

馬列主義教育叢書

基礎

XIV

幼兒園創造性遊戲

明哲里茂卡雅 攝 畢 恆 夫 譯
塔 齊 舍 娃



正風出版社印行

馬列主義
教育叢書

XIV

幼兒園創造性遊戲

正風出版社印行

Д. В. Менджериккая

Е. Д. Татищева

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ

Учпедгиз 1951

系列主頁教育童書

XIV

幼兒園創造性遊戲

編著者	明哲里晏卡雅娃 希齊舍娃	印刷者	文明書局印刷所 上海西康路337弄90號
譯者	畢秉夫	出版期	1953年7月第一次版

正風出版社

出版部：上海滇池路100號

編輯部：南京西康路44號

書號 206

印數 0001—5000

定價頁 242

★有版權★

目錄

前言

遊戲中的兒童教育·····	一
在創造性的遊戲中養成友愛的兒童集體·····	三七
遊戲是導使兒童接近兒童集體的手段·····	九〇
蘇聯兒童讀物對創造性遊戲所起的影響·····	一二
大班兒童的創造性遊戲情節的發展·····	一五〇
用建築材料進行的遊戲（大班）·····	一六八
遊戲和勞動·····	一九三
室外兒童遊戲·····	二一四
小班兒童的遊戲·····	二四六
兒童遊戲在教育影響下的發展·····	二六八

前 言

這本集子，乃是彙集國立莫斯科列寧師範學院學前教育教研室諸同志及莫斯科市學前教育研究室諸同志的作品而成。

莫斯科市學前教育研究班，在副教授明哲里茨卡雅領導下，在三年內，研究了幼兒園中進行創造性遊戲的經驗，製定了領導創造性遊戲的教學法。

這個研究班的作品，曾於一九四九年，在莫斯科市科學實踐研究會上作成總結，當時通過決議，表示願意把這些報告公佈出來，以期推廣優秀的工作經驗。

這本集子中所刊載的，有幼兒園保育員的經驗論文，有幼兒園教學法工作者的經驗論文，有學前教研室研究員的學位論文。

讀者倘肯對於此集賜予批評，必將有助於領導遊戲教學法問題的進一步研究。

遊戲中的兒童教育

教育學
碩 士 明哲里茨卡雅

我們工作的出發點，是把遊戲理解作現實的反映，認識世界的方法，以共產主義教育兒童的手段。對於遊戲的這種觀點，曾經表示在克魯普斯卡雅，馬卡倫柯的著作中，曾經表示在高爾基的演說中和蘇聯心理學家與教育學家的作品中。

兒童發展的基本泉源，是他周圍的生活。兒童在他的周圍生活中吸收一切印象。成年人使兒童認識周圍世界，其方法就是教給兒童觀察，教給兒童看書、聽故事、看圖畫。遊戲是兒童認識生活的第二性的階段，然而却是一個最重要的階段。兒童在遊戲中可以領會自己所得到的印象，並且改造這個印象。因此，兒童遊戲的內容永遠反映出當時社會的生活，社會的世界觀，並且隨着社會條件之變更而改變。

蘇聯兒童在遊戲中反映出來社會主義的勞動和日常生活，反映出來以真正人道主義為基礎的人們之間的新的關係。

富有內容的、富有生活樂趣的蘇聯兒童遊戲，是新的生活條件的結果，是新的教

育方法的結果。兒童在遊戲中經常担任各種角色，表演生活中的許多事件，因而，他們自己覺得彷彿是親身參加這些事件，並且用積極的行動來認識周圍的世界。這種反映現實的方法，正表現出來兒童的特性：思维的具體性和形象性，活潑性，富有情感性。而同時兒童在遊戲中也發展新的品質。當遊戲時，兒童時常思考他所表演的事物，因而他的觀念就更加清楚，因而他的邏輯思維，語言，想像力，愛好研究心，求知慾全都向前發展。

