

游戏的卓越性

The Excellence of Play



[英] 珍妮特·莫伊蕾斯 / 主编

刘峰峰 宋 芳 / 译

刘 焱 / 校



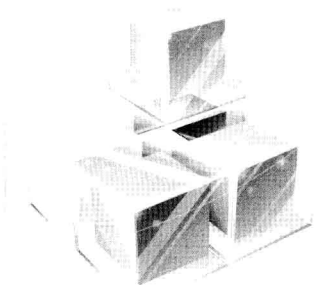
北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

儿童游戏译丛

译丛主编 / 刘焱

游戏的卓越性

The Excellence of Play



[英] 珍妮特·莫伊蕾斯 / 主编

刘峰峰 宋 芳 / 译

刘 焱 / 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, Peter k. Smith, Audrey Curtis, Jane Hislam, David Brown, Angela Anning, Lesley Abbott, Neil Kitson, Peter Heaslip, Nigel Hall, Roy Prentice, Jeni Riley, Jane Savage, Rose Griffiths, Christine Pascal, Tony Bertram, Victoria Hurst, Tina Bruce

The Excellence of Play

ISBN: 0-335-19068-5

Copyright © 1994 by The Editors and Contributors

Original language published by The McGraw-Hill Companies, Inc. All Rights reserved. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Simplified Chinese translation edition jointly published by McGraw-Hill Education (Asia) Co. and Beijing Normal University Press.

本书中文简体字翻译版由北京师范大学出版社和美国麦格劳-希尔教育(亚洲)出版公司合作出版。未经出版者预先书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

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:01-2005-6197

图书在版编目(CIP)数据

游戏的卓越性/(英)莫伊蒂斯(Moyles,J.R.)主编;
刘峰峰,宋芳译.—北京:北京师范大学出版社,2010.1
(儿童游戏译丛)

ISBN 978-7-303-10727-8

I. ①游… II. ①莫…②刘…③宋… III. ①游戏—儿童教育—研究 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 239581 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:唐山市润丰印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:170 mm × 230 mm

印 张:15.25

字 数:191 千字

版 次:2010 年 2 月第 1 版

印 次:2010 年 2 月第 1 次印刷

定 价:28.00 元

责任编辑:胡 苗 装帧设计:李景东

责任校对:李 菡 责任印制:马鸿麟

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及空间,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”所做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·莫伊雷斯(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、问题解决和创造性等三个重要的发展领域论述了游戏的价值以及成人(包括幼儿教师和父母)应当在幼儿的游戏中扮演的角色,并且具体讨论了幼儿教师组织与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与进步、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（Janet R. Moyles）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了游戏的价值，为我们展现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及专业认同：“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实践能力关系的研究报告。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及意义，“观察与等待”被看做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的结构分散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·罗格斯（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，实际并不了解教师到底在做些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限制因素〔例如，来自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》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 Manning-Morton）和麦琪·托尔普（Maggie Thorp）花了长达两年的时间对0~3岁儿童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。本书全方位地论述了各种类型的游戏对于幼儿发展的重要性，深入探讨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及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

关于编著者的说明

莱斯利·阿博特（Lesley Abbott）是曼彻斯特都市大学学前教育系首席讲师，对游戏在幼儿教育中的作用有浓厚兴趣。她和奈杰尔·霍尔（Nigel Hall）合编了《小学课程中的游戏》，目前正从事关于儿童及其家庭经验质量的研究。

安吉拉·安宁（Angela Anning）是里兹大学学前艺术教育专业的讲师，主要从事教师培训工作，曾任校长，有着从事城市初等教育的丰富经验。多年来，她对儿童教育特别感兴趣，目前正研究关键期^①的教学设计和教学技能。她发表了很多文章，并著有图书《入学第一年》。

托尼·伯特伦（Tony Bertram）是伍斯特高等教育学院学前教育系高级讲师，从事研究生教育和在职培训工作。他曾任校长，在最初工作的学校任教14年，现任欧洲早期教育研究协会秘书。

大卫·布朗（David Brown）是莱斯特郡的一位小学校长，拥有文学硕士学位，专门研究游乐场文化。他正在读博士，主要研究方向是游乐场游戏和儿童文化的关系。

蒂娜·布鲁斯（Tina Bruce）曾任福禄贝尔学院早期研究中心主任，1989年在美国弗吉尼亚联邦大学获得国际杰出女教育学者称号，著有《学前教育》和《早期教育中的游戏时间》。最近，她

