

国家教委“九五”重点课题
——研究当代幼儿教育，
建设有中国特色的幼儿教育理论体系

幼儿园游戏教学论

刘 焱 著

中国社会出版社

内容提要

在幼儿教育领域，游戏是一个占有特殊地位的重要问题。长期以来，在幼儿教育领域中存在着理论上口头上重视游戏，实践中轻视与忽视游戏的现象，这已经成为一个世界性的难题。造成这种现象的一个重要原因在于缺乏可以解释与指导幼儿园教育实践的游戏理论。本书以马克思主义的活动理论为指导，阐明了游戏的基本概念与幼儿园游戏的特点，论述了幼儿园以游戏为基本活动的合目的性与合规律性，提出了幼儿园以游戏为基本活动的教学实践模式和与幼儿年龄特点相适宜的变式以及评价幼儿园教学活动的质量标准，解释了幼儿园以游戏为基本活动的实践涵义，分析了幼儿园实施以游戏为基本活动的教学模式的可行性与需要的条件。本书为幼儿园贯彻与实现以游戏为基本活动的原则与理想提供了理论基础与实践活动的框架或范型。

“游戏”一词积淀着复杂的社会文化涵义。游戏作为一个社会文化概念，由性质判断与价值判断这两种判断构成。幼儿的游戏是发生于一定的情景之中，外部有可观察的行为表现，内部有特定的游戏性体验的幼儿的主体性活动。游戏活动的动机与体验，决定游戏活动在外部的面貌特性，说明着游戏活动的实质。本书提供了帮助教师判断一种活动是否是“游戏”的可操作的判断指标与方法。

游戏很早就被人们引入幼儿教育领域，人们运用游戏的策略可以归纳为筛选、改造与再造等三种方式。我们可以把这三种策略综合地运用到幼儿园教育实践中。

幼儿园游戏的特点是“教育活动”，是幼儿在社会文化背景下主动地建构经验的学习活动，应当被纳入幼儿园教学活动的范畴，受到教育目的的规范。幼儿园以游戏为基本活动的根本目的是建构以幼儿的主体性活动为特征的幼儿园教育活动体系，培养与发展儿童的主体性，创造与幼儿年龄特点相适宜的幼儿园生活。主动性原理、个别化原理与社会化原理是幼儿园以游戏为基本活动的教学模式依据的基本原理。幼儿园以游戏为基本活动的实践涵义可以概括为把游戏活动的主体精神与有社会文化内容的教学因素结合起来，让幼儿在游戏中和在游戏化的活动中生动活泼、积极主动地学习与发展。以游戏为基本活动的幼儿园教学活动体系由独自的发现学习、协同的发现学习、操作型接受学习、讲授型接受学习等四种不同类型的学习活动构成，“有意义学习”是评价各种不同类型的教学活动的质量标准。由四种不同类型的教学活动构成的教学模式应反映幼儿的年龄特点，在不同的年龄班有不同的变式。

在幼儿园实施以游戏为基本活动的教学模式既具有一定的可行性，但仍有一些问题需要解决。

关键词

游戏；主体性活动；游戏性体验；教育活动；基本活动；教学模式；有意义学习；接受学习；发现学习

Abstract

Play has had a special place in the field of early childhood education, the importance of play in early childhood is well known. By ordinary standards, implementing children's play in the early childhood educational programs should be very easy, but the fact is that in practice play has always been neglected. The gap between the knowledge and actions toward children's play has been subjecting the early education professionals to annoyance all over the world. The reason of this problem can be due to lacking of a suitable play theory which can be used to implement children's play into educational practice. The current research, based on the Maxim's activity theory, examined the concept of play, the features of play activities in educational settings, and why play should be the key part of early educational programs; and put forward a play—based teaching model which varied with the age of children, the evaluating standards for teaching quality; and analyzed the supporting system which is need by the play—based teaching model.

The word of play is a cultural concept, which has complex cultural meaning, including two kinds of judgement: nature and value. Children's play, as a special kind of play, depending on the certain background, is an observable behavior with a kind of special playful experience. Subjective or automatic activity is the

nature of play, which can help to explain the features of play as an observable behavior. The current research also provided kindergarten teachers the ways to judge what play is or not.

Dating from the time of Plato, play has been the part of early education. There are three strategies people used toward children's play: selecting, reforming and reproducing.

