



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定



高校教材

高职高专学前教育专业系列教材

学前儿童游戏与指导

主 编 霍习霞



华东师范大学出版社



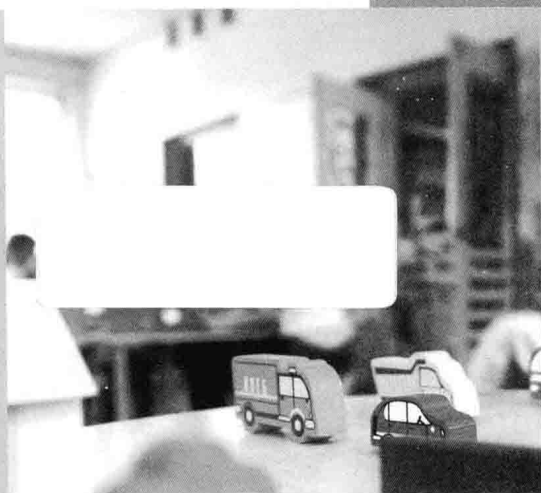
“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

学前儿童游戏与指导

主 编◎霍习霞

副主编◎全晓燕 张瑞英

编 委◎王向东 蒋荣辉 丁亚红 霍习霞 全晓燕
张瑞英 王燕玲 袁劲松 杨英霞 路 玲



图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏与指导/霍习霞主编. —上海:华东师范大学出版社,2014.7

高职高专学前教育专业系列教材
ISBN 978-7-5675-2379-1

I. ①学… II. ①霍… III. ①学前教育—游戏课—高等职业教育—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 167091 号

学前儿童游戏与指导

主 编 霍习霞
策划编辑 朱建宝
项目编辑 王瑞安
封面设计 陆 弦
封面作品 杨叶婷

出版发行 华东师范大学出版社
社 址 上海市中山北路 3663 号 邮编 200062
网 址 www.ecnupress.com.cn
电 话 021-60821666 行政传真 021-62572105
客服电话 021-62865537 门市(邮购)电话 021-62869887
地 址 上海市中山北路 3663 号华东师范大学校内先锋路口
网 店 <http://hdsdcbs.tmall.com>

印 刷 者 苏州工业园区美柯乐制版印务有限公司
开 本 890×1240 16 开
印 张 12
字 数 317 千字
版 次 2014 年 8 月第一版
印 次 2014 年 8 月第二次
书 号 ISBN 978-7-5675-2379-1/G·7552
定 价 28.00 元

出 版 人 王 焰

(如发现本版图书有印订质量问题,请寄回本社客服中心调换或电话 021-62865537 联系)

前言



游戏是学前儿童最喜爱的活动,也是其学习的主要方式;游戏可以有效促进学前儿童身体、心理、社会性等各方面的发展。这是古今中外的儿童游戏研究学者们得出的一致结论。世界各国普遍把游戏作为儿童的一项权利加以保护。我国 1996 年颁布的《幼儿园工作规程》明确规定幼儿园的教育“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”。2001 年颁布的《幼儿园教育指导纲要(试行)》再次明确提出:“幼儿园教育应尊重幼儿的人格和权利,尊重幼儿身心发展的规律和学习特点,以游戏为基本活动,保教并重,关注个别差异,促进每个幼儿富有个性的发展。”2010 年国务院《关于当前发展学前教育的若干意见》再次重申:“幼儿园要坚持科学保教,促进幼儿身心健康发展。”“坚持以游戏为基本活动,保教结合……防止和纠正幼儿园‘小学化’倾向。”2011 年教育部颁布的《幼儿园教师专业标准(试行)》也规定了幼儿教师理念上“重视环境和游戏对幼儿独特价值,保证游戏开展”,还要具备“支持和引导幼儿游戏”的专业技能。虽然我国的各项规章制度都提出学前儿童游戏应当是幼儿园的主要活动,但鉴于历史、社会等种种原因,我国学前儿童游戏的开展不尽如人意。其中,学前教师的儿童游戏观念和科学指导幼儿游戏技能的欠缺已成为一个重要原因。因此,落实国家的各项规定,培养具备现代儿童游戏理念、掌握儿童游戏科学指导技能的学前教师已经成为 21 世纪学前教师培养的重要内容和迫切任务。于是,立足于培养新型师资的实训实践的本教材就应运而生了。

本教材的特点是基于《幼儿园工作规程》、《幼儿园教育指导纲要(试行)》及《幼儿园教师专业标准(试行)》的精神,遵循教育部颁布的《教师教育课程标准(试行)》以及高职学前教育专业教学标准的要求,充分体现时代要求,借鉴学前教育界前辈和同行的研究成果,力求扬长避短;把幼儿园一线老师的问题和困惑作为实训内容,实现理论与实践的结合;总体上力求时代性、系统性、操作性和实用性相统一。

