

Jiaoxueluncongshu

□江西教育出版社

教学论丛书

□唐文中/郭道明/李定仁/主编

小学游戏 教学论

□吴也显 等著



XIAOXUEYOUXIJIAOXUENUN

教 学 论 丛 书

JIAOXUE

LUN ☐ 吴也显/等著

☐ 江西教育出版社

CONGSHU

**小学游戏
教学论**

书 名:小学游戏教学论
作 者:吴也显 等
出版发行:江西教育出版社(南昌市老贡院 8 号)
经 销:各地新华书店
印 刷:南昌市湖坊印刷厂
开 本:850×1168mm 1/32
印 张:6.125
字 数:155 千
版 次:1996 年 1 月第 1 版第 1 次印刷
定 价:13.50 元
书 号:ISBN7-5392-1964-5/G·1911

邮政编码:330003

(赣教版图书凡属印刷、装订错误请随时向承印厂调换)

总 序

由中国教育学会教学论专业委员会组织撰写的我国第一套《教学论丛书》，经过几年的努力，今天问世了，这是一件十分有意义的事情。

自1978年党的十一届三中全会以来，中国的历史发生了历史性的转折，中国大地一片生机，中国教育理论界也迎来了蓬勃发展的春天。十七年过去了，随着教学实践的发展，教学改革不断深化，教学理论研究领域已是硕果累累，教学理论工作者队伍也在日益壮大，形势十分喜人。为了总结和推动教学理论研究工作，为了更好地为当前教学改革服务，为了教学理论工作者队伍更快更好地成长，全国教学论专业委员会早在1989年桂林第三届年会上就倡议编写《教学论丛书》，以总结改革开放十年来教学研究的成果。经过两年多的酝酿，1991年在天津第四届年会上，专业委员会经过认真讨论，就编写《教学论丛书》达成了共识；大家一致为，现在组织编写《教学论丛书》的主客观条件已经成熟，如能完成此项工程，它将有力地推动我国教学论研究工作走向一个新的发展阶段。

《教学论丛书》植根于中国教育改革的土壤，放眼展望世界教学理论发展之趋势，反映我国改革开放以来，教学实践的新经验、

教学理论研究的新成果,探讨教学理论发展的新问题;努力做到理论与实际相结合,总结和创新相结合;正确处理好古与今、中与外、史与论的关系;力求内容深入浅出、形式活泼、文字通俗易懂、可读性强,使这套丛书更好地为深化教学改革服务,特别是为提高我国基础教育的质量服务。

《教学论丛书》集中了全国一批从事教学论研究工作和教学论教学工作的专家、教授、学者,特别令人可喜的是丛书的作者中,有一些脱颖而出的优秀的中青年教学理论工作者,他们所编著作都有各自的特色,颇富新意,读了这些著作,往往使人耳目一新,给人以启发,使人深思。有了这样一批中青年同志在教学理论研究领域不懈努力,辛勤耕耘,我们的教育科研事业将后继有人,这是令人欣慰的。

《教学论丛书》反映了教学论学科群的发展趋势,它的出版是教学理论专著系列化的创新工程,对我国教学改革深化将起到参考和指导的作用,应该会受到广大教育理论工作者、广大中小学教育工作者、教育行政管理干部、教学论专业的研究生、教育系本科学生的欢迎并从中受到补益。

《教学论丛书》的出版,得到了江西教育出版社的关心和支持,他们为丛书的问世付出了辛勤的劳动,对此,我们表示衷心的感谢!

唐文中、郭道明、李定仁

一九九五年九月

序

“幼小衔接”一直是人们关注的难题，由南京师大教科所吴也显同志主编的《小学游戏教学论》一书的出版，为解决这一问题提供了一项有效的策略，现特推荐给小学教育界的同行们。

