

龙智
龙智学前

“新标准”学前教育专业系列教材

幼儿游戏活动指导

主编 么娜 胡彩云



华东师范大学出版社

华东师范大学出版社

幼儿游戏活动指导

“新标准”学前教育专业系列教材

主 编 么 娜 胡彩云
副主编 吴妍荣 杨雅清



图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏活动指导/么娜,胡彩云主编. —上海:华东师范大学出版社,2014.6

ISBN 978-7-5675-2080-6

I. ①幼… II. ①么…②胡… III. ①游戏课—学前教育—教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 124125 号

幼儿游戏活动指导

“新标准”学前教育专业系列教材

主 编 么 娜 胡彩云
责任编辑 李 琴
审读编辑 罗 彦
封面设计 孔薇薇
封面图 武柳均
版式设计 徐颖超

出 版 华东师范大学出版社
社 址 上海市中山北路 3663 号
邮编 200062

营销策划 上海龙智文化咨询有限公司
电 话 021-51698271 51698272
传 真 021-51621757

印 刷 者 宜兴德胜印刷有限公司
开 本 787×1092 16 开
印 张 14
字 数 310 千字
版 次 2014 年 7 月第 1 版
印 次 2014 年 7 月第 1 次
书 号 ISBN 978-7-5675-2080-6/G·7367
定 价 29.50 元

出版人 王 焰

(如发现本版图书有印订质量问题,请与华东师范大学出版社中等职业教育分社联系电话:021-51698271 51698272)

Chubanshuoming | 出版说明

本书是学前教育专业教学用书。

全书共分 10 章,分别介绍了游戏的基本理论,以及角色游戏、结构游戏、表演游戏、智力游戏、体育游戏等幼儿园常见的游戏活动,旨在帮助学生学会合理地设计和组织游戏这一基本的教学活动,以利在今后的实际工作中更好地开展幼儿园的教育教学工作。

本书通俗易懂、语言简练平实。书中包含了大量的案例和图片,再现了真实的游戏场景,使学生能更直观地理解所学知识。

另外,本书设置了以下小栏目:

前奏: 采用与章节内容相关的案例引入正文内容,激发学生的学习兴趣。

案例与分析: 汇集大量案例并附案例分析,使学生能在案例的引导下掌握所学知识。

拓展知识: 帮助学生拓展相关的知识面。

课后练一练: 帮助学生巩固所学的知识点。

课后小任务: 使学生能在课后巩固课堂所学知识。

华东师范大学出版社

2014 年 7 月

游戏是幼儿十分喜爱的、自主且快乐的基本活动。幼儿游戏与幼儿的教育密不可分，在幼儿园进行的游戏都会涉及与教育相关的内容。游戏与幼儿成长的关系十分密切，它为幼儿提供了重要的成长环境，也为幼儿经验的获得与应用提供了重要的途径与机会。游戏体现的是教育的内容，也是教育实施的途径。不重视幼儿游戏的教育不会是真正适合幼儿的教育。任何游戏都有内容，任何游戏也都有形式，游戏是内容和形式的结合。游戏所涉及的内容与幼儿的兴趣、行为、主动性及自发性都是相互关联的。因此，幼儿游戏是幼儿参与教育“设计”的一个重要途径。

作为教育者，我们应加强对幼儿游戏的研究和学习，树立正确的游戏观。游戏是幼儿最为喜欢且具有主导性的基本活动，幼儿身心的和谐发展是在游戏中实现的。我们应重视游戏环境和条件的创设，保证幼儿能有充足的游戏时间，为幼儿提供足够的游戏材料并且营造轻松、自由、积极的游戏氛围。另外，还要明确教师在幼儿游戏活动中的角色和地位，只有在教师正确、科学的引导下，幼儿才能自然、真实地表现自己，并且从中实现游戏的价值。最后，要做到教学活动游戏化以及游戏活动教育化。游戏在幼儿园教育中的实践和运用，不仅可作为教育教学的基本内容，也可作为组织教学活动的有效手段，更是贯穿了整个幼儿园教育教学过程的且能反映幼儿童年精神的灵魂。因此，游戏与教育应真正实现立体而有机的融合，幼儿园才能给予幼儿一个真正快乐的游戏童年。