本教材分游戏理论篇和实施篇两部分,共九章。理论篇主要介绍学前游戏的主要概念、理论、特点、价值以及地位等,实施篇紧紧围绕游戏的指导、环境材料的规划、各类游戏的设计以及游戏的观察评价等。本教材紧紧围绕理论指导实践、实践丰富理论的思路设计,以问题为引导、以知识阐述为载体、以岗位实训为落脚点,以期实现学前教育专业问题思考、理论理解、问题解决、岗位实践高度统一的学前教师培养实训新模式;写作风格上深入浅出、通俗易懂、生动有趣,突出专业性、互动性和操作性。

本教材的创新之处在于以下几个方面:

(1) 问题引导,探微知本。每章的开始都利用一个与本章内容直接相关的幼儿活动的生动镜头为开场,然后对此现象提出问题。开篇生动有趣,问题入木三分,从现象的提出到揭示问题的本质,呈现本章的学习内容和要求。这样的设计避免了通篇抽象理论的堆砌,使理论变成生动鲜活的解决问题的钥匙,也使教材生动有趣,通俗易懂。

(2) 理论和实践的高度统一。本教材在每章节的写作中都采用了先进行理论阐述后进行案例讨论和实践设计等内容的方式,以便把理论与实践中的实际问题相对照,引导学生养成学以致用、解决实际问题的思维习惯。

(3) 基础性和时代性相统一。本教材注重对基础知识的系统阐述,同时,考虑时代发展,通过案例、实验结论等增加了新的元素,特别是注重展示 21 世纪儿童未来的发展方向。

(4) 系统性与简洁性相统一。本教材在写作时注重知识的系统性,但在阐述时以简洁性、实用性为原则,考虑高职高专学生的学习特点,系统而不枯燥,实用而不琐碎,以期给学生以清新的知识印象。

本教材由石家庄幼儿师范高等专科学校霍习霞副教授担任主编,主要负责设计教材提纲框架与修改,参与编写部分章节及统稿、定稿事宜。四川省隆昌幼儿师范学校全晓燕老师,四川幼儿师范高等专科学校张瑞英老师担任副主编,负责组织协调人员、参与讨论本书提纲的拟定、撰写部分章节和参与统稿等。参与编写的老师有:石家庄幼儿师范高等专科学校霍习霞、许艳玲;石家庄市教科所王燕玲;四川省隆昌幼儿师范学校黄琼慧、王芳;四川幼儿师范高等专科学校张瑞英、栗怡。人员具体分工如下:前言(霍习霞)、第一章“游戏的概念与理论”(霍习霞)、第二章“游戏与学前儿童发展”(张瑞英)、第三章“游戏在幼儿园中的地位”(栗怡)、第四章“促进儿童游戏的条件”(王燕玲)、第五章“学前儿童游戏环境规划”(王芳)、第六章“指导儿童游戏的策略”(许艳玲)、第七章“幼儿园各类游戏的指导”(黄琼慧)、第八章“游戏观察与评析”(霍习霞)、第九章“其他游戏资源简介”(全晓燕)。

本书的出版特别受到了四川省隆昌幼儿师范学校王向东校长、石家庄幼儿师范高等专科学校丁亚红副校长、四川幼儿师范高等专科学校教务处蒋荣辉处长的大力支持与指导,也得到了一些同行老师的帮助、支持;还得到了华东师范大学出版社朱名一老师和朱建宝老师的亲切指导和无私帮助,特别表示衷心感谢!此外,编写过程中参阅了大量同行的文献,采集了幼儿园一线老师的问题案例,在此一并表示感谢!未尽事宜请及时联系!

最后,本教材的实用性和创新成果要通过各位老师、同学的实践检验,不足之处恳请斧正,先表谢意!

编者

2012 年 10 月 2 日

目录



理 论 篇

第一章 游戏的概念与理论 / 3	
第一节 多视角的游戏定义 / 4	
第二节 国外经典的游戏理论 / 9	
第三节 学前儿童游戏的特点与分类 / 18	
第二章 游戏与学前儿童发展 / 26	
第一节 游戏与学前儿童身体发展 / 27	
第二节 游戏与学前儿童认知发展 / 30	
第三节 游戏与学前儿童情绪发展 / 34	
第四节 游戏与学前儿童社会性发展 / 37	
第三章 游戏在幼儿园中的地位 / 42	
第一节 游戏在幼儿园中的法规地位 / 43	
第二节 游戏在幼儿园课程中的地位 / 45	
第三节 幼儿园以游戏为基本活动的实现 / 53	
第四章 促进儿童游戏的条件 / 57	
第一节 物质因素 / 58	
第二节 精神因素 / 66	

