

- ◆ “十三五”精品课程规划教材——学前教育类
- ◆ 互联网+创新型规划教材

学前儿童 游戏理论与实务

XUEQIAN ERTONG YOUXI LILUN YU SHIWU

主 编 ■ 关虹 李素霞 宋静



天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS



“十三五”精品课程规划教材——学前教育类

教育心理学
学前心理学
学前教育学
钢琴基础与弹唱
学前儿童健康教育

学前儿童语言教育
学前儿童社会教育
学前教育政策与法规
幼儿园空间环境设计
学前儿童游戏理论与实务

责任编辑：刘 浩
封面设计：杨金婷



天津大学出版社



教学资源

ISBN 978-7-5618-6176-9



9 787561 861769 >

定价：45.00元

- ◆ “十三五”精品课程规
- ◆ 互联网+创新型规划教材

学前儿童 游戏理论与实务

XUEQIAN ERTONG YOUXI LILUN YU SHIWU

主 编 ■ 关虹 李素霞 宋静



 天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

图书在版编目 (CIP) 数据

学前儿童游戏理论与实务/关虹, 李素霞, 宋静主编. —天津: 天津大学出版社, 2018. 6

“十三五”精品课程规划教材·学前教育类 互联网+创新型规划教材

ISBN 978-7-5618-6176-9

I. ①学… II. ①关…②李…③宋… III. ①学前教育—游戏课—高等学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 136507 号

出版发行 天津大学出版社

地 址 天津市卫津路 92 号天津大学内 (邮编: 300072)

电 话 发行部: 022-27403647

网 址 publish.tju.edu.cn

印 刷 廊坊市鸿煊印刷有限公司

经 销 全国各地新华书店

开 本 185mm×260mm

印 张 19

字 数 371 千

版 次 2018 年 6 月第 1 版

印 次 2018 年 6 月第 1 次

定 价 45.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 烦请与我社发行部门联系调换

版权所有 侵权必究

编委会成员名单

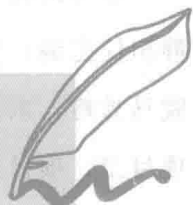
主 编：关 虹 李素霞 宋 静

副主编：冯 侠 李梦亚 马秀玲

朱晓东



前言



学前教育是基础教育的奠基阶段，是国民教育的重要组成部分，越来越受到社会各界的关注。幼儿教师担负着学前教师职前培训、职后培训、促进教师专业成长的重要任务，在教育体系中具有战略性地位。

在学前期，孩子的基本活动是游戏。游戏也是学前儿童最喜欢、最适宜、最需要的活动，是幼儿一日生活中必不可少的组成部分。作为学前教育工作者，必须完整地理解游戏和学前儿童游戏，树立正确的教育观，尊重游戏在学前儿童教育中应有的价值和地位。同时，学前教育工作者也要掌握游戏的相关理论知识，熟悉游戏与学前儿童发展之间的关系，掌握开展和指导各类游戏的必要技能，从而不断提高自身素质，为我国学前教育事业贡献自己的力量。

《学前儿童游戏理论与实务》是学前教育专业的专业课之一。本书在充分运用国内外幼儿游戏研究和实践所获得的丰富成果的基础上，综合一线幼儿教育工作者的实践体验，论述了幼儿游戏的本质及对幼儿的教育作用，提高幼儿教师对幼儿游戏的重视程度，掌握游戏作为幼儿园基本活动的含义，在梳理游戏理论和实践问题的基础上，学习组织与指导幼儿游戏活动，提高幼儿教师对幼儿园教育教学活动和游戏组织与指导的感性认识及理性思考，突出课程理论性与实践性相结合的特点。

本书采用项目—任务式教学方法，每个项目前设有“学习目标”“知识导航”，概括综述本项目的主要内容，帮助学生梳理知识点；任务中穿插“知识链接”“案例链接”等相关内容，增加学习的趣味性，也增强了本书的实用性，书中还设置了二维码，学习者在学习的过程中，可借助手机等多媒体移动终端随时随地进行学习。本书内容丰富，逻辑性强，语言通俗易懂，有一定的实践操作性，主要内容如下：学前儿童游戏概述，学前儿童游戏理论的发展，游戏与学前儿童发展之间的关系，学前儿童游戏

