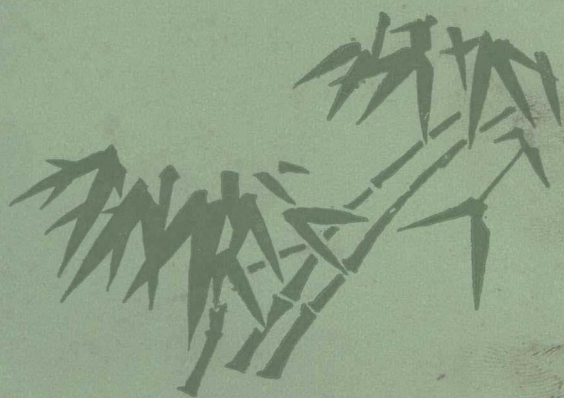


幼儿心理的发展

朱智贤 主编



北京师范大学出版社

儿童心理学教学参考资料

幼儿心理的发展

朱 智 贤 主 编

丁祖荫 李山川 选编

北京师范大学出版社

儿童心理学教学参考资料

幼 儿 心 理 的 发 展

朱智贤 主编

丁祖荫 李山川 选编

*

北京师范大学出版社出版

新华书店北京发行所发行

七二二六工厂印刷

*

开本: 850×1168 1/32 印张: 7 字数: 171 千

1982年3月第1版 1982年8月第1次印刷

印数: 1—44,000册

统一书号: 7243·71 定价: 0.88元

前 言

这部《〈儿童心理学〉教学参考资料》主要是为了配合朱智贤教授编著的高校《儿童心理学》教科书（人民教育出版社1979年修订版）的教学需要而编写的。多年以来，很多高校儿童心理学教师不断提出这个要求。因为各地高校儿童心理学教师一般人数较少，资料也不多，这给教学工作带来一定困难。如果能在现有条件下，编写一套配合教学需要的参考资料，将会对提高教学质量、扩大学术眼界有一定帮助。

由于上述原因，高校儿童心理学教学研究会1980年在北京开会时，决定编写这套资料，并商定编写的原则、内容及分工等问题。1981年夏在桂林开会时，讨论了各册的篇目内容及补充修改意见。1981年冬对各册内容初稿作最后的审定，并交由北京师范大学出版社出版。

这部参考资料共六个分册。编选时注意：（1）贯彻马克思主义的指导思想；（2）体现“百家争鸣”、“洋为中用”的方针，适当介绍当代国外儿童心理学的流派和情况；（3）更多地选用我国儿童心理学工作者具有一定质量的理论论文和实验报告；（4）注意选材的均衡性（每册15—20万字）。并在必要时，组织撰写或翻译某些新的资料。

这部参考资料是国内九所高等师范院校的同志集体协作的成果。由朱智贤教授担任主编。各分册编选人是：

第一分册：儿童心理发展的基本理论。

钱曼君、吴凤岗、林崇德（北京师范大学）

第二分册：儿童心理学史论丛

钱曼君、吴凤岗、林崇德（北京师范大学）

第三分册：三岁前儿童心理的发展

李长岷、彭新鼎、陈志君（西南师范学院）

王恒生（哈尔滨师范大学）

第四分册：幼儿心理的发展

丁祖荫（南京师范学院）、李山川（安徽师范大学）

第五分册：小学儿童心理的发展

周镐、鲍碧君（华中师范学院）

姚平子（陕西师范大学）

第六分册：青少年心理的发展

李怀美、赵恒泰、檀秀春（天津师范学院）

吴靖、史莉芳（北京教育行政学院）

这部资料，不但可以作为教学参考之用，而且也可供广大心理学工作者和儿童教育工作者业务学习之用。

由于这是一部资料性的读物，也由于编者们的水平和编选时间比较仓促，它一定会存在很多问题，如材料不够完整，水平不齐，少数译名不统一，以及某些论文内容的重复等。希望使用和阅读本资料的同志，多多提出宝贵意见，以便今后不断改进。