学前教育专业的课程质量直接关系到幼儿教育的质量及幼儿的成长发展，而目前许多关于学前教育专业方面的教材理论价值虽然很高，却不能有效地转化为具体的实践操作，这让学生很难将课本上的内容融入到今后的实际工作中。因此，本书不仅介绍了幼儿游戏活动的理论知识，还提供了大量科学有趣的幼儿游戏实践活动，从而帮助学前教育专业的在校生在具备一定游戏理论知识的基础上，学会更多种类游戏的实际操作、组织方法，以及指导幼儿在游戏中获得发展的能力。

《幼儿园教育指导纲要(试行)》在总则中明确指出：“幼儿园教育应充分尊重幼儿作为学习主体的经验和体验，尊重他们身心发展的规律和学习特点，以游戏为基本活动，引导

他们在与环境的积极相互作用中得到发展。”为了适应幼儿教育改革,指导幼儿教育工作者进行科学的教育实践,我们将游戏教育理念渗透到本书中,供大家参考。

本书的特色是精简理论性知识、强化实践性教学内容、突出职业能力培养以及强调实际应用性。本书共十章,其中第一章集中介绍了关于游戏活动的基本理论,第二章至第十章分别介绍了幼儿角色游戏、幼儿结构游戏、幼儿表演游戏、幼儿智力游戏、幼儿体育游戏、幼儿语言游戏、幼儿音乐和美术游戏、幼儿特色游戏以及幼儿电子游戏。本书在介绍了这些幼儿游戏活动的意义和作用的同时,还列举了大量的案例并对其进行了详细的分析,以利学生能更形象地理解和掌握这些游戏。

本书是2013年度河北省社会科学发展研究课题“学前儿童玩电子游戏的现状研究”(编号:201303342)、河北省教育科学研究“十一五”规划课题“河北省学前教育发展动力体系研究”(编号:10010698)和2014年度河北省社会科学发展研究课题民生调研专项“城市建设背景下的幼儿园公民教育研究”(编号:201401861)的研究成果。

本书的内容与观点是编者对幼儿游戏的探索和研究的阶段性总结,由于学识浅陋,书中难免有许多不足之处,希望各位专家、同行和读者不吝批评指正。

编者

2014年7月

MULU 目 录



第一章 游戏的基本理论	1	第二节 幼儿体育游戏案例分析	97
第一节 游戏的本质	1	第七章 幼儿语言游戏	105
第二节 幼儿游戏与幼儿游戏教育概述	12	第一节 幼儿语言游戏概述	105
第二章 幼儿角色游戏	28	第二节 幼儿语言游戏案例分析	116
第一节 幼儿角色游戏概述	28	第八章 幼儿音乐游戏和美术游戏	126
第二节 幼儿角色游戏案例分析	40	第一节 幼儿音乐游戏概述	126
第三章 幼儿结构游戏	47	第二节 幼儿音乐游戏案例分析	138
第一节 幼儿结构游戏概述	48	第三节 幼儿美术游戏概述	145
第二节 幼儿结构游戏案例分析	56	第四节 幼儿美术游戏案例分析	162
第四章 幼儿表演游戏	65	第九章 幼儿特色游戏	175
第一节 幼儿表演游戏概述	66	第一节 幼儿民间游戏	176
第二节 幼儿表演游戏案例分析	69	第二节 幼儿亲子游戏	191
第五章 幼儿智力游戏	77	第三节 幼儿手指游戏	199
第一节 幼儿智力游戏概述	78	第十章 幼儿电子游戏	205
第二节 幼儿智力游戏案例分析	85	第一节 幼儿电子游戏概述	205
第六章 幼儿体育游戏	92	第二节 幼儿电子游戏案例分析	208
第一节 幼儿体育游戏概述	92		



第一章

游戏的基本理论

前言

冷清的理发店

一天,老师带领着班上3—4岁的幼儿布置了一个理发店,希望他们能进行模拟的理发活动,可是孩子们的反应非常冷淡,偶尔仅有一两个孩子走进理发店,或拿起梳子梳梳头,或对着镜子照一照,完全没有老师期望的情形。

孩子们为什么是这种反应?理发店这一角色游戏对这组幼儿来讲,是不是合适的选择?