的影响因素及环境创设,玩具与游戏材料,教师在学前儿童游戏中的作用及介入策略,幼儿园中的各类游戏,学前儿童游戏的观察与评价。

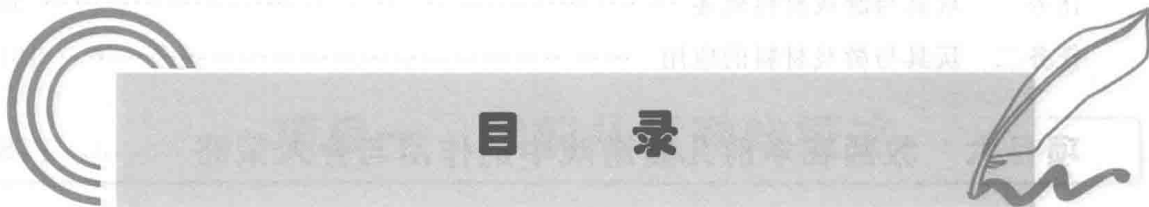
本书由北华大学教育科学学院关虹,商丘职业技术学院李素霞,西安文理学院宋静担任主编;宝鸡职业技术学院冯侠、北京市大兴区第一幼儿园李梦亚,武威职业学院马秀玲,东营科技职业学院朱晓东担任副主编。具体分工如下:关虹编写项目一、项目二、项目三,李素霞编写项目四、项目五、项目六,宋静编写项目七,冯侠、李梦雅编写项目八,马秀玲、朱晓东参与了本书的组稿以及资料查找工作。

本书内容实用,可作为学前教育专业课的教材,也可作为在职幼儿教师等相关工作者的学习参考用书。

本书在编写时参考了大量的相关资料和文献,在此,向这些资料的原作者一并表示深切的谢意。由于编者水平和时间所限,书中疏漏和不足之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

2018年6月



目 录

项目一 学前儿童游戏概述 1

- 任务一 学前儿童游戏的概念与特点 2
- 任务二 学前儿童游戏的本质与分类 14
- 任务三 学前儿童游戏的价值 25

项目二 学前儿童游戏理论的发展 33

- 任务一 早期游戏理论 34
- 任务二 现代游戏理论 36

项目三 游戏与学前儿童发展之间的关系 48

- 任务一 游戏与学前儿童身体的发展 49
- 任务二 游戏与学前儿童情绪情感的发展 53
- 任务三 游戏与学前儿童社会性的发展 59
- 任务四 游戏与学前儿童认知能力的发展 65

项目四 学前儿童游戏的影响因素与环境创设 73

- 任务一 影响学前儿童游戏的因素 74
- 任务二 幼儿园游戏环境的创设 83



项目五 玩具与游戏材料 95

- 任务一 玩具与游戏材料概述 96
- 任务二 玩具与游戏材料的应用 101

项目六 教师在学前儿童游戏中的作用与介入策略 118

- 任务一 教师在学前儿童游戏中的作用 119
- 任务二 教师介入学前儿童游戏的策略 126

项目七 幼儿园中的各类游戏 132

- 任务一 角色游戏 134
- 任务二 结构游戏 148
- 任务三 表演游戏 159
- 任务四 智力游戏 190
- 任务五 语言游戏 199
- 任务六 体育游戏 208
- 任务七 数学游戏 216
- 任务八 美术游戏 221
- 任务九 音乐游戏 235

