

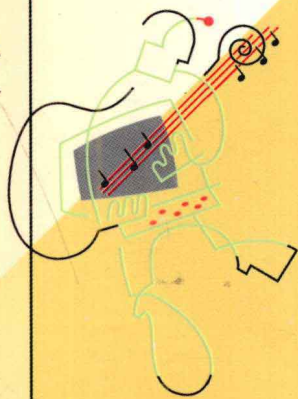
# 游戏与儿童发展

DANG  
DAI  
FA  
ZHAN  
XIN  
LI  
XUE  
CONG  
SHU  
YOU  
XI  
YU  
ER  
TONG  
FA  
ZHAN

李燕 主编

当代发展心理学丛书

总主编 桑标



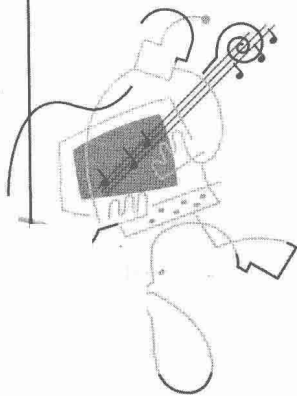
—当代发展心理学丛书—

总主编 桑标

# 游戏与儿童发展

ZHAN  
XIN  
LI  
XUE  
CONG  
SHU  
YOU  
XI  
YU  
ER  
TONG  
FA  
ZHAN

李燕 主编



---

### 图书在版编目(CIP)数据

游戏与儿童发展 / 李燕主编. — 杭州: 浙江教育出版社,  
2008. 3

(当代发展心理学丛书)

ISBN 978-7-5338-7342-4

I. 游… II. 李… III. 游戏—学前教育—研究  
IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 003219 号

---

责任编辑 孙露露

责任校对 孔令宇

封面设计 曾国兴

责任印务 温劲风

## 游戏与儿童发展

李燕 主编

出版发行	浙江教育出版社 (杭州市天目山路 40 号 邮编:310013)
图文制作	杭州兴邦电子印务有限公司
印刷	杭州长命印刷有限公司
开本	710×1000 1/16
印张	19.75
插页	1
字数	334 000
印数	0 001-4 000
版次	2008 年 3 月第 1 版
印次	2008 年 3 月第 1 次
标准书号	ISBN 978-7-5338-7342-4
定价	30.00 元
联系电话	: 0571-85170300-80928
e-mail	: zjyy@zjcb.com
网址	: www.zjeph.com

## 丛书总序

**早** 在我国孔子和古希腊的亚里士多德所处的时代，人们就极为关注自身的发展问题。而致力于探讨和解决发生在母腹到坟墓之间的人的一生中所有心理变化问题的学科——发展心理学，正是一门帮助人们关注、认识和思考自身发展奥秘的科学。从1882年德国心理学家普莱尔的《儿童心理》一书出版至今，发展心理学已走过一个多世纪的历程。随着社会的进步，发展科学越来越显现出它的重要价值。

近年来，发展心理学领域的理论和实证研究蓬勃开展，取得了令人瞩目的成果。科学探究之路上，不断总结、不断反思，才能不断收获、不断前进。“当代发展心理学丛书”正是这样一套系统反映该领域的新近理论进展，同时又密切联系现实环境中个体成长发展的优秀丛书。这套丛书主要涵盖近年来发展心理学领域的理论热点、研究方法以及涉及儿童自身发展的认知、人格和社会化等方面的内容，包括《儿童心理理论的发展》《人格发展心理学》《人际互动与社会行为发展》《游戏与儿童发展》《应用发展心理学》五本。

丛书的作者均为国内著名师范大学的中青年心理学骨干教师，他们在各自擅长的领域从事相关内容的研究都已逾10年。其间，他们承担并出色地完成了多项以各自研究内容为主题的国家级和省部级课题，对涉及心理理论、儿童人格的发展、儿童的人际交往和社会行为、儿童的游戏等问题进行了深入系统的实证研究，并在核心学术刊物上发表多篇研究论文。凝结了这些作者多年学习、探索和创造心血的这套丛书，主要有以下三个特点：