实 施 篇

第五章 学前儿童游戏环境规划 / 75	
第一节 游戏环境规划概述 / 76	
第二节 室内游戏环境的规划 / 79	
第三节 室外游戏环境的规划 / 87	
第四节 玩具和游戏材料的提供 / 90	

第六章	指导儿童游戏的策略 / 102
第一节	预设策略 / 103
第二节	介入策略 / 106
第三节	推动策略 / 111
第七章	幼儿园各类游戏的指导 / 119
第一节	感知觉游戏指导 / 120
第二节	幼儿园角色游戏指导 / 124
第三节	幼儿园结构游戏指导 / 128
第四节	幼儿园表演游戏指导 / 132
第五节	幼儿园规则游戏指导 / 135
第八章	游戏观察与评析 / 140
第一节	游戏观察的概述 / 141
第二节	观察记录 / 145
第三节	游戏观察量表简介 / 149
第九章	其他游戏资源简介 / 158
第一节	民间游戏的传承与开发 / 159
第二节	亲子游戏的设计与指导 / 172
主要参考文献 / 182	

学前儿童游戏与指导

理 论 篇

第一章

游戏的概念与理论

第二章

游戏与学前儿童发展

第三章

游戏在幼儿园中的地位

第四章

促进儿童游戏的条件

第一章 游戏的概念与理论

学习目标

1. 理解儿童游戏的定义与理论
2. 掌握儿童游戏的特点与分类
3. 树立科学的儿童游戏观

问题提出

镜头一：“看呀，阳阳把沙子装进小桶，又倒出来，翻来覆去都快一个小时了，还那么认真，好像在干什么重要的事，真不知道有什么玩头？”阳阳的妈妈厌烦地向丈夫嘟囔着。（阳阳是个3岁半的小男孩，正在自己玩沙子）

游戏是每个人一出生就会做的事，儿童在游戏中生机勃勃，成人在游戏中留连忘返。游戏现象一直是人类学、社会学、心理学等各类学界研究关注的热点。那么，究竟游戏是什么呢？怎样理解游戏？儿童游戏中又隐藏着怎样的秘密？学前儿童玩沙、玩水、玩积木、玩各种各样成人不以为然的東西，常常乐此不疲。那么，儿童游戏具备哪些与成人游戏不同的特征，又有哪些类型呢？学完本章，相信同学们就会有自己理想的答案了。

第一节 多视角的游戏定义

对于游戏到底是什么、人为什么会游戏、游戏是怎样产生的等等问题，在游戏研究史上，众多学者仁者见仁、智者见智，从不同角度对游戏有不同的认识和分析，这些研究成果为我们提供了理解游戏的思路。

一、多视角的游戏定义

（一）从文化的角度来看游戏

从文化研究的角度看，游戏是一种特殊的文化现象。人类的文化可以分为两种类型：一种是多游戏文化；一种是少游戏文化。研究发现：处于多游戏文化的民族，不但在其文化体系中有种类繁多的游戏，构成他们日常生活的一部分，而且这些游戏的存在可追溯到遥远的年代；缺游戏的民族，通常都文明落后，历史贫乏，人与人之间缺乏交往的机会，很难有产生游戏的条件。因此，人类种族演变的程度，某种程度上，可用其存在的游戏数量来作为指标加以衡量。游戏先于文化，文化反过来又制约着游戏的行为。游戏中潜伏着一种结构及文化的向心力，它制约着孩子们可以做哪些，不可以做哪些。但是，儿童社会文化中的规则对孩子能够想象得出来的任何新游戏都起着“结构”的作用。同时，儿童需要不断地游戏，通过游戏来建构、更新文化。

（二）社会学视野中的游戏

社会学家认为游戏是社会结构和价值观的一种表现。游戏与工作是对立的：从本质上来看，游戏的成果是无效用的，而工作的本质是成果具有效用性；游戏的目的在于过程，而工作的目的在其结果。游戏与工作是可以相互转换的，人类的一切活动对当事者来说，都可能成为游戏，只要他沉醉于活动本身，而淡漠其结果导致的收益。比如：科学史上最伟大的发明多是游戏而不是功利的产物。游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。美国社会学家米德第一个指出：儿童社会化过程有两个步骤。一是模仿阶段，二是游戏阶段。游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。“社会化”的最终目的是要让儿童学会在今后的

