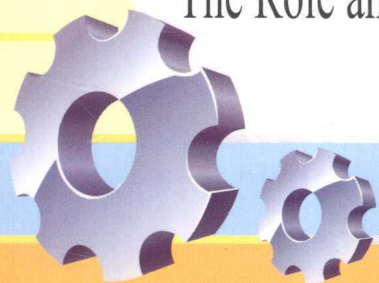


仅仅是游戏吗

——游戏在早期儿童教育中的作用与地位

Just Playing?

The Role and Status of Play in Early Childhood Education



[英] 珍妮特·莫伊蕾斯 / 著

刘焱 刘峰峰 雷美琴 / 译

刘焱 / 审校



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

仅仅是游戏吗

——游戏在早期儿童教育中的作用与地位

Just Playing?

The Role and Status of Play in Early Childhood Education



作者：[美] 詹姆斯·高登 著
译者：王 颖 译
审校：王 颖 审

教育部审定 2015

儿童游戏译丛

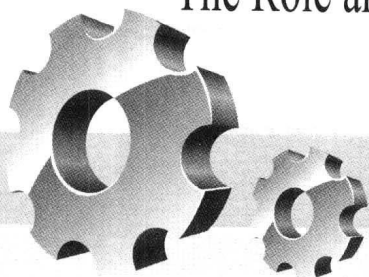
——译丛主编 / 刘焱——

仅仅是游戏吗

——游戏在早期儿童教育中的作用与地位

Just Playing?

The Role and Status of Play in Early Childhood Education



[英] 珍妮特·莫伊蕾斯 / 著

刘焱 刘峰峰 雷美琴 / 译

刘焱 / 审校



北京师范大学出版集团

BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP

北京师范大学出版社

版权声明

Janet R. Moyles

Just playing?: the role and status of play in early childhood education

ISBN: 0-335-09564-X (pbk)

Copyright © Janet R. Moyles 2003

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including without limitation photocopying, recording, taping, or any database, information or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

This authorized Chinese translation edition is jointly published by McGraw-Hill Education (Asia) and Beijing Normal University Press. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only, excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan.

Copyright © 2010 by McGraw-Hill Education (Asia), a division of the Singapore Branch of The McGraw-Hill Companies, Inc. and Beijing Normal University Press.

版权所有。未经出版人事先书面许可，对本出版物的任何部分不得以任何方式或途径复制或传播，包括但不限于复印、录制、录音，或通过任何数据库、信息或可检索的系统。

本授权中文简体字翻译版由麦格劳-希尔（亚洲）教育出版公司和北京师范大学出版社合作出版。此版本经授权仅限在中华人民共和国境内（不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾）销售。

版权© 2010 由麦格劳-希尔（亚洲）教育出版公司与北京师范大学出版社所有。

本书封面贴有 McGraw-Hill 公司防伪标签，无标签者不得销售。

北京市版权局著作权合同登记号：01-2005-6198

图书在版编目(CIP)数据

仅仅是游戏吗：游戏在早期儿童教育中的作用与地位 / (英) 莫伊蕾斯 (Moyles, Janet R.) 著；刘焱，刘峰峰，雷美琴译。

—北京：北京师范大学出版社，2010.10

(儿童游戏译丛)