第一，涵盖儿童发展研究内容的多个方面。丛书不仅涉及儿童发

展理论的详细阐述,还有发展心理学的基本研究思想和常用研究设计,另外还包括将发展心理学的理论应用于实践的具体方案。这些内容勾画了发展心理学的过去、现在和将来,有助于读者充分认识和思考个体的心理发展特点,同时使读者在了解发展心理学内容的同时,受到良好思维方式的熏陶,为读者理解人的发展实质和机制提供了生动的证据,并给读者留下不少进一步思考的问题。

第二,理论内涵深刻,实证研究丰富。丛书不是有关发展心理学实验报告的汇集,也不单纯是纸上谈兵式的思辨论述,而是将发展心理学领域新近的理论进展和实证研究有机地加以整合。在发展心理学的内容框架下,作者系统地梳理和阐述了发展心理学的理论和规律,包括具有强解释力和整合力的系统发展观模型、揭示儿童认识和探索世界的心理理论的代表和发展机制、儿童人格发展规律、儿童游戏发展的理论以及儿童人际互动和社会行为形成和发展的理论等。在此基础上,他们结合大量的实证研究,深入探讨了这些理论和规律在促进儿童心理健康发展以及指导家庭和学校教育实践中的应用价值。

第三,体现最新研究成果,关注环境中的个体成长发展。丛书既不是对过去发展心理学老调重弹,也不是对已有发展心理学内容的简单改编,而是本着开拓创新的精神,力图全面反映发展心理学领域的最新研究成果及重大价值。丛书作者均具有扎实的发展心理学理论知识和深厚的研究功底,他们发挥各自的优势,将发展领域的新理念、新观点系统地呈现给广大读者。这特别表现在以下几个方面:一是突出了发展心理学的文化观。作者分别在心理理论发展及文化的差异性、文化与社会行为发展间的关系、生态发展观视野下社会文化与儿童发展的关系等方面揭示了之前被发展心理学研究所忽视的文化维度,有助于人们更透彻地理解发展背后的根源及心理发展的文化构成。二是突出了发展心理学与社会多领域的结合应用。作者立足于将发展心理学的理论探索与科学研究同现实环境中个体的成长密切联系起来,试图回答发展心理学的实际应用价值问题。他们从独特的视角,详细介绍了有关游戏与儿童心理问题的治疗、传媒与儿童发展、社会政策与儿童心理发展等新兴领域的研究现状和发展前景。

因此,无论在发展心理学的理论研究方面,还是在实践应用领域,这套丛书都是值得广大发展心理学工作者、爱好者以及家长和教师参

考的优秀读物。作为与本书作者亦师亦友的我,由衷钦佩他们在发展心理学研究领域独特新颖的切入视角和专注投入的治学精神,更为他们在自己钟情的领域所取得的丰硕成果感到无比的欣慰。值此丛书即将付梓之际,谨向他们表示诚挚的祝贺,并希望他们今后在各自选定的领域中坚持不懈地进行系统深入的理论探索和实证研究,在研究课题、研究思路、理论观点和研究方法上不断创新,进一步揭示心理发展的内在机制和深层规律,并在此基础上阐明促进心理发展的科学途径和方法,纠正有关心理发展的错误观点,走出儿童教育的种种误区,为构建发展心理学新大厦添砖加瓦。

缪小春

2007年岁末于华东师范大学

## 目 录

导 论 .....	1
第一章 游戏理论 .....	10
一、古典游戏理论 .....	10
二、精神分析学派的游戏理论 .....	14
三、认知学派的游戏理论 .....	16
四、其他游戏理论 .....	20
五、对游戏理论的评述 .....	22
第二章 玩物游戏及其发展 .....	25
一、儿童玩物游戏的概述 .....	25
二、婴儿未分化的“摆弄物体”行为的研究 .....	30
三、物体探索行为及其发展 .....	34
四、儿童玩物游戏的研究 .....	36
第三章 身体活动的游戏及其发展 .....	48
一、儿童的运动性游戏及其发展 .....	48
二、儿童的打斗游戏 .....	55
三、象征性的打斗游戏:战争游戏 .....	61
第四章 儿童的社会性游戏及其发展 .....	68
一、早期社会性游戏的发生 .....	69
二、幼儿社会性游戏的发展 .....	75
三、影响儿童社会性游戏行为的因素 .....	95
第五章 亲子游戏及其发展 .....	104
一、婴儿期亲子游戏的发展 .....	104
二、父母对孩子游戏行为的影响 .....	118
三、亲子游戏的功能 .....	122

