



第二章

学前儿童 游戏概述

学习目标

1. 掌握学前儿童游戏与成人游戏的区别、古代教育家对游戏的观点、古代儿童游戏的常见形式、学前儿童游戏的特点、现代游戏教育模式、学前儿童游戏的教育作用、学前儿童游戏价值观的演变等知识，了解学前儿童游戏的应用；
2. 喜欢学前儿童，并愿意给他们设计和组织游戏。



第一节 学前儿童游戏概述

学前儿童游戏对学前儿童的生理及心理发展都有益处。在游戏中,孩子们发挥想象力和创造力,能有效使用玩具和其他工具,在玩耍中不断进步。

一、学前儿童游戏与成人游戏的区别

成人游戏与学前儿童游戏一样,都有游戏的本质特性。但二者相比,有以下几方面的不同。

(一)游戏在各自生活中的地位不同

在成人的生活中,工作是最主要的日常生活。成人的生活包括政治、经济和思想文化等多方面的社会活动。游戏作为一种重要的娱乐方式,可以帮助成人有效排解来自生活中的各种紧张与不安的情绪。虽然游戏在成人生活中不可或缺,但它仍然只是成人生活中一个相对次要的部分。而在学前儿童的生活中,游戏是主要的或基本的活动形式。对于学前儿童来说,游戏即生活。游戏甚至可以说是学前儿童除了休息与吃、喝等活动外的几乎全部生活内容。

(二)游戏的心理状态不同

游戏中的成人有着丰富的经验和明确的游戏目标。成人意识中有明确的游戏生活与非游戏生活的区分,既不会把“正经”事情当“儿戏”,又能在“正经”事与社会交往中辨别并运用游戏手段,以示亲和感或调节、放松自己,还能在游戏中恰当把握和运用“不严肃的严肃”“不当真的当真”,如幽默、诙谐、善意的戏谑等。成人在游戏中往往会走神到游戏外,而学前儿童则往往从生活中走神到游戏中,游戏时会有在日常生活中的朦胧感,游戏与非游戏之间的界限是模糊的和游移的,弄不清是“庄子梦蝴蝶”,还是“蝴蝶梦庄子”。这说明学前儿童没有泾渭分明的游戏与非游戏的“界限意识”。

(三)游戏的内容不同

成人游戏多为强规则游戏,带有一定的民族传承性和突出的竞技色彩。在游戏中,成人往往更看重游戏技巧,追求技巧的娴熟,因而成人游戏有较多紧张惊险的刺激因素。而学前儿童游戏更为舒缓,游戏的内容一般是反复操作玩具、互相追逐以及在假想的情境中扮演角色,多为隐性规则的自然游戏和规则性不强的游戏,在游戏中获得的乐趣体验更多为本能性和原始性的,直接来自生理的舒张,属于机体生机的绽放。

(四)游戏的驱动力不同

成人游戏的内部动机,来自间接的动机(被游戏外的“第三者”所诱惑)。成人往往会为



了达到某种游戏之外的目的(如为了联络感情),来进行游戏性活动,因而成人的游戏往往带有更多间接性内驱力的功利性。而学前儿童游戏的驱动力则是直接内在的。他们很少为了游戏以外的因素,如“为赢得游戏外的什么”去游戏,基本上是“为了游戏而游戏”。

(五)游戏的价值功能不同

尽管成人依然富有好奇心,但是,对于成人来说,游戏已不再有探索、求知、发育身心的功能。而游戏对于学前儿童身心的成长和发展来说,则具有至关重要的作用,游戏中丰富的探究、审美趣味,对儿童有非常重要的自我教育意义。这是成人游戏与学前儿童游戏最大的区别。

