

幼儿园 有意义游戏 研究

王芳 阎莉 / 著



中国海洋大学出版社
CHINA OCEAN UNIVERSITY PRESS

幼儿园 有意义游戏研究

王芳 阎莉 / 著



中国海洋大学出版社
· 青岛 ·

图书在版编目 (C I P) 数据

幼儿园有意义游戏研究 / 王芳, 阎莉著. — 青岛: 中国海洋大学出版社, 2017.8
ISBN 978-7-5670-1571-5

I. ①幼… II. ①王… ②阎… III. ①游戏课—教学研究—学前教育 IV. ① G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 230397 号

出版发行	中国海洋大学出版社
社 址	青岛市香港东路23号 邮政编码 266071
出 版 人	杨立敏
网 址	http://www.ouc-press.com
电子信箱	1079285664@qq.com
订购电话	0532-82032573 (传真)
责任编辑	孟显丽
电 话	0532-85901092
印 制	日照报业印刷有限公司
版 次	2017年12月第1版
印 次	2017年12月第1次印刷
成品尺寸	170mm × 230mm
印 张	15.75
印 数	1-2000
字 数	213千
定 价	32.00元

青岛是一个美丽的海滨城市，也是学前教育改革迅猛发展的一片热土。2017年9月，应山东省商务厅幼儿园的邀请，我参观了她们近20年来致力于研究的“幼儿园有意义游戏”现场。孩子们在游戏中自主、积极的表现，地方高校与幼儿园密切合作研究的思路以及整个研究团队所表现出来的教育情怀，深深地感动、启发了我。

首先，山东省商务厅幼儿园的“有意义游戏”是理想教育的真实探索。追求理想的学前教育是每位学前教育工作者的初心和教育理想。在追求理想学前教育的过程中，在安吉游戏热的启发和推动下，游戏中的学习和发展渐成学前教育实践改革的热点和趋势。我们欣喜地发现，当下到许多示范园参观，丰富的活动区成为标配，在活动区自主游戏的幼儿成为活动的主人，观察记录幼儿的教师成为欣赏者和支持者。理想的学前教育逐渐显现，“高控”“小学化”的学前教育日渐式微。

在这种大好的局面下，我们看到了教师和幼儿的解放和快乐。但本书的理论和实践研究者清醒地认识到，解放和快乐只是理想教育的关键一步。幼儿理想发展和教师专业成长才是学前教育工作者孜孜以求的终极目标。“不是所有游戏都是好游戏。”本书从现实出发，理性分析了低水平游戏和虚假游戏的种种表现和原因，力图在“高控性游戏”和“放养式游戏”

探求“收”与“放”之间的平衡，经过20多年的探索，取得了很好的效果。这种对理想教育的探索是非常可贵的，它提醒我们的幼儿园教师，不能仅仅满足于对幼儿解放和游戏快乐的追寻，应在此基础上探寻幼儿的深度学习和核心素质发展，将幼儿园游戏变成“有意义的游戏”，从而更好地发挥游戏的价值。

其次，它是理论与实践的相遇相生。学前教育实践具有双重特性。一方面，它较少外部限制且没有考试压力，是一个充满可能性的、可以充分发挥教师创造性的教育领域，如果能够进行有益的探索和研究，学前教育领域最有可能实现理想的教育。另一方面，学前教育的理论研究尚不成熟，还不能给实践领域提供充分的理论指导。因此，学前教育实践工作者虽具有广阔的探索空间，也急需理论工作者的引领和合作研究，将某幼儿园或某教师情景化和个性化的经验进行概化提高其推广价值。同时，理论工作者也在其过程中获得创新性成果，丰富并建构学前教育的理论体系。所以，学前教育理论和实践是一种双赢共生的关系。本书是大学学术研究者和幼儿园实践者合作研究的成果，它为这种关系做了一个生动的注释。山东省商务厅幼儿园首先进行了长达20年的探索，经过了“将游戏作为一种教学手段以及六大类游戏的初步研究”“将游戏寓于一日生活的研究”“对创造性游戏的研究”以及“构建游戏课程”四个阶段，转变了理念，积累了丰富的经验和课程资源，也探索出了适合本园的创造性游戏和游戏课程，但缺乏理论提升和经验概化。为了实现更大的突破，他们主动寻求学术力量的支持。长期关注幼儿园课程实践的王芳博士发现了这种宝贵探索，建议将其与有意义学习理论进行有机结合，集中阐释为“有意义游戏”，并对之进行深入研究，使游戏课程的研究和探索进入一个新的发展阶段。可以说，双方的合作是理论和实践的合作典范。在这里，理论不是高高在上、闭门造车，实践也不是理论的试验田和幼儿园迟疑迷茫的探索。借助它们的美好相遇，实践成为理论生长的土壤，理论使实践获得强大的生命力并