In educational settings, children's play is part of educational activities, not natural activities. The purpose of setting up the play—based teaching model is to develop children's subjectiveness or automaticity, and to create appropriate kindergarten life for young children. The play—based teaching model based the following teaching and learning principles: constructive, individual, and interpersonal, which including the sociocultural meaningful teaching and automatic learning together, letting children to learn actively in play and through playlike—nonplay activities. The play—based teaching system is composed of four types of teaching— learning activities: individual discovery, cooperative discovery, hands—on based receptive, explaining based receptive. “Meaningful learning” is the quality standard for all the types of teaching and learning .

There are some advantaged conditions for implementing the play—based teaching model into the practice, but still some barriers to implementing the play—based teaching model, we still have a long way to go.

Key words

play; subjective activity; playful experience; educational activity ; the play— based teaching model ; meaningful learning ; discovery learning; receptive learning



作者简介

刘焱，女，博士，现任北京师范大学教育系学前教育教研室主任、副教授；中国学前教育研究会学术委员会主任。

主要研究领域：学前教育基本理论；儿童游戏；幼儿园课程与教学等。

1997年入选北京市“跨世纪理论人才百人工程”。1998年获宝钢优秀教师奖。已出版学术著作、教材多部，发表学术论文数十篇。

责任编辑：张佳

装帧设计：孟谦

目 录

导论	(1)
一、问题的提出	(1)
二、一个世界性的难题	(3)
三、对原因的分析	(9)
四、本书的指导思想、框架与观点	(14)
第一章 游戏的基本概念	(22)
第一节 游戏的社会文化涵义	(22)
一、游戏的词源学分析	(23)
(一) 西文分析	(23)
(二) 汉语分析	(25)
二、游戏的性质判断与价值判断	(29)
(一) 性质判断	(29)
(二) 价值判断	(32)
第二节 游戏定义问题的研究与方法	(39)
一、范例——一个案匹配法	(40)
二、游戏特征列举法	(46)
(一) 游戏行为特征列举法	(48)
(二) 游戏情景特征列举法	(54)
第三节 幼儿游戏的特征与实质	(56)
一、游戏的外部可观察的行为特征	(58)

(一) 表情.....	(59)
(二) 动作.....	(62)
(三) 角色扮演.....	(65)
(四) 言语.....	(66)
(五) 材料.....	(67)
二、游戏的动机与体验.....	(69)
(一) 游戏活动的动机.....	(69)
(二) 游戏性体验及构成.....	(73)
三、游戏的外部条件特征.....	(79)
(一) 幼儿有自由选择的权利与可能.....	(80)
(二) 活动的方式方法由幼儿自行决定.....	(81)
(三) 活动的难度(任务)与幼儿的能力相匹配.....	(81)
(四) 幼儿不寻求或担忧游戏以外的奖惩.....	(84)
四、游戏的实质.....	(88)
第二章 游戏在幼儿园教育中的地位与特点.....	(97)
第一节 游戏与幼儿教育：历史与现状.....	(98)
一、在幼儿教育领域运用游戏的三种策略.....	(98)
(一) 筛选.....	(98)
(二) 改造.....	(100)
(三) 再造.....	(104)
二、游戏在当代幼儿教育中的运用.....	(110)
(一) 游戏在不同模式的幼儿园课程中的地位.....	(110)
(二) 围绕游戏的有关争论.....	(120)
第二节 游戏与我国幼儿教育.....	(124)

一、 游戏在我国幼儿园教育中运用的历史.....	(125)
二、 游戏在我国幼儿园教育活动体系中的地位.....	(130)
(一) 幼儿园教育活动的概念与构成.....	(131)
(二) 幼儿园游戏活动的特点与分类.....	(135)
(三) 教育活动的结构与质量标准.....	(142)
第三章 幼儿园以游戏为基本活动的理论基础.....	(146)
第一节 游戏和学前教育的目的.....	(147)
一、 幼儿园以游戏为基本活动与幼儿主体性发展.....	(148)
(一) 幼儿主体性发展的条件与特点.....	(149)
(二) 游戏是发展幼儿主体性的适宜途径.....	(159)
二、 幼儿园以游戏为基本活动与主体需要的满足.....	(170)
(一) 游戏是幼儿身心发展的客观要求.....	(171)
(二) 创造与幼儿年龄特点相适宜的幼儿园生活.....	(178)
第二节 游戏与幼儿的学习.....	(184)
一、 游戏与学习分离和对立的历史根源.....	(185)
二、 “ 游戏期 ” 现象与功能.....	(194)
(一) 游戏和动物对环境的适应.....	(195)
(二) 游戏与动物的社会化.....	(198)
三、 游戏与儿童早期的文化适应.....	(200)
(一) 游戏与儿童对物质文化的适应.....	(202)
(二) 游戏与儿童对社会文化的适应.....	(205)
四、 幼儿在游戏中学习的特点.....	(212)
(一) 游戏过程是幼儿经验的主动建构过程.....	(212)
(二) 游戏过程是经验的社会性建构过程.....	(222)