社会生活中成功地扮演各种社会角色,而这种角色扮演不是看会的、教会的,必须通过实际的操作、练习,游戏则是最好的实践机会。游戏不是人类的实用活动,是人造的娱乐方式。它的魅力在其处于人生的像与不像之间。“像”使游戏存在,而“不像”则使游戏超越于现实。游戏是对人生的模拟,游戏中的人认真、专注,而游戏以外的人则认为是作假。游戏的另一魅力在于“未知性”,未知,永远蕴含着魅力,使人们一直专注于游戏过程本身。

(三) 语言学视角的游戏

语言学认为游戏是用一个词表述的一种观念。世界上不同地方的人都在游戏,游戏的内容是如此地相似,但他们用语言来表达的游戏概念的形式却大为不同,有的语言比其他语言更成功地用一个词归纳了游戏的多个方面。荷兰语言学家约翰·赫伊津哈指出:“一个普通的囊括所有且逻辑上同质的游戏概念,是语言相当晚的创造物。”他对包括希腊语、梵语、闪族语、拉丁语、日语、汉语、日耳曼语、英语等十几种语言在内的游戏概念的语言表达作了较为详细的分析。他的分析表明人们有多少种游戏本能,就有多少种对游戏活动的表达。在希腊语中,对游戏的表达有三种含义:适合于儿童的游戏,音节不表示任何东西,只蕴含玩某种东西的意思;玩、玩具,适合于种种游戏,有轻松自在的痕迹;琐碎、无价值的意义。在梵语中游戏有四层含义:动物、儿童、成人的游戏;风或浪的运动;单足跳、跳跃、舞蹈、赌博、掷骰子、哭泣、戏弄;轻闲的、不费力的、模样、仿佛等意思。而闪族语里游戏则主要是松散之意。由此,我们可以看出,快速运动是许多游戏词汇的共有含义。现代英语中,关于游戏的词泛指小孩的假装、成人的各种体育活动、玩笑幽默、艺术活动等。据统计,1972年出版的韦氏新世界词典(*Webster's New World Dictionary*)中关于游戏有59个定义。英语中“play”一词既可用作名词又可用作动词,作为名词它泛指一类活动的总称;作为动词,则表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动。它使人感到轻松、愉快,且不要求沉重的工作负担。在游戏一词中,也大量包含了人们对于这类活动的体验、感受和判断。如轻松、紧张、结果难卜、自由选择、琐碎、闲散放浪、无价值等汉语中对游戏一词,有好几种表达方式。主要有“玩”、“游”、“嬉”、“遨”等。从汉语中有关游戏的解释中,可以窥见游戏有以下几层含义:第一,游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动,有随心所欲的意思。第二,游戏有不认真、不严肃等意思,有玩世不恭之意。

(四) 生物学视角中的游戏

基于生物学视角对游戏的研究,是在19世纪后半期才开始的。在达尔文生物进化论思想的直接影响下,人们开始对儿童游戏的意义及其出现的原因加以关注。通过对动物的游戏研究来解释儿童游戏,把游戏看成为一种生物本能的活动,是发泄能量过剩或恢复、补充能量的活动;游戏是个体练习成年后维持其生存所必需的技能的活动,儿童先天的本质不能适应未来生活的需要,因此需加以练习;还有的认为游戏是一般愿望的满足,认为游戏是受生理成熟机制制约的。对游戏的起源和原因被某些研究描述为过剩的生命能量的转换,另一研究则认为游戏是某种“模拟本能”的释放,或再简化为放松的一种“需要”。有的理论认为游戏是对年轻活力的一种训练,是为今后生活所需的严肃工作而设的,而另一理论则说是一种对个体的必要克制的练习。还有的研究则认为游戏是复演人类行为进化的过程,童年是连接人和动物之间的过渡期。

(五) 人类学视野中的游戏

人类学家着重研究人类生活的本质,认为游戏是人类从追求生存发展到追求享受的需要,是人类从儿童成长为大人的过程中的一种自然现象。任何一个国家、一个民族的儿童,都是在游戏的欢乐中获得

发展而长大成人的。因此,儿童的游戏一方面是学习面对真实的生活,另一方面又超越真实生活的限制,寻求个人的自由。儿童人类学家朗格威尔认为:儿童的世界就是学习的世界。儿童的世界具有三种意义:第一是开放的意义,儿童从事着人类共同的生活、工作;第二是无拘无束的意义,儿童能无拘无束地游玩,玩各种游戏;第三是创造的世界,儿童能像艺术家一样地创造。

著名的人类学家阿什利·蒙塔古(1981)认为,健康的儿童期是健康的成年期的先声,即一个健康的孩子拥有那些一旦得到了全面的发展,便能够造就充实的人性的所有特性。他认为,为了防止“心理硬化”(psychosclerosis),在生命的所有时间里,都需要游戏,即继续去发出欢笑、歌唱、跳舞、恋爱、尝试和探索。

