



[苏] Д. В. 门捷利茨卡娅 主编 胡真 译

游戏中的儿童教育

•责任编辑: 李红枝

•封面设计: 张玉梅

游戏中的儿童教育

[苏] Д. В. 门捷利茨卡娅 主编

胡真 译 杜志英 校

教育科学出版社出版

(北京·北太平庄·北三环中路46号)

新华书店北京发行所发行

北京市房山区印刷厂印装

开本: 787毫米×1092毫米 1/32 印张: 7.375字数: 165,000

1989年12月第1版 1989年12月第1次印刷

印数: 00,001—3,000册

ISBN 7-5041-0210-5/G·182

定 价: 3.00 元

内容提要

本书是由苏联教育部学前教育局推荐出版的，在苏联有一定的影响。

书中广泛地阐述了与学龄前儿童的游戏活动有关的问题，并着重解决游戏过程中出现的道德问题。强调指出了教养员在组织创造性游戏时，建立游戏集体和游戏者之间正确的相互关系的作用，以及重视儿童个性发展的必要性。

本书理论性较强，实例很多，内容丰富、生动，易于理解，对我国幼儿园利用创造性游戏进行教育，具有一定的指导意义与实用价值。

致 读 者

游戏，作为儿童活动的一个重要方面，对孩子们的发展以及培养他们的集体主义精神都具有重要的作用。游戏的教育意义很大程度上取决于教养员的职业技能，也就是说，取决于教养员对儿童心理及其个性发展的认识，取决于教养员在处理与孩子关系时的高度文化修养以及对游戏的组织和游戏的方法的研究。作为一个教养员应善于组织儿童游戏，帮助孩子们实现自己的游戏设想并帮他们寻求游戏的方法，而不是妨碍游戏的开展和进行。本书对教养员正确处理上述问题具有极大的帮助。书中阐述了有关组织儿童游戏的理论问题，同时也提供了如何开展游戏活动的方法，这些方法得到了国内多所幼儿园工作实践的检验，具有一定的科学根据。

本书思想主题的奠基人是П·В·门捷利茨卡娅。她是在苏维埃政权建立之初就开始从事学前教育的老学者之一。门捷利茨卡娅围绕着用游戏进行儿童教育的基本问题，经过认真思考确定了本书的总题目。遗憾的是她未能完成本书的整个编纂工作，她的学生和她的支持者继承了她的事业。本书的头几章节是由П·В·门捷利茨卡娅撰写的。

书中着重研究了与儿童道德教育有关的问题（爱国主义教育，集体中的相互关系教育，个人品质教育，其中包括教

育孩子们要团结友爱、富于人道、热爱劳动、意志坚定、有组织能力和学习积极性等)。本书作者充分利用反映儿童创造性游戏的实例,对上述问题进行了研究,这些游戏在某种程度上既有助于作者解答问题,也有助于作者说明游戏过程中孩子们的创造性想象力的发展情况,甚至可以阐明周围环境、文学作品、画册插图、形象玩具对游戏选题的影响。这部书还向教养员提出了如何借助游戏使儿童作好上学准备,培养儿童对学校的热情和积极态度等问题的建议。

总之,作者通过细腻的观察,从高度的文化修养,以及对孩子们的创造精神的爱护态度出发,详尽介绍了如何寓教于玩,并提供了一系列有益的方法和建议,这对教养员们无疑是一个极大的帮助。

编 者

目 录

致读者.....	(1)
幼儿园教育过程中的创造性游戏	
.....Д·В·门捷利茨卡娅	(1)
儿童的创造性和游戏构思的发展	
.....Д·В·门捷利茨卡娅	(22)
形象玩具在幼儿游戏中的作用	
.....О·К·津琴科	(33)
书和画对塑造游戏角色的影响	
.....Л·П·博奇卡廖娃	(45)
爱国主义和国际主义教育	
.....Э·К·苏斯洛娃	(61)
根据儿童年龄和个性特点建立游戏集体	
.....В·Я·沃罗诺娃	(78)
培养友爱精神	
.....А·В·布拉托娃	(94)
在集体《建筑》游戏中培养友好关系	
.....З·В·利什特万	(110)
在创造性游戏中培养儿童的主动精神	
.....Н·В·谢季	(124)

培养坚定的目的性

..... P · M · 格沃尔基杨 (140)

培养组织能力

..... A · И · 马图西克 (149)

培养人道感

..... A · A · 安齐费罗娃

A · K · 邦达连科 (172)