具有推广价值。

最后，它是较为完整的理论和实践体系。在理论层面，作者从对幼儿园游戏实践面临问题的理性分析出发，深刻揭示了游戏“意义缺失”的表现和本质。在广泛借鉴哲学、心理学、教育学研究成果的基础上，初步探讨了“有意义游戏”的内涵和价值取向，并尝试构建起“有意义游戏”的基本框架，将游戏环境创设、内容和主题选择、互动、家园合作全面纳入意义框架，以追求幼儿游戏的社会意义和个人意义。作者认为，个人意义是起点，只有在游戏中满足了幼儿认知、情感、社会性发展的需要，潜移默化地培养核心素养，才会真正地满足社会发展对可持续发展人才的需要。在实践层面，作者从选择、确定有意义的游戏主题和内容、开展有意义的游戏互动、进行有意义的家园游戏合作以及幼儿园有意义游戏的综合实践几个方面对“有意义游戏”的实践过程进行了详细的介绍和阐述。

本书理论与实践相结合，将研究过程中的种种实例详细展开，严谨而生动地介绍和阐述了“有意义游戏”的探索和实践过程，让读者仿佛与研究者共同经历一段探索的历程，更好地获得相关的经验和智慧，非常具有可读性和借鉴性。

是以序。

叶平枝

2017年9月

（叶平枝，女，教育学博士，教授，广州大学教育学院学前教育系主任，世界学前教育组织中国委员会委员，中国学前教育研究会教师发展专业委员会副主任，主要研究领域为幼儿园课程与教学。）

第一章

幼儿园有意义游戏的理论探索

第一节 有意义游戏的提出背景 002

一、游戏的本质特点和价值 002

二、幼儿园游戏实践中存在的问题 008

三、有意义游戏的提出 013

第二节 有意义游戏的内涵 016

一、“意义”与“有意义” 016

二、游戏 016

三、有意义游戏 019

第三节 有意义游戏的理论来源 021

一、哲学来源：对“生活意义”和“儿童是什么”的追问 021

二、心理学来源：奥苏贝尔“有意义学习”和罗杰斯“意义学习” 024

三、教育学来源：幼儿园课程改革的主流价值观 028

第四节 有意义游戏的价值取向 031

一、坚持“教”与“学”的有机统一 031

二、尊重幼儿的学习主体地位 033

三、培养核心素养 034

第五节 幼儿园有意义游戏的体系构建 036

一、有意义游戏的构成要素 037

二、有意义游戏的内在机制 038

第二章

创设有意义游戏环境

第一节 有意义游戏环境的特征 042

一、富有吸引力 042

二、可接近、可获得 042

三、幼儿充分参与 043

四、提示、记录学习过程 043

第二节 创设有意义游戏环境的策略 045

一、有机融合各活动环节，提供大段深入游戏的时间 045

二、开放室内、室外以及各班级的所有空间 048

三、选择、投放适宜的游戏材料 055

四、幼儿参与游戏材料的规划和制作 062

五、观察游戏材料使用情况并及时调整 066

六、让“教”和“学”看得见 070

第三章

选择确定有意义的游戏主题和内容

第一节 有意义游戏主题和内容的特征 078

- 一、处于幼儿认知“最近发展区”内 078
- 二、有助于幼儿整理、丰富生活经验 079
- 三、有助于幼儿建立良好情感，发展社会性 080
- 四、符合单元主题活动的需要 081