(六) 心理学视野中的游戏

心理学对游戏的研究具有重大的贡献,20世纪著名的三大游戏理论:精神分析学派的游戏理论、认知发展学派的游戏理论、社会文化历史学派的游戏理论,都是各心理学派研究的结果,它促进了儿童游戏理论的发展。心理学研究主要围绕游戏行为的解释、儿童游戏的发展阶段、游戏与儿童发展的关系等方面对游戏加以论述。他们对游戏行为的意义的主要观点是:游戏是由内在动机引起的,自动自发、自由选择的;游戏不同于探索行为,探索在先,游戏在后;游戏不受外在规则的限制,但游戏本身常有其非正式或正式的内在规则,由儿童自行协调制定;游戏随着儿童和情境的不同而有弹性的变化;游戏需要游戏者积极主动地参与,带有愉悦的体验。

总之,虽然不同的研究从不同视角给游戏下了很多解释,但是其本质上都有共性,游戏是一种自发的、愉悦的,没有明确的外部规则和任务压力的活动。学前儿童游戏是一种由内部动机支配,借助语言、动作、玩具等工具在假想的情景中自发的活动。

探究活动:观察不同民族、地域和儿童个体、集体的游戏,尝试在不同视角下分析这些游戏现象的原因以及有哪些共同特征。

二、学前儿童游戏的理解

从游戏的基本特征出发,我们可以这样定义:游戏是儿童在某一固定时空中,遵从一定规则,伴有愉悦情绪,自发、自愿进行的有序活动。通过儿童的表情、动作、角色扮演、言语及材料等可以判断儿童的行为是游戏还是非游戏。

(一) 游戏是儿童的需要

西方心理学家马斯洛将人类的需要划分为七个层次,即生理需要、安全需要、归属和爱的需要、尊重需要、认知需要、审美需要和自我实现的需要。我国学者刘焱在此基础上,把儿童的生理需要和心理需要划分为三个层次九种需要。驱使儿童游戏的需要因素主要有身体活动的需要、认知的需要及社会交往和自我实现的需要,基本的生存需要和安全需要的满足是儿童游戏的前提。多种需要激发了游戏,游戏使各种需要得到满足,需要的满足带来了快乐,快乐作为强化物使儿童对游戏活动本身产生兴趣,兴趣和快乐这两种正情绪体验相互作用、相互补充,进一步支持和促进儿童去游戏。游戏活动可以发生在儿童活动的任何领域,各领域的活动场构成游戏发生的背景。在一种具体的游戏中,各种需要所占的比重可能不同。如在智力游戏中,认知的需要所占比重会多些;而在角色游戏中,社会性交往的需要所占的比重更大些;体育游戏中身体活动的需要所占的比重更大。

1. 游戏是儿童身体活动的需要

当儿童吃、喝、睡等基本的生存需要和安全需要得到满足后,儿童就有身体活动的需要。由于儿童神经系统特别是高级神经系统的活动还不成熟、不平衡,总是表现为兴奋强于抑制,兴奋性强的外部表现形式就是好动,因此他们总是一刻不停地做各种动作;同时,儿童的骨骼肌肉在生长发育的过程中又需要不断地补充营养、氧气。游戏是一种积极的身体活动,儿童在游戏中可以自由地变换动作、自由地重复感兴趣的动作和活动,不但使身体随时保持最佳的舒适状态,而且可以使儿童产生愉快的情绪体验。可见游戏可以满足儿童身体活动的需要。

2. 游戏是儿童认知活动的需要

美国学者迈·凯梅·普林格尔在《儿童的需要》一书中,从儿童发展的角度考察了儿童的心理——社会需要。提出儿童有四种基本的感性需要:“对爱和安全感的需要”、“对新体验的需要”、“对赞扬和认可的需要”和“对责任感的需要”。其中“对新体验的需要”强调玩耍(游戏)从两个方面来满足儿童对新体验的需要:一是使儿童认识他所生活的世界;二是使儿童认识并能正确处理矛盾的复杂情感,即用允许的想象来压倒现实的逻辑。儿童在游戏中不断形成新的看法,接触新的形象,体验新的感觉,产生新的愿望,参与新的冲突,并从中不断吸取新的理解。正如身体的发育需要适当的、平衡搭配的食物一样,精神的发育需要新的体验。“新的体验使儿童能学会生活中最基本、最重要的一课:即学会怎样学习、学会感受不断征服所带来的喜悦感和成就感。”在儿童期,“心灵成长所需食谱中最主要的成分是游戏和语言”。儿童在游戏中,可以对自己感兴趣的事物进行多样化的探索,根据自己的兴趣和好奇心来模仿和再现周围的人和事物,来使自己理解和影响环境的需要得以满足,所以游戏可以满足儿童认知发展的需要。