第六章 游戏的功能 .....	129
一、游戏在儿童认知发展中的作用 .....	129
二、游戏与社会性发展的研究 .....	143
三、游戏与心理健康 .....	152
第七章 游戏中的个体差异 .....	157
一、游戏中的性别差异 .....	157
二、父母对游戏中的性别差异的影响 .....	167
三、其他环境因素与游戏中的性别差异 .....	172
四、个性与游戏 .....	177
第八章 游戏治疗 .....	185
一、不同理论学派的游戏治疗 .....	186
二、游戏治疗的方法与技巧 .....	196
三、游戏治疗的应用研究 .....	204
第九章 游戏与幼儿园教育 .....	211
一、游戏的教育价值 .....	211
二、游戏与课程 .....	216
第十章 成人对儿童游戏的介入 .....	222
一、成人介入游戏之影响与角色定位 .....	222
二、介入时机、方式与策略 .....	231
第十一章 游戏环境的创设 .....	244
一、户外与室内环境的规划 .....	244
二、游戏材料的提供 .....	260
参考文献 .....	277
后记 .....	309



## 导 论

**说**起“游戏”，人们再熟悉不过了。可以说，没有一项活动能像游戏这样和童年紧密相关。儿童花大量的时间做游戏——在家中，在学校里，在公园里，在商店里，在餐桌旁——在任何时候、任何地方，游戏都可以发生。尽管从不同文化背景中成长起来的儿童在游戏的数量和特质上有所不同，但大多数种类的游戏是跨文化的。游戏不仅仅在人类中发生，许多年幼的哺乳动物和鸟类也会游戏，而且游戏的方式和人类儿童非常相似。

由于游戏的普遍性，游戏研究领域引起了研究者极大的兴趣。游戏研究自 20 世纪 60 年代末期开始，盛行于 70 年代到 80 年代早期，70 年代就出版了 200 篇以上关于游戏的学术期刊文章及几十本有关游戏研究的图书。这些期刊文章和图书可分为以下四大研究类别：(1) 定义研究，尝试区分游戏与非游戏行为；(2) 相关研究，研究游戏与儿童的社会性、情绪及认知发展之间的关系；(3) 个体差异研究，研究年龄、性别及文化背景等因素对游戏的影响；(4) 生态研究，探讨不同情境及材料对游戏行为的影响。

通过比较 1998 年和 1983 年两版的《儿童心理学手册》(*Handbook of Child Psychology*, Damon, 1998; Mussen, 1983)，我们也可以看到作为课题的游戏研究的衰弱。在 1983 年版中，鲁宾等人(1983)合写了游戏这一章，这是对 20 世纪 70 年代——对游戏十分感兴趣的一段时间——游戏研究的回顾。但在内容大为增加的 1998 年版《儿童心理学手册》中，游戏只是一章中的一个课题了，而且只有 15 页是关于游戏或者是模仿，而其中大部分只是参考资料，综述很短，只有两页，是关于教养者和儿童的游戏以及模仿行为的发展的，以往相关的项目都没有列入目录，包括探索、好奇心和物体摆弄。

费恩(1997)从儿童游戏的大量文献中概括出几次研究浪潮。最早的

研究表明,用科学的方法研究游戏是可能的,并展示了如何对儿童游戏进行实验性的操纵。第二次研究浪潮则伴随着训练性研究的兴起而产生。第三次研究浪潮开始了基于游戏总体分类(例如建构游戏和戏剧游戏)的相关研究。随着这些研究浪潮的逐渐消退,推崇更加深入的质性观察研究的第四次研究浪潮开始兴起。这些研究包括个案研究和对游戏情境及内容进行深入探究的人种学研究,关注的是游戏中个体间的互动特点,包括成人与儿童,或者儿童与儿童,或者更大的社会群体。所以,虽然以游戏为关键词的研究报告减少,但学界对游戏研究仍有兴趣,实际上,对游戏研究的重点已从游戏本身转入对儿童思维发展的理解,研究者已将游戏作为众多研究背景中的一个,从中探讨儿童思维发展的本质。并且,许多不属于传统发展研究领域的研究者,包括人类学家、民俗学者和社会学家也开始对游戏进行了研究。