项目八 学前儿童游戏的观察与评价 244

- 任务一 学前儿童游戏观察概述 245
- 任务二 学前儿童游戏观察的方法与记录分析 256
- 任务三 学前儿童游戏的评价 269

参考文献 296



项目一 学前儿童游戏概述

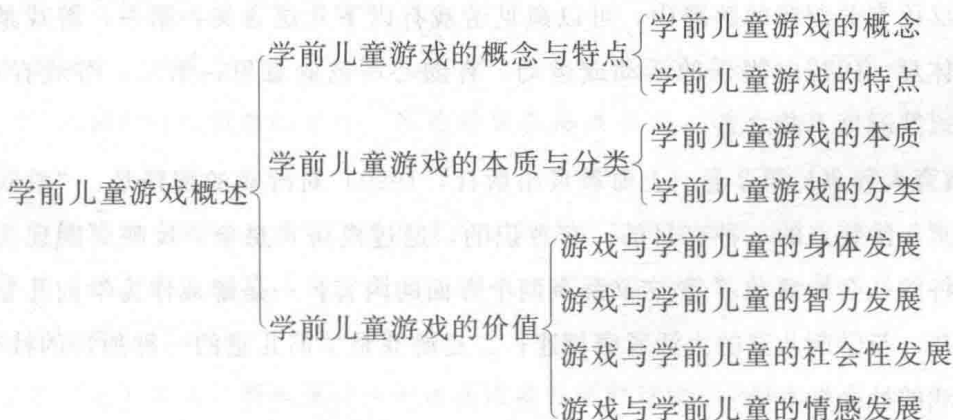


学习目标

1. 了解学前儿童游戏的概念与特点。
2. 熟悉中外关于学前儿童游戏的论述。
3. 掌握学前儿童游戏的本质与分类。
4. 认识学前儿童游戏的价值。



知识导航





任务一 学前儿童游戏的概念与特点

多年来,学前儿童游戏的现象引起了很多心理学家、教育学家甚至社会学家、人类学家的关注和探究,他们一直试图解释游戏这种现象。但是,由于研究者学术背景不同,观察问题的角度不同,所以人们对游戏的认识也不同。

另外,学前儿童游戏本身是一种很复杂的现象,它以各种各样的形式出现,过程中充满了神秘,结果又往往使人难以预料,现有的各种理论都或多或少地对游戏本质进行了揭示,但由于社会发展的历史性以及人们认识的局限性,至今还没有一种理论能完全揭开学前儿童游戏的神秘面纱。

一、学前儿童游戏的概念

汉语中对“游戏”一词有好几种表达方式,主要有“玩”“游”“嬉”“遨”等。“玩”,即玩赏、研习、戏弄、忽视之意,多指在手中摆弄、玩赏。它有两层含义:一是研习,《易经·系辞上传》:“是故君子居则观其象而玩其辞,动则观其变而玩其占。”二是忽视,因习见而不加注意,《左传·僖公五年》:“寇不可玩。”后引申出一种不认真、不严肃、玩世不恭的态度,如“玩物丧志”。

从汉语有关游戏的解释中,可以窥见游戏有以下几层含义:第一,游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动,有随心所欲的意思;第二,游戏有不认真、不严肃以及玩世不恭之意。

《教育大辞典》第2卷(上海教育出版社,1990)对游戏的解释是:“游戏是适合学前儿童年龄特点的一种有目的、有意识的,通过模仿和想象,反映周围现实生活的一种独特的社会性活动。”该定义强调两个方面的内容:一是游戏作为学前儿童的基本活动存在,与学前儿童的生活紧密相连;二是游戏是学前儿童的一种独特的社会活动,强调游戏的社会性本质。

刘焱在《学前儿童游戏论》一书中指出:“游戏的本质是学前儿童的主体性活动,这种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动。”

毛曙阳在《关于学前儿童游戏本质及其对学前儿童的发展价值的思考》一文中指出:“游戏从本质上说是指一类由学前儿童自主控制的、能带来愉快情绪体验的、有操



作材料的活动，其中自主控制是游戏的最内在本质。”

中国的教育家、心理学家等也对游戏有诸多解释，如陶行知、陈鹤琴、朱智贤等认为，游戏是适合学前儿童特点的一种独特的活动方式，也是促进学前儿童心理发展的一种最好的活动方式。首先，游戏具有社会性，是人类社会活动的一种初级模拟形式，反映了学前儿童周围的社会生活。其次，游戏是想象与现实生活的一种独特结合，它不是社会生活的简单翻版，而是对客观现实的一种特殊的反映。再次，游戏是学前儿童有意识、有目的、主动参与，且伴有愉悦体验的活动。