ISBN 978-7-303-10955-5

I. ①仅… II. ①莫… ②刘… ③刘… ④雷… III. ①游戏—早期教育：儿童教育—研究 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 065501 号

出版发行：北京师范大学出版社 www.bnup.com.cn

北京新街口外大街 19 号

邮政编码：100875

印 刷：北京中印联印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：170 mm × 230 mm

印 张：14.25

字 数：192 千字

版 次：2010 年 10 月第 1 版

印 次：2010 年 10 月第 1 次印刷

定 价：29.00 元

策划编辑：张丽娟

责任编辑：张丽娟

美术编辑：毛 佳

装帧设计：毛 佳

责任校对：李 茵

责任印制：李 啸

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话：010-58800697

北京读者服务部电话：010-58808104

外埠邮购电话：010-58808083

本书如有印装质量问题，请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话：010-58800825

译者的话

学前期是特殊的游戏期。游戏是学前儿童的基本活动。强调游戏对于儿童早期学习和发展的重要性，“游戏是幼儿的工作”“让幼儿在游戏中学习”，早已成为放之四海而皆准的幼儿教育的重要原则或信条，长期以来对幼儿教育产生了广泛而深刻的影响，成为幼儿教育区别于中小学教育的一个显著标志。但是，近年来以早期教育名义出现的各种“提前开始”的学业和技能训练正在挤占幼儿游戏的时间和空间，压榨幼儿宝贵的童年时光。理论上、口头上重视游戏而实践上、行动上轻视和忽视游戏，已经成为一种在幼儿教育领域中普遍存在的“游戏困境”。虽然游戏被明文规定应当成为幼儿园的基本活动，但是在实践中，游戏却往往成为可以被随意从活动日程表中拿掉的“最不要紧的”活动。如何对待儿童的游戏、是否坚持幼儿园“以游戏为基本活动”，事实上已经成为近二十多年来幼儿园教育改革中的一个焦点问题。

“他山之石，可以攻玉”，阅读这套游戏译丛，我们不仅可以了解英国的早期教育研究者和实践工作者面对“游戏困境”所作的选择和坚持力行的教育信念，也可以进一步了解游戏的价值和重要性。

这套译丛由五本书构成：

珍妮特·莫伊蕾斯（Janet R. Moyles）编著的《仅仅是游戏吗——游戏在早期儿童教育中的作用与地位》讨论了游戏和学习的相互关系，从语言、问题解决和创造性三个重要的发展领域论述了

游戏的价值和成人（包括幼儿教师和父母）应当在幼儿的游戏中扮演的角色，并且具体地讨论了幼儿教师组织和指导幼儿游戏的途径和方法有哪些、在游戏中如何观察和评价幼儿的学习和进步、儿童游戏和成人游戏有何区别等。本书在写作上的一个鲜明特点是注意利用鲜活的实例来说明游戏的价值和意义。例如，每一章首先呈现教育情境中的游戏实例，然后讨论分析蕴涵其中的明显的和潜在的学习，并就如何激发和维持儿童的学习提出建议。本书最后对儿童游戏与成人游戏的言简意赅的论断振聋发聩：“儿童游戏是为了面对现实世界，而成人游戏则是为了逃避现实世界！”

由珍妮特·莫伊蕾斯主编的《游戏的卓越性》是一本论文集。该论文集邀请了多位英国著名的学前教育研究者、教育者讨论关于游戏理论和教育实践的关系。游戏的卓越性在于游戏的多样性和灵活性。不同的作者从不同的角度探讨游戏的价值，为我们展示了一幅关于儿童游戏的教育意义的丰富多彩的画卷。通过阅读这些论文，我们既可以了解英国研究者和教育者对于游戏作为幼儿独特的学习方式和学前教育（包括课程与教学）以儿童为中心、以游戏为基础的文化认同和专业认同：“就儿童个体而言，任何对游戏价值的怀疑都应当受到批判”；也可以通过书中给出的大量具体案例，了解怎样通过为幼儿创设适宜的游戏条件和适宜的指导干预，促进幼儿在读写、艺术、数学、科学等各个领域中的学习。同时，研究者也为教师鉴别、评价和监控他们在教室中创设的游戏环境的质量提供了一个比较完善的理论框架。每篇论文都可以作为一个相对独立的章节来阅读，但它们彼此之间在内容上又可以构成一个相互联系的整体。

《通过游戏来教——教师观念与课堂实践》是一份探讨幼儿教师的游戏观念和与实践行为关系的研究报告。长久以来，西方幼教工作者深信自由游戏对于幼儿学习和发展的价值和意义，“观察与等待”被看做是教师在幼儿游戏中应当扮演的角色。但是，以社会建构主义为理论基础的现代教育改革认为游戏不应当被看做一种自由