游戏研究的最大问题是,游戏在界定、识别和研究上存在问题,学界无法对此达成一致。所以,我们首先要做的,就是对游戏的概念进行讨论。

## 1. 什么是“游戏”

“游戏”的概念一直让研究者困惑,对游戏的定义多种多样。《牛津英语词典》中共列出了116条关于游戏的不同定义。游戏除了有许多外延意义之外,它的内涵通常含糊不清,甚至相当的个别化并带有特异性。柏拉图将“游戏”界定为无功利、非真理、不包含善或恶的愉快;荷兰的文化学家约翰·胡伊青加把“游戏”视为一种完全置身于“日常”生活之外的、“不当真的”但同时又强烈吸引游戏者的自由活动;德国的哲学家恩斯特·卡西尔认为,游戏与艺术彼此极为相似,它们都是非功利的、不与任何实际目的相关的、可以给游戏者带来“快感”的活动。幼教之父福禄贝尔指出:游戏的发生是起于儿童内部发生的纯真的精神产物,儿童在游戏中常常表现出欢悦、自由、满足及和平的心情……儿童在游戏中更常表现出勤勉、忍耐和牺牲的精神;列昂节夫指出:游戏的目的在于行动的过程而不在于结果;布鲁纳说:游戏是手段超过了目的的活动;利维则认为,游戏行为是受内在动机控制的行为,取决于儿童的自我决策,其乐趣在于活动本身……

而另一些研究者却声称,根本没有“游戏”这一类行为。因为没有

被称为“游戏”的行为,不可以被描述为或归到其他的更为基本的行为类别;而且“游戏”这一分类有效性也不大,因为它包含了很多行为模式,这些模式在结构、心理和生理上的共同点很少。这可能是因为,“游戏”常被定义为由内部动机、而非外部压力和饥饿动机所驱使的,反对者则经常可以将某个被认为是由内部动机导致的“游戏”行为,归因于某个外部的动机或暂时的生物需要。

游戏的定义之所以如此困难,不仅是因为学术背景不同的研究者观察问题的角度不同、假设不同,造成了对游戏解释的多样性,而且还因为游戏这种现象本身的复杂性:“游戏”是一类行为的总称,它包括的行为范围很广,一种定义可能适合这种游戏但是却不适合另一种游戏。而且,即使划分游戏的标准已经被确认,大部分游戏行为也都符合所有的或其中一些标准,能明确地将游戏和非游戏区分开来;即使游戏被定义为没有即时目的和利益的行为;但在没有全面理解所研究行为之前,定义这个概念也是非常困难而且难以令人信服的。然而,开展对游戏的研究需要一个关于游戏的令人满意的定义。因此,我们首先对游戏的定义进行讨论。

鲁宾等人(1983)对儿童游戏研究的文献中进行了综述:学术界有三种游戏定义的取向——以游戏特征定义游戏的取向;以游戏的行为定义游戏的取向;以游戏情境特征定义游戏的取向。

以游戏的特征来定义游戏,游戏被确认有六个特征:内在动机驱使——儿童游戏是因为他们想游戏,而不是饥饿等生理内驱力的作用,也不服从于来自外界的社会要求,或因为要获得游戏之外的奖赏;关注过程而不是结果——游戏行为是儿童自己发动的,儿童被游戏过程吸引,而不是把注意力放在活动结果上,活动是非功能性(工具性)的;积极的精力投入——游戏着的儿童是专心致志的、积极投入游戏的,他们与材料和人积极互动;不受外在规则的约束——游戏如有规则,也是出于游戏的需要,有些规则可能是游戏者自己确定的,也可能来自外界,但这些规则是游戏者自愿执行的;想象或虚构——游戏是想象的或假想的行为,而非工具性行为,游戏者在游戏中可以通过把物体当做其他东西从而发现它的潜在意义,同时游戏者清楚地知道“这不是真的”;行为更多由个体自身而不是环境来支配。

不受制于外在规则和主动参与,这也是游戏的特征。但这两个特征具有限制性,因为它们排除了游戏的两个重要形式:规则游戏和“白日梦”。规则游戏,顾名思义,必须按照游戏前已制定的规则进行游戏,是儿童年纪