分析:由于这组幼儿(3—4岁)年龄尚小,在幼儿园属于小班幼儿,他们去理发店的机会不多,有些甚至没有到过理发店,况且从角色游戏的发展阶段看,3—4岁的幼儿仍处于角色扮演初期,还不能有系统地进行扮演,也不会与其他角色互动,因此对所设置的这个角色游戏没有兴趣,更不懂得模拟理发程序。假如换成娃娃家游戏,幼儿进行角色活动的情况会大有改观。



图 1-1 理发店

第一节 游戏的本质

一、游戏的含义

(一) 游戏的基本信息

对于游戏的概念,一直是许多心理学家、教育家研究和探讨的问题。但是,由于研究者对游戏的理解、使用的方法论、研究的角度、依据的材料以及所持的态度都不尽相同,迄今为止,仍然没有一个能得到一致认同的且简单明了、精确的术语来定义游戏。

“游戏”从字面上解释即游乐嬉戏。目前,对于游戏的定义众说纷纭,在《牛津英语辞典》

中,关于游戏的不同定义就有 116 条。

游戏是一种社会文化现象,属于人文科学研究的内容,由于反映了人的主体精神,这种活动具有极其丰富和复杂的内涵,不同的人从不同的立场、角度去理解、评析、定义游戏,所得到的结论都是不同的。所以,给游戏下定义出现了困难。

(二) 游戏的不同定义

1. 国外教育家的观点

德国教育家福禄培尔认为,游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现。

美国心理学家布鲁纳认为,游戏是这样一种活动,在某种程度上形成和完善,在定向活动的基础上对行为的心理调节。

前苏联心理学家艾里康宁认为,游戏是真实条件之外,借助想象,利用象征性的材料,再现人与人的关系。

美国的《幼儿的创造性活动》一书中指出,对成人来说,游戏是当他们完成他们工作的时候所做的活动,游戏是一种娱乐形式。对于幼儿来说,他们整天都在做游戏,游戏就是生活,而生活就是游戏。

在卡罗斯·费尔特、尼塔·鲍勃所著的《现代美国幼儿教育学》一书中,对于什么是游戏的问题,概括出以下几种意见:①游戏有内部动机,它不是受目的指导的;②游戏是享受,尽管这种愉悦的外部表现形式可能多种多样,幼儿或成人在活动中感到愉快;③游戏是灵活的,尽管有与场合和时间相关的一些共同因素,但它依不同场合和不同人而变化;④游戏是自由参与、个性选择的;⑤游戏不是不加夸张、确确实实的,它要求游戏者认识到游戏中正在发生的情况不是真实的,游戏与工作者有一些共同的特点,但游戏又不同于这些活动;⑥游戏要求包含语言、智力及身体活动。

2. 关于游戏的独特解释

英语中与游戏相关的单词有“play”和“game”,其中“game”一词多指有规则的竞技活动,与汉语中的“博弈”、“博戏”等词相仿,而“play”则有“玩”和“游戏”的含义,与现代汉语中通常的“游戏”一词意义相同。英语中更有“fun”一词蕴涵了多种“乐趣”之意。把“有规则的竞技活动(game)”、“玩(play)”和“乐趣(fun)”联结起来,便构成了游戏品质的基本要素,即:“游戏”是饶有趣味的玩乐活动;“玩”是游戏的具体行为;“乐趣”是从游戏中得到的体验和情感。

关于游戏的定义,可以用这个公式来表示:

$$\text{游戏} = \text{game} + \text{play} + \text{fun}$$

二、关于游戏的本质学说

关于游戏的本质,可谓仁者见仁,智者见智。这里将线索性地对其进行介绍。



图 1-2 钓鱼游戏



图 1-3 手工制作游戏

（一）早期的传统游戏理论

早期的传统游戏理论是指第一次世界大战之前所倡导的游戏理论,由于这些理论在当时以至后来有着广泛和久远的影响,在理论界占据重要的地位,所以也被称为经典的游戏理论。这些理论产生于19世纪末20世纪初,主要研究游戏产生的原因与结果。在这些理论中,比较有代表性的主要有以下几种。

1. 精力过剩说

这一理论的代表人物是德国诗人、美学家席勒(F. Schiller)和英国哲学家、社会学家斯宾塞(Herbert Spencer)。他们认为,游戏是人的机体内部剩余的力量产生的。其主要观点是:生物都有维持自身生存的能力,高等动物在为了维持生存而耗费的精力之外,尚有剩余精力,游戏便成为了一种消耗剩余精力的出路。

