

学前游戏论

丁海东 编著



XUEQIAN
YOUTIXILUN

山东人民出版社

学 前 游 戏 论

丁海东 编著

山东人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

学前游戏论/丁海东编著. - 济南:山东人民出版社,2001.11

ISBN 7-209-02853-6

I.学... II.丁... III.游戏课-学前教育-教学参考资料 IV.G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 078087 号

学前游戏论

丁海东 编著

*

山东人民出版社出版发行

(社址:济南经九路胜利大街 39 号 邮政编码:250001)

<http://www.sd-book.com.cn>

新华书店经销 日照日报社印刷厂印刷

*

850×1168 毫米 32 开本 10.5 印张 240 千字

2001 年 11 月第 1 版 2001 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 7-209-02853-6
G·267 定价:19.80 元

目 录

绪论	(1)
----	-----

第一编 基本原理

第一章 学前游戏的基本概念	(6)
第一节 建立科学的儿童游戏本质观	(6)
第二节 学前游戏的基本特征	(19)
第三节 学前游戏的结构要素	(28)
第二章 学前游戏的分类与发展	(42)
第一节 学前游戏的分类	(42)
第二节 学前游戏的发展	(52)
第三章 学前游戏的发展价值	(74)
第一节 游戏是学前儿童发展的需要	(74)
第二节 游戏促进学前儿童身心的发展	(80)
第四章 影响学前游戏的因素	(100)
第一节 影响学前游戏的物理环境因素	(100)
第二节 影响学前游戏的社会环境因素	(111)
第三节 影响学前游戏的个体因素	(119)

第二编 教育实施

第五章 学前游戏教育实施的基本原则	(123)
第一节 游戏是学前教育的重要手段	(123)
第二节 学前游戏教育实施的基本原则	(127)

第六章 学前游戏教育实施的基本任务·····	(139)
第一节 学前游戏环境与条件的创设·····	(139)
第二节 学前游戏教育实施的组织·····	(149)
第三节 学前游戏过程中的现场指导·····	(159)
第四节 学前游戏的评价·····	(173)
第七章 学前游戏的分类指导·····	(182)
第一节 婴儿游戏的指导及实例·····	(182)
第二节 幼儿角色游戏的指导及评价·····	(191)
第三节 幼儿结构游戏的指导及评价·····	(204)
第四节 幼儿表演游戏与有规则游戏的指导·····	(216)
第八章 学前家庭教养中的亲子游戏·····	(224)
第一节 亲子游戏的发展与特点·····	(224)
第二节 在我国倡导亲子游戏的意义与策略·····	(229)

第三编 发展与借鉴

第九章 学前游戏研究的历史沿革·····	(233)
第一节 国外学前游戏研究的兴起与发展·····	(233)
第二节 我国学前游戏理论及实践研究的发展·····	(245)
第十章 国外学前游戏理论的流派·····	(251)
第一节 经典的的游戏理论·····	(251)
第二节 精神分析学派的游戏理论·····	(255)
第三节 认知发展学派的游戏理论·····	(269)
第四节 社会文化历史学派的游戏理论·····	(289)
第五节 游戏的觉醒理论和元交际理论·····	(300)
附:向幼教界推荐观察评价幼儿游戏水平的几个量表·····	(310)
幼儿园玩教具配备目录·····	(321)
主要参考书目·····	(330)

绪 论

游戏作为人类社会的一种活动现象,从小至年幼儿孩的玩耍打闹,到壮至成人的棋牌娱乐,甚至老逾古稀之年的幽默笑谈,无不诠释着它在现实生活中存在的广泛性及其独具的魅力。而游戏在儿童世界中的存在则更为普遍,对儿童的魅力更为独特。

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式各样的游戏。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”演故事,或搭积木建房子,或猜谜语,或唱儿歌,不一而足。正是孩子喜欢游戏,才使得无论是在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,成为吸引孩子的最大亮点。游戏成为孩子们生活的一项重要内容。

追溯人类社会的历史,儿童的游戏也同样普遍存在且源远流长。在对世界各地的村落遗址考古工作中,人们时常发现那些小型的、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、学礼节的游戏叙述。《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,以木为戟,然至日晚必归飧者,尘饭涂羹可以戏而不可食也。”在 2300 多年前的西欧,古希腊哲学家柏拉图所著《理想国》中记载:“儿童分两队,玩的蚌壳一面白,一面黑。玩时,一儿童丢蚌壳于两队间,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。