稍长后所常见的游戏形式。“白日梦”常发生在儿童成长为青少年期间。辛格认为,“白日梦”逐步取代戏剧性游戏,成为幻想活动的主要形式。青少年常在心里做着各种幻想游戏,而不是用外在行为或语言将其想法表达出来。

以观察到的行为来定义游戏,鲁宾等人(1983)列举了几种以游戏行为定义儿童游戏的分类方法,包括皮亚杰的练习性游戏、表征性游戏和规则性游戏。

强调游戏情境的游戏定义:游戏情境特征列举法,是对游戏行为特征列举法的发展与补充。游戏情境特征列举法的思想基础是把游戏看做发生在特定的环境中的行为,只有这种环境能够导致游戏行为的发生。鲁宾等人描述了容易引起儿童游戏的环境特点,包括:游戏材料和伙伴的可获得性,给孩子行为的自由,成人的指导减少到最低点,安全的氛围和一张满足生理食欲需求(如渴、饿)的时间表:儿童没有任何来自内部或外部的压力(如饥饿、疲劳、疾病等),身心放松,机能状态良好。

动物习性学家对动物游戏的研究综述与鲁宾等人(1983)对儿童游戏研究的综述有许多相似之处,如许多游戏行为与非游戏的行为非常相似(如觅食、争斗和捕猎),但这些行为发生的情境不同,由不同的刺激所导致,在行为结构上也有不同。与工具性行为相比较,游戏中的行为常常是较夸张、不完整、简略、重复进行、顺序交叉、有分寸或变换过的;而且,游戏行为不是由生物驱力和外在目标导致的。费根发现动物玩时会找玩伴,并且它们玩的时候显出很快乐的样子。而且,费根还提出,游戏只在环境良好且支持的情况下才发生;当环境中存在着不确定性或危险时,游戏就十分少见。比如,经常挨饿群体中的小动物就表现出很低的水平(如 Lee, 1984; Sommer & Mendoza-Granados, 1995)。其他的环境压力,如群体中成员的死亡,迁移至新的环境中,或群体中有新成员出现,都会减少游戏发生的概率。

实际上,很少有游戏行为能包括所有(或大部分)上文提到的特征,而且游戏行为中的某些特征也经常在非游戏中出现(如内部动机、想象等),给游戏一个令所有人都满意的定义几乎是不可能的。这种情况不单单出现在游戏的定义上,许多卓有成效的研究领域,如攻击性、性行为和合作的研究中都缺乏令人满意的定义。

如果不能给出一个准确的让大家都满意的定义,托马斯(2000)认为研究游戏的另一个方法是,把所有的儿童和成人(包括科学家和非专业人员)

认为是游戏的活动列出来,然后根据相关特征对游戏行为进行分类。

按照这样的思路,并参考了我国学者刘焱(2004)对游戏的分类,我们根据儿童在游戏中的互动对象将儿童游戏分为:与物体、玩具互动的“玩物游戏”;与他人(父母亲以外的他人,如同伴、兄弟姐妹等)互动的“社会性游戏”;与自身的身体运动有关的“运动游戏”;考虑到父母与孩子的互动最早发生,且有别于儿童与其他人的互动,并对儿童发展有特别重要的意义,我们将“亲子游戏”作为一种独立的游戏形式来考察。我们将在文献研究的基础上讨论这些游戏行为模式,游戏行为产生的环境条件,在游戏中儿童的情绪和生理唤起,游戏中表现出的性别差异,以及这些游戏在儿童发展中的功能与作用。

## 2. 游戏与发展关系的研究

游戏是明确的动机/行为系统(motivational/behavioral system, Thomas, 2000),在人类发展过程中得到进化。人类儿童在某个文化环境中的游戏模式受到文化和生物进化双重因素的影响。

游戏对儿童发展有重要影响。这一点我们首先可以从动物游戏的研究中看到:尽管游戏有许多危险(如,受伤、引起天敌的注意、能量消耗),但是许多物种的幼兽仍然花大量时间和精力在游戏活动上,因此唯一的解释只有游戏在进化中起着十分重要的作用(function)。游戏能提高物种的存活率,使其能够成功繁衍。而在儿童发展与教育的领域也有类似的结论:有研究者对在贫穷背景中成长起来的孩子进行了研究,发现他们在游戏行为(特别是假扮游戏),以及社会功能和智力上都有欠缺。