【扫一扫1：中外名家对游戏的论述】



知识链接

学前儿童游戏的本质观的演变

一、游戏概念的非自觉化理解

在英文中，游戏有“play”和“game”两个单词。在汉语中，游戏是“嬉戏”“玩耍”。人们对游戏概念的理解，只是停留在感性层面，还不能自觉地把握游戏的本质。

二、游戏的生物性本质观：游戏是学前儿童的本能活动

席勒〔德〕和斯宾塞〔英〕提出，游戏是剩余精力的无目的消耗，并从中获得愉悦和满足。

霍尔〔美〕认为，游戏是种族的过去活动习惯的延续和再现。

格鲁斯〔德〕主张，游戏是对未来生活需要的活动的准备，是本能的练习或训练。



拜敦代克 [荷] 提出成熟说,认为游戏是学前儿童操作某些物品得以进行的活动。

三、游戏的社会性本质观:游戏是学前儿童的社会性活动

维果茨基 [苏] 认为,游戏是在真实的实践之外,在行动上再造某种生活现象,在这种活动中学前儿童凭借语言,以角色为中介,了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。

四、学前儿童游戏本质观的新探索:游戏是学前儿童的主体性活动

还有人认为,给游戏下一个准确的定义是困难的。当我们在各种情景中看到人们的行为表现时,凭直觉都能做出是不是游戏的准确判断,这是一种约定俗成的理解,但要用简单明了的术语将游戏做出专门限时,便感到十分困难了,似乎无法找到大家都一致同意的、只适合于游戏这一行为的标准。

由于游戏的形式、内容复杂多样,有时候一种行为在某种背景中出现被看作游戏,而同一种行为在另一个环境中出现时,我们就不认为它是游戏了。以至有人说,游戏像爱一样,只可意会,无法描述。

游戏伴随着学前儿童发展,学前儿童在游戏中成长。游戏是一种普遍的社会现象,各种文化的社会都有游戏,可能各有特点,却存在更多相似的形式和共同的性质。游戏的历史没有尽头,有了人类就有了游戏,游戏随着人类社会的持续进步而不断发展,人们从不同的角度关注着学前儿童游戏,许多心理学家和教育学家都提出了自己的游戏理论。由于他们研究的角度和对象不同,因此,对游戏做了种种不同的解释。由于他们所处的时代和社会发展水平不同,因而形成了各种不同学派的游戏理论,每一种解释和定义都预示着不同的角度、不同的理解。

经过以上所述,我们能够发现人们对游戏的认识,在内涵上经历了三个不同的阶段:游戏是学前儿童的本能性活动——游戏是学前儿童的社会性活动——游戏是学前儿童的主体性活动。我们认为游戏的本质是客观的,而人们对它的认识是随着社会的发展而不断发展变化的,会越来越深入、越来越接近它的本质。

二、学前儿童游戏的特点

(一) 游戏与劳动的区别

劳动是人类最基本的社会实践活动,它创造社会财富,人类生活所需要的一切都必须通过劳动来创造。劳动的成果是人类事先有意想得到的,这种结果从一开始就存在于人的思想中。学前儿童的游戏虽然也是人类活动的一种形式,但游戏活动只是反



映周围生活中人们的劳动态度、劳动行为和劳动方式，它不能直接为社会创造物质财富，不是真正的社会实践活动。比如，在幼儿园里，我们常常看见孩子用纸折小裤子、小衣服，他们知道这些东西不是真的，是不能穿在身上的；他们用橡皮泥做蛋糕、冰激凌等，他们明白这些东西是不能吃的；有时他们把小椅子摆起来排成一列火车，然后表演开火车的动作，同样，他们也不认为这是一列真火车，知道它是开不走的。正如伟大的教育家马卡连柯所说，游戏和劳动是不同的，这种不同只在于一点，劳动是人类参加社会生产、参加创造物质和文化价值的活动。换句话说，劳动就是创造社会价值的活动。学前儿童的游戏活动不能为社会创造直接有用的、必要的价值。尽管他们在游戏中追求一定的目的，如像司机一样地开汽车、像医生一样地看病、像妈妈一样地照看娃娃。为了这个目的，他们做了很大努力，这一切取决于他们行为的本身，而不是客观的结果。这是游戏与劳动的根本区别。

在我们认清游戏与劳动的区别的同时，还要认清游戏与劳动的联系，这对我们认识游戏的特点很重要。学前儿童出生后，就在由成人通过劳动创造的社会环境中生活着、发展着，学前儿童的生活是与社会的生活紧紧相联的。学前儿童在成人的照料和教育下，在与周围环境的相互作用中，形成对各种事物的印象，积累了一定的知识和经验。在游戏中，学前儿童通过模仿和想象将人们的劳动态度、劳动行为和劳动成果反映出来。如学前儿童进行的搭建大桥游戏、开火车游戏、开商店游戏等，这些游戏内容是客观存在的，是学前儿童所见所闻的，是人们的劳动成果。如果世界上没有这种劳动，没有这些劳动成果，学前儿童就不会开展这种游戏。从这个意义上说，游戏是对人类劳动和劳动成果创造性的反映。