全国高校儿童心理学教学研究会

1982年2月

目 录

游戏是重要的任务·····	[美]G.S.布鲁纳著 邵瑞珍译 (1)
学前儿童游戏活动中的目的性	
·····	[苏]K.Я.瓦齐娜著 魏明庠译 (9)
我们是怎样对幼儿进行劳动教育的	
·····	南京市代代红幼儿园 (19)
儿童左右概念发展的实验研究	
·····	朱智贤 陈帼眉 吴凤岗 (28)
六岁左右儿童的汉字字形知觉形位的初探·····	李 铮 (41)
五一九岁儿童时间观念发展的实验研究	
·····	黄希庭 杨宗义 刘宗华 (54)
幼儿观察力的实验研究·····	朱延麟 (71)
学前儿童注意发展的几种表现	
·····	厦门市心理学会鼓区学习小组 (77)
学前儿童记忆发展的特点	
·····	[苏]Л.日特尼科娃著 范 秀译 (83)
关于幼儿的记忆及其培养·····	徐世京 (94)
学前儿童认识因果关系对于掌握因果连接词	
和发展语言结构的影响的实验研究	
·····	关树文 王宪钊 刘荪钜 郑祖心 (110)
学龄前儿童数概念与运算能力发展·····	林崇德 (119)
培养幼儿创造性思维能力的一些看法·····	高志方 (137)
二一六岁儿童言语发展的调查研究·····	吴鸿业 朱霁青 (142)

幼儿口头言语发展的调查研究

..... 朱曼殊 武进之 缪小春 (153)

三一六岁儿童语音发展水平调查研究

..... 刘兆吉 彭新鼎 陈志君 (161)

四岁幼儿学习英语的实验研究..... 黄秀兰 (171)

学前儿童表现在日常活动和言语中的心理特点

..... 张述祖 史志英 (182)

谈谈如何培养幼儿的绘画能力..... 李慰宜 (188)

谈谈如何培养幼儿的音乐感受力..... 曹冰洁 (191)

怎样看待学龄前儿童的不良行为..... 范崇燕 (194)

四岁至六岁独生子女的行为特点与教育的调查

..... 上海市幼教研究室等 (205)

幼儿园和小学衔接的实验报告..... 上海一师附小 (215)

游戏是重要的任务

[美] G.S.布鲁纳著 邵瑞珍译

按：游戏在儿童发展中的重要作用，似未受到儿童教育工作者、家长和其他社会人士应有的正视与重视，甚至在当前的托儿所和幼儿园中有把儿童的早期学习与游戏活动对立起来的倾向。本文作者指出，幼儿的游戏是儿童时期的一件要事，是成年期能胜任各项工作的先驱。游戏是儿童对问题的解决和以后开展创造性活动的一种锻炼。这些见解和它所依据的实验结果，值得我们思考和研究。

实验心理学家是比较严肃认真和讲究实效的人。他们喜欢研究容易作科学处理和精确规定的课题。因此，他们在着手研究人类早期发展的时候，就筹划要弄清楚象游戏这么滑稽的现象，这是合乎逻辑的。每个人都看到游戏，都能加以识别，可是没有人能对游戏下一个简单而无瑕疵的定义。游戏含有一套花样繁多、极其轻松的活动，从孩子们打打闹闹、骑木马放牧、直至儿童用积木建造高楼大厦。

科学研究的进展，通常是以偶然出现的时机和所获得的资料为条件的。十年前，虽然由于方法上存在着困难，游戏仍被视为不易处理的实验课题而被排除，但幸运的是，¹⁸灵长类动物生态学家却开始提出关于游戏在灵长类动物演化中的性质与作用这个新问题。他们根据精密的观察，发现游戏不象我们曾经设想的那么复杂、多样，在自然环境中看到的情况，更是如此。而且，如果