二、学前儿童游戏的定义

游戏是游戏者能动地驾驭活动对象的主体性活动,它直观的表现为学前儿童的主动性、独立性和创造性活动。我们可以把它的定义概括为以下3个方面。

(一)游戏是学前儿童喜爱的活动,是学前儿童生活的主要内容

如果仔细观察身边的孩子,或回想一下自己的童年时代,就不难发现,在一日生活中,除了吃饭、睡觉外,学前儿童绝大多数的时间都在游戏,只要没有特别的限制,他们一定是在游戏着。即便是生活、劳动、学习等活动,学前儿童也常常以游戏的形式来进行,或者是将生活、学习、劳动的过程变成游戏过程,可见,学前儿童不仅喜欢游戏,还喜欢把他们的一切生活游戏化。游戏占据着学前儿童生活的大部分时间,几乎成为他们生活的全部,是他们的基本活动,是他们生活的主要内容。游戏是学前儿童十分向往的自主而快乐的活动。

(二)游戏符合学前儿童身心发展的需要

游戏是适合学前儿童身心发展特点的活动。学前儿童高级神经活动的过程中,兴奋强于抑制。学前儿童的高级神经系统和身体的其他系统仍不健全,容易疲劳,这也导致了学前儿童好动的特点,长时间呆坐不动或者保持同一动作会使他们感到疲劳和厌烦。此外,学前儿童的认识过程带有具体形象性、有意性差的特点。而游戏是具体形象的,游戏中有动作,有玩具和游戏材料,游戏内容和形式丰富多彩,灵活多变,可以自由活动,这些都符合他们身心发展的特点,可以满足其身心发展的需要。

此外,学前儿童好模仿、精力旺盛,渴望参加成人的社会实践活动。但是由于他们知识经验贫乏,能力有限,还不能很好地控制自己。因此,学前儿童渴望独立参加实践活动与其从事这种独立活动的经验与能力水平之间产生了矛盾,而游戏活动正是解决这一矛盾的最好的活动形式。在游戏活动中,他们可以通过假想,装扮成各种角色,进行各种活动来满足他们参加社会实践活动的强烈愿望,并从中得到心理上的满足。这些游戏活动也推动了他们的心理发展。

(三)游戏是学前儿童一种特有的学习方式

对于学前儿童来说,游戏不仅仅是一种消遣,还是他们主要的学习方式,那种认为游戏



与学习完全对立,甚至认为游戏是“不正经的事”的观念是错误的。学前儿童在游戏中学,在游戏中健康成长。

学前儿童在游戏学习是一种自觉的、自发的学习,与其他学习活动相比游戏中的学习有着不同的特点。

首先,学习的动力来自学前儿童自身。他们在游戏中学习,是为了满足自身的好动、好奇与人交往等方面的需要,而不是成人要求他这样做,强迫他学习规定的东西。所以,游戏中的学习完全是由幼儿的兴趣、爱好、探究欲望等内部动机推动的。

其次,学习没有明显的目的。学前儿童玩游戏的目的在于游戏活动本身,是为了好玩而游戏。他们虽然在游戏学习,却没有明显的学习所要达到的目标,如玩积木,并不是因为他知道玩积木能发展想象力、锻炼小肌肉群。对学前儿童来说,他并没有明确意识到,在某个游戏之后,自己要了解什么、掌握什么、会做什么。但并不是说这种学习没有目标,而是说这种目标是隐含于游戏过程之中的,只要他们积极、主动地投入游戏,就会在游戏过程中自然地实现某些方面的发展目标。经常进行各种不同类型的游戏,就能达到促进学前儿童健康成长、和谐发展的目标。

最后,学习是潜移默化的。由于游戏时,学前儿童总是有愉快的情绪体验,加上他们积极性、主动性高,因此,他们在游戏中的学习是潜移默化的,甚至他们自己也不知道他们是在进行学习。例如,在进行“走轮胎”游戏的时候,学前儿童走来走去,觉得很好玩,不知不觉中,他们的平衡能力得到了发展,身体得到了锻炼。

教师为了实现教育的任务、目的,采用游戏的形式进行教学,我们通常把这种教学活动称为教学游戏或游戏化的教学。从本质上说,教学游戏是一种教学,是一种寓教于乐、寓教学于游戏之中的活动,而不只是游戏,因为这种活动具有明显的外在目的,注重活动结果。但由于它体现了游戏的某些特征,如趣味性、虚构性,所以学前儿童也就有了游戏的感觉。



案例 2-1

雨点(女)只有两岁半,是幼儿园小小班的小朋友。这天小小班的孩子们玩游戏时,教师把一篮积木倒在桌上让小小班的小朋友们自由发挥。只见雨点在自己面前把积木排成一横排,然后向前一推,嘴里喊着:“我胡了!”