总之，游戏和劳动不同，它们既有区别，又有联系。游戏与劳动都是人类的活动，但是，劳动有明确的目的，要求严格遵守操作方式，按社会要求生产有社会实用价值的财富；而游戏恰恰相反，游戏没有社会的实用价值，没有强制性的义务，不是直接创造财富。游戏是学前儿童的主要活动，是教育的重要手段。学前儿童的兴趣在于游戏的过程。

（二）游戏与学习的区别

学习是一种有目的、有系统的社会性活动，是通过练习来获得的。游戏是学前儿童在假想中完成的一种现实活动，学前儿童在游戏中自主自愿，并伴随着愉悦的心情来获得经验，而非对其进行练习。具体来说，游戏与学习的不同，可以从以下三个方面进行分析。



(1) 游戏的目的是包含在游戏活动的本身。在游戏中,成人并不向学前儿童提出在游戏活动以外的某种外加的、遥远的目的。而在学习活动中,教师首先要求学前儿童明确认识学习的目的,要求学前儿童使自己的全部活动服从于这一目的,并在以后适当的时间里,对这一目的的实现情况进行检查。

(2) 游戏和学习虽然都是有指导性的活动,但在学习中,这种指导具有更大的组织性。也就是说,学习对学前儿童提出了更高的和更复杂的要求。例如,为了达到教学的目的,教师要更有计划地组织学前儿童的注意、记忆和思维等心理过程,要更好地组织学前儿童的口头的和书面的言语活动,而游戏却不完全如此。

(3) 学习和游戏的最大不同之处,是学习带有严格的强制性。一般说来,学前儿童对于游戏,可以按照自己的意愿或兴趣选择参加或不参加;而学习就不能这样,学习是 society 对学前儿童提出的要求,是学前儿童必须做到的,是不允许完全按意愿或兴趣行事的,是一种具有严格要求的社会义务。

当然,教师在教学过程中,也可以适当地利用游戏来调动学前儿童的积极性,提高学习的效率和效果,但绝不能说学习等于游戏。

(三) 游戏的特点

通过前面的分析,我们知道游戏与劳动和学习不同,那么学前儿童游戏具有怎样的特点呢?或者说,什么样的活动才是学前儿童游戏呢?

1. 游戏是学前儿童自主控制的活动,具有自主性

游戏有动作表现,有想象装扮,有玩具材料,内容和形式丰富多彩,灵活多变,引人入胜。游戏满足了学前儿童的需要,符合学前儿童的意愿,因而学前儿童乐于游戏并在游戏过程中积极思考与表现,有极强的自主性。

游戏是学前儿童的自主活动,主要表现在游戏的内容、形式、进程等由学前儿童自己选择,而不由成人直接控制,但这并不是说成人对学前儿童的游戏没有影响,不起作用,而是说成人不去直接影响、控制学前儿童的游戏。比如,教师通过创设环境、提供材料等方式来刺激某一游戏的主题出现,但不是告诉或规定学前儿童必须玩某一主题的游戏。

案例分析

在一次角色游戏中，我正在“理发店”旁忙着收拾东西。“小姐，你要理发吗？”一个甜甜的声音在背后响起。我没在意。“徐佳小姐，你要理发吗？”声音加大了，原来在叫我，居然还敢直呼姓名，简直“胆大包天”。可是我因为忙着也就没理会。忽然，感觉我束好的长发在背后被一双小手摸着。看来“理发师”看上了我这一头长发，不去理一下是不行了。再说孩子们怎么知道我的名字呢？干脆将计就计，趁机调查一下。打定主意后，我马上放下手中的活儿，转身笑眯眯地说：“谁是理发师呀？”晶晶站了出来，“我是理发师，绝对给你做好看！”“你是怎么知道我的名字的？”“听蒋老师喊你呗，我就知道了。”她一脸神气的样子。小孩的记性真好！