第二节 选择确定有意义游戏主题和内容的策略 082

- 一、跟随幼儿有价值的兴趣 082
- 二、密切配合单元主题活动的发展过程 084
- 三、挖掘和展现各类游戏的丰富内涵 086
- 四、传承和改编经典游戏 088
- 五、关注季节变化和节日庆祝活动 090

第四章

开展有意义的游戏互动

第一节 有意义游戏互动的特征 096

- 一、在教育关系中表现为不同形态 096
- 二、以和谐情感的建立为前提和背景 097
- 三、基于主体间性达成“视界融合” 098

第二节 开展有意义游戏互动的策略	100
一、明确方向，凝聚共识	100
二、环状教研，分享集体智慧	104
三、发现自我，融入整个游戏研究过程	109
四、析取游戏关键经验，提高互动目的性	111
五、结合幼儿年龄和游戏种类进行适宜性指导	115
六、综合运用直接和间接指导方式、方法	121
七、适时引发、介入和退出游戏	124
八、珍视儿童的想法和意见	129
九、信任幼儿，最大限度地支持他们的探究和创造	131
十、捕捉典型问题，开展多角度对话	133
十一、面向全体幼儿，关注个性表现	135
十二、引导幼儿对游戏进行评价	138
十三、加大同伴互教、互学的力度	139
十四、和幼儿一起进行深层学习	141
十五、自然和有意识地达成《指南》目标	146

第五章

进行有意义的游戏家园合作

第一节 有意义游戏家园合作的特征	150
一、幼儿园与家庭优势互补	150
二、追求家庭和幼儿园的共同发展	151
三、正视中国家庭教育现实，扬长避短	152
四、尊重家庭和家庭成员的独特性	153

第二节 进行有意义游戏家园合作的策略 155

- 一、入园开始即传播有意义游戏的理念 155
- 二、借助专家的力量改变和深化家长认知 156
- 三、让家长像幼儿一样体验游戏 159
- 四、打造家长参与游戏的平台 163
- 五、家园共享游戏组织权 169
- 六、爸爸在行动 173
- 七、全面、及时展示游戏成果 175

第六章

幼儿园有意义游戏的综合实践

第一节 单元主题活动中的有意义游戏 180

- 一、“汽车城” 181
- 二、“甜甜的糖果屋” 185
- 三、“宠物之家” 187
- 四、“热闹的马路” 191
- 五、“中国民族多” 194

第二节 混龄教育活动中的有意义游戏 197

- 一、“爱护牙齿” 198
- 二、“国庆节与重阳节” 211
- 三、“粮食日与万圣节” 223

参考文献 236

第一章

幼儿园有意义游戏的理论探索

儿童是一个玩耍的精灵，而不是别的什么。要问儿童为什么玩耍就如同问儿童为什么是儿童一样。

——让·皮埃尔·内罗杜^[1]

[1] 让·皮埃尔·内罗杜. 古罗马的儿童[M]. 张鸿, 向征译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2005: 254



第一节

有意义游戏的提出背景

我国的幼儿园课程改革中，“游戏”一直是一个备受关注的热点问题。对游戏本质的揭示、对游戏意义的挖掘和描述、对游戏与教学关系的探讨、对各类游戏组织和指导方式的探索等等，形成了近30年来学前教育界游戏研究的众多主题。通过对这些问题的研究，教育者试图能在实践中真正落实“以游戏为基本活动”的理念，促进儿童的全面、和谐发展。“有意义游戏”的研究也秉承着同样的目的，它基于对幼儿园游戏应然性和实然性之间存在差距的分析，以“有意义”为切入点进行长期的实践探索，努力寻求提升幼儿园游戏质量的有效途径。

一、游戏的本质特点和价值

（一）游戏的本质特点

游戏是人类生活中最基本的范畴之一，具有古老而漫长的发展历史。对其本质特点的揭示，历史上诸多学者、学科都有不同程度的涉及。据考究，西方学者对游戏的研究最早可追溯到被黑格尔誉为“哲学的开端必须自他开始”的赫拉克利特^[1]。在相当长的一段历史时间内，这些研究都停留在精神的、象征的、生物层面，真正从理论思辨转向实证是在“一战”后，得益于各

[1] 刘智成. 西方儿童游戏研究百年回眸[J]. 幼儿教育(教育科学), 2014(9).