简析

怎样运用游戏对学前儿童进行教育,发挥游戏的教育价值,这是值得教育工作者深思和探讨的话题。

三、学前儿童游戏的分类

游戏的分类是多种多样的,我们要了解从不同角度进行的各种分类,以便较全面地了解



幼儿园游戏的种类,为实际工作中更好地指导和设计游戏打好基础。

(一)从认知发展理论的角度分类

从认知发展理论的角度进行分析,游戏的发展是沿着认知发展的线索而发展的,在不同的认知发展水平上,会出现不同水平的游戏形式。可以按认知理论把游戏分为机能性游戏、象征性游戏和规则性游戏3种。

1. 机能性游戏(实践性游戏)

这种游戏又称为“实践性游戏”。机能性游戏是在感知运动发展阶段出现的,是游戏的最早形式,主要是1岁前,即还不太会说话的婴儿进行的游戏,因此,又称为婴儿游戏。比如,幼儿对悬挂着的玩具表现出兴趣,一会儿拉拉,一会儿丢开,反复练习新获得的运动技能,体验着运动中的愉快。因此,机能性游戏是一种只对现实实践活动本体感兴趣的戏。

在幼儿1岁左右,机能性游戏占其全部游戏的100%;幼儿大约六七岁时,机能性游戏就只占其全部游戏的14%左右了。也就是说,随着幼儿年龄的增长,机能性游戏逐渐减少。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁学前儿童的典型游戏。它具有“好像”和“假装”的特征。在游戏中,以物代物、以人代人是象征的表现形式。当学前儿童能够把以前经历的事情、活动以及眼前并不存在的事物作为表象回忆起来的时候,机能性游戏便转化为象征性游戏,其高峰期在3~5岁。象征性游戏能够满足学前儿童现实生活中的要求(获得愉快情绪、发泄不满)。因此,象征性游戏具有了解学前儿童内心状态的诊断以及治疗上的意义。

3. 规则性游戏

这种游戏是以一定规则制约着的游戏,是用规则来组织的游戏。4~5岁以后的学前儿童对象征性游戏渐渐失去兴趣,取代它并开始占主导地位的是带有自发性规则的游戏。在这种游戏里包含着“义务观念”,参加者必须意识到游戏至少有两个人一起玩。这是一种在相互交往中以规则为目标的社会性游戏。学前儿童在规则游戏中以社会一员的身份遵守社会准则,打下遵守规则和道德规范的基础。随着年龄的增长,有规则游戏分化成体育游戏、纸牌游戏、棋类游戏等各个分支游戏形式,这些游戏将伴随人的一生。

(二)按学前儿童的社会行为分类(从游戏群体社会性的角度分类)

游戏的另一发展维度是儿童在游戏中的社会性参考程度,根据这一发展线索又可将游戏分成以下6种。

1. 无所事事的行为

即学前儿童无所事事、独自发呆、不参加游戏。一旦出现什么吸引他注意的东西,他的身体就总在动个不停。严格来说,这种行为是泛泛的、不具有明确目标的,但它为游戏的真正发生奠定基础。

2. 单人游戏(独自游戏)

即一个人玩玩具,即使幼儿能看到别的学前儿童在玩也不愿参加进去,兴趣完全集中在



自己的游戏上。

3. 旁观行为

幼儿几乎整个游戏时间都在注意其他学前儿童的游戏,虽然偶尔也跟别人搭几句话,但是始终不加入游戏中去。

4. 平行性游戏(模仿)