大家知道，幼儿园大班与小学一年级之间是既连续又有区别的教育阶段。说区别，就在于儿童进入小学后从心理状态上和教育要求上都已发生了很大变化，这对孩子们来说是一个重大的转折。且不说生活制度上幼儿园和小学作息时间不同，更重要的是活动方式的改变和情感意志上的要求差别很大。小学刚入学儿童的活动方式从以游戏为主转为以课堂学习为主，致使他们在生理、心理上的负担陡然加重。例如从智力活动的时间上看，幼儿园的小朋友每天大约是1.5个小时左右，而小学低年级则要3.5—4个小时左右，相差2—3个小时之多；再从方式上看，幼儿园的活动通常是在讲故事、做游戏中进行，还没有严格的考查制度，而小学则不同，一入学每天就要上40分钟的课达5—6节，而且学习的内容多，要求

11360/07

也较高。如语文课程,从汉语拼音到汉字的音、形、义,从组词、造句到写字、说话都提出了一定的学习要求;还要注意坐、立和写字的姿势,一天下来极易使孩子产生疲劳,更重要的是这些学习内容和活动进程都需要孩子有一定的自制力和心理承受能力,不像幼儿园是在游戏中学知识,激发他们学习动机的是兴趣爱好,相对的比较自由,纪律要求也远不如小学严格。因此,如果在小学低年级教学中根据教学内容的特点,适当、适时地采用游戏方式进行教学,无论从生理还是心理方面都有利于帮助儿童顺利渡过幼小衔接的过渡期,使儿童更加健康地成长。实际上游戏教学不仅适用于小学低年级以致整个小学阶段,而且在国外,成人教育中也有使用的,因为游戏活动的需要近乎是人类的一种天性。

《小学游戏教学论》一书不仅从理论上对游戏教学进行了系统的探讨,提供了大量有价值的文献资料,而且总结了近十多年来国内一些优秀教师从事游戏教学活动的经验。在南京市长江路小学特级教师王兰的直接指导下,该校部分青年教师又参与了低年级语文、数学课的具体实验达两年之久。因此这本书不仅有理论的探索,而且重视经验的系统化和理论指导下的实验,它融“理论”、“应用”和“案例”于一炉,值得从事小学教育、教学工作的同行们一读。

斯霞

目 录

总序	(1)
序	(1)
第一章 游戏教学活动的理论探讨	(1)
第一节 游戏教学活动的历史和现状	(1)
一、近代游戏与教学的有关论述与实践	(1)
二、现代游戏教学的形成与发展	(5)
三、当代游戏教学的理论与实践	(9)
第二节 游戏教学活动的本质与特性	(14)
一、游戏教学活动的实践及其理论背景	(14)
二、游戏教学的基本特性	(19)
第三节 游戏教学活动的功能和机制	(24)
一、游戏教学活动的功能	(25)
二、游戏教学活动的机制	(30)
第四节 教学游戏的结构和分类	(35)
一、教学游戏的结构	(35)

二、教学游戏的分类	(41)
第五节 游戏教学活动的原则和实施	(43)
一、游戏教学活动的原则	(43)
二、游戏教学活动的实施	(47)
 第二章 游戏教学活动在各科教学中的运用	(53)
第一节 语文课中的游戏教学	(53)
一、激发儿童的学习兴趣	(54)
二、促进儿童的认知	(55)
三、发展儿童的智能	(57)
四、促进儿童的社会化	(59)
五、案例	(60)
第二节 数学课中的游戏教学	(65)
一、在课堂教学各个阶段引进游戏教学	(65)
二、在数学课中开展游戏教学的几点认识	(67)
三、案例	(71)
第三节 自然课中的游戏教学	(73)
一、自然课中游戏教学的意义和作用	(73)
二、自然课中的游戏类别	(75)
三、自然课游戏教学中应注意的问题	(80)
第四节 音乐课中的唱游教学	(84)
一、唱游是低年级儿童喜闻乐见的教学活动	(84)
二、唱游教学的几种形式	(84)
三、唱游教学中几种常用的游戏	(86)
四、唱游教学中应注意的问题	(92)
五、案例	(92)
第五节 美术课中的游戏教学	(94)