的和完全无结构的活动，质疑自我发现的方法对于缺乏经验的年幼的学习者的作用，认为仅仅强调幼儿通过游戏学习是不够的，“通过游戏来教”正是一个完整的教育等式所缺失的另外一半，要求教师为幼儿提供“高质量的、有目的的游戏”和“有价值的活动”，强调为幼儿设计和提供以游戏为突出特征、学习内容广泛且平衡的课程的重要性。这不仅提出了关于“高质量的”学前教育的新的价值判断标准，也对传统的以儿童中心主义为理论基础的松散结构的学前教育环境和对幼儿游戏放任自流的态度提出了重大的挑战。如何通过游戏来教从而确保游戏能够被包含在课程框架之中，对于许多实践工作者来说，从理念到行动上都需要发生转变。尼尔·本内特（Neville Bennett）、利兹·伍德（Liz Wood）和休·罗格（Sue Rogers）认为要提高教室中游戏的质量，必须通过深入教室现场去研究教师关于游戏的观念（理论）和行动（实践）之间的关系以及影响教师观念转变为行动的中介因素。因为“当我们在争论游戏在学前教育课程中所处的地位时，我们实际并不了解教师到底在做什么以及教师为什么要这么做。我们不清楚教师的理念如何影响到他们的实践，以及有些什么因素在作用于这些影响”。本书的第一章和第二章综述了关于游戏问题的各种观点和理论上的变化以及有关教师观念与行动方面的相关研究，提出了研究的目的是和意义。第三章采用“概念图”（concept map）的方法描述了教师关于游戏的观念（理论），研究表明教师关于游戏的观念在“概念图”中可以用六个相互联系的关键领域表现出来，包括游戏的本质、学习和游戏的关系、教师的角色、课程的组织和计划、儿童学习的评价以及影响观念转变为行动的限制因素等。不同的教师对于这些问题的看法具有惊人的相似性。第四章分析了教师观念（理论）与行动（教育实践）之间的关系。第五章通过对三位教师深入的个案研究，进一步深入地说明了这些关系。这份研究报告不仅为试图尝试进行教师观念与行动关系研究的研究者提供了一个很好的范本，它所揭示的影响教师游戏观念转变为行动的结构性的限制因素[例如，来自于

外部系统的期望的压力、支持的缺乏、各种规定（如时间表、国家课程）空间和资源、班级规模等] 对于我们理解教师、理解幼儿园游戏的现实也不无启发。

《游戏的关键期——0~3岁》详细讨论了游戏对于0~3岁儿童身心全面发展的重要性以及如何通过游戏促进0~3岁儿童在各个方面的学习和发展的具体方法。这本书的作者朱莉娅·曼尼·莫顿（Julia Maning-Morton）和玛吉·托尔普（Maggie Thorp）花了长达两年的时间对0~3岁幼儿的游戏进行了全方位的翔实而深入的研究，并且在此研究的基础上形成了在英国本土已经得到运用的“关键期：为3岁以下幼儿提供高质量的教育框架”的课程模式。本书正是作者试图将他们的研究成果和0~3岁幼儿游戏课程相结合的一部集大成的理论著述。本书全方位论述了各种类型的游戏对于幼儿发展的重要性，深入探索了游戏对于幼儿发展的作用。本书还在深入论述幼儿游戏的基础上介绍了许多可操作的支持幼儿深入游戏的方法，有助于读者将游戏的理论和游戏的实践更有机地相结合。可以说，本书既有来自学术界和研究者的理论观点，也有来自教师的实践智慧，信息量大、方法具体、可操作性强，对于父母、教师或者从事教师培训的人掌握游戏开发的有效策略不无裨益。

《我的游戏权利——有多种需要的儿童》的作者罗伯特·杰·欧（Robert J. Orr）是一位特殊教育工作者，与有多种需要的儿童工作多年，在特殊教育领域有丰富的经验。作者以一个有特殊需要的儿童口吻来表达特殊儿童的需要和经历，用有特殊需要的儿童的眼睛来观察周围世界，帮助读者应用心理理论进入有多种需要的儿童的世界。正如原丛书主编所指出的那样，《我的游戏权利——有多种需要的儿童》“属于那种能深深吸引你的书，它会让你因沉浸在书的内容中，忘记下车而坐过了车站”。这本书以一种独特的方式帮助我们了解怎样关注和保障有多种需要的儿童游戏的权利，分享作者在特殊教育方面的经验和智慧。

“游戏绝非是‘剩余时间’，也不是多余的活动……在非常关键

的早期发展阶段进行的游戏对于今后所有的社会性活动的发生和成功是极为必要的。”但是，我国传统的“重读书、轻游戏”的文化生态和现实生活中重“功利”的教育价值取向，使得儿童的游戏往往不被重视，儿童游戏的权利往往得不到保障，儿童游戏研究至今仍然是一个薄弱的领域。

翻译这套丛书，不仅希望为学前教育专业的学生和幼教工作者提供有助于专业化发展的参考资料，也希望更多的人能够了解儿童游戏的重要性，激发大众对于儿童游戏的兴趣，了解在人的一生发展和学习中应当如何真正和有效地利用游戏。