遊戲必須有動作和幻想：兒童把自己想像作各種的人物，用各種想像出來的記號來表現事物。史旦尼斯拉夫斯基說：『只要兒童們心裏一說：「好像是這樣」，他腦筋中立刻就起了一個虛構的事物』（史旦尼斯拉夫斯基著『演員自我修養』，第一卷，一九四八年版，第二三〇頁）。但是，在正確的教育之下，幻想不但不能使兒童離開生活，反而幫助兒童去更好地理解所表演的事物的意義，反而幫助兒童去更深刻的體驗這些事物。蘇聯兒童本是在永恆接觸環境生活中教育出來的，他們的唯物主義世界觀永遠在發展中，所以他們的特徵就是趨向於真實的生活。『事實上是這樣吧，或者不是這樣吧？』——這就是兒童在遊戲中經常發出的問話。兒童的年齡愈大，知識愈

高，則他們在遊戲中所反映的生活就愈加完全和真實。而同時在遊戲中他們愈益表現出來他們臆造的東西，他們愈益善於把生活中所見到的事物和書籍中所讀過的事物、耳中所聽到的事物，結合起來。

兒童在遊戲中往往用此物替代彼物，而以虛構補其不足。想要用此物去替代彼物，就必須在這兩種物件上找出一個共有的特性。例如扮演『醫師』，就以小木棒充當溫度表，這是因為小木棒的形狀有點像溫度表，而且它也便於放在腋下。物件雖然可以是虛構的，但是，對物件所作的動作却要是真實的。

由此可見，遊戲乃是『認識世界的方法』（高爾基語），乃是兒童智育的手段。而同時遊戲也是德育和美育的重要手段。

在遊戲中不僅反映出生活印象，而且也反映出對所表演的事物的情感、體驗與態度。兒童不僅只摹倣現實而已，而且以創造的方法把現實復現出來，衷心體驗到他所担任的角色。

史日尼斯拉夫斯基屢次指出：『兒童在遊戲中有誠心誠意的動作，不作虛假的情感。他甚至勸說演員們去向兒童學習表演。』如果你在藝術上達到兒童在遊戲中表現

出的真誠與忠實，那末你就可以成爲偉大的演員了」（史旦尼斯拉夫斯基著『演員自我修養』，第一卷，一九四八年版，第二三一頁）。

兒童遊戲時的真誠心情中，孕育着遊戲的極大的教育力量。成年人應當指導兒童的遊戲內容，助使兒童在遊戲中正確地表演出來蘇聯的現實，這樣就能養成兒童由於祖國而發生的自豪心，養成兒童對於蘇聯人們的勞苦所發生的熱愛與敬意，養成兒童對於蘇聯人們的勇敢精神與英雄氣概所發生的熱愛與敬意，養成兒童想作這種人物的志願。

兒童的集體生活熟巧是在遊戲中養成的。共同的興趣、心情與努力導使兒童們互相親近起來，團結成爲一個友好的集體。

兒童的意志是在遊戲中養成的。遊戲無異於人類的切活動，它是有意識的活動，有目的方向而需要自由努力的活動。兒童越迷戀於遊戲，在遊戲中越有明確的體驗，則兒童就越容易克服他們爲達目的而在中途所遇到的困難。在遊戲中往往必須表現出來堅決意志、自制力量、剛毅精神。「兒童在遊戲中學會克服困難，認識周圍的情況，尋覓打破現狀的出路。這種遊戲把兒童培養成組織者，善於頑強地追求目的，

吸引羣衆而領導他們，並且把他們組織起來」（克魯普斯卡雅著『幼兒園中遊戲的作用』，見『學前教育工作』文集，第十五頁）。關於兒童遊戲的目的方向性、創造性，馬卡倫柯說得最好。他曾用新的方式闡明了遊戲與勞動的聯系問題。

資產階級的研究家往往在遊戲與勞動之間樹立起來一個很嚴格的界限。他們認為遊戲並無目的，遊戲僅只由於『動作』，由於滿足機體需要而帶來滿意而已。而人們的勞動，乃是追求一定的目的，只是因為有必要，迫不得已，才去勞動，毫無愉快可言。

他們這種觀點，和建立在人剝削人制度上的資本主義社會的勞動性質完全符合；但是，這種觀點決不能施用於社會主義的勞動，社會主義的勞動，在其結果中，在其創造過程中，總給人們帶來很大的愉快。

馬卡倫柯論到遊戲與勞動的相同之點時指出，遊戲與工作的差異就在其社會意義方面：『勞動乃是人們來參加社會生產，來參加物質財產和文化財產的創造，換句話說，就是來參加社會財產的創造。遊戲並不去追求這種目的，他和社會目的並沒有直接關係，但是，它和社會目的却有間接關係：它訓練人們習慣於體力努力和心理努