一、美术课采用游戏教学的必要性和可能性	(95)
二、美术课采用游戏教学的具体内容	(95)
三、美术课游戏教学的设计	(97)
四、几点需注意的问题	(99)
第六节 体育课中的游戏教学	(99)
一、游戏在小学体育课中具有独特地位	(99)
二、游戏教材在小学体育课中的意义与任务	(101)
三、小学体育游戏教材的年龄特征	(102)
四、小学体育游戏的分类	(102)
五、单个体育游戏的构成要素	(103)
六、小学体育游戏的创编与设计	(104)
七、小学体育课中游戏教学应注意的问题	(106)
八、案例	(109)
第七节 思想品德课中的游戏教学	(111)
一、游戏教学是小学思想品德课的好形式	(112)
二、游戏教学在小学思想品德课中的意义和任务	(112)
三、思想品德课教材中游戏教学的选编	(114)
四、思想品德课游戏的结构	(116)
五、思想品德课教学游戏的分类	(117)
六、思想品德课游戏教学应注意的问题	(119)
七、案例	(121)
第三章 游戏教学活动的实验与案例	(124)
第一节 低年级语文、数学课开展游戏 教学活动的实验述评	(124)
一、课题的提出	(124)
二、本实验的检视	(126)

三、实验结果的分析与讨论	(131)
第二节 低年级语文游戏教学活动案例	(135)
一、汉语拼音游戏教学活动案例	
——“复韵母的复习”	(142)
二、识字游戏教学活动案例	
——“数量词的使用”	(145)
三、说话、写话游戏教学活动案例	(152)
第三节 一年级数学游戏教学活动案例	(164)
一、10 以内数的组成游戏	(169)
二、100 以内计算游戏	(172)
三、应用题中的游戏	(179)
后记	(185)

第一章

游戏教学活动的理论探讨

第一节 游戏教学活动的历史和现状

游戏教学是把游戏的形式融于教学之中的一种教学活动类型。虽然游戏教学的理论成熟于现代,但有关游戏教学的实践与论述自古皆有。本文将以西方便教育史为主线,勾勒西方教育中有关游戏教学的实践与论述的概貌,并重点介绍当代中外游戏教学的理论与实践。

一、近代游戏与教学的有关论述和实践

(一) 福祿培尔以前的游戏与教学

为了使下一代有效地社会化,为使学习变得有趣和提高教学效率,从古希腊起,西方教育,特别是幼儿教育,不乏游戏与教学关系的论述以及把游戏用之于教学中的实践。例如雅典的幼儿教育,就较为重视玩具的教育作用。其中玩具包括各种各样的彩陶娃娃和泥制动物,此外还有铁环、陀螺、玩具车等。在雅典和其它希腊城

市,所流行的儿童游戏达五十余种之多,最常见的是掷骰子、猜单双、玩球等。通过游戏进行教育不仅实践有之,而且许多哲学家、思想家和教育家对此也有过论述。柏拉图就很重视游戏在儿童教育中的作用。他认为,游戏不仅仅是玩耍,是娱乐,也应与道德教育相结合。游戏要有一定的规模,要防止在游戏中出现违反规律和秩序的现象,否则儿童将受其同化,就不可能培养出严肃而守法的公民。

需要指出的是,由于社会和教育发展水平的限制,古近代的游戏教学尚未形成系统的理论体系,因此没有现代意义上的“游戏教学”,只有零散、随意的游戏穿插在教育(学)中。直到福禄培尔才发展了一套比较完善的幼儿教育体系,从而使游戏教学的理论与实践逐步得到建立。综上所述,在福禄培尔以前的游戏教学有以下几个特点:

1. 游戏教学缺乏明确的理论体系。虽然古近代教育不乏游戏教学的零碎实践与论述,但有关游戏的本质与机制、教学的本质与机制、游戏与教学如何有机地结合在一起而形成一种教学模式,这些古近代教育家们都没有也不可能给予回答。有的教育家只看到游戏在教学活动中的作用,从而给予一定的关注,未加深入研究。如古罗马教育家昆体良认为,儿童初学字时,可以用雕有字母的象牙人像,使儿童在玩的当中学会字母。17世纪意大利人文主义者康帕内拉在其名著《太阳城》中认为,儿童在两岁至三岁时就应该开始根据墙上的图表、画图和文字学习字母、文字和语言;而且应把学习与游戏结合起来。有的教育家已开始注意把游戏与儿童的兴趣联系起来,并且考虑儿童的年龄特征,这对于游戏教学理论的形成和游戏教学实践的有效展开皆有一定的促进作用。英国著名哲学家、教育思想家洛克认为,教学要从儿童的年龄特点出发,使读书变得饶有趣味,从而产生一种轻快感和愉快感。如选择附有字