在游戏的功能和作用的研究领域中,常用的研究方法有三种(Martin & Caro, 1985):实验法、相关法和最佳设计法。它们分别是实验地操纵早期的游戏经验,如,给予更多或较少进行某项游戏的机会;寻找游戏和某种形式的行为的相关性,可利用人群之间的自然差异;使用间接的实验设计,从中观察游戏的结构和预想中的功能是否相配。

尽管实验法能为游戏的作用提供最为有力的证据(实验很难提供功能方面的证据),这种方法仍较少应用。大多数的研究采用第二种方法。但这种方法也有问题,因为很难得到因果关系的结论。在游戏中最投入、游

戏水平最高的儿童的确在认知和社会功能的诸多测评上得分都高,但因果关系很难确定。对父母与儿童的互动游戏的研究也存在这个问题。对此的另一个解释是能力强的家长和子女无论在游戏环境和非游戏环境中都表现得较好。

尽管儿童和动物游戏的早期研究者都充满热情,但 20 世纪七八十年代的研究者却发现,游戏的功能和作用很难用实验方法证明。游戏训练对儿童在游戏和问题解决方面的能力影响也不明显。

所以,儿童的游戏并不是正常发展所必需的,而是在进化中形成的个体适应环境、建立与其他个体的关系以及练习改善技能以提高生存适应能力的一种方式。游戏可能对一些长期的功能有作用,也可能对一些短期的功能起作用(Barber, 1991; Martin & Caro, 1985),对发展的作用可能是全面的,也可能是特定的(取决于研究中的年龄阶段和游戏种类)。

游戏和发展的关系是辩证的。从婴儿时期到童年中期,游戏既反映着又促进着儿童的认知、情绪、社会系统的发展以及各种肌肉群的运动协调。比如,16 个月的幼儿不断地将少量食物从餐桌上丢到地上,这一行为既反映着他对因果关系的理解水平,同时也促进着他这一水平的发展。同样,幻想游戏也是既促进又反映着儿童的社会认知技能。尽管对于游戏是反映着还是促进着发展有着很多争论,但影响常常是双向的。

因为游戏(甚至是单独游戏)在社会环境中得以发展,文化和个体的生活经历对儿童游戏的数量和种类有着很大的影响。家长、同胞、朋友、邻居、亲戚、老师和其他许多人都可以是儿童游戏的玩伴,从而对儿童的游戏发展起着重要作用。这并不是说他们所起的作用都是纯文化意义上的——进化也可以通过影响社会游戏的产生和持续来影响行为模式的发展——不管是对儿童还是对他们的玩伴。这一观点显示了要将环境的和生物的影响区分开来是不可能的,因为即使是社会游戏也存在进化过程的影响,而其能影响的程度也就是个体对社会环境反应的灵敏度。

### 3. 关于本书

本书将从发展的角度对儿童的游戏研究进行概述。由于在儿童游戏领域存在着大量的研究文献,而且最重要的是作者能力有限,所以本书的

内容是非常有限的。许多研究者认为儿童游戏水平受他们的生理及心理健康水平的影响,本书的范围只限于健康的、正常发展的儿童。对于有慢性疾病、有感觉或认知障碍的儿童的游戏研究都不是本书的范围。我们讨论的范围内只限于儿童早期——婴儿期、学步幼儿、学龄前儿童和学龄早期儿童。我们选择这一范围是因为这是儿童游戏时间最多的年龄段。

我们将从儿童发展的角度分别论述儿童玩物游戏、运动游戏、社会性游戏以及亲子游戏。每一种类的游戏,我们都将先介绍其结构、行为特征、影响游戏行为的因素(如性别、游戏伙伴等),以及随年龄而发生的发展变化过程。由于我们主要研究婴儿、幼儿和低龄儿童的游戏,那些关于有组织的(如足球、篮球)和有规则的游戏(如棋类活动等)的研究将不在本书中讨论。经典的游戏理论对我们解释孩子们的游戏有非常重要的价值,所以,在讨论各种游戏类型的发展之前,我们将首先回顾经典的游戏理论。

我们还将讨论游戏在儿童发展中的作用、功能,及游戏中的性别差异等问题。游戏治疗是对年幼儿童进行心理辅导的一种非常重要的方法,我们将对有关游戏治疗的基本原理与方法进行讨论。最后,我们还将讨论游戏与教育的问题。