对游戏的结构进行适当的分析，游戏也不全是滑稽的。

最重要的，灵长类动物生态学家发现，在个体尚未发育完全的时期，游戏似乎具有一种决定性的功能，这种功能随着个体从猴到类人猿，直至人类这个愈益向高级进化的过程，而显得越来越重要。他们发现，游戏是成年人能胜任各项工作任务的前兆或先驱。

简·范·劳威克-古德 尔 (Jane Van Lawick-Goodall) 和她的同事们进行了最早的具有先遣性的一些观察研究。他（她）们研究的对象是生活在坦桑尼亚动物保护区的大小不一的黑猩猩。他（她）们发现，小猩猩从出生到四、五岁这段时间，总是与母猩猩形影不离，它是母猩猩的独养儿子。小猩猩（它们与一年内就被新生幼仔排挤或取代的猴子的后代不同）有大量时间去观察大猩猩的行为，且能把见到的情况和游戏活动结合起来。

津津有味地吞噬白蚁

范·劳威克-古德 尔曾报导这样一个引人注意的实例，即小动物如何把这种早期的观察容纳入游戏之中，从而导致产生熟练的成熟行为。大猩猩已经掌握很熟练的捉白蚁的技术。它们把一根光秃秃的树枝放入口中弄湿，从蚁穴的入口处插进去，稍等片刻，让白蚁粘上树枝。然后，它们把这根捉白蚁的树枝倒转头来，津津有味地大吃其白蚁了。

小猩猩学习捉白蚁的技术是通过游戏尝试的。它们挨着母猩猩坐下，受到外界压力的影响，学习捉白蚁的一个个动作，尽管它们得不到真正的食物奖励，但是它们学习着，玩树枝，剥去嫩枝上的叶子，捡起长度不同的枝条放到不同的洞穴中去。这些小猩猩用各种滑稽的游戏活动来实现最终会组合成捉白蚁行为的一系列动作。

范·劳威克-古德尔还报导过一只取名为默林 (merlin) 的小猩猩的情况。这只小猩猩三岁时死去了妈妈，由它的大姊带养，它没有学会象别的小猩猩那样捉白蚁。默林缺乏仔细观察大猩猩捉白蚁的机会，也可能得不到通常母猩猩给予的娱乐条件或压力影响。结果，它到了四岁半时，干这件工作还是笨拙的、很差劲的。

据此，人们提出，游戏不仅能与生存有关的本能行为付诸实践，而且还能对日后体现在有益的解题中的各种行为准则进行练习。看来，关系重大之事，乃是有把导致熟练行动的一系列行为汇集成序的好机会。

更一般地说来，游戏好象具有减轻或缓和必须达到一定目标而产生的紧张的作用。学习心理学中有一条众所周知的法则，即耶基斯-多德森 (Yerkes-Dodson) 定律。它表明，技能越复杂，学习所需的最佳动机水平就越低。这就是说，激起的动机过强适足以干扰学习。游戏，通过降低目标的重要性，也许有助于减弱过强的内驱力，因而能使小动物和孩子们更容易学会长大时需要的一些技能。

有趣的解题

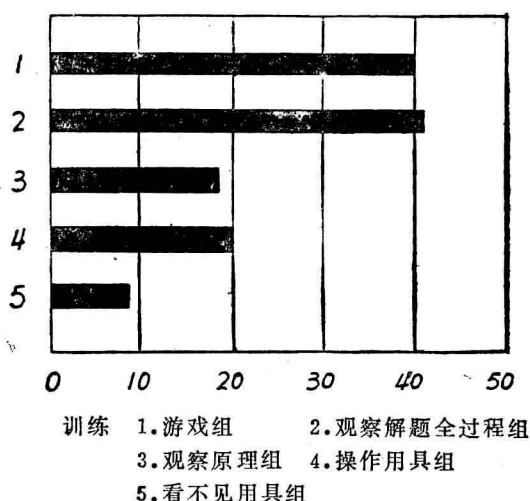
我和我在哈佛大学的同事凯西·西尔瓦 (Kathy Sylva) 和帕尔·吉诺瓦 (Paul Genova) 研究过游戏对 3—5 岁儿童解决问题能力的影响。儿童们的任务是要从放在他们手伸不到的地方的一只箱子里取出一件奖品。唯一可利用的工具是两根短棒和一个螺丝钳。解决办法则是用螺丝钳把两根短棒夹紧连接成一根长竿。