培养对劳动的兴趣

..... A · K · 邦达连科 (180)

游戏对年龄较大的学前儿童形成积极的

劳动态度的作用..... H · B · 科罗廖娃 (190)

游戏对培养积极的上学态度的作用

..... B · A · 盖洛 (207)

幼儿园教育过程中的创造性游戏

Д·В·门捷利茨卡娅

学前的儿童时代是短暂的，但对儿童个性的形成来说，却是一个重要时期。在这些年里，孩子开始初步认识周围的生活，形成一定的接人待物的态度和劳动态度，养成良好的行为习惯，形成自身的性格。

学前儿童的主要活动形式是游戏，孩子的精神和身体在游戏过程中得到发展，如他的注意力、记忆力、想象力、纪律性、灵活性等等。此外，游戏也是学前儿童获取社会经验的一种独特的方式。

克鲁普斯卡娅在许多文章中谈到了游戏在帮助儿童认识世界以及对儿童进行道德教育方面的意义：“……自发的模仿性游戏，有助于儿童加深获得的印象，它较其他任何活动形式，都更加有意义。”^①高尔基也阐述了这一见解。他说：“游戏是儿童认识世界的途径，他们生活在这个世界里，并负有改造它的使命。”^②

儿童个性的各个方面在游戏中逐渐形成，儿童的心理也在游戏中发生明显的变化，这种变化，为儿童过渡到新的更

① 克鲁普斯卡娅：《教育论文选集》，第6卷，第398页，莫斯科，1959年。

② 高尔基：《论青年》，第71页，莫斯科，1949年。

高的发展阶段作了准备。这就说明利用游戏进行教育的极大可能性。心理学家认为，游戏是学前儿童的主要活动。

儿童的自编游戏占有特殊的地位，这些游戏称之为创造性游戏或情节——角色游戏（以下简称为角色游戏——译者注）。孩子们在自编游戏中扮演各种角色，以此再现他们从周围成年人的生活和活动中所目睹的一切。创造性游戏使儿童的个性得到了最充分的发展，因此，它是进行学前教育的一种重要手段。

为什么称游戏为创造性活动呢？

游戏是生活的反映。游戏中的一切都是“好像是”，“假装是”，可是，在这种假设的环境中，也就是在儿童凭自己的想象所创造的环境中，多数情况都是真实的：游戏者的活动永远是真实的，他们的感情和心情也都是实实在在、真真切切的。孩子们明白娃娃和小熊不过是玩具而已，可他们犹如喜爱活生生的小娃娃、小熊一样喜爱这些玩具；他们清楚自己不是“真的”飞行员和航海家，但他们认为自己就是一个什么危险也不怕的无畏的飞行员，勇敢的航海家，真心地为自己的“胜利”而感到自豪。

儿童在游戏中对成年人的模仿，是与他的联想活动有关的。孩子们并不是单纯模仿现实的东西，而是把生活中的各种印象与自己的亲身体验结合起来。

儿童的创造性，体现为游戏的构思和寻求实现这一构思的途径。为了确定进行一次什么样的旅行，制造什么样的轮船或飞机，安置些什么装备，需要动多少脑筋啊！孩子们在游戏中要同时扮演剧作家、道具管理员、画布景的艺术家和演员。不过，他们并不象真正的演员那样须先做思想酝酿和准备很长时间来扮演自己的角色。孩子们做游戏，只是为了体现

出自己的梦想和愿望，为了表达自己当时的思想和感情。因此，游戏往往都是即兴活动。

游戏是一种独立性的活动，孩子们通过游戏开始与自己的同龄人交往；共同的目的，为达此目的所做的共同努力，共同的兴趣和体验将他们联结在一起。

孩子们自己选择游戏，自己组织游戏。任何其他活动都不象儿童游戏那样，有很严格的规则，行动要受到限制。因此，游戏能使孩子们学会把自己的行动和思想服从于一定的目的，这有助于培养他们坚定的目的性。

孩子们通过游戏，开始意识到自己是集体的一员，开始公正地评价伙伴和自己的行为举止。教养员的任务在于，使游戏者的注意力集中在那些唤起他们的共同感情和行动的目标上，促使儿童建立起以友谊、公正、相互负责为基础的关系。