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。儿童与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。千百年以来,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,甚至是消磨时光浪费生命的活动。即使到了今天,也仍然有人说:“游戏有什么好值得研究的,不就是玩吗?”现实中,人们常常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 19 世纪中叶以后,方开始有人试图把游戏(尤其是儿童游戏)作为科学研究的对象,进行理论上的探索。游戏研究开始成为人类学、社会学、美学等领域里的重要课题。以学前儿童为主要研究对象的学前教育学和儿童心理学,伴随着自身学科的产生和发展,也更加关注在人的童年期频频发生和出现的游戏行为。许多心理学

家和教育家都非常重视学前儿童的游戏,并侧重从游戏是学前儿童的基本活动,是学前教育的手段来研究,提出了一些重要的思想观点,形成了比较完整的理论体系,并在实践上进行种种尝试,极大地推动了学前儿童游戏理论研究的发展。

随着研究方法的不断改进和完善以及认识水平的日趋提高,实践中经验的不断积累,游戏之于儿童发展所不可替代的价值越发成为人们的共识。甚至有人宣称,游戏之于儿童似毫不亚于母乳,游戏之于儿童如同生命一样重要。

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。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”,进一步明确了游戏在学前教育中的地位。教育因素与游戏形式的最佳融合,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,学前游戏的研究的意义,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纵的深入和面的扩展。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,必需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。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。

可以认为,在教育领域,学前游戏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。

本书在广泛参阅同界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:第一编是关于学前游戏的基本原理。该编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。第二编是关于学前游戏的教育

实施。该部分在论述了游戏实施的基本原则之后,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。第三编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界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。

第一编 基本原理

第一章 学前游戏的基本概念

游戏是一种广泛存在的现象。在人类社会中,它不仅活跃于儿童的世界,而且也存在于成人的生活中。但是人们往往把儿童的游戏看做是“游戏的最纯粹形式”,而且在事实上游戏也更频繁地发生在人的童年期。所以儿童游戏研究是游戏研究的一个主要内容,并吸引起包括心理学家和教育家在内的研究者去关注这一领域。而任何一种游戏理论的研究都无不首先涉及游戏基本概念的理解和诠释。因为,游戏的概念概括着游戏的本质,并集中反映着人们对游戏的特点、结构、价值等方面的最一般认识。它既是儿童游戏理论研究的逻辑开端,也深刻地影响着对儿童游戏的科学指导和开展。

可以认为,立足于对儿童游戏本质的科学把握,准确理解学前儿童游戏的固有特性并从微观上分析其结构或组成的模式,是廓清学前儿童游戏的基本概念的基础和前提。

第一节 建立科学的儿童游戏本质观

游戏的概念概括着游戏的本质。科学的游戏本质观的建立是准确把握学前儿童游戏基本概念的基础。科学的儿童游戏本

质观,推动着人们对于游戏的性质、价值等认识的不断深化,也积极地影响着儿童教育中运用游戏的策略和方式等。剖析游戏概念的发展史及其所反映的各种游戏本质观的利弊得失,是探索科学的儿童游戏本质观的重要途径。

一、儿童游戏本质观的演变

对于什么是游戏这一问题的不同回答,构成人们对于游戏概念的不同解释。一方面,游戏这种现象本身具有复杂性。“游戏”是一类行为的总称,它包括的行为具有极广的范围。各种游戏在主动控制的分量、复杂的程度,动静的性质和运用材料的种类、多少等方面,差距很大,而且又灵活多变。因此,一种定义可能适合这种游戏而不适合那种游戏。另一方面,由于不同的研究者处于不同的学术背景,观察问题的角度不同,方法论不同和所依据的材料不同,使得人们对于游戏概念的界定难以找到统一的理论和研究标准。所以,迄今为止,游戏概念问题的讨论仍没有获得一个为大家一致认同的操作性定义。然而,从主观上而言,人们对游戏本质的理解和把握的不同,是导致游戏概念解释不同的根本原因之一。因为科学的游戏本质观是科学理解游戏概念的基础,没有统一的对游戏本质的科学把握,是不可能形成人们对游戏概念的统一认识的。游戏的概念直接反映人们对游戏本质理解的广度和深度。沿着游戏理论研究的发展历程,综观人们对游戏概念的种种理解及解释,即可勾勒出儿童游戏本质观在态度上由不自觉到自觉,在内涵上由生物性到社会性的一般演变趋势。