刘焱

2009年11月21日

**献给布赖恩，尼尔和兰——
本书游戏案例中的游戏者和游戏伙伴**

致 谢

一个有多年教育教学经历、和许多不同的人打过交道的人，总会有自己的一些想法、观点、思考和经验，其中一些将成为永久的记忆，另外一些则经消化吸收成为自己的东西。关于游戏问题的思考和经验亦是如此。许多人——包括儿童和成人——他们的游戏以及关于游戏的谈论都给了我很多帮助，对我产生了深刻的影响，我真诚地感谢他们。

教学是促使我们去给某个概念下定义的真正动力。正因为这一点，我应该感谢给了我很多教学快乐的、人数日益增多的教育专业的研究生们，在我向他们介绍儿童游戏的同时，他们也教给了我很多，在各个方面增进了我对于游戏的理解。我要特别感谢激发了我关于表 7. 5 的灵感的休·拉姆（Sue Lambarth）以及在我对于游戏问题的思考方面给了我很多帮助的她的小组的全体成员。此外，我也要感谢在第四章问题解决的写作上激发了我很多灵感的凯西·邦德（Kathy Bond）。

我还应该感谢每个欢迎我进入其中、允许我拍照和记录案例的学校、孩子们及其父母以及所有学校的教职员工和负责人。同时，也感谢简·伊斯兰（Jane Hislam）帮助我收集图片，她真是个好搭档。我还要感谢马格丽特·雷龙（Margaret Naylor）的倾听和所提出的建议以及布赖恩·莫伊雷斯（Brian Moyles）的大力支持。

引言

游戏，无疑是人类和动物在不同的情境下、为了各种不同的目的、探索各种经验的一种手段。试想，当我们获得一种新的设备的时候，比方说洗衣机，大多数成人可能不喜欢逐页阅读说明书而选择通过“玩”来了解洗衣机的功能和使用方法。正是通过“玩”这种方法，个体能够创新并使自己熟悉客体 and 材料：在对儿童游戏的描述中，这种游戏通常被归为“功能性游戏”。这种在真实情境中、为了真实的目的在“做”中获得的经验可以帮助这种“游戏者”了解新机器的各个方面，而随后对说明书的阅读和实际操作可以使得这种经验获得强化和巩固。

要使幼儿的学习达到理想化的境界，也必须经历相似的过程。然而，对于那些从事教育工作和抚养幼儿的人们而言，游戏究竟具有多大的意义和价值？在多大程度上，儿童的游戏和他们对游戏材料的选择因被视为儿童完成他们的“工作”之后才能从事的一种活动而削弱了它们对儿童发展的影响和效果？有多少幼儿因为游戏被看做是一种吵闹的、混乱的、不必要的活动的消极的教养观而在托幼机构不能享受游戏的快乐？

除非我们能够接受这种游戏并重视游戏在各个方面的价值，否则，大多数成人是不会认识和承认即便是在成年生活中他们也经常进行游戏。要让所有人重视儿童游戏的价值、而不仅仅是把游戏看做是一种非工作的活动是困难的。

再以角色游戏为例。儿童常喜欢探索母亲、父亲、医生或牙医

应该是什么样子的 (Plowden Report: DES, 1967: para. 523): 扮演他人的角色能够帮助儿童在各种情境中理解各种各样的角色, 最具这种功能的当属假装和角色扮演游戏。在多数成人看来, 除非是参与专业的或业余的戏剧表演, 否则自己是不大可能自发地玩这种角色扮演游戏的。但是, 一个要找一份新工作的人会做些什么? 我们大多会认为, 在面试前需要阅读工作要求, 与了解该机构或组织的人们交谈, 了解他们想聘用什么样的人等。在面试前以及面试期间, 至少在早期阶段, 他们会试图去扮演符合招聘者期望的角色。这种角色扮演并不是否定个体的独特性, 而是在证明自己是一个能够适应环境且有价值的人。



图片 1 扮演他人的角色能够帮助儿童在各种情境中理解各种各样的角色, 最具这种功能的当属假装和角色扮演游戏。

儿童和成人都在不同的情景中扮演不同的角色, 当他们这样做的时候是最可以被他人所接受的。通过这样做, 人们了解真实的“自我”和自我价值 (Holt, 1972)。父母和教师教育孩子在不同的人面前、出于不同的目的应表现出适宜的行为。成人往往有意无意

地根据能否成为受欢迎的家庭成员、牧师或老板来调整自我的行为表现！因此，游戏是一种能够形成和表现人类各种适宜的基本特质的情景。斯通（Stone，1982：10）高度评价了游戏的重要性：“游戏是再创造……它不断地再造它所在的社会。”