儿童在日常生活中消耗的精力较少,所以有着特别富余的精力,这些富余精力必须从体内发散出去,否则就像不透气的压力锅那样会爆炸,游戏便是宣泄剩余精力、保持健康的最佳通道。他们认为,人类的活动无外乎两种:一种是有目的的活动,称为工作;另一种是无目的的活动,游戏便是其主要方式。通过游戏与艺术相通性的研究,他们还认为,游戏是人类审美领域里的最高境界。



图 1-4 消耗剩余精力

精力过剩说所具有的普遍常识性,使它到今天依旧很流行。当然,它同样存在着很严重的缺陷,因而也遭到了来自各方面的批评。首先,有人认为这是一种没有以实验为依据的假设,所以它不能让人信服。其次,它不能解释为什么孩子总是游戏到筋疲力尽的程度后,随即又开始游戏。如果是精力过剩,那么孩子在发泄完之后应当休息,而他们往往并不休息,而是重新全身心地投入到游戏或新游戏之中,乐此不疲。再次,它违背了进化论的观点。在进化论里,只有对人类生存有利的行为特性才会一代代延续,而游戏并不是人类生存所必须进行的活动,但它却在代代延续,且越高级的动物对它的需求也越大,这与进化论的观点产生了矛盾。最后,还有人认为,这一理论陷入了一种循环论证。比如,将猫捉老鼠与猫追皮球相比较,前者精力消耗虽然少,却不被认为是游戏,而后者精力消耗多却是游戏了,这与精力过剩论有一定的出入。

拓展知识

席勒(1759年11月10日—1805年5月9日),德国18世纪著名诗人、作家、哲学家、历史学家和剧作家,德国启蒙文学的代表人物之一,是德国文学史上著名的“狂飙突进运动”的代表人物,也被公认为德国文学史上地位仅次于歌德的伟大作家。



图 1-5 席勒



图 1-6 斯宾塞

斯宾塞(1820年4月27日—1903年12月8日),英国社会学家。他为人所共知的就是“社会达尔文主义之父”,他所提出的一套学说将进化理论的“适者生存”应用在了社会学上,尤其是在教育及阶级斗争方面。此外,他的著作对很多课题都有贡献,包括规范、形而上学、宗教、政治、修辞、生物和心理学等。

2. 松弛消遣说

松弛消遣说的代表人物是德国学者拉察鲁斯(M. Lazarus)和裴茄克(Patrick)。他们认为,人类在脑力和体力劳动中都会感到疲劳,为了放松自己、消除疲劳和恢复精力,就产生了游戏。游戏并不是为了发泄剩余的精力,而是为了精力的恢复。具体来说,有机体在持续工作以后丧失了大量的精力,需要有一种能使有机体放松,并使失去的精力得以重新恢复的活动,这个活动就是游戏。因此,游戏是使失去的精力重新恢复起来的一种活动。对于儿童来说,由于他们身心发展水平的限制和生活经验的缺乏,对复杂的外部世界还难以适应,很容易产生疲劳,所以需要游戏来使自己得以轻松和恢复精力。

这一理论对幼儿教育的帮助很大。比如,根据这一学说,教学中可以安排智力活动与游戏活动交叉进行,或是将智力活动寓于游戏活动之中,使幼儿的生活处于一种动静交替、有张有弛的结构中。但是,这一理论也有其局限性。比如,它把体力方面的艰苦劳动所产生的疲劳,看成少于脑力紧张所产生的,那么它就无法解释体力劳动者为什么也要进行游戏了。



图 1-8 幼儿通过游戏学习生活技能



图 1-7 恢复精力

3. 预演说

预演说的代表人物是德国生物学家、新达尔文主义者格罗斯(K. Gross)。他认为,儿童都有天生的本能,但这本能不能适应未来复杂的生活,要有一个生活的准备阶段,这就要求儿童在天赋能力的基础上进行练习,锻炼自己获得“生存竞争”的能力。因此,游戏是儿童对未来生活的一种无意识的准备,是一种提升本能、学习生活技能的手段。

这种观点的价值在于它强调了游戏的实践意义,强调了游戏中的学习,把游戏与儿童的发展联系起来。当然,它明显的错误在于颠倒了游戏和劳动的关系,颠倒了游戏和童年的关系,是

一种先验论的思想。

4. 复演说

复演说也称行为复演说或种族复演说,它是由美国心理学家斯坦利·霍尔(G. Stanley Hall)提出的。他认为通过游戏,儿童复演了人类的发展阶段——动物、原始人到部落人等,儿童游戏的阶段性也遵循人类进化的顺序。因此,游戏的目的是为了消除那些不应该在现代生活中出现的原始本能。例如,儿童玩棒球可帮助他们消除用棒子进行攻击之类的原始打猎本能。