在儿童们试行解决这问题以前，我们给他们作各种不同的训练。其中一组儿童仔细观看实验者演示夹住短棒接成长竿的原因（简称观察原理组）；另一组儿童练习用螺丝钳把两根短棒夹起

来（简称操作用具组）；第三组儿童仔细观看实验者完成整个工作的程序（简称观察解题全过程组）；第四组儿童无专门训练，但有玩要用具的机会（简称游戏组）；第五组儿童则一点用具也没有（简称看不见用具组）。

游戏组的解题成绩和观察解题全过程组的成绩一样好，比其他三组好得多，按照实验者不同的帮助而自动地解答出问题的次数，将各组完成作业的不同成绩概括如下图。

解 题 成 功 的 百 分 率



游戏和解决问题——各组解题成绩图

激起我们兴趣的是游戏组儿童那种沉湎于解决问题这一任务的坚韧性。即使他们在开始探索时曾误入歧途。但由于他们不怕挫折，不受诱惑，还是能最终解决问题。他们是在做游戏嘛！

有些关于灵长类动物的实验结果可资比较。用一种半驯养的方法使动物解除为达到一定目标所造成的压力。实验者就在动物的天然栖息处放上食物，因而它们没有必要去寻找食物。这样就

有增强革新精神的效应。

在日本的一些半驯养动物的研究中，猕猴学习洗山芋，学习从沙滩上拣取玉米，把散开在沙滩上的大量杂物丢入海水里，使沙土下沉。小猴一入水就开始嬉戏，学游泳，最后移居到邻近的岛上。

在所有这些活动中，最有劲的是爱玩的小猴子，纵然它们不一定是新“技术”的改革者，小猴子喜欢变，它们勇气足，能使群猴结成一个整体进行变革活动。大公猴往往是最为保守，至少是不常常介入活动，因为群体内初次尝试新计划是围绕着母猴去搞的，公猴并不是这些群体的组成分子。可是，法国的灵长类生态学家琼·克劳德·法迪（Jean Claude Fady）指出，借助半驯养方法排除压力的话，即使通常认为好斗的公猴也会学习彼此合作，把底下藏着食物的大石头搬掉。

游戏还有另一种功能，这种功能不那么富有实利，但有其同样的重要性。埃里克·埃里克森（Erik Erikson）最近报告，从儿童时期起追踪研究了三十年的人说，那些具有浓厚的兴趣和充分发挥了才能的被试者，正是一些在处理事务中设法保持幽默感的人。坎里（Keele）大学的科琳·亨特（Corinne Hutt）也说，给儿童提供游戏的机会有助于发展他日后的创造力。

亨特为3—5岁儿童设计了一个特级的玩具。这个玩具是一张装备着杠杆、汽笛、铃和计算器的桌子。杠杆的不同活动可使汽笛长鸣、铃声叮当，等等。

儿童见到这玩具时，他们首先探索它可能发生的情况，一一进行试验。感到满意以后，他们就继续做更有趣味和更有组合性的游戏。亨特根据儿童如何从事创造性活动予以评定，把他们分成三组，即无探索组、探索组和创造性探索组。最后一组能从初步探索开始，直至开展丰富多样的游戏。