3. 游戏是儿童社会交往活动的需要

游戏是儿童与人交往的媒介,在与成人和儿童的交往中,体验并形成最初的人际关系;在与人的相互作用中,学会尊敬别人,也希望别人尊重和认可自己;在游戏中,通过自己的行为对环境产生影响,从而建立起自信心;在获得成功的体验中,使自我实现的需要得以满足。个人的独立首先是儿童日常生活活动中学会通过对自己的物品的支配和占有,获得一种拥有感。

(二) 游戏是儿童的工作

当儿童满足了基本的生理需要后,随着心理的发展变化,会不断萌发模仿周围成人的愿望,学着大人那样生活、做事。于是成人世界中那些他们熟悉的、能够理解的人和事物,就成了他们模仿的对象,模仿成了他们的“工作”,他们通过“工作”来了解这个世界。这里的“工作”是非强制性的、非生活性的。儿童并不为获取某种结果而“工作”,而只是为了寻求一种满足、得到一种快乐而已。“工作”是一种娱乐活动也是一种学习活动,是儿童获取经验的一种手段。它可以随儿童的兴趣而随时改变。儿童从事的活动既有游戏的属性,又有工作的属性。对于儿童来说,可游玩的属性也渗透到了其工作中,儿童通过游戏和工作来学习。工作和游戏是儿童生活的组成部分,二者是可以相互转化的。同一项活动对某个个体来说可能是游戏,而对另一个个体来说则可能是工作。正如维果茨基的观点,游戏是随着儿童的发展而变得更加严肃,并真实地描述着发展的重要性,即从游戏到工作。而皮亚杰则常根据儿童的面部表情来识别工作在何时转换成了游戏。工作时,儿童沉浸在顺应活动中,紧皱双眉,躯体紧张;而当儿童面露微笑,有轻松的表情和伸展自如的躯体时,游戏就开始了。

陈鹤琴对儿童游戏研究认为:游戏就是工作,工作就是游戏。儿童除了睡眠和饮食以外,几乎所有的活动都是游戏。游戏是儿童的生命,是童年期的主要活动。儿童时期的主要活动就是在游戏中学习,儿童学习的内容非常广泛,不仅在游戏化的课堂教学中学习,更主要的是在一日生活的各个环节、各种

活动中学习。游戏作为儿童的基本活动,是儿童学习的重要途径。在儿童的活动中,很难区分什么是游戏、什么是工作。因为儿童所做的事情即使看起来像是严肃的工作,但儿童的心理体验都应是“游戏性”的。儿童就是在主动自愿的活动中体验着游戏性,严肃认真地工作、学习。儿童的游戏就是工作,儿童期的工作就是游戏。

(三) 游戏是儿童的权利

1. 儿童有满足游戏愿望的权利

儿童是具有独立人格的社会的人,是不同于成人的正在成长发展中的人。就像成年人需要工作一样,儿童需要游戏,哪里有儿童,哪里就有游戏,游戏是儿童的生命。游戏对于儿童来说,不仅是他们实践社会生活的桥梁,也是他们全面发展的需要,儿童除了满足生理需要外,还要通过游戏来满足精神的需要,游戏是儿童的权利。儿童由于自身的弱小和不成熟,在行使游戏权利时,为防止和排除来自外界的损害和来自他人的侵害,在安全和权益方面需要成人加以保护。

在1989年第44届联合国大会通过《儿童权利公约》,1990年9月联合国世界儿童问题首脑会议通过的两个文件《儿童生存、保护和发展世界宣言》、《执行九十年代儿童生存、保护和发展世界宣言行动计划》以及我国政府先后颁布的《未成年人保护法》、《九十年代中国儿童发展规划纲要》、《幼儿园工作规程》等一系列文件法规中,就儿童权利、儿童游戏权利的保护问题作了明确规定。《儿童权利公约》规定:儿童有权享有休息和闲暇,从事与儿童年龄相宜的游戏和娱乐活动,每个儿童均有权享有足以促进其生理、心理、精神、道德和社会发展的生活水平,因地制宜地为儿童游戏的开展提供物质条件,鼓励提供从事游戏活动的适当的均等的机会。《九十年代中国儿童发展规划纲要》则提出通过政策倾斜促进儿童玩具等用品的科研、生产和销售,确保儿童游戏的开展。《幼儿园工作规程》规定应因地制宜地为儿童创设游戏的时间、空间和材料等条件,以促进儿童全面发展。