创造性的集体游戏是学前儿童情感教育的学校。游戏中形成的道德品质能影响儿童在生活中的行为表现。同时，儿童在日常的相互交往，以及与成年人交往的过程中所形成的习惯，通过游戏继续得到发展。为了帮助儿童组织好那些能激励良好行为、唤起美好情感的游戏，教养员须具备很高的领导艺术。

游戏是对儿童进行智力教育的重要手段。孩子们在幼儿园和家里所获得的知识，在游戏中得到实际运用和发展。他们一边模仿生活中的种种事件，模仿童话和故事中的情节，一边思索着自己看到的東西，思索着大人给他们讲过的事，他们更加理解许多现象的含义及作用。

将生活中获得的印象通过游戏加以体现，这是一个复杂的过程。不能让创造性的游戏局限于狭隘的教学目的，要借助创造性游戏来完成更为重要的教育任务。孩子们是根据自

己的兴趣、自己对未来职业的幻想，来选择游戏角色的。他们所扮演的角色虽未摆脱孩子的稚气，但孩子们幻想着参加对社会有益的劳动，这一点却是十分重要的。通过游戏，孩子们的头脑中逐渐形成了有关劳动的意义，不同职业的作用等一般概念。

在游戏中，儿童的智力活动总是带有想象的成份。当孩子们为自己选择好角色后，就开始想象怎样象自己要模仿的人那样行动和说话。孩子们在寻求实现自己想法的途径时，体现并发展了自己的想象力。比如，“飞行员”在起飞之前，必须先制造飞机；给“商店”挑选合适的“商品”时，如缺乏某类商品，孩子们就自己动手制作。未来小学生的创造能力就是在游戏中发展起来的。

有趣的游戏能使孩子们精神振奋、心情愉快、生活充实，能满足他们渴望主动活动的需求。一个孩子如果很少玩耍极为有趣的游戏，那么，即便在良好的环境中，有丰富的营养，他也会发育不良，变得迟钝。

儿童个性的各个方面，是在游戏中协调一致并相互作用而形成起来的。如果能成功地利用那些反映成年人劳动及其高尚行为和相互关系的游戏去吸引孩子们，那么，在这种情况下，才有可能建立友好的集体，培养孩子的友爱精神和组织能力。同样，也只有很好地组织儿童集体，才能使每个孩子的创造能力和主动精神顺利地发展起来。

克鲁普斯卡娅首次在教育学领域提出了游戏与劳动的关系问题。她指出，在孩子眼里，这些活动形式之间不存在明显的界限，做游戏如同工作一样，最重要的是提出目标和实现目标。根据克鲁普斯卡娅的见解，游戏乃是儿童将来要从事的劳动的演习。马卡连柯又发展了这一思想。他确信，好

的游戏就类似好的工作。努力思索和努力工作，创造的乐趣以及责任感，使游戏和劳动结合起来。

“究竟游戏与工作有什么区别呢？……工作是人类参加社会生产、参加创造物质和文化价值的活动，换句话说，就是参加创造社会价值的活动。游戏并不追求这样的目的，它与社会目的没有直接的关系，但是有间接的关系：游戏能从生理和心理上训练儿童适应未来的工作。”^①

克鲁普斯卡娅和马卡连柯的思想是现代游戏教育学的基础。

大部分游戏反映成年人的劳动：孩子们模仿妈妈和奶奶做家务，模仿教养员、医生、教师、司机、飞行员、宇航员等的工作。可见，游戏能培养儿童尊重一切有益于社会的劳动，使孩子们树立起要亲自从事某项工作的志向。

游戏和劳动常常自然而然地结合在一起。我们常常可以看到孩子们按照已经确定的形式，长时间地全神贯注地自己动手筹备游戏：“海员”制造“轮船”，做“救生圈”，“医生”和“护士”装备“诊所”。有时，孩子们也根据真实的工作确定游戏的形式。比如，他们打算烤制饼干，便系上白围裙和三角巾，到糖果点心厂上班；为了收拾净一块地方，就装扮成一个打扫院子的人。

共产主义社会的未来建设者的道德品质——完成集体委派的工作时的责任感、同志感情和友谊，为达到共同目的的统一行动，正确解决有争议的问题的能力等，均在游戏中逐渐形成。

游戏与培养学前儿童的艺术创造力的课程，如图画课、

^① 《马卡连柯选集》，第4卷，第375页，莫斯科，1957年。

泥工课、设计课等关系甚密。尽管反映生活的感受、思想和感情有各种各样的方式，但儿童在这方面的活动具有许多共同之处。例如，在游戏和绘画中都可以发现同样的主题，孩子们常常根据游戏进展情况唱歌、跳舞、背诵诗句等。