① 指英国基础教育中的第一个关键教育阶段，对象为5~7岁儿童，对应一、二年级。另外还有关键期2（面向7~11岁儿童，对应三、四、五、六年级）、关键期3（面向11~14岁儿童，对应七、八、九年级）、关键期4（面向14~16岁儿童，对应十、十一两个年级）。（译者注）

正主持“福禄贝尔积木游戏研究”项目，合作人员有助手帕特·古拉（Pat Gula）和福禄贝尔积木游戏小组。

奥德丽·柯蒂斯（Audrey Curtis）曾是伦敦大学教育学院高级讲师，目前在联合国教科文组织和联合国儿童基金会担任咨询员，任世界学前教育组织欧洲地区副主席，在国内外广泛地进行演讲。著有图书《学前儿童课程》，主要研究儿童发展和早期教育。

罗斯·格里菲斯（Rose Griffith）目前是莱斯特大学教育系的讲师。她原来做数学教师时就对数学学习困难的儿童特别感兴趣，她曾经与幼儿和小学生在游戏活动室和亲子教室里一起工作。她曾任一所综合学校的数学系主任，出版了一些写给父母和教师看的图书。她也喜欢写儿童图书，包括《儿童数学》和专门为幼儿写的系列丛书《简单数学》。

奈杰尔·霍尔（Nigel Hall）是曼彻斯特都市大学教育学院高级讲师，是文学专家，出版了《文学的危机》《理智的写作和活动中的文学》等大量作品，还与莱斯利·阿博特一起合编了《小学课程中的游戏》。目前他正主持“标点符号项目”及有关游戏和写作的项目，并撰写游戏和文学方面的图书。

彼得·赫西普（Peter Heaslip）目前在英国、其他欧洲国家和美国从事儿童咨询员的工作，长期从事教师教育研究。他已经在一些欧洲国家与他人合作出版了《教师教育指南》，目前任欧洲教师教育协会早期教育工作委员会主席。

简·赫斯莱恩（Jane Hislam）是莱斯特大学学前教育系讲师，一直担任英语咨询教师，主要研究儿童文学、口头传说、性别和机会均等问题等。她在这些领域广泛地进行演讲，出版了《神话和传说》《外面和关于》两本书（属“黑人初级语言项目”书系），还发表了有关口头传说的一些文章。

维多利亚·赫斯特（Victoria Hurst）是伦敦大学戈德史密斯学院讲师，教授一系列的复合职业课程。她著有图书《早期学习计划》和一些有关家园关系、托儿所教育评价的书籍；设立了早期教育课程小组，主持出版了一些作品。她主要研究早期教育领域中的教师评价和幼儿评价。

尼尔·克顿逊 (Neil Kitson) 是莱斯特大学初等教育系讲师, 同时也是戏剧咨询教师。他在学前教育领域工作多年, 出版过戏剧和社会性角色游戏方面的书籍, 在这两个领域有广泛影响。他目前正在研究教师如何在戏剧和社会性角色游戏中帮助幼儿获得高质量的经验。

珍妮特·莫伊雷斯 (Janet R. Moyles) 是莱斯特大学教育系高级讲师, 主要负责学前教育专业的职前教育和职后教育。她曾任幼儿园园长, 非常关注为幼儿创设和提供高质量的教育环境和经验。她主要研究游戏和学习, 在儿童游戏和学习管理方面著述颇丰, 包括《仅仅是游戏吗》《作为学习过程的游戏》和《学习的组织》等。

克里斯汀·帕斯卡 (Christine Pascal) 是伍斯特高等学院教育系高级讲师。她曾在伯明翰幼儿学校工作了 10 年, 由于工作的关系, 她去过英国的很多地方, 并参加了许多涉外交流活动。她是兰布德委员会调查部成员, 致力于提高幼儿教育的地位和质量。

罗伊·普瑞提斯 (Roy Prentice) 是伦敦大学教育学院艺术设计系主任。他曾在东苏塞克斯担任艺术咨询教师, 主要任教于初等教育机构和中等教育机构。他主要研究艺术和设计在教师教育中的作用。他还是一位画家。

珍妮·瑞利 (Jeni Riley) 是伦敦大学教育学院教育学研究生证书 (PGCE) 课程的导师, 她曾在牛津郡担任幼儿教师和咨询教师。她主要研究儿童入学第一年读写能力的发展, 她的博士论文即与此相关。目前她正研究职前教师教育评价的不同模式。