霍尔认为人类游戏发展分为五个阶段。①动物阶段,即指类人猿阶段。幼儿表现的是本能的反应,如:吸吮、哭泣、抓爬、站立等。②未开化阶段,即指靠猎取动物为生的阶段。幼儿的表现为进行追逐、丢手绢和捉迷藏等游戏。③游牧阶段,即指靠游牧为生的阶段。幼儿的表现为爱玩小猫、小狗、小鸡以及其他爱护小动物的游戏。④农业耕种阶段,即表现为幼儿爱玩娃娃、挖地、挖河等游戏。⑤城市阶段,也称部落阶段。幼儿的表现为爱玩小组游戏,即由单个人玩发展为一群人一起玩。总之,他认为幼儿游戏是种族行为的复演。

复演论明显让人充满想象,似乎也有其独到之处,但也遭到了一些批评。比如,有人认为该理论缺乏证据支持,并且不能解释骑自行车、开汽车等现代人才会有行为。

5. 成熟说

这一理论的代表人物是荷兰生物学家、心理学家博伊千介克(F. Buytendijk)。他认为,人有潜在的内部力量,而心理的发展就是在这种潜在的内部力量的驱动下完成的,游戏不需要做准备、不需要练习也能发展起来。游戏不是练习,而是一种欲望的表现。引起游戏的欲望有三种:求解放的欲望、与周围环境一致的欲望、重复运用习得的欲望。因为年幼才有游戏,而不是因为游戏才有童年。



图 1-9 玩棒球消除打猎本能

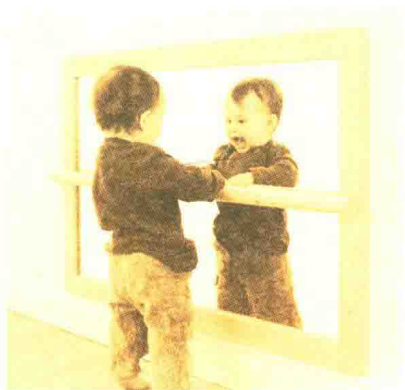


图 1-10 欲望的表现



图 1-11 通过游戏练习技能

6. 生长说

这一理论是由美国学者阿普利登(Appleton)提出的,他认为游戏是幼小儿童能力发展的一种模式,游戏是生长的结果,也是机体练习技能的一种生长性手段。另一位美国学者奇尔摩(Gilmore)也认为,游戏源于练习生长的内驱力,儿童通过游戏而生长。这一理论与“成熟说”相近。

早期的传统游戏理论有明显虑之不周之处,而在 20 世纪,尤其是 1950 年以后,这类游

戏理论出现了重大的转折,现代心理学派的游戏理论将注意力投向了阐释游戏的特质或功能。

(二) 现代游戏理论

现代游戏理论主要产生于20世纪初,第一次世界大战以后,主要包括精神分析学派的游戏理论、认知发展学派的游戏理论、前苏联的社会文化历史学派、游戏的觉醒理论以及游戏的元交际理论等。现代游戏理论不仅解释了游戏存在的理由,而且尝试定义了游戏在儿童发展中的角色,以及指出了在某些情况下游戏行为的前提条件。所以,现代游戏理论主要揭示了幼儿游戏的内容和游戏的行为。

1. 精神分析学派的游戏理论



图 1-12 弗洛伊德

以奥地利心理学家弗洛伊德(S. Freud)为代表的精神分析学派认为,一切生物都具有一些与生俱来的原始冲动和欲望,而人的原始冲动和欲望在现代现实社会中受到压抑,这种压抑如果找不到一条出路便会导致精神分裂,游戏便是排解内在内部心理矛盾和冲突的途径之一,因为游戏远离现实,是一个完全受控于自己的自由天地。这一理论又称发泄论或补偿说。

弗洛伊德的人格理论奠定了他游戏说的基础。他把本能欲望看成是人格构成中的最低境界,称为本我;社会规范则是人格构成中的最高境界,称为超我;协调本我和超我之间的矛盾冲突而获得的现实性人格则是自我。弗洛伊德认为,游戏是受“快乐原则”支配的,其表现为游戏能满足幼儿的愿望,它是满足的源泉。游戏的这种