力，這都是執行勞動時所必要的』（馬卡倫柯著『兒童教育講詞』，教育出版局一九四七年版，第四十七頁）。正因為這樣，所以在遊戲和勞動之間才有許多共同之點。馬卡倫柯說道：『好的遊戲類似好的工作，壞的遊戲類似壞的工作』。他認為：遊戲和工作的相同之點約有下列各項：①在好的遊戲中，猶如在好的工作中，一定有工作的努力和思惟的努力；②遊戲猶如勞動，給人們帶來創造的愉快和勝利的愉快；③人們在好的遊戲中，猶如在好的工作中，同樣都有責任感。

兒童個性各方面（思惟，情感，意志）發展的一致，兒童心理發展與體質發展的一致，全都明顯表現在遊戲之中。遊戲能使兒童智慧與意志全都積極化，能深刻地觸動兒童的情感，能提高兒童肢體的活潑性，能助使其體質發育。要想使兒童成長為健康的人，富有生活樂趣的人，強有力的人，則遊戲是必要的。

既然將遊戲理解為現實的反映，覺悟的活動，有目的方向的活動，創造性的活動，於是就可以作出結論說：必須對遊戲加以領導。保育員對於兒童遊戲，猶如對於兒童一切活動一樣，應當起着主要的領導的作用。

資產階級的研究家妄造謬論，硬說遊戲不受教育的影響。這些謬論早已被蘇維埃

教育學推翻了。這些研究家認為：宿命遺傳性先天決定了兒童的興趣，決定了他的智慧發展的可能性，決定了他的創造活動的才能。「賢明的天性」領導着兒童去選擇遊戲方法，若用人力去影響他，那就不僅無益，甚至有害。據資產階級的理論家說，遊戲乃是「無需規定的自我教育的手段」。

一切的資產階級的遊戲理論，全都以唯心論的生物學為基礎，全都以反動的遺傳性理論為基礎；而這些理論之荒謬，早已被蘇聯學者揭露了。美國唯心論心理學家的代表格魯斯·布拉斯莫爾根——孟德爾的遺傳性規律引用在人類心理生活上，因而作出結論，硬說兒童遊戲的本能基礎是不能變更的。

遊戲的生物學理論有一定的階級意義：這是因為這些理論想證明人類天性、野蠻心理、卑劣情感都是不可變更的，從而辯護剝削、強暴、戰爭、種族主義的黑暗勢力都是有理由的。這些理論硬說，在任何國家，在任何時期，兒童全都喜歡去作戰爭遊戲，這好像是因為鬥爭本能是人類天性所固有似的。因此，人類社會中的戰爭是不可避免的。這些理論硬說，戰爭之發生，不是由於資本主義體系的矛盾，而是由於人類的本能傾向。

這些謬論之無科學根據，這些謬論之反動性，早已被巴甫洛夫的高級神經活動學說確證出來了。巴甫洛夫證明，甚至動物的本能也沒有不變更的。『某些新形成的條件反射，後來因為遺傳，也都轉作無條件反射』（『巴甫洛夫全集』，第三卷，第二一七頁），因此動物的本能也起着本質的變化。巴甫洛夫嚴厲批評了那些妄想給種族主義思想體系奠定『科學』基礎的資產階級學者，他痛斥這種思想體系，名之爲『荒謬絕倫』。他肯定說，人類的行動方式，『取決於他經常所受的教育或教學，而這兩個詞應當作最廣義的解釋』（『巴甫洛夫全集』，第三卷，第五一七頁）。

然而我們却不要認爲：資產階級的教育家在事實上也指靠於『賢明的天性』。在資產階級的幼兒園中，決沒有不受教育影響的自由遊戲。他們硬說隨同『基因』遺傳給兒童的那些情感、興趣、嗜好，在事實上都是給兒童教育出來的，而遊戲就是教育兒童的一個重要手段。他們給予美國兒童桌上印刷品遊戲，在這種遊戲中把黑人形容作可厭的形狀和可笑的形狀；他們給予兒童教以殺人妙法的玩具（以至原子彈爲止）；把警官所用的手鐐，宗教儀式所用的物品都給兒童作玩具。