幼儿玩的玩具和方式与周围其他学前儿童差不多,除了自己摆弄材料外,还会看别人的操作,甚至模仿别人的动作,却不和其他学前儿童一起玩。形式近似游戏同时并存的状态。

5. 联合性游戏

幼儿同其他学前儿童一起玩,玩具相互借来借去,却有说有笑。一起玩的孩子的活动大体相同,没有组织上的分工,他们的行为都是为别人服务的从属性行为。

6. 协作性和组织性游戏(合作游戏)

幼儿3岁以上才会产生,五六岁得到发展,这是学前儿童社会性日益成熟的表现。为了某个目的而组成整体,集体内有总的分工,整个集体遵照一两个孩子的指令行动。这是一种富有集体性的协作统一的游戏。

(三)从游戏时间的角度分类

随着儿童年龄的增长和心理水平的提高,游戏可以分为如下5类。

1. 未分化型游戏

学前儿童一会儿动动手,一会儿动动脚,一会儿再碰碰花铃棒,总之,每个动作持续的时间都很短,一般不超过3分钟,而且,这些游戏的动作都是无规则的。这类游戏常见于0~1岁学前儿童,这个年龄的学前儿童都是无意识地游戏,没有持久性。这些游戏内容混合在一起,每种游戏持续的时间都较短。

2. 累积型游戏

多种游戏内容混合在一起,但每种游戏持续的时间都较长。两三岁的学前儿童进行游戏时,持续的时间较以前可以长得多,但还是会频繁变换游戏内容,而且两个相邻的游戏间一般没有什么关系。幼儿一般较短时间内就能完成多个游戏。

3. 连续型游戏

这种现象就像连续剧中间插入“广告”。3岁左右的学前儿童的注意力还是不够稳定,但是比以前已强得多,他可以像“接梦”一样接游戏,就是说,本来他在做着游戏,但被某物吸引后,会暂时忘记正在进行的游戏,过一段儿会再想起来,接着做原来的游戏。

4. 分节型游戏

四五岁的学前儿童会将某一游戏进行很长时间,但当他玩腻了时会转换另一游戏,且两个游戏持续的时间都很长。



5. 统一型游戏

当学前儿童能长久地进行某一游戏时,应该说,他的注意稳定性已有很大发展,即便他会改变游戏形式,也是在变相进行着原来的游戏。一般五六岁的学前儿童才有这个水平。总之,学前儿童的游戏内容和游戏水平是在不断地向纷繁复杂的方向发展的。

(四)从游戏者活动形式的角度分类

按照活动的侧重方面,我们可以把儿童游戏分为5类。

运动性游戏:走、跑、跳、投掷等游戏。

智力性游戏:拼图类、棋艺类和文字类等游戏。

装扮性游戏:角色扮演、表演游戏等。

操作性游戏:需要运用躯干、四肢等大小肌肉群进行的。包括器械游戏和积木游戏、插板游戏等。

接受性游戏:是作用于传播媒体的游戏形式,如看电视、听音乐、阅读画册、操纵电子游戏机等。

(五)从游戏者活动内容的角度分类

动作技能性游戏(运动性游戏)。

认知性游戏(主要是智力性游戏)。

社会戏剧性游戏(扮演游戏)。

结构性游戏(操作性游戏)。

(六)从教育实用的角度分类(按游戏的教育作用分类)

根据《纲要》的规定可把游戏分为两大类:创造性游戏和有规则游戏。创造性游戏分为:角色游戏、结构性游戏、表演游戏;有规则游戏分为:智力游戏、体育游戏、音乐游戏、娱乐游戏。其中,创造性游戏反映了儿童的心理发展水平,是教师观察儿童、了解儿童的最好途径。而有规则游戏是幼儿园教学的主要游戏形式。

以上从不同角度对游戏进行的分类,基本上概括了几乎全部的儿童游戏。各种分类标准间有交叉,也有对应。

四、学前儿童游戏的教育作用

游戏能有效地促进学前儿童的认知、社会性、情感和身体等各方面的发展。有人指出,游戏对学前儿童来说,“它的重要性,仅次于母乳喂养和母爱”,足见游戏对学前儿童发展的重要作用。游戏的教育作用主要有4个方面。