不爱玩和紧张

四年后，这些儿童正当7至9岁时，亨特给他们进行几次人格测验，其中有一个测验是测试创造力的。凡是先前玩那个特级游戏时，创造性和探索性越强的儿童，四年后他们的独创性分数就越高。一般讲来，无探索精神的男孩子把自己看作不冒险、不主动的人。他们的父母和教师则感到这些孩子缺少好奇心。不探索、不爱玩的女孩子要比她们爱玩的同伴紧张，她们在社会性的交往过程中显得手足无措。

当我仔细考察游戏及其功能时，我们发现，即使最简单的游戏活动也远远不是“随机的”，它们按一定的规则组织起来，并受这些规则的支配。在灵长类动物中，游戏总是以身体方面的某种信号为先导。例如，张大嘴巴那种特殊样子的“玩相（play face）”，又如，过分缓慢的步态和昂首阔步的神情，这都是告知“是玩啊”的信号。

我和斯蒂芬·米勒（Stephen Miller）分析东非大草原的狒狒的影片后，我们很快发现，如果小狒狒不注意另一只狒狒找它玩打架游戏的信号，它们就会真的打起来。但是游戏信号一旦被双方察觉，打架便能变成猴子假装斗争，跳小丑式的芭蕾舞了。它们显然知道双方该怎么办！

心理语言学家凯瑟琳·加维（Catherine Garvey）的新研究表明，3—5岁儿童一双双地玩即使是最简单的游戏，也能确定和认清包含着的规则和期望，并且始终能明确区分假装的结构和真实的事情。

例如，有一条普通的规则，要求复述游戏伙伴所说的话去回答他。如果违反这条规则，便要受到申斥。

儿童甲：妈妈再见

儿童乙：妈妈再见

儿童甲：妈妈再见

儿童乙：爸爸再见

儿童甲：你是个傻瓜！

有时候则用互补的规则，需要用“爸爸再见”来回答“妈妈再见”。

某些规则还规定游戏发生的情境。这些规则可归入讨论与谈判之列。

儿童甲：我不得不去工作。

儿童乙：你早已工作了。

儿童甲：不，我没有。

幼儿通常能清楚地意识到幻想和真实之间的界线。在下述的交谈中，儿童甲是坐在一条三脚凳子上，凳子的中央有一面放大镜。

儿童甲：我已经到了着迷的程度。

儿童乙：真的吗？

儿童甲（笑嘻嘻）：假的。

这些简单的对话具有简明的近乎语法的性质，而且对于违背心中的期望异常敏感。在这方面，儿童是根据不成文的规则去作变化和组合的。而各成分的组合是语言的主要特点。尽管我们不大可能知道，但人们还是想知道游戏是否与人类语言的起源有着深刻的联系。

在儿童开始掌握语言时，游戏的确出过一份力量的。我们在剑桥（Oxford，哈佛大学所在地-译注）所做的研究中，发现幼儿在玩例如“peek-a-boo”（孩子用双手捂住脸，突然放开手，大声说 peek-a-boo——译注）这种游戏，他们学习发出某种期望的信号，并认出这种信号。他们喜好那些支配他们与别的孩子打交道的语言的简单规则。他们还学习熟练运用语言的特点，而

这些特点正是他们日后组合成各种复杂句式所必须的。

再用一个研究的成果来说明游戏可以充当掌握语言的一种工具。南(Nan)在九个月时开始同她妈妈游戏,她把一个东西给她妈妈,忽然,很兴奋地缩了回来,然后又把东西交出,并且说“Kew”,意思是“谢谢你”。而她在接受东西的时候,却是不说“Kew”的。可见,南还未学会成人用以表示给出与接受的语言。