第一章着重从解释游戏为何发生、游戏是什么的角度选择几种具有代表性的理论进行简要介绍。古典游戏理论中主要介绍精力过剩说、松弛消遣说、预演说、复演说;现代游戏理论中,我们将重点介绍精神分析学派的游戏理论、认知派的游戏理论,以及近期出现的其他一些游戏理论,如游戏的唤醒调节理论和元交际理论。这些游戏理论将帮助我们拓展对游戏的理解。

第二章我们将回顾玩物游戏方面的文献。根据以往的研究资料,我们将玩物游戏分了三个亚类:无差别物件摆弄(皮亚杰的感知运动发展的研究)、探索、玩物游戏。

第三章我们将讨论运动游戏。我们分别讨论了游戏信号、游戏行为、游戏的开始和结束等方面,我们还讨论了游戏的发展、游戏伙伴对游戏的影响等问题。

第四章是关于儿童的社会性游戏及其发展。由于人类发展了符号功能和语言能力,这就使得人类可以进行高级的游戏,如社会戏剧性游戏和有规则的游戏。因为三岁前后,儿童的游戏发生了实质性的变化,所以我们会把婴儿和幼儿的游戏研究分开来介绍。在本章我们将涉及很多问题,如儿童的亲社会行为、社会技能、社会接受性、冲突解决、攻击性和同胞关

系等问题,因为关于这些问题的研究大都是在自由游戏中,尤其是在社会性游戏中进行的。

第五章是关于亲子游戏及其发展。因为与父母互动的游戏和与同伴或同胞一起进行的游戏有很大不同,因此我们独辟一章来讨论这个课题。在介绍婴儿期与父母的互动游戏时,我们以发展为脉络,使用桑德(1962)的母子互动理论作为主要结构。因为在婴儿刚出生及以后的几个月里,父母与儿童间的游戏活动和其他的互动是很难分辨的,所以在这一章里我们回顾了所有研究在非照顾、看管情景下父母和孩子的互动的文献,其中包括对一些面对面的互动、以物件为媒介的游戏、父母语言等活动选择性的评价。

第六章我们讨论了各种游戏的功能及它们对儿童发展的影响。我们将分别讨论这些游戏对儿童认知、语言、社会性发展以及对儿童健康等的影响。

第七章我们将讨论游戏中表现出来的个体差异,包括性别差异和个性差异。这些差异使儿童在游戏中的表现不同,同时游戏活动也强化了这些差异。所以,这些差异也为教育提供了依据。

第八章将围绕游戏治疗展开,介绍不同学派的游戏治疗理论以及游戏治疗的方法和技巧,本章将选取目前游戏治疗应用研究较多的儿童问题领域,包括情绪障碍、行为问题、智能障碍及受创伤的儿童,对游戏治疗的应用进行阐述。

第九章起,我们将探讨游戏对教育实践的指导意义。其中在第九章,我们将探讨游戏的教育价值,并就游戏与课程的结合问题进行讨论,包括游戏与课程结合具有哪些优势,游戏与课程如何结合等一些问题。

第十章围绕成人对儿童游戏的介入问题展开。对于成人是否有必要介入到儿童游戏中一直存有争议。支持者认为成人的介入会给游戏带来诸多积极影响,而反对者则认为成人参与游戏会带来很多负面效应,甚至会对孩子造成伤害。本章将在对成人介入游戏之影响和角色定位的讨论的基础上,进一步探讨成人如何有效地介入到游戏中,包括介入方式的选择、介入时机的把握以及介入策略的运用。

第十一章主要探讨游戏环境的创设问题。环境因素,包括户外游戏场地与室内游戏空间的规划、游戏材料的提供,都对儿童的游戏行为具有重要影响,同时,环境也是课程的重要组成部分。本章立足于从教育的角度



探讨如何为儿童创设安全与发展相适宜的、高质量的游戏环境,为幼儿提供一系列的学习机会,促进幼儿全面发展。

笔者衷心希望能与对游戏研究有兴趣的研究者共同分享本书,也希望本书能对幼儿教育的实践工作者在思考和处理相关问题时有所助益。

本书也可作为学前教育专业研究生教材使用。