(一) 游戏概念的非自觉化理解

儿童游戏的历史和人类社会历史一样古老悠久,然而游戏并不是一开始就成为科学研究的对象。但,正是因为人类游戏的行为由来已久,“游戏”一词在实际生活中的应用是很早就产

生的。在汉语中，“游戏”一词在战国时期的历史文献中即已出现，如《韩非子·难三》中载有：“管仲所谓‘言室满室，言堂满堂’者，非特谓游戏饮食之言也，必谓大物也。”但“游戏”一词在其意义的渊源上是从古汉语中的“遊”、“遨”、“嬉”等词(字)义发展而来的，而在现代词语系列中与“玩”、“玩耍”等十分相似。其含义与动作或运动有关，其活动特点是轻松自在，但又与“无意义”或“无价值的”等贬义判断有关。在英文中，“游戏”有“play”与“game”两词，其中与“play”更为相关，因为“game”主要指“有规则的游戏”，如竞技运动会等。“play”可作动词之用。但作为名词所指向的行为特征是：一方面不要求沉重的工作，另一方面使人愉快和满足。东西方在游戏一词的语义及其演变上的相通或相似，更多的是基于游戏活动与其他活动(主要是工作)在人类社会中的不同作用的同样社会客观现实。游戏一词作为一种观念的表达，它所积淀的这种社会文化内涵，一直影响着人们对游戏概念的理解，因为它自始至终都是人们对游戏进行本质把握的思想背景。但是在游戏被纳入理论研究领域之前，主要是单纯地不自觉地接受这种社会文化的影响。人们对游戏的概念的理解，只是停留在感性层面，还不能达到自觉地把握游戏的本质，因为没有人去有意识地去理性地思考游戏的概念问题。当然，游戏的社会语言文化的最初影响也历史地奠定了自觉地对游戏本质化的概念理解的基础，也建立起了人们对游戏特征、价值等的初步认识，尽管这种认识是非理论性的，甚至由于根本上受社会历史条件的制约其认识可能是不全面的或非科学的。

(二)游戏的生物性本质观：游戏是儿童的本能活动

在游戏被置于科学研究领域之外的状态持续了人类社会历史的相当漫长的时期之后，由于社会文明的进步，特别是科学文化的发展，人类逐渐关注起自身早已有之的行为之一——游戏。在大约 19 世纪中期及其后，游戏开始真正成为理论研究的对

象,出现了人类历史上最早的游戏理论。人们对游戏概念的理解上升到自觉的本质化阶段,开始了对游戏本质进行自觉的、理性的探索尝试。但由于受当时社会历史条件的制约,特别是表现为受达尔文生物进化论思想的直接影响,在既没有科学的哲学思想来作为方法论的基础,又缺乏科学实证的客观条件下,人们对游戏本质的理解建立在了本能论的基础上,即初步建立起了游戏的生物性本质观。

德国的福禄贝尔(F·Frubel, 1782 ~ 1852)是教育史上系统研究游戏的价值并为儿童尝试创立游戏实践体系的第一个教育家。他认为,游戏是儿童内部存在的自我活动的表现,是一种本能性的活动,是儿童内心世界的反映,通过游戏可以表现和发展神的本源。福禄贝尔从唯心主义的哲学观出发,将游戏的本质归结为生物性。他虽然觉察到儿童在游戏中表达某种内在愿望的主动性,却否认了游戏来源的客观现实性。德国思想家席勒(F·Schiller)和英国心理学家斯宾塞(H·Spencer)将游戏看做是剩余精力的无目的的消耗,把人与动物游戏的动力都归结为是剩余精力的发泄或运用,并从中获得愉悦和满足。美国心理学家霍尔(G·S·Hall)则从游戏复演论的观点出发,指出游戏是种族的过去活动习惯的延续和再现。将儿童对游戏的爱好和参与理解为生物进化复演规律的被动适应。复演论的游戏本质观肯定了游戏对于个体成长的意义,以思辨的方法解释了童年期的游戏现象,但没能肯定游戏的社会性,且无视儿童游戏的主观能动性,因此也不能把人的游戏和动物的游戏予以区别。德国心理学家格鲁斯(K·Gross)则是从另一个角度来说明游戏的动因或价值的。他主张游戏是对未来生活需要的活动的准备,是本能的练习或训练。可见,他同样没能够走出游戏本能论的窠臼。在20世纪初期,荷兰生物学家、心理学家拜敦代克(F·Buytendijk)提出游戏成熟说,认为游戏是儿童操作某些物品得以进行的

活动,不是单纯的机能,而是幼稚动力的一般特点的表现。并指出游戏不是本能,是个体适应环境,寻求自由和主动的欲望的表现。成熟说作为游戏动力理论中的一种,是当时游戏理论发展的最高水平,它反映了人们在游戏研究中,开始逐渐摆脱把游戏单纯地看做是生理机能或机体本能活动的传统观点。当然,在早期的理论研究所确立起来的生物性游戏本质观,一直深刻地影响着后来人们对游戏概念的理解和游戏理论的研究。例如,以唯心论为其哲学基础的精神分析学派的游戏理论,以为儿童游戏是潜意识中的本能和欲望在活动中的宣泄或补偿,依然带有将儿童游戏予以生物化理解的因素。