三个月后,南在玩给出东西这一方时,已经会用“look”代替“kew”,“kew”则转入正确的地位,即转到接受这一方了。南显然能按游戏中的步子去挑选她此刻在玩耍之际用的以及日后将在交流思想时用的准确的语言顺序。自从皮亚杰(Piaget)发表了游戏有助于儿童将经验同化到他个人的关于世界的图式之中这个高见以来,我们已走了一大段路,越来越多的有关游戏活动的研究工作进行中。我们已明确游戏是重要的教育,它的确是儿童时期的一件原则性的大事。游戏是即兴创作和一物多用的工具,也是规章制度的第一个媒介,通过这种媒介,由文化统辖的世界可取代孩子气的冲动性活动。

译自: Robert. A. Dentler 和 Bernald
J. Shapiro 主编《Reading in Educational Psychology: Contemporary Perspectives》, P32-34, 1976-77 版, Harper & Row

《教育研究》1980 年第 5 期

学前儿童游戏活动中的目的性

〔苏〕K·Я·瓦齐娜著 魏明庠译

意志品质教育必须从儿童生活的最初几年就开始。正是在这个时候，儿童的随意动作与在学前期迅速地发展起来并给予个性的继续形成以重大影响等等的不随意动作一块儿发展起来。例如还在学前期，儿童在使自己的动作服从于有意识的目的时，就在不同的活动中开始分出目的，控制自己的行为，在克服各种困难时，学习把事情做完。许多教育心理学著作都是关于意志品质与意志表现的。

在学前年龄，儿童的目的性经历了形成的重要阶段，因此，目的性出现的可能性的研究对于指导学前儿童有效形成有目的的行为的教育影响体系的研究，具有重要意义。

本文揭示了幼儿园不同年龄组儿童的目的性在意志表现的三个阶段上（目的提出、拟定计划与计划的实现）的教育心理学观点。

实验工作在高尔基市一个幼儿园里进行。在四年中研究了同样留在幼儿园的25个儿童。在有情节的——角色游戏中研究了目的性的表现。

在研究过程中，我们不仅验证了目的性的表现，而且在整个四年的时间里，对小班、中班、大班、入学准备班的儿童之目的性的形成的研究作了验证。在每个年龄，都研究了上述意志行为的所有阶段上的目的性的表现。

研究中使用了下述方法。

为了在自然活动条件下研究三至七岁儿童目的性的年龄表现，采用了观察法，在作息表规定的游戏时间：早上入园时及午睡之后，对儿童游戏进行观察。对每个儿童的观察时间就是儿童玩一个玩具的时间（或者一个主题游戏的时间）。要在一个单位时间内对每个儿童重复观察十次。^① 在记录中记下：目的提出（是独立提出还是同伴、教育员帮助下提出），游戏地点的准备，角色的分配，整个情节的讨论，完成游戏情景的数量，游戏情景的连续性与相互联系，对整个情节提出建议的数量，角色的协调，游戏的持久性，离开的次数与时间，游戏活动的组织形式，和同伴接触的次数（用命令方式叫出同他玩的儿童的姓名），游戏中与同伴关系的形式。

为了发现儿童意志努力的表现，进行了教学实验；实验时采用了我们设计的方法。这种方法如下：当儿童走向游戏角时（为了拿取玩具），主试问他玩什么游戏，此后，当儿童说出自己的游戏目的时，主试考虑到每个儿童在这种条件下游戏的兴趣，提出（一到三个）相应的建议。这些使目的性行为“困难”的“障碍”，在儿童全部游戏时间里每隔五分钟重复一次（直到儿童转到别的活动为止）。给予儿童不受时间限制的游戏机会。在游戏以后，他们可以自由地使用他们班上所有的任何材料（书、铅笔、塑料泥等等）。对个别儿童观察一次停七、八天。在记录中记下独立提出游戏的技能，在教师提出建议后，目的变化与稳定性，在游戏过程中目的变化的次数，每个目的实现时用的时间（新目的决定于新游戏，一个游戏内部各种角色的完成不是目的变化的指标）。

为了研究儿童目的的提出和实现之间的相互适应，我们使用

① 观察重复的数量，根据教学处理所必需的实验资料的数量来确定。