(一)游戏能促进学前儿童身体发展

学前儿童的许多游戏都含有生理活动,这能够锻炼学前儿童的身体,促进学前儿童正常的生长发育,增强学前儿童的体质。如当学前儿童进行跑跳、攀爬、投掷、平衡等需要大肌肉群运动的游戏时,身体很多相应的部位就得到了锻炼,同时可以加快身体的血液循环,促进



新陈代谢。如“切西瓜”游戏,腿部肌肉得到了锻炼。再如,大型器械里的“钻圈”“攀登”游戏,学前儿童钻来钻去,爬上爬下,四肢肌肉的协调性和灵活性就会有所提高。

1. 游戏是儿童生理成熟引导下的自发动作练习

生理成熟是儿童动作发展的重要前提,当神经系统控制的某一部分肌肉、骨骼充分成熟后,与这部分成熟的骨骼、肌肉有关的动作就会自动产生,但这刚刚萌发的动作要得以成熟和发展,需要一定量的练习。游戏的练习机能指的就是动作的自发练习。

2. 游戏提供了多种运动形式的练习

儿童根据自己运动能力的发展水平,选择适合自己的游戏活动,又在这些游戏活动中发展运动能力,再根据已经提高了的运动能力变化游戏内容的难度,进一步发展其运动能力。

当然,学前儿童的游戏有的是运动量大的,有的是运动量小的,有的是全身的,有的是局部的。比如,当学前儿童进行“拼图”“插积塑”“搭积木”“穿串珠”等游戏时,就可以练习手部小肌肉群的活动能力,让手指活动越来越精确,同时还能促进手眼协调能力的发展。

此外,学前儿童游戏大多是在户外进行的,这样学前儿童可以接触充足的阳光、呼吸新鲜的空气,增强学前儿童对外界环境变化的适应能力,有利于儿童身体的健康。例如,“切西瓜”“踩影子”,还有“玩水”“玩沙”等游戏,都利用了阳光、空气等自然因素,促进了学前儿童身体的健康发展。

(二)游戏能促进学前儿童智力和语言的发展

游戏是学前儿童智力发展的动力,对学前儿童智力的发展有重要的影响。通过游戏,学前儿童开始认识世界,了解事物之间的关系,他们的知识、技术、能力也都有了相应的发展。

首先,游戏丰富了学前儿童的知识。游戏是学前儿童学习知识最有效的途径,学前儿童在游戏中通过使用材料和器械,获得了许多关于周围世界的基本知识和主要概念。例如,玩水的时候,儿童感觉到并认识到水的流动、浮力等特性;在玩滑梯的时候,通过爬上和滑下的身体运动,体验高低变换的感受,理解“高”“低”“上”“下”等方位概念。这些知识都是学前儿童在游戏的过程中自然获得或巩固的。

其次,游戏提高了学前儿童的感知能力。学前儿童通过游戏,能更好地认识物体的颜色、形状、大小等特性,如玩积木,感受到积木的颜色、形状和木头的质地等。

再次,游戏激发了学前儿童的想象力。虚构性是学前儿童游戏的特点之一,这就要求学前儿童在游戏中要进行想象,把一个物体想象成另一个物体,把一个人想象成另一个人。游戏为学前儿童提供了充分想象的自由,也让学前儿童的想象力得到了发展。例如,在“医院”游戏中,学前儿童用铅笔代替注射器,给病人打针;在“幼儿园”游戏中,学前儿童扮演教师,给小朋友讲故事。随着扮演的角色和游戏情节发生变化,游戏的内容就越丰富,学前儿童的想象也就越活跃。有时,学前儿童在游戏中不仅仅会以物代物,还会一个物体代替多个物体,一个人扮演多个角色。例如,枕巾可以当棉被,也可以当衣服;床可以当医院,也可以当舞台;一个学前儿童可以扮演司机,也可以当警察等。这些游戏中的想象从物到人、从动作到背景都极其富有创造性,甚至成人想象不到的他们也想象得到。所以说游戏有利于学前