调节机制具体表现在两个方面:

(1) 游戏能实现现实中不能实现的愿望

幼儿的愿望就是快快长大成人,做大人能做的事情,这种愿望只有在游戏中才能实现。在幼儿园里经常可以看到,幼儿在游戏中模仿成人的活动,如:“开医院”当医生、“过家家”当爸爸妈妈、“开汽车”当司机等,这正是幼儿对这种愿望的反映。幼儿通过游戏模仿成人的活动、扮演成人的角色,使他们成为大人的愿望得到满足。



图 1-14 给娃娃打针

精神分析学派认为,游戏能为幼儿提供一个安全

的环境,并能使他们从现实的强制和约束中解放出来,补偿现实生活中无法实现的欲望。

(2) 能控制现实中的创伤性事件

幼儿游戏并不总是一种愉快的体验,有时那些在游戏中重复着的不愉快的体验也往往会成为游戏的主题。例如,有的幼儿会把成人打他而产生的仇恨发泄在娃娃身上,也有的给娃娃打针是为了克服自己打针时的紧张情绪等。弗洛伊德称这种现象为“强迫重复”,也是一种“转向报复”。



图 1-13 通过角色游戏实现愿望

案例一

发泄的游戏

杰姆现在4岁,他所在的幼儿园是他的父母合作开办的。一天,杰姆在听录音带里的故事,当他听完一盘后,便要妈妈再换一盘,但他新的故事只听了一会儿,就对妈妈说道:“我不想听这个了,想听另一盘。”杰姆妈妈回答说:“你必须听完这盘,才能听另一盘。”这时,杰姆跳了起来,脸上带着怒容,扔掉了耳机,并走向了泥土桌。他抓起黏土,用力压、按、滚,一会儿就滚成了一根细长的圆柱形和几个小球,嘴里还说着:“这是妈妈的早餐。”突然,他把所有的黏土放在了一起,又一次使劲地按、压,还说着:“它们都坏了。”同时还咯咯地笑了。之后,杰姆不停地压黏土,不停地笑着。在操作黏土的过程中,杰姆似乎能控制住自己的情绪了。



图 1-15 玩黏土

分析:杰姆在没有成人约束的情况下,通过压、滚黏土消除了紧张和不愉快的情绪,虽然玩黏土的起源是自己不愉快的体验,但在不断重复这种体验的同时,也逐渐从游戏中得到了快乐。

这两个方面是游戏的两种调节机制,儿童就是通过游戏来回避现实中的约束,排解现实中的压力,补偿现实中的遗憾,在游戏和现实的不断转换中,使心理处于一种平衡的状态,并在这个过程中,不断地完善自我。即便游戏已经结束,但是游戏的源动力却继续存在于今后现实活动的无意识的动机中。在弗洛伊德看来,儿童游戏和成人游戏其表现形式虽然不同,但其趋乐的本质是一致的。儿童游戏的对立面是现实,即以“是不是真实的”来辨别游戏;成人游戏的对立面是工作,即以“是不是严肃的”来辨别游戏。弗洛伊德的理论有其一定的道理,但却是在一种绝对欲望的框架之下的,有很大的偏激性。



图 1-16 沙箱疗法

精神分析学派的理论在一定程度上可以应用于游戏治疗法,具体来说就是观察儿童在游戏中的行为及所用的玩具,从中考虑其潜在的体验,目的在于使儿童的潜意识经验变成有意识的,从而能自我控制或抛弃某种心理,以达到心理治疗的效果。比如,一些幼童看到了一名工人从6米的高处摔了下来,并受重伤,在进行现场急救后被救护车送走。最初,许多幼儿因这件事受到了惊吓,产生了心理上的困扰。于是,他们被安排参与了多次类似意外事件(如:摔倒、受伤、救护等)的戏剧性游戏。几周后,这类游戏进行的次数减少了,因为孩子们已经不再受这一事件困扰了。此外,“沙箱疗法”也是这一理论的典型应用。

拓展知识

精神分析学派的代表人物有弗洛伊德、帕勒、蒙尼格、艾里克森、安娜·弗洛伊德等。其中,艾里克森扩展了游戏的精神分析理论。根据艾里克森的观点,游戏发展所经历的阶段反映了儿童心理发展的各个阶段。通过游戏,儿童可以创设模拟的情境,进而帮助自己处理现实中的要求。