2. 儿童有自主游戏的权利

《儿童权利公约》明确指出:儿童有权受到保护,以免受到对身心健康有害的影响。儿童有权自由发表自己的意见,表达游戏的愿望,可以自由选择同伴。这充分体现了儿童游戏的自主权。埃里克森(E. H. Erikson)说:“自由在何处止步或被限定,游戏便在哪里终结。”这实际上道出了游戏的本质特性:儿童是游戏的主人,游戏中儿童有权决定游戏的一切,玩什么、怎样玩、和谁玩以及在什么地方玩等都是儿童自己的事情,游戏是非强制性的,被迫的游戏就不再是游戏了。只有让儿童有自由选择的权利和可能,由儿童决定游戏的进程,才能保证儿童游戏的顺利进行。

3. 儿童有充分游戏的权利

席勒指出:只有人充分是人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才完全是人。每个儿童不仅应拥有游戏的权利,同时要有充分游戏的权利。即要保证儿童有充足的游戏时间、游戏的空间和游戏的玩具材料,以及全社会对儿童游戏的理解和支持。

讨论

案例一:幼儿园的张老师在教中班孩子们学习认识数字7,想组织孩子们做游戏“猫抓老鼠”来练习巩固,让一些小朋友扮演小猫去抓身上带数字7或佩戴7样东西的孩子,结果孩子们嘻嘻哈哈打成一团,互相追逐,根本不去认识数字7。张老师很困惑:不是说孩子的游戏也是学习吗?可是这节课的游戏看不出有学习的效果,很浪费时间。教学游戏是不是游戏呢?为什么会出现这种情况?

案例二:李老师带小班,认为孩子太小,孩子在自由玩中不会玩,也根本学不到知识,就每天不停地组织指挥孩子们这样玩,那样做,结果发现有的孩子们确实在自己的训练下学到了不少知识,但是一旦

不组织孩子,孩子们就常常坐在凳子上发呆,要不就是跑过来问老师:“我能这么玩吗?我能那么做吗?”真是烦透了!李老师的做法有什么问题?为什么会产生这样的现象?

第二节 国外经典的游戏理论

游戏是人类自身生活必不可少的一种生存方式,而人类为什么会游戏?游戏对人类社会有哪些益处?人类对自身活动的好奇从来没有停止脚步,社会各界对人类游戏的探源性研究经久不息,形成了一些大家公认的有说服力的一些理论流派。

一、早期游戏理论的理解

(一) 古典理论

游戏的经典理论均产生于第一次世界大战之前,主要解释游戏为何存在以及具有哪些目的。Ellis (1973)把它们称为“空想理论”,因为它们较注重哲学思辩,不太注重实验结果。这四种经典理论可组合成两组:(1)精力过剩说与松弛消遣说:将游戏视为是精力调节的一种手段;(2)复演说与预演说:用本能来解释游戏。

1. 精力过剩说

精力过剩说的主要代表人物是18世纪德国诗人席勒(Friedrich Schiller)和19世纪英国哲学家斯宾塞(Herbert Spencer)。精力过剩说认为,生物体都能产生一定能量以满足其生存所需,当需求满足之后,若还有剩余能量,那就变成多余的能量。过剩的能量累积会造成压力,必须消耗掉。因此被视为无目的的的行为的游戏就是人和动物用来消耗能量的方式。

精力过剩说所具有的普通常识性,其影响力也许可以说明为什么到今天它依旧很流行。它可以解释为什么儿童在教室里上了一段长时间的课后,需要到游戏场上奔跑、追逐,也可以解释为何儿童会比成人更有精力(因为小孩的生存需要由成人给予满足,从而使得小孩有许多过剩精力),以及为何高等动物比低等动物更有精力(因为高等动物能更有效地满足生存需要,从而剩余更多的精力用于游戏)。

2. 松弛消遣说

与精力过剩说恰恰相反,松弛消遣说认为游戏的目的是为了恢复工作所消耗的能量。其创始人德国诗人拉扎鲁斯(Moritz Lazarus)认为工作会消耗能量而使其亏空,但能量可以通过睡眠或参与完全不同于致使能量不足的工作的活动得以恢复。游戏与工作是不同的,因此是一种恢复能量的理想方式。如同精力过剩说,松弛消遣说也具有一定的常识性。假若某人疲于做一种类型的活动,换一种不同的活动可能会有帮助。这个理论可以解释为什么成人的休闲活动如此流行。假若某人在办公室长期从事有压力的脑力活动,一段时间的体育活动(例如手球)或者一种完全不同的脑力活动(例如下盘棋)可以使他恢复活力。儿童早期教育者早就认识到了松弛消遣说背后的原则,因此学校生活是按心智活动与游戏活动相互穿插来组织的。