接下来，一场顾客与理发师之间的自由交谈开始了。

理发师：“你得低下头。”顾客：“你们这儿没有专门洗头用的长躺椅吗？这样不舒服。”其实我是怕她们把头发弄得一团糟。

于是菲菲叫了夏源、薛子涵等几个小女孩七手八脚地忙了起来。一会儿，她们就用几张小椅子拼了张洗头躺椅。一切动作都比较专业：拔掉我的发圈，像模像样地抓搓头发，打开假水龙头冲了冲，然后又吹头发。

理发师：“你想做什么发型？”“你看我做什么样的好看，就做什么吧！”我装作很随便的样子。

“童花头好看，我帮你剪个童花头。”一个美发师手里拿塑料推子，另一个拿剪刀，两位理发师像模像样地剪起来。在理发过程中我们之间的闲聊也更深入了。

分析：

此游戏主题完全由学前儿童自主选定，并且当案例中小女孩要与教师玩“理发店”的区域游戏时，教师放下手中的“活儿”积极地投入到游戏中，很高兴地扮演起顾客来，在“理发师”工作的过程中，教师合作并引导着学前儿童，对于学前儿童的问题是“有问必答”，使其在自主的游戏中得到发展。教师的这种引导方式增强了学前儿童的自信，也促使了游戏的顺利进行，“像模像样地抓搓头发”，“七手八脚地用几张椅子拼了张洗头躺椅”，“手拿塑料推子和剪子像模像样地剪起来”，活动中充分体现了孩子的自主性。



教师作为学前儿童游戏的伙伴，在游戏中通过扮演角色来间接指导。如发现“超市”里很冷清时，可以通过扮演顾客前去买东西并提出一些要求来促进学前儿童游戏情节的发展，而不是指手画脚，安排学前儿童按教师的意愿游戏，控制游戏的形式和进程。



案例分析

今天，娃娃家中的爸爸妈妈特别地“忙”，我走进一瞧，原来爸爸妈妈和哥哥都挤在了小小的灶台前，抢着把新投入分类橱中的餐具、厨具拿出来，游戏还没有真正开始，孩子们就都乱了套了。爸爸和妈妈抢着厨具忙着烧菜，两人你争我夺地机械地把菜一盘盘端到桌上，把一张小桌子堆得满满的，也不再讲究烧菜的步骤。只是比赛谁抢到的菜多，而对家里的其他事一概不管。

我立刻以客人的身份进入了娃娃家：“今天外婆想小宝宝了，想来看看宝宝。咦，怎么宝宝哭成这样，也没人抱啊？”妈妈听到，马上扔下厨具，到床上抱起宝宝拍了起来。我又以外婆的口吻说：“你这个妈妈呀，怎么不好好照顾宝宝呢，烧饭的事可以让爸爸去做，你看，天气这么冷，宝宝穿的衣服太少了。”妈妈一听，马上到衣橱里找衣服，可找来找去，都是夏天的裙子，一脸无奈地看向我。我知道是我材料准备不够齐全，天凉了没想到给娃娃准备毛衣和棉衣，就想试探一下妈妈会不会以物代物。我提醒她想想办法，让宝宝暖和起来吧，说完就借故离开了娃娃家。

游戏结束讲评时，我问娃娃家妈妈：“今天，给宝宝找到衣服穿了吗？”妈妈告诉我：“我脱了件衣服给娃娃穿上，就带她去超市买新衣服，可没找到，后来就向小朋友借了条围巾给她包身上了，也很漂亮的！”我表扬了妈妈很会动脑筋，是个宝宝喜欢的好妈妈。我想到哥哥刚才也在家，就顺便问了一句：“今天，哥哥在家做什么呢？”爸爸抢着说：“我让他上幼儿园去了，放学时他带回来一条鱼呢。”

分析：

孩子在游戏一开始就出现了争抢玩具的现象，明显他们在游戏前没有分配好各自的角色，不清楚自己的角色职责，没有动脑筋去拓展游戏情节，而是重复以前做过的事。当老师观察到这种情况时，并没有直接告诉学前儿童该怎么做或批评学前儿童，而是以客人的身份进入游戏，并引导学前儿童明确各自的职责，拓展游戏情节，从而使游戏顺利进行。