可见，创造性游戏作为一种使儿童得到全面发展的重要手段，与儿童活动的一切方面密切相关。这也决定了游戏在幼儿园教育中的地位。《幼儿园教育大纲》指出，游戏是一项极为重要的独立性活动，它对培养儿童的个性和形成儿童集体具有很大意义。每个班的教育任务是固定的，而教育任务又要借助游戏来完成。

我们写这部书的宗旨是要指出儿童集体怎样在游戏中形成，儿童个性的各个方面怎样在游戏中得到发展。

对创造性游戏的指导是学前教育方法中最复杂的一部分。教养员不可能事先预料到孩子们在想什么，他们将怎样置身于游戏之中。但这并不意味着，在儿童进行创造性游戏时，教养员的作用不象在儿童上课或按规则进行游戏时那样富有积极意义。而是说，对儿童独特的活动，也需要有独特的管理方法。

善于取得孩子们的信任，善于与他们交往，是成功地指导创造性游戏的重要条件。教养员只要认真对待游戏，对游戏有浓厚的兴趣，理解孩子们的意图和心情，就能做到这点。孩子是乐意向这样的教养员谈自己的计划、征求意见和寻求帮助的。

人们常常提出这样的问题：教养员是否可以或应该干预儿童的游戏？如果是为了给游戏以必要的指导而需要干预游戏的话，那么教养员当然有权这样做。不过，只有当成年人真正受到孩子们尊重和信任时，当他不是违背孩子们的意

图，而是善于使游戏更有吸引力时，他对游戏的干预才会有所成效。每个孩子特点、志趣以及优缺点都会在游戏中暴露出来。对儿童这一活动过程的观察，可为教养员研究自己的教育对象提供丰富的资料，帮助教养员找到对待每个孩子的正确态度。

在游戏中对孩子进行教育的基本方法就是影响游戏的内容，即对主题的选择、情节的发展、角色的分配以及扮演的形象施以影响。

儿童游戏都取材于那些可予以反映的生活现象：家庭，幼儿园，学校，旅游，节日等。在同一题材中，包括有许多故事情节，对情节的取舍，则要取决于孩子的兴趣和想象力的发展。这样一来，相同的主题，可用有不同内容的故事情节来表现。每个孩子都可扮演一个有特定职业的人（教师、船长、司机）或家庭成员（妈妈、奶奶）。有时扮演童话故事中的动物或人物。在塑造游戏中的形象时，孩子们不仅表达出自己对所选择的角色的态度，而且也体现了个人的品质。所有的女孩子都愿意当“妈妈”，但每个女孩子所扮演的“妈妈”又都有自己的特点。同样，孩子们所扮演的飞行员或宇航员中，既有角色的特点，同时又有扮演这一角色的孩子的特点。所以，虽然扮演的是同一角色，但实际表演出来的角色往往是各具特色的。

在苏联，儿童的游戏内容是多种多样的：反映家庭日常生活和幼儿园生活，反映人们从事各种职业的劳动，反映孩子们所能理解和引起注意的事件。把游戏分为反映日常生活、反映生产劳动和反映社会生活的游戏，这是相对的。在同一种游戏中往往兼有日常生活、劳动和社会生活等方面的成份：妈妈送女儿上幼儿园，然后自己匆匆忙忙赶到工厂上

班；父母带着孩子们到广场参加节日游行。不过，每项游戏中，都有一个占优势的主题，这个主题确定游戏的内容，确定游戏的教育意义。

用娃娃玩“妈妈-女儿”的游戏，是历来就有的，这是很自然的事，因为家庭给孩子提供了有关周围生活的最初印象，父母是他们最亲近最爱戴的人，是孩子首先想模仿的人。娃娃主要对女孩子有吸引力，这也是合乎情理的。你看，妈妈、奶奶不是最关心孩子吗？不过，如果大人不是有意暗示男孩子不屑玩“娃娃家”这类游戏的话（比如说些“为什么要给你娃娃呢？你又不是女孩子”一类的话），那么，男孩子也会乐意当爸爸，承担家庭义务，如用婴儿车送孩子。

观察孩子在游戏中的活动，可以评价成年人在家庭中的相互关系，以及他们对孩子的态度。这些游戏有助于培养儿童尊敬父母和敬老爱幼的品质。孩子们模仿大人干家务活的同时，也养成了干家务劳动的一些习惯，如擦去娃娃家具上的灰尘，把自己“家”的地板打扫干净，洗涤娃娃的衣服。