游戏的本能论及其生物性的游戏本质观,第一次以抽象的思辨方式,充分肯定了儿童的生理性机制及功能在游戏中的作用,关注了游戏对于个体的生物学意义和价值以及游戏活动的生理性特点。同时,它也使人们对人(儿童)的游戏概念的界定停留于和对动物游戏的理解相同的认识水平,不能够全面、客观地展示出儿童游戏作为一定社会历史条件下的人的游戏的本质属性和主体性价值。它尽管强调了游戏是人在童年期的重要活动,却仍然不能够真正地改变人们对儿童游戏不屑一顾的习惯性思维方式和态度。人们在现实中对儿童的教育往往是以压抑儿童天性、剥夺儿童的游戏自由和游戏快乐为主要表现形式。只有当理论家们开始把游戏的儿童置于发展的社会历史和特定的社会生活中时,才有可能科学地把握游戏的本质,从而把游戏的人和游戏的动物从根本上予以区别,建构和界定作为人的儿童游戏的概念。当游戏的社会性本质观的建立成为必然,游戏的概念也就开始了由抽象到具体、由思辨到实用的逐渐演变。

(三)游戏的社会性本质观:游戏是儿童的社会性活动

游戏是一种社会性的活动的观点是前苏联心理学家和教育家首先提出来的。坚持游戏社会性的本质观,是前苏联游戏心理

论研究的典型特征,这在研究者们对游戏的概念的表述及确立中集中体现出来。心理学家维果斯基认为游戏是在真实的实践之外,在行动上再造某种生活现象,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,概括出游戏的结构组成、活动特征及价值等。

我国的游戏理论研究,长期以来一直受到前苏联研究者的影响,也坚持游戏是儿童的社会性活动的观点。以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。游戏是反映真实生活的活动。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。在学前教育专业的许多教科书中,对游戏的概念解释,都集中反映了这一点。黄人颂主编的《学前教育学》中,将幼儿游戏解释为“是幼儿喜爱的、主动的活动,是幼儿反映现实生活的活动”,这种活动具有主动性、社会性、非生产性、愉悦性的特点。在香港理工大学学前教育系列教材之一《幼儿游戏》一书中,指出幼儿的游戏与生活是连结在一起的,游戏是幼儿的生活方式,幼儿从中探索和认识四周的环境,并感受乐趣。在我国一些教育辞典之类的工具书中,人们都将儿童游戏作为一个概念列入其中,也都从游戏的社会性本质观角度并试图具体、微观地作出描述性的定义。如在《教育大辞典》(上海教育出版社)第2卷中有:“游戏是幼儿的基本活动,是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识的,通过模仿和想象,

反映周围现实生活的一种独特的社会性活动。”在《中国大百科全书·教育卷》中的游戏概念是：“儿童运用一定的知识和语言，借助各种物品，通过身体运动和心智活动，反映并探索周围世界的一种活动。”该定义也是立足于游戏的社会性本质观，更为全面地概括了一般游戏的形式条件及其属性。在西方的现代游戏理论研究中，同样也有游戏的社会性本质论的反映。美国教育家杜威(John Dewey)很早就认为游戏是儿童生活的重要组成部分。他提出对于儿童而言，特别是在幼儿阶段，“生活即游戏，游戏即生活”的游戏本质观。在现代美国心理学和教育学的教材中关于游戏含义的解释也是反映游戏的社会性本质观的立场。在《幼儿的创造性活动》一书中，就沿袭了杜威的解释，以为游戏就是生活，而生活就是游戏，即蕴含了游戏的社会性本质的意识倾向。

长期以来，强调游戏的社会性本质，一直是前苏联和我国学前教育理论的主要观点。它为人们理解和讨论游戏的概念提供了新的视角，是运用马克思主义的人性论和历史唯物主义哲学作为思想指导对游戏本质进行探索的尝试和努力，以人的社会性特质将游戏的人从游戏的动物中提升出来，从而彻底地批判了游戏的本能论。把游戏看做是儿童，其社会性活动，使人们可以看到作为社会人的儿童的游戏的产生、来源和发展的社会制约性、历史制约性等特点和规律，以及游戏对于儿童作为人的发展的意义和价值，游戏不仅仅是儿童生理性需要的满足，更是人的社会性需要的满足和实现。游戏的社会性本质观不仅使人们对游戏的概念的理解有了更加客观化和科学化的思想基础，也深刻地推动了儿童游戏在教育中的实践和运用。把游戏的本质归结为社会性，一方面强调了游戏制约于儿童的社会生活状况和儿童对前辈经验的掌握，肯定了成人与教育影响在儿童游戏的发展过程中的作用及其这种作用的必要性。另一方面它主张