展了幼儿社会交往能力

幼儿与同伴的交往对幼儿的发展是十分重要的。在交往中,幼儿逐渐熟悉、认识周围的人和事,了解自己和同伴的想法、行为、愿望与要求,理解他人的思想、行为和情感,学习与同伴分享、互相谦让、合作等人际交往技能。游戏是幼儿进行社会交往的起点,在游戏中幼儿学习怎样与同伴相处,怎样处理和协调同伴之间的关系,共同完成游戏活动。例如,在角色游戏“娃娃家”中,幼儿商量分配角色,有当妈妈的,有当爸爸的,有当奶奶的,每个角色各尽其责,像一个家庭一样活动。在这个过程中,幼儿学习相互配合,互相谦让,发展同伴之间的友好关系。

(二) 游戏使幼儿学习社会角色,掌握社会性行为规范

婴儿出生后,就不可避免地处在一定的人际关系和社会地位中,他们不可避免地会被赋予某种角色。有些角色是一出生就决定的,如男人或女人;有些角色是随着社会生活范围的扩大而出现的,如在家里是儿子,在幼儿园是小朋友,进入学校后是学生,长大后会成为丈夫、爸爸、教师。每种角色都有社会规定认可的角色行为,幼儿需要不断学习社会角色行为。如果非角色行为成为幼儿的

习惯行为,那么,幼儿将在社会生活中遭受挫折。在学校肆无忌惮、为所欲为是学生的非角色行为,男过于娇柔纤弱也是社会不接受的非性别角色行为。

游戏是幼儿学习和掌握社会角色的一条途径。在幼儿游戏中,常常是女孩子当“妈妈”,男孩子当“爸爸”,很少有男孩子当“妈妈”的。在扮演“妈妈”和“爸爸”的过程中,幼儿在学习与自己性别相适应的行为方式。

在角色游戏和表演游戏中,幼儿通过扮演角色,模仿现实生活中人们的行为,来学习社会行为规范。例如,在“公共汽车”游戏中,“售票员”主动到“乘客”中去卖票,并提醒“谁给老人、抱小孩的让个座”。在表演游戏“小熊请客”中,幼儿学习给请客的小熊带礼物,感谢小熊的邀请。幼儿在游戏中通过模仿学习的社会行为规范,会迁移到幼儿的实际生活中,有利于幼儿社会性的发展。

(三) 游戏锻炼了幼儿的意志

意志是个性的重要构成因素。在现实生活中行动的果断性、对无意义行为的自我控制能力、遵守规则、克服困难等意志品质,是幼儿社会性构成的重要方面。幼儿自制力差,意志行为尚未充分发展,但在游戏中,幼儿却表现出较高水平的意志行为。可见,游戏能培养和锻炼幼儿的意志。

游戏对幼儿是有吸引力的,在游戏中,幼儿乐于抑制自己其他的愿望,使自己的行动服从游戏的要求,遵守规则。在角色游戏中,角色本身包含着行为准则和榜样,幼儿扮演角色的过程就是锻炼意志的过程。原苏联心理学家马努依连柯曾做过“哨兵”站岗的实验,要求幼儿在空手的情况下,保持哨兵持枪的姿势。有两种情境:一种是非游戏情境——其他幼儿在一边玩,让他在另一边以哨兵持枪的姿势站着;另一种是游戏情境——实验者以游戏方式向他提出要求,告诉他其他幼儿是“工人”,他们正在包装糖果,你来当哨兵,为保护工厂而站岗。结果表明,在第二种游戏情境下,幼儿当“哨兵”站立不动的时间远远超过非游戏情境下站立不动的时间。

游戏使幼儿发展控制自己冲动的能力,在体育游戏、智力游戏等规则游戏中,幼儿为使游戏得以进行,必须学习控制自己。例如,在“老狼老狼几点了”的游戏中,当“老狼”的幼儿在回答几点钟时不能回头看,其他幼儿只有听到“老狼”说“天黑了”或“十二点”时,才能转身往回跑。游戏为幼儿提供了大量的让幼儿依靠自己的努力克服困难的机会。

四、游戏在幼儿情感发展中的作用

游戏可以丰富幼儿的情绪体验,有助于培养幼儿的高级情感。

(一) 游戏丰富幼儿的情绪体验

游戏的内容和形式灵活多样,幼儿在游戏中的体验着各种情绪情感。在“娃