简·萨维奇 (Jane Savage) 是伦敦大学教育学院初等教育系讲师, 她曾经做过教师、副校长和咨询教师。她主要研究科学计划和评价、学校政策以及学校发展规划等方面, 并出版了相关作品。

彼得·史密斯 (Peter Smith) 是谢菲尔德大学心理系教授, 多年来一直从事儿童游戏和发展研究。他和海伦·科维 (Helen Cowie) 合著了《理解儿童的发展》一书, 还编写了《动物和人类的游戏》《儿童游戏: 研究发展和实际应用》两本书。他目前正在从事有关学校暴力以及如何减少学校暴力的研究。

致 谢

本书首先要感谢梅勒妮·麦克科恩（Melanie McCombe），我和她在柴郡工作的时间虽然很短，但是非常愉快。还要感谢每一章的作者严格遵守本书的截稿日期，尤其要感谢彼得·赫西普，他允许我从他喜欢的收藏中选用几张照片。我还想感谢很多教师以及其他乐于分享实践经验的人，特别是休·格丽特（Sue Greet）、简·艾伦（Jean Allen）以及莱斯特郡哈伯斯通托儿所的全体教职工。

目 录

导 言

	珍妮特·莫伊蕾斯 1
游戏和游戏行为	5
在教育情境中理解游戏	6
保证所提供的游戏的质量和有效性	7

第一部分 游戏和儿童期的文化

第一章 游戏和游戏的作用

	彼得·史密斯 15
游戏的类型	15
自由游戏课程	18
成人参与和组织游戏	19
高度结构化的活动	23
成人在儿童发展中的作用	25
结论	27

第二章 不同文化和不同年龄段的游戏

	奥德丽·柯蒂斯 28
和儿童一起玩	29
儿童的象征性游戏	30
父母如何看待游戏	34

游戏和教育	36
结论	38

第三章 不同性别的游戏经验和儿童的选择

简·赫斯莱恩 39

儿童、性别和游戏	40
家庭游戏区——男孩还是女孩	41
解释游戏	43
挑战假设	45
为性别自由游戏创造适宜的氛围	47
教师干预和参与	48
结论	50

第四章 游戏、游戏场地和儿童期文化

大卫·布朗 51

游戏区和儿童游戏	51
对游戏区游戏的观察	52
游戏区游戏的情境：环境和文化的影响	55
游戏时间活动的模式	57
年龄和性别对游戏区游戏的影响	62
距离和异化	64
结论	66

第二部分 游戏、学校教育和责任

第五章 游戏和法定课程

——回归基础：一种可选择的视野

安吉拉·安宁 69

现有的框架	69
设计可供选择的早期课程	71

性别和文化差异	112
观察游戏中的儿童	113
结论	114

第三部分 游戏和学前课程

第九章 游戏、读写和教师的作用

奈杰尔·霍尔 117

游戏中的读写	118
一个读写区的例子	119
教师干预与读写游戏	121
结论	129

第十章 游戏和艺术中的体验性学习

罗伊·普瑞提斯 130

在丰富的早期教育实践中游戏、艺术和教育设计之间的关系	134
作为一种了解方式的艺术	136
结论	141

第十一章 球形物、蜂鸣器、电池

——游戏和科学

珍妮·瑞利 简·萨维奇 143

学习、游戏和科学	144
儿童、游戏和科学	145
通过游戏提出科学的挑战	147
形成积极的科学态度	149
渐进性、连续性和差异	150

结论	152
----	-----

第十二章 游戏和数学

罗斯·格里菲斯	153
通过游戏学习数学的优点	154
通过游戏成功地促进数学学习	157
游戏和计数	157
游戏、形状和空间	163
结论	166

第四部分 游戏的评价

第十三章 评价和改善游戏的质量

克里斯汀·帕斯卡 托尼·伯特伦	169
一些概念上的考虑	170
游戏质量的 10 个维度	172
实施这一模式	176
结论	179

第十四章 观察早期儿童的游戏

维多利亚·赫斯特	182
20 世纪 90 年代的观察	183
作为教学和学习工具的观察	186
记录观察内容	189
结论：为游戏辩护	197

第十五章 游戏、宇宙和一切

蒂娜·布鲁斯 198

自由流动游戏 198

早期教育的原则 200

跨文化自由流动游戏中的共性与差异 203

结论 207

后记

珍妮特·莫伊蕾斯 209

参考文献 212