3. 复演说

19世纪末期,科学家发现人类胚胎的发展经历了与人类进化过程同样的一些阶段。例如,人类胚胎具有与鱼鳃类似的生理结构。这个发现导致了个体的发展重现种类族发展的理论。

美国心理学家霍尔(G·Stanley Hall)将复演说应用于儿童游戏。霍尔认为通过游戏儿童复演了人

类的发展阶段:动物,原始人到部落人等等,儿童游戏的阶段性也遵循了人类进化的顺序。因此,儿童爬树的活动(如同我们原始祖先)会在群体游戏(部落人)之前出现。游戏的目的是消除那些不应在现代生活中出现的原始本能。例如,儿童玩棒球,可帮助儿童消除用棒子攻击之类的原始打猎的本能。

4. 预演说

德国哲学家格罗斯(Karl Groos)认为,游戏不是消除原始本能,而是加强未来所需的本能。新生儿或动物遗传了一些不够完善的或部分的本能,而这些本能对生存至关重要。游戏的目的就是提供给儿童一种安全的方法,帮助他们去练习和完善成人生活所需要的本能。

游戏作为一种练习生存技能的手段最明显的例子就是幼小动物(如小熊)之间的打斗游戏。格罗斯认为他的理论也可以应用于人类。例如,儿童在社会戏剧游戏中扮演父母的角色,也就是对其日后为人父母所需技巧的一种练习。

探究活动:回顾自己儿时喜欢玩的游戏,尝试用哲学的眼光分析推断这些游戏的原因或者驳斥先哲的解释。

二、精神分析学派的游戏理论

20世纪40年代开始,到五六十年代,是儿童游戏研究的缓慢发展阶段,弗洛伊德的精神分析理论在这一阶段的儿童游戏研究领域占统治地位。提出“发泄”、“补偿”说:弗洛伊德认为游戏是敌意或报复冲动的宣泄,儿童就是为了追求快乐、宣泄不满而游戏的。儿童天生也有着种种欲望需要得到满足、表现和发展,但由于儿童所生活的客观环境不能听任儿童为所欲为,从而使他们内心产生抑郁,导致自私、爱捣乱、发脾气、怪癖等不良行为。游戏则是一种保护性的心理机制。游戏能使儿童得以逃避现实生活中的紧张、拘束,为儿童提供了一条安全的途径来发泄情感,减少忧虑,发展自我力量,以实现现实生活中不能实现的冲动和欲望,使心理得到补偿。

精神分析理论认为游戏的动机是“唯乐原则”。游戏为儿童提供了一个发泄不可接受的、常常是放肆的、冲动的、情景的“安全岛”。但该理论同时指出游戏并非总是和愉快的体验联系在一起,不愉快的体验也往往成为儿童游戏的主题。这是另一种“唯乐原则”的体现,如,现实生活中有打针的经历,游戏中则出现给别人打针的情节;现实生活中感到恐惧,游戏中就去恐吓别人。在游戏中,儿童重复在现实生活中给他们巨大影响的每一件事,并且发现这些影响的力量,使他们成为环境的主宰者。儿童通过游戏自由地表现他们愿望的时期是短暂的,随着与自我发展相联系的理性思维过程的开始而结束,批判性能力或理性因素的加强束缚了游戏的发展。随着自我的发展,那种愉快的但又不能被接受的伊特(Id)即本我的愿望,其直接的象征表达方式不再可能了,而自我则表现为诙谐和玩笑形式,或从事创造性的艺术活动,这种艺术活动是寻求表达相同的愿望并得到原先在游戏中得到的快乐。在游戏治疗中首先采用了“娃娃游戏”的方法,对后人也有很大的启迪作用。

美国心理学家埃里克森(E. H. Erikson)从积极的方面发展了弗洛伊德的观点。埃里克森着重研究了游戏的心理社会发展的顺序,他把游戏当作一系列未被展开的心理社会关系加以探讨。他提出了三个阶段:第一阶段称自我宇宙阶段,婴儿以自己的身体为宇宙。这一阶段分为两个时期,第一个时期是探索活动的中心,语言被一遍遍地重复,儿童试图重复或重新体验各种动觉和感知觉。第二个时期,探索活动渐渐扩大到他人和客体。婴儿的着眼点仍然是肉欲的快乐。他试图用不同的语音和喊叫来验证自己对母亲出现的影响效果。第二阶段称微观阶段,学会用小型玩具和物体来表现主题,学会在微观水平上操纵和驾驭世界。第三阶段称宏观阶段,儿童与他人共享这个世界,这一阶段的儿童起初把其他儿童当成客体来联系,以后逐渐发展为合作性的角色游戏。他认为游戏所采用的形式是随着心理社会