(三) 幼儿在游戏过程中获得的经验的类型与性质.....	(226)
第三节 幼儿园教学、课程与游戏的关系	(231)
一、幼儿园教学的概念与特点	(232)
(一) 幼儿园教学的基本概念	(232)
(二) 幼儿园教学以游戏为基本途径	(244)
二、以游戏为基本活动的幼儿园教学原理	(254)
(一) 主动性原理	(254)
(二) 个别化原理	(258)
(三) 社会化原理	(260)
三、游戏与幼儿园课程	(262)
(一) 幼儿园课程的基本概念	(263)
(二) 课程与教学的关系	(270)
(三) 游戏在幼儿园课程中的地位	(273)
(四) 游戏的课程生成功能	(276)
第四章 幼儿园以游戏为基本活动的实践模式	(282)
第一节 幼儿园以游戏为基本活动的实践涵义	(283)
一、保证幼儿愉快有益的自由活动	(284)
(一) 自由活动的教育价值	(284)
(二) 自由活动的质量标准与指导	(288)
二、非游戏活动游戏化	(293)
(一) 可以利用的游戏因素	(293)
(二) 非游戏活动游戏化方法的变迁	(295)
(三) 非游戏活动游戏化的目的与质量标准	(302)

第二节 幼儿园以游戏为基本活动的教学模式与质量标准...	
.....	(309)
一、幼儿园以游戏为基本活动的教学模式.....	(310)
(一) 接受学习——发现学习连续体.....	(311)
(二) 幼儿园教学活动类型.....	(313)
二、年龄模式与发展趋势.....	(320)
三、幼儿园教学活动的质量评价标准.....	(324)
(一) 有意义的学习与机械地学习.....	(325)
(二) “有意义学习”作为质量评价标准的应用.....	(327)
第三节 以游戏为基本活动的实践模式实施的条件.....	(333)
一、幼儿园内部的条件.....	(333)
(一) 物质条件.....	(334)
(二) 工作制度.....	(335)
(三) 教师的观念与教育技能.....	(336)
二、社会支持系统.....	(336)
(一) 师资培训系统.....	(337)
(二) 家园合作.....	(337)
(三) 社会舆论.....	(338)
主要参考文献.....	(340)
后 记.....	(349)

导 论

一、问题的提出

在幼儿教育领域，游戏是一个占有特殊地位的重要问题。人们在谈论学前儿童的教育问题时，总是不可避免地涉及到幼儿的游戏问题。游戏与幼儿教育的这种特殊关系，是幼儿教育区别于中小学教育的一个显著标志。

早在20世纪60时代，我国心理学界就肯定了游戏对幼儿身心发展的特殊意义，提出了“游戏是学前儿童的主导活动”这样一个命题。所谓主导活动，“是最适合于儿童身心发展的一种活动形式。通过这种活动，儿童身心发展上的许多新的变化就能更好地产生和形成”。此后，随着我国儿童心理学的发展，游戏是学前儿童