在教育情境中，游戏的最大价值不仅仅在于为学习提供实际的手段，而在于使那些富有洞察力和知识的成人能够了解儿童以及他们的需要。在学校情境中，这意味着教师可以通过儿童的游戏了解儿童的学习和一般发展水平，进而能够帮助他们确定促进儿童认知与情感发展的新的起点。

本书的目的不是创造一个新的游戏定义。成人都知道“什么是游戏”，这方面的著作也比比皆是。例如，哈特（Hutt，1966）、米尔（Millar，1968）、加维（Garvey，1977）、史密斯（Smith，1984）以及科恩（Cohen，1987）等的论著均可作为参考。本书的目的在于挑战学校情景中的游戏概念。有必要为年幼的学习者提供对于游戏的新的理解，这在教育环境中是至关重要的。因为学校教育中的学科本位、核心课程及内容总是贬低游戏在学校教育中的重要性。人们只有具备有关游戏理论和实践的能力、知识和思考关于游戏问题的争论，才能确保游戏在早期教育中的重要地位。有必要强调的是，游戏是4~8岁儿童的发展、社会性和认知学习的极为重要的组成部分。关于这一点，艾里康宁（El’Kounin，1982）作了精确的总结，他指出：

在游戏中，儿童操作物体，因为物体对于他们是有意义的；他们操作词的意义。并用它替代物体；因此，在游戏中发生着词和物体的分离。

本书大致分为三个部分。第一部分把游戏作为一种结构来概述游戏，介绍把游戏看做一种学习手段的相关理论，建立游戏的模式（第一章）和学习的模式（第二章）。然后，将探讨游戏发生的原

因、考虑在不同情境下对游戏所进行的不同分类，为以下各章奠定基础。

由于核心课程在学校教育中的优先性，教育过程往往受到忽视，以学科为基础的学习就变得极为重要。在第二部分，我没有以课程为切入点，而只是选择了语言、问题解决和创造性三个领域，因为这三个领域都能够把教育的过程和结果、尤其是游戏包含于其中。

第三部分的出发点则更为实际，主要讨论在幼儿教育阶段如何提供游戏的各种途径，并把它和基本的课程和教室组织（第六章）、观察学习、进步和评价（第七章）、儿童的个体需要（第八章）以及父母和其他成人的角色（第九章）等联系起来。最后一章（第十章）回顾儿童和成人游戏的全部问题，总结主要的内容并提出需要作进一步思考的问题。

大部分章节的结构，是先呈现幼儿教育情境中的游戏实例，分析每个例子明显的和潜在的学习。然后，进一步讨论蕴涵在特定游戏活动中的发展和理论方面的问题，并就如何激发和维持儿童在游戏中的参与和学习提出建议。总的说来，实践性的观察和建议得到了相关文献和已有研究的支持和扩展，使读者有机会探索自己感兴趣的问题。

许多成人仅仅是在口头上谈论游戏。本书虽然主要以幼儿教育工作者为对象，但旨在于帮助学生、教师、保育员、父母以及一切对儿童生活有影响的人们去了解在人的一生发展和学习中应当如何真正地利用游戏，诚如路易佐斯（Loizos, 1969: 275）所断言：

“游戏绝非是‘剩余时间’，也不是多余的活动……在非常关键的早期发展阶段进行的对于今后所有的社会性活动的发生和成功是极为必要的。”

目 录

第一部分

第一章 揭开游戏的神秘面纱	3
游戏情境	3
为什么游戏	5
游戏和工作	10

第二章 游戏与学习	18
游戏情境	18
学习理论	22
学习需求及教师的角色	24
诺曼的学习模式	25
把“犯错”视为一个学习过程	28
激发性和刺激性游戏	30

第二部分

第三章 游戏与语言	37
游戏情境	37
语言、沟通与意义分享	40

游戏与语言	43
语言、游戏与教师	44
交流的价值	47
问题与提问	49
游戏、语言与不同种族背景的儿童	49
语言游戏	51
以语言的方式进行游戏	53
关于语言的游戏	57
结语	59
第四章 游戏与问题解决	60
游戏情境	60
第五章 游戏与创造力	74
游戏情境	74
创造力和当今的游戏理论	85

第三部分

第六章 游戏、课程与组织	91
游戏情境	91
教学互补的本质	93
课程中的游戏	94
学前儿童课程	96
课程实施：组织学习	101