图 1-17 角色游戏

2. 角色模仿的游戏理论

角色模仿理论是由心理学家萨立(Sully)于 20 世纪初提出的,他认为,儿童游戏的实质在于执行某个角色,获得某种新的地位感。在萨立看来,儿童最初对游戏产生的兴趣,明显地表露出儿童内心的幻想,那是一些十分诱人的内心幻想,它们深深地埋于儿童心中,并成为进行游戏的动力源泉。儿童通过扮演现实生活中的某个角色,以实现其愿望。萨立还归纳出了游戏的结构,它包括角色、游戏行为、游戏材料(玩具)及游戏者之间的角色关系等。在角色与活动的关系上,萨立认为儿童自己扮演的角色,是连接其他方面的中心,一切其他方面都决定于角色及与之相联系的行动,游戏进行过程中儿童之间的关系也取决于角色。

3. 认知发展的游戏理论

瑞士心理学家皮亚杰(Jean Piaget)是 20 世纪研究儿童认知能力阶段性发展的主要代表人物之一。在皮亚杰看来,游戏是儿童认识客体的主要方法,也是巩固已有概念和技能的方法,还是使思维和行动相协调且能平衡配合的方法。皮亚杰把智慧看作是生物适应的延伸,即认为智慧也是适应环境的一种手段,这种适应是在同化和顺应的动态平衡中实现的。

游戏中,儿童并没有发展新的认知结构,而是努力使自己的经验适合于先前主客体相互作用中所形成的结构。儿童通过游戏的补充,使自身的生活活动水平得以巩固,而儿童游戏的形式是由儿童现实认知发展的阶段性决定的。皮亚杰不仅用认知发展的术语来解释幼儿游戏,而且认为幼儿认知发展的阶段决定了幼儿在任何特定时期的游戏方式,三个阶段都有其对应的游戏内容,从而获得机能性快乐。如下表所示:



图 1-18 皮亚杰

皮亚杰的游戏理论

年龄	认知阶段	主要游戏类型
0—2 岁	感觉运动阶段	练习性游戏
2—7 岁	前运算阶段	象征性游戏
7—11 岁	具体运算阶段	规则性游戏

皮亚杰认为,游戏有两个主要作用:一是愉快(纯粹的乐趣),婴儿或幼儿经常长时间地使用一种玩具进行游戏,或者带着深深的满足感把石头扔到坑里或水里(如:打水漂);二是适应作用,幼儿经常通过游戏使其行为适应真实世界的要求。可见,游戏是儿童自我表达的方式,他们用自己创造的符号系统去同化现实。

这样看来,皮亚杰强调的是游戏的情感发展价值,并不注重游戏的智力发展价值。尽管这一观点有些偏颇,但仍然可以从中受益。游戏与认知活动是协调的而不是对立的,游戏与学习是相辅相成的而不是相互排斥的。在学习中获得的知识 and 技能,在游戏中得到练习和巩固,前者改变了认知结构,后者将改变了的认知结构加以巩固,为新的学习奠定基础。因此,不能说皮亚杰的游戏发展价值排斥了对智力发展的积极效应。可见,皮亚杰的认知发展理论所作出的贡献是巨大的。

4. 行为主义的游戏理论

以美国心理学家桑代克(Thorndike)为代表的行为主义理论的研究者认为,儿童玩游戏是一种学习行为,受社会文化和教育要求的影响,也受学习的效果律(反应的满意效果加强联系,不满意效果则削弱联系)和练习律(反应重复的次数愈多,联系愈牢固)的影响。该理论从游戏的功能着眼,它认为人类需要与环境相互作用以及持续进行信息加工,但外部刺激的数量要适当,如果刺激过少,会使内部想象增多,增加学习的努力代价,如果刺激过多,会增加努力的分散程度,减少与环境的有效联结。因此,刺激量的适当是很重要的。游戏作为一种激励探索的手段,可以探寻和调节外部和内部刺激的数量,以产生一个最佳的平衡,从而获得更多的心理满足。



图 1-19 美术游戏

5. 社会活动的游戏理论

前苏联的一些心理学家在关于游戏理论的研究中形成了“社会文化历史学派”。他们主要从马克思主义的活动论观点来解释游戏。专家们认为儿童的游戏与动物的游戏有着极大的区别,儿童游戏的产生并非本能,而是在后天实践中形成的,从而坚决反对西方的游戏生物学理论和游戏本能论。他们认为,儿童游戏的机制与高级心理机能相关,因此,游戏的提倡既具有反映论意义,又具有社会实践意义,并能促进社会和个体的发展。社会活动理论的主要观点有以下几点。