幼儿园生活同样给游戏活动提供了丰富的素材，对小班来说更是如此，因为，孩子们上小班时，获得了大量新的印象。孩子们在游戏中反映幼儿园的日常生活和最快活的事，如新年松树晚会，观看木偶剧，逛动物园等。

绝大多数游戏专用于模仿人们所从事的各种职业。所有幼儿园的孩子都爱玩开汽车、坐火车、乘轮船、驾飞机的游戏。我们祖国到处都在进行建设，孩子们也不知疲倦地来建筑房舍、工厂、新城市。这些游戏反映了各共和国、各地区的工作特点和风俗习惯。集体农庄的孩子在游戏中表演“机械师”，建设“养禽场”；顿巴斯的孩子开采“煤矿”；哈

萨克斯坦的孩子则表演放牧“羊群”。

因此，游戏能够巩固和加深孩子对各种职业的兴趣，使孩子尊重劳动。

英雄的职业对儿童尤其有吸引力。孩子们最喜欢玩的游戏是驾驶宇宙飞船，保卫边疆，到北极和南极旅行。男孩子经常玩打仗的游戏，在游戏中表现自己对英雄壮举的向往，对勇敢精神、大胆行为和力量的崇拜。这种游戏有助于培养孩子的爱国主义情感，使孩子习惯于遵守秩序，建立团结友爱的集体。

教养员的任务是帮助孩子们组织这些游戏，使游戏更加吸引人，使活动的内容更加丰富；指出苏联军队的崇高作用，说明我国全体人民正在为反对战争、保卫和平而奋斗。

教养员不要事先替孩子们筹划好游戏的内容。因为孩子们在游戏中模仿成年人的活动时，不是单纯地重现，而是将自己头脑里已有的概念组合起来，并表达自己的思想和感情。如果让他们按照教养员的计划去行动，单纯重现指定的形象，这样就势必阻碍他们想象力和独立能力的发展，使他们失去孩子的天真。伟大的教育家——乌申斯基、克鲁普斯卡娅、马卡连柯——主张把游戏看作是独立的创造性的儿童活动。

“不使游戏公式化，让孩子们自由地发挥主动精神，这是十分重要的。主要应该让孩子们自己想出游戏的办法，提出游戏的目的……教养员不要束缚孩子的创造性，不要强迫他们做这种或那种游戏，使他们感到扫兴……”^①

“我们应该对孩子产生影响，而且是非常有力的影响，

^① 克鲁普斯卡娅：《教育论文选集》，第6卷，第345页，莫斯科，1959年。

但为了使孩子的能力得到一定发展，就不要牵着孩子的鼻子走，不要对孩子要说的每一句话都做出规定，而应该给孩子提供通过游戏、交往和观察周围事物得以全面发展的条件，不要认为这是属于学校的事。”^①

马卡连柯向孩子的父母提出忠告，指出家庭教育中普遍存在的错误：有些父母对自己孩子的游戏简直丝毫不感兴趣，有些父母只是给孩子买许许多多的玩具，还有些父母过分干预孩子的游戏，总爱指手划脚，结果使孩子失去了自己思考游戏问题的机会。“在这样的父母跟前，儿童简直没有一点可做的，只能听从父母，模仿父母。这样，实际上是父母比儿童玩得多。”^②

克鲁普斯卡娅和马卡连柯的教育思想在教育研究和幼儿园实践中得到了发展和证实。

要解决对儿童游戏活动产生影响的方法问题，一定要搞清楚孩子们根据什么来选择游戏，为什么偏偏模仿“这个”英雄，表演“这件”事情，而不是其他。

多次观察说明，孩子对游戏的选择取决于自己的强烈感受。他感到有必要在游戏中反映那些与亲人的感情有关的日常印象，反映那些以其新奇而吸引他的不寻常的事件。

教养员的任务，是帮助孩子们从大量生活印象中，选择那些最清晰的、能为有趣的游戏内容服务的印象。优秀教养员的经验使人们确信，指导游戏的唯一正确的方法，是培养自己对任何生活事件的兴趣，以及对儿童的想象力和感情

① 克鲁普斯卡娅：《教育论文选集》，第6卷，第243页，莫斯科，1959年。

② 马卡连柯：《游戏》，选自《马卡连柯选集》，第4卷，第376页，莫斯科，1957年。