个学科的发展。然而，无论是思辨的还是实证的研究，其中的很多观点对我们理解游戏都有着重要的启发意义。

荷兰著名的历史学家、文化学家约翰·赫伊津哈提出了“人，游戏者”的响亮口号。他指出，游戏给个体和集体带来了愉悦，具有非理性、超逻辑本质。“大自然给我们的是游戏，是有激情、有欢笑、有愉悦的游戏”；“我们游戏并且知道我们在游戏，我们也就必定不仅仅是理性的存在，因为游戏是非理性的”；“游戏的存在一直加固着人类的超逻辑本性”^[1]。在愉悦（fun）——这种激动、这种专注、这种生气勃勃的力量中，存在的是游戏的原初品质。从这个核心观点出发，赫伊津哈将游戏的特点归结为四项：

游戏是自主的，自由的。游戏是自愿的游戏，被迫游戏就不是游戏了。

游戏不是“平常的”或“真实的”生活。它走出“真实生活”而进入一个暂时的、别具一格的活动领域，是一种“装假”的意识，是在特定时空的“演出”。

游戏的非功利性。游戏立足于当下欲望和要求的满足，不被赋予物质需要和道德责任。

游戏创造秩序，它就是秩序。游戏要求的秩序完全而又超然，哪怕微小的偏离都会败兴，剥去游戏的特点并使之无趣、乏味。

赫伊津哈认为，正是这些特点使游戏成为一种特殊的活动形式，一种“有意义的形式”^[2]，所以其将游戏定义为“在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全遵从的规则，有其自身的目标，并伴以紧张、愉悦的感受和有别于平常生活的意识”^[3]。

德国美学家席勒也研究了游戏的特点。他在《美育书简》一书中，通过对游戏和审美自由之间关系的比较研究，首先提出了艺术起源于游戏的观点，认为艺术是一种以创造形式外观为目的的审美自由的游戏。“自由”是艺术活动的精髓，它不受任何功利目的的限制，人们只有在一种精神游戏中才能

[1][2][3] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人：关于文化的游戏成分的研究[M]. 河道宽，等译. 北京：中国美术学院出版社，1997：30，3-5，5.

彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。在席勒这里,很明显,游戏成为“自由”和“非功利”的代名词。在其名言“游戏状态是一种克服了人的片面和异化的最高的人性状态,是自由与解放的真实体现。只有当人是完全意义的人时,他才游戏;只有当人游戏时,他才是完全意义的人”中,这种思想得到了淋漓尽致的表现。

赫伊津哈和席勒并非教育家,但他们的研究却为我们进行幼儿园游戏教育提供了广泛的社会文化视野。童年生活是人类生活的一部分,儿童的游戏必然也具有愉悦、自主、自由、非功利、秩序等特点。

(二) 游戏的价值

人是游戏者,一生都在游戏。成年人有成年人的游戏,儿童有儿童的游戏。但是,游戏对于成人和儿童来说具有不同的意义和功能。有学者认为,人类活动可以分为游戏、学习、劳动和休闲四种基本形式,它们分别是个体在不同的发展阶段中的主导活动。游戏是学前儿童的主导活动,学习是学习期间的儿童和青少年的主导活动,劳动是成年人的主导活动,休闲是老年人的主导活动^[1]。所谓主导活动,指的是个体发展某一时期最主要、最关键的活动形式。正如前苏联教育学者达维多夫所说,“对于学龄前儿童来讲,游戏是主导活动,但学龄前期的儿童生活也有学习和劳动的因素。不过这些因素并不决定该年龄主要心理变化的性质——它们的特点在更大程度上恰恰依从于游戏的性质。同时还要注意到,游戏活动也为其他年龄期的儿童所固有,但它并非他们的主导和决定性类型的活动”^[2]。英国学者朱莉娅·曼尼等人也持类似的观点:“对于学前儿童来说,游戏不仅是一种存在的形式,也是一种基本的学习形式。”^[3]

[1] 郭湛. 主体性哲学——人的存在及其意义[M]. 昆明: 云南人民出版社, 2002: 26.