(1) 游戏是一种社会反映性活动

游戏的主题、内容,都不是凭空想出来的,也不是幼儿主观臆造的,更不是幼儿头脑里固有的,而是对周围现实生活的反映。

(2) 游戏是一种有目的、有计划的活动

游戏是人的活动,人是有意志、有语言、有计划的。有了语言,人类的活动就有了意识性和目的性。人是社会的人,具有社会性。幼儿出生后,就生活在丰富多彩的现实社会中,他们在与成人交往的过程中认识了许多事物,学到了许多知识,积累了许多经验。幼儿为了满足自己生理和心理方面的需要,把在现实生活中获得的知识、经验和印象,通过语言和行为在游戏中进行反映。在游戏中,幼儿积极地构思,选择游戏的内容,确定游戏的主题、角色,发展游戏的情节,以实现自己的目的和愿望。

(3) 游戏是幼儿的主导活动

游戏是为了适应幼儿生理和心理发展的需要而产生的。幼儿正处在身体迅速发展的时

期,他们的体力日趋增强,他们的思维能力、想象能力有了一定的发展,他们的语言交往能力和活动能力也有了增强,他们对周围的事物、活动感兴趣,因此,幼儿会在游戏活动中表现得积极主动,他们希望表现自己的能力以及实现自己的愿望,并从成功和创造中获得愉快。正如心理学家柳布林斯卡娅所说:“正是这种把以前获得的印象组合成新的创造物的可能性,正是这种对自身力量的考虑,是游戏使儿童产生巨大愉快的源泉。”因此,游戏能满足幼儿的需要,能给幼儿带来极大的快乐和满足。

儿童的内在需要和外部需要之间的矛盾能在游戏活动中得到表现和解决,从而推动幼儿心理的发展,所以,游戏被认为是学前儿童的主导活动。

(4) 游戏是一种需要成人指导的活动

对于各年龄段的儿童游戏,都要从内容到形式、从动作到语言一步步地进行开展。在幼儿园的教学大纲中,游戏是与作业并列的,它与作业一样,在每个阶段都有任务及所需达到的目标。

游戏需要成人指导,但要注意指导的“度”,它并不是要求成人去安排、导演幼儿进行游戏,而是在成人的引导下,使儿童的游戏对他们有益且有教育意义。



图 1-20 教师指导游戏

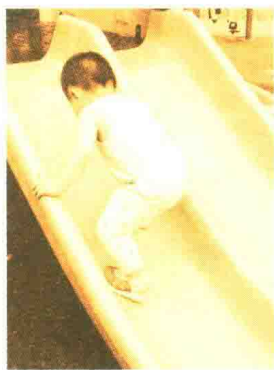


图 1-21 倒滑增强刺激

6. 游戏的觉醒理论

游戏的觉醒理论又称激活理论,它是从内驱力理论中演化出来的。驱力是有机体的需要状态,其功能在于激起行为。与生理需求相联系的驱力(如:饥、渴等)引发的行为,只是一种为了获得外部奖赏的手段性反应,因而是一种外部动机性行为;与生理需要无关的活动内驱力(如:探索、游戏等),则只是一种自身的奖赏,是满足自身活动的需要,因而是一种内在动机性行为。

觉醒与两个因素有关:一是外部刺激或环境刺激;二是机体的内部平衡机制。从生理上看,中枢神经系统需要适当的刺激,使它保持在一个最佳的激活水平上,如果外部刺激水平过高或过低,就会引起中枢神经系统的激活状态失衡,那么有机体就会采取不同的行为使之恢复平衡,即通过内部平衡机制,使失衡的激活状态恢复到一个最佳水平。例如,当幼儿对滑梯已非常熟悉时,他们会感到厌倦,因为滑梯对他们的刺激已经很弱了。这时,他们会选择倒滑或趴着滑,以此增强刺激并保持在一个最佳激活水平上。

7. 游戏的元交际理论

元交际理论是由人类学家贝特森(Bateson)提出的。“元交际”是一种抽象的“交际”,是处于交际过程中的双方真正的交际意图或所传递信息的“意义”的辨识与理解。“元交际”能力是一种非常重要的社会性交往能力,它是一种将“内隐的交际”所传达出来的信息进行意义沟通