的主导活动的提法又逐渐演变为“游戏是学前儿童的基本活动”。不管是“主导活动”抑或“基本活动”，都肯定了游戏在幼儿身心发展中积极的、重要的作用与意义。而且，早在“文革”以前，我国幼教界就已经提出游戏是对学前儿童进行体、智、德、美全面发展教育的重要手段。但是由于长期以来在我国幼儿教育领域中占统治地位的是以知识传递为价值取向的学科中心主义的教学观。这种教学观认为，教师的基本任务就是传递知识经验，儿童学习的基本任务就是接受或者记住教师所告知的事实或结论。儿童仅仅被看作是承受教育影响的被动的客体，是灌输知识的对象与容器。在这样一种教学观与儿童观的影响下，以分科教学为特征的“上课”成为幼儿园教学的主要形式，成为教师的中心任务。游戏往往更多地被用作传递知识经验，巩固与强化知识技能的媒介或载体。教师利用规则游戏编制的教学游戏由于能激发与维持幼儿在教学过程中的兴趣与注意而受到青睐。同时教师往往像上课那样来组织儿童的角色游戏：确定“有教育意义”的游戏主题，指定与分配幼儿在游戏中的承担的角色，想方设法地使游戏的内容与情节向着教师预先设计好的方向发展，并以此作为评价幼儿游戏正确与否、水平高低的标准。结果是使游戏成为教师导演下的“一台戏”，成为外部强加的活动，成为变相的作业或上课，游戏本身对幼儿身心发展的作用并未受到重视，造成了理论上重视游戏、实践中轻视和忽视游戏的矛盾现象。“重上课、轻游戏”的倾向长期以来难以扭转。

陈帼眉、梁志燊：“《游戏》（幼儿师范学校教师用书），人民教育出版社，1982年版。

我国1989年试行、1996年正式颁布的《幼儿园工作规程》指出，幼儿园应当“以游戏为基本活动”，明确规定了游戏在我国幼儿教育中的地位。但是幼儿园为什么要以游戏为基本活动，怎样实现以游戏为基本活动，如何认识与处理游戏与幼儿园课程、教学之间的关系，迄今为止对于这些问题尚缺乏全面系统的探讨。不解决这些问题，就不可能真正扭转长期以来存在的“重上课、轻游戏”的倾向，消除理论上和口头上重游戏、实践上轻游戏的矛盾现象。本书试图在教育理论的层面上阐明幼儿园以游戏为基本活动的目的与内在合理性，阐明游戏与幼儿园课程和教学之间的内在联系；在教育实践的层面上，说明幼儿园以游戏为基本活动的涵义，建构幼儿园以游戏为基本活动的实践模式，为幼儿园教育教学活动的开展和教师对游戏活动的组织与指导提供理论依据。

二、一个世界性的难题

理论上、口头上重视游戏，实践中轻视与忽视游戏，这是一个在全球幼儿教育范围内普遍存在的矛盾现象。尽管人们早已认识到游戏之于幼儿的生活与发展具有非常重要的意义，让幼儿在游戏中或通过游戏学习，已经成为“放之四海而皆准”的幼儿教育信条。但是今天在世界范围内与这一教育信条的普遍性形成巨大反差的是，在幼儿园的教室中游戏在迅速地减少，使用笔和作业纸的现象在急剧增长。如今世界各国的幼儿教育工作者都在为在游戏问题上表现出来的理论与实际相脱节，甚至矛盾的现象而苦恼。消

除这一矛盾现象，已经成为当今学前教育领域一个普遍存在的世界性难题。

为幼儿提供游戏时间和材料，让幼儿在与环境的相互作用中学习，获得经验，历来被认为是符合幼儿身心发展规律的“适宜的”做法。然而，美国的幼儿教育工作者发现这种适宜的做法呈现普遍下降的趋势。教师在幼儿园班级中所进行的“适宜于发展”的活动的时间不会超过50%。可能对幼儿发展产生消极影响的不适宜做法却相当普遍，人们越来越强调使用笔和习题纸来对幼儿进行早期学业技能训练。

瑞典的幼儿教育工作者也指出，尽管游戏在理论上受到推崇，但是在实践中并不占优势。对于儿童的游戏，成人表现出来的兴趣与他们实际态度之间是存在着矛盾的。

原苏联国家教育委员会在1989年6月16日颁布的《学前教育构想》中指出，在幼儿园教育实践中，教学——训导型师生相互作用模式成为长期以来占据主要地位的教学模式。这种教学模式把幼儿视为接受某种教育体系影响的客体，其目的在于用知识、技能和技巧武装儿童，在教育形式上偏重于面向全体的集体上课，压制儿童自身的积极性，追求外部秩序和形式上的纪律。儿童的基本活动形式——游戏不仅在时间上受限制，而且被成人严格地规

Charlesworth et al, Measuring the Developmental Appropriateness of Kindergarden Teachers' Beliefs and Practices, Early Childhood Research Quarterly, 8, 255—276, 1993。

Gunilla Lindqvist, the Aesthetics of Play, UPPSALA, 1995。