[2] 转引自杜继纲. 对以“游戏为基本活动”理念的历史与理论分析[J]. 学前教育研究, 2011(11).

[3] 朱莉娅·曼尼, 莫顿等. 游戏的关键期. 刘峰峰等, 译[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2010: 1.



游戏为什么被视为儿童生活中的主导活动？这是因为游戏在促进儿童的发展方面具有特殊的功能和意义。站在生物学、心理学和教育学立场的研究者对儿童的游戏进行观察、描述和解释，试图确定游戏在儿童发展中的意义和价值，由此产生了一系列的游戏理论。

1. 生物学视角中的游戏价值

19世纪中后期，达尔文生物进化论的出现影响了一大批游戏研究者的视角，使得关于游戏的探讨从精神层面转移到生物层面，形成了“经典游戏理论”。这些理论强调了游戏生物学层面的功能，即对儿童本能、欲望的满足之上。

“剩余精力说”中，游戏被视为剩余精力加以释放的最好形式。

“松弛说”主张游戏和娱乐活动可使机体解除紧张状态，具有一种恢复精力、增进健康的机能。

“复演论”认为儿童就是要在游戏中根除“史前状态的动物残余”，为当代复杂的活动做准备。

德国生物学家格罗斯提出了儿童游戏是对未来生活的一种无意准备、是为成熟作预备性练习的“生活预备说”或“练习说”。

.....

人从生物界发展而来，是生物性和社会性的统一。尽管这些早期游戏理论忽略游戏的社会本质，但是它们最早尝试着解释了游戏的起源和产生，其中的某些观点也具有一定的合理性。

2. 心理学视角中的游戏价值

20世纪中期，在批判行为主义机械环境决定论的基础上，重视个体心理和意识的心理学派获得了发展，他们对游戏在儿童心理发展中的作用也做出了相应的阐释。

几种精神分析学派

弗洛伊德（精神分析学派）：游戏能使幼儿实现现实中不能实现的愿望并控制、排解现实中恐惧、伤心、焦虑等痛苦的体验。

埃里克森（精神分析学派）：游戏是一种自我的机能；游戏调节了发展

的阶段冲突。

皮亚杰（认知发展学派）：游戏不是一种独立意义的活动，而只是认知水平的表现形式；游戏只是一种在已有经验里的活动，它的价值不是促进认知水平的提高，而是对原有知识和技能的联系和巩固。

维果斯基（社会文化历史学派）：在儿童发展过程中出现大量超出其实际能力但又不能立即满足的愿望时，游戏就产生了，游戏创造着儿童的“最近发展区”。

心理学中还存在着大量的实证研究，进一步验证了游戏在儿童认知、情感、社会性发展中的价值。

3. 教育学视野中的游戏价值

心理学是教育学的基础之一。心理学上关于游戏价值的发现被教育学者充分加以吸收，形成了许多更加具有影响力的主张和论述。

全美幼教协会 2009 年出版的《0~8 岁幼儿教育方案的发展适宜性实践》一书中，对游戏的价值和作用做了深入的阐述。在提出的指导儿童发展和学习实践的第十条原则中，包含了如下内容^[1]：

游戏是发展自我调节和提升语言、认知、社会能力水平的重要工具。

所有年龄阶段的儿童都喜欢游戏。游戏为孩子提供了许多机会：发展体力，享受户外乐趣；理解和认识世界；和他人接触；表达和控制情绪情感；发展表征和问题解决能力；练习技能。研究证明在游戏与基础能力（如记忆、自我调节、语言表达、社会技能）和学业成功之间存在着许多联系。

.....

游戏不仅不会影响学业学习，反而会支持学业学习所需的内在能力的发展，促进学业成功。

儿童教育国际协会也指出，游戏对所有年龄、地区和文化背景的儿童的

[1] NAEYC .Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8[EB/OL]. <http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PSDAP.pdf>, 2017-1-11.