母的玩具学习字母,再用印有动物名字的图片学习拼音,而后选择一本容易、有趣而又适合于儿童能力的插图书籍来学习阅读,这样寓学习于兴趣之中,他们就会把“求学当成另外一种游戏或娱乐去追求”,“自己去要求学习”。德国教育家巴西多根据卢梭的教育理论创办了一所学校,使这所学校成为“人类之爱”的慈善学校,在教学方法上注意实物教学。在高年级学文法、训练讲话时往往利用游戏、图画等形式。

总之,福禄培尔以前的游戏教学只是属于教学方法范畴内,尚未形成自己独特的理论体系。

2. 游戏教学多注重外在功能。古近代游戏教学过多地注重外在功能,即游戏穿插在教学中只是为了使儿童社会化更为有效,至于游戏教学的本体功能如何发挥,如何对儿童的身心发展起到应有的作用,这些还没有引起足够的重视。即使在古希腊的“和谐教育”理想下,在身心都要得到完满发展的教育思想指导下,游戏教学也只是作为使儿童社会化的有效工具。例如古希腊教育很重视体育教育,体育教育中注重体操、玩球、游戏,这些都被看成是培养健壮的体魄而能英勇作战之必需。可见,游戏只是被置于辅助手段的位置上,其本体功能没有得到应有的重视。上文提到的柏拉图主张把游戏与道德教育结合起来,便具有典型的“游戏手段论”特点。亚里士多德更是明确地指出:游戏和讲故事最好能与将来的工作相联系,应是将来从事工作的简单模仿。

不可否认,西方教育史中有的教育家也很重视游戏的本体功能,例如卢梭就极其重视游戏对儿童身心发展的作用,但其思想在漫长的人类教育发展中毕竟只是沧海一粟。卢梭认为,儿童最好是在生活中、在游戏中学习,学习不脱离生活,不脱离游戏,这样的学习有趣、易懂,对生活有用。他甚至提出,要使儿童离开折磨他的书本,必须在游戏中、在生活中(活动中)度过他的童年。这显然是另

一种极端,是不切实际的幻想。总的来说,古近代游戏教学的天平是偏向外在功能的。

3. 游戏教学几乎全在幼儿中进行,很少涉及小学阶段。古近代游戏教学实践及有关论述都是针对幼儿教育的,如何把游戏列入小学教学几乎是一片空白。这和对游戏与教育(学)的关系的理解不无关系。古近代贤哲及教育家们多把游戏看成是幼儿的“专利”,少儿及青年则需要严格的管理与训练,似乎青少年就不需要游戏,就没有玩的天性。翻遍整个西方教育史很难查找到有关游戏与青少年教育关系的论述与实践。

(二) 福禄培尔的游戏教学理论

德国教育家福禄培尔是西方第一位使幼儿教育形成理论化、体系化的幼儿教育家,是第一个系统地探讨游戏的专家,同时也是第一个提出把游戏和教学结合起来这一思想的学前教育之父。

福禄培尔在其代表作《幼儿园》中认为,游戏是儿童活动的特点,游戏和语言是儿童生活的组成因素,通过各种游戏,儿童的内心活动和内心生活变为独立的、自主的外部自我表现,从而获得愉快、自由和满足,并保持内在与外在的平衡。儿童游戏活动往往伴随着语言的表达,这有利于儿童语言的发展。

福禄培尔晚年的大部分时间致力于设计一系列儿童玩具和幼儿园教具及教学法。他设计的一套“恩物”与“作业”为儿童各阶段的发展提供了教学手段。“恩物”是福禄培尔为儿童游戏和作业而制作的,也可称为儿童玩具和作业用具,后来逐步发展成为幼儿园的教学用具和材料:“恩物”可以统称为游戏活动材料,就儿童活动来讲,可分为游戏和作业两大部分,共有二十种。狭义而言,前十种为游戏玩具,后十种为作业用具,前后关联成为一个整体。就整个恩物体系来看,它建立在适合儿童身心发展的基础上,发挥了裴斯泰洛齐关于实物教学和“形、数、语”要素教育的基本理论,坚持由