資產階級教育家在理論上雖然尊重兒童創造性，宣揚那個臭名遠揚的『不干涉游

戲原則」，但在實際上却極端限制遊戲創造性，阻止這種創造性的發展。他們硬說兒童僅有狹隘的自私興趣，根據這一點而故意限制兒童遊戲的主題。他們硬說女孩是「下等人」，是專為作妻子母親而生的，所以只可以玩洋娃娃。蒙特梭利體系公開壓制兒童的創造想像力：蒙特梭利認為創造是「神意」，所以他承認兒童有創造活動的才能。她硬說：學齡前的兒童沒有，也決不能有創造性的想像力。她這個體系並不包括創造性的遊戲。這本來是一件很自然的事情。蒙特梭利的『兒童宮』，乃是專為工人子弟而設的，而資產階級的教育學却是極力想限制無產階級子弟的智力發展的。由此可見，對兒童遊戲的『不干涉原則』，僅只是玩弄辭句，來掩飾他們指導兒童向着有利於資本主義社會的道路去發展的意圖。

每個蘇聯保育員都應當知道，所謂對遊戲『不干涉原則』，所謂對兒童遊戲不加領導辦法，都是受『自由教育』反動理論影響而產生的。絕對不許把兒童遊戲放在教育領導之外而不受保育員的指導。否則必定給蘇聯兒童教育帶來很大的損害。

遊戲對於兒童個性之形成有着很大的意義。決不可把遊戲過程付諸自發力。蘇聯保育員向來重視兒童興趣，但是，這並不是僅只順從它，而是要建造它、培養它。保

育員應當持着謹慎和熱愛的態度去對待兒童創造性，但是，並不應當等待兒童創造性的自然表現，而是應當去發展兒童的幻想力、積極性、主動性。蘇聯教師決難容忍他的班中有着怯懦的、敵視集體的、主動性不強的兒童。我們應當教育每個兒童使他具有蘇聯人的特點，我們應當訓練每個兒童使他準備創造性建設性的勞動。遊戲正是完成這種任務的手段之一。

本書各論文指出，教師怎樣用遊戲去培養兒童對祖國的熱愛、對蘇聯人的熱愛、對勞動的熱愛，教師怎樣利用遊戲去發展兒童的性格、友愛情感、智力。

遊戲的主要教育方法，便是對遊戲內容予以影響。我們已經把這個問題作為我們的主要研究對象。兒童在遊戲中的思想、情感、行動、相互對待的態度，都是取決於遊戲內容的。我們確信：創造想像力的發展，也要看遊戲的內容而定。如果遊戲的情節能夠深刻引起兒童的興趣與情感，並且能激動他們，那末在這種遊戲中就可以特別明顯地表現出來兒童的發明性和想像力。舉例來說，扮演蘇聯人的英勇功績，扮演蘇聯軍隊，扮演旅行，扮演生產中和集體農莊中的忘我勞動的那些遊戲，全都是這樣的。

我們領導遊戲時所定出的任務，永遠是發展兒童的主動性和獨立性，保持遊戲的天真和愉快。我們的領導遊戲方法，決不採用任何的強迫手段，決不替兒童去作幻想，決不替兒童去設計遊戲。我們對兒童的興趣和情感予以影響，對兒童的思想活動和幻想活動予以指導。

只有在這種領導之下，才能順利地發展遊戲創造性。

要想找到影響兒童遊戲的正確方法，就必須理解兒童遊戲，就必須善於觀察正在遊戲中的兒童。蘇聯教育學用新的方式提出了研究兒童遊戲的問題；研究兒童遊戲和在遊戲中教育兒童這兩個問題，密切地融合在統一的教育過程中。我們研究遊戲，其目的就在於更好的領導遊戲，就在於對兒童予以更好的影響。

創造性遊戲的領導，包含在有計劃的教育工作中。保育員編造計劃的時候，應當規定出：如何利用遊戲去完成既定的任務；給予兒童何種遊戲材料，才能使兒童把他們在上課時所認識的生活現象反映在遊戲中；如何利用遊戲方法去影響兒童的行動，去影響兒童的相互關係。由此可見，依照遊戲內容而論，遊戲是和全部教育工作有看聯系的。