具体到抽象、由简单到复杂、循序渐进的原则,并特别重视由整体到部分、由部分到整体等分析、综合的方法,把它们融为一体,贯彻到每一项游戏活动和作业的具体作法上,注意它们之间的有机联系和统一、协调,形成儿童整体观念。使儿童的“视、听、做”以及思维和语言结合起来,这样构成既主动又富于创造性的活动过程,有利于促进儿童想象、情感、思维的发展,并能有效地培养儿童的观察力、分析、综合能力、创造才能和审美观。

总之,福禄培尔的游戏教学理论第一次莫基于对儿童身心的科学认识上,并阐明了游戏促进儿童身心发展的内在机制,为游戏教学逐步成熟奠定了坚实的基础。但是,福禄培尔的游戏教学体系缺少游戏成分,儿童的每一步行动均受到教养员的严格控制,没有自由,没有游戏行为,因此,正如有的学者指出的那样,从现代有关游戏教学理论的观点来看,福禄培尔的这套游戏只能算作教学练习,不能算作游戏教学,更不能算作一种教学模式。

二、现代游戏教学的形成与发展

现代教育把幼儿教育作为整个教育的基础来对待,因此,许多教育家自觉地研究游戏与教学的关系,有的教育家创办了各种幼儿学校以实践其幼儿教育思想。这些使得游戏教学理论的现代形态逐步形成并发展成熟起来。

意大利教育家蒙台梭利是继福禄培尔以后在现代教育史上对幼儿教育及游戏教学理论具有重大贡献的幼儿专家,她创办的“幼儿之家”从实践走向理论,从而形成自己独特的游戏教学理论。蒙台梭利主要是通过自己制作的一套教具对弱智儿童进行教学,帮助他们达到正常儿童的发展水平。然而,她的这套教具也可以广泛运用于正常儿童的教育。蒙台梭利的这套教具包括三大类:(1)用于实际生活训练或动作教育的;(2)运用于感官教育的;(3)运用于读、写、算准备练习的。这套教具具有很高的教育价值,并具有自我

教学的作用。蒙台梭利通过总结自己的教育实践,于1909年发表了《适用于幼儿之家的幼儿教育的科学教育方法》一文,阐明了自己教育方法体系中的基本因素是“自发冲动、自发行动和个体自由”。她认为,儿童的自发冲动是一种无意识地追求某种东西的动作,通过这种动作,儿童的生命力不仅得到表现和满足,而且得到进一步发展。游戏就是儿童的一种自发冲动下的活动。在游戏方面,蒙台梭利强调精心设计和使用各种教学玩具的重要性。她认为,儿童的感官训练必须由儿童自己控制某些教具来进行,并且每一种感官训练都要有与之相适合的一套教具,且要由一套循序渐进的练习组成。

蒙台梭利对现代游戏教学理论的形成与发展做出了不可磨灭的贡献。但是,她过分强调教具本身的意义,忽视了教养员的个性作用和与儿童的言语交往,这就使其理论产生了一定的局限性。另外,蒙台梭利运用的教学材料比较抽象,与儿童的直接兴趣和周围生活相隔较远,这就减少了游戏成分,因此从严格意义上来说也只能算作教学练习。

20世纪初,美国实用主义哲学家、教育家杜威从他的“活动”理论出发,为游戏教学奠定了哲学基础。杜威非常重视儿童的游戏活动在教学中的作用,他强调儿童“从做中学”,“从经验中学”,让学生在主动作业中运用思想。主动作业是造成一种能产生问题、促进思维和取得经验的实际情境的主要手段。主动作业包括游戏、竞技、建造等。这些都是使儿童有机会从事各种调动他们的自然冲动的活动,最适合于表现儿童各种天然的倾向,最容易成为儿童所欢乐的事情。这样,学生就可以以充沛的精力在主动作业中自己讨论所发生的问题,自己想出种种巧妙的方法去解决问题,使智力得到充分应用和发展。

受杜威思想的影响,比利时教育家德可乐利的教学体系对游