儿童想象力的发展,特别是创造性想象力的发展。

最后,游戏发展了学前儿童的思维能力。在游戏中,学前儿童要对自己的行为做出决定,玩什么,怎么玩,和谁一起玩,用什么样的材料玩,这使学前儿童有机会去进行分析、判断、推理、概括和总结,发展思维能力。例如,在“银行”游戏中,“行长”要思考设立几个营业窗口,安排几个员工上班,用什么材料制作银行卡、人民币,用什么充当柜员机等。此外,在游戏中学前儿童还会遇到各种各样的问题,需要他们动脑筋去解决,在此过程中学前儿童解决问题的能力就得到了提高。例如,在“娃娃家”游戏中,扮演“妈妈”的小女孩要给“宝宝”(一个玩具娃娃)包好小被,带“宝宝”去看国庆花展,但“妈妈”怎么包也包不好,因为横着包,长度不够,竖着包,宽度又不够,最后,经过多次尝试,她终于想出一个好办法,对角线斜着包。

另外,游戏也可以发展学前儿童的口语表达能力,《纲要》指出:“语言是在运用的过程中发展起来的,发展学前儿童语言的关键就是要为学前儿童创设一个他们想说、敢说、喜欢说并能得到应答的环境。”游戏正好满足了这一要求。游戏为学前儿童语言的运用提供了大量的机会,在游戏中,学前儿童需要运用语言进行沟通、交流、协商等。这样,学前儿童的语言在自然而然的练习过程中就会有发展和提高。此外,一些专门针对语言训练的听说游戏(如语音游戏“买柿子”,词汇游戏“说相反”),可以更有效地使学前儿童的语言得到锻炼。

(三)游戏能促进学前儿童良好情绪的发展

游戏不仅能给学前儿童以快乐,促进其身体、智力、语言的发展,而且还可以丰富和深化学前儿童的情感,促进其良好情绪的发展。学前儿童在游戏中没有压力,可以无拘无束地玩,尽情地表达个人的感受和情绪,从而忘掉烦恼,心情舒畅。

游戏的内容和形式丰富多彩、灵活多样,学前儿童在游戏中通过扮演角色,体验各种积极的情绪情感。如“娃娃家”游戏中,扮演父母的儿童体验着父母对孩子的关心与爱护,给孩子做饭、喂饭,为孩子穿衣服、叠被子,给孩子洗澡,送孩子上学,尽管游戏是“假装”的,但学前儿童在游戏中所产生的情感却是真挚的;在“医院”游戏中,儿童会像医生一样给“病人”听诊、开药,嘱咐病人按时吃药,当“护士”的学前儿童不仅给病人量体温、打针,还主动搀扶病人,让病人好好休息,病人的感谢使他们的满足溢于言表。在这样的表演游戏中,学前儿童深深地体验着人物的喜、怒、哀、乐。

此外,游戏使学前儿童可以进行一些合理的情感宣泄。在生活中不同程度的客观条件的限制和束缚,难免会使学前儿童产生紧张感或压抑感,感到不高兴或不顺心,而游戏是能够缓解学前儿童紧张等不良情绪的良好方式。比如,有的学前儿童喜欢反复搭积木,然后又用力推倒;“娃娃家”游戏中,有的孩子打娃娃的屁股,口中还念念有词,这都具有宣泄意义,只要我们注意观察,就可以发现,学前儿童通过游戏把多余的精力和不良情绪发泄之后,脸上总会露出满足和痛快的表情。通过游戏,学前儿童的愤怒、厌烦、紧张等不良情绪得以发泄,学前儿童的情绪变得平静、缓和,这有利于抑制、减少消极情绪的负面作用,避免心理健康问题的出现。也有人这样说:“儿童获得一次游戏的机会,就是获得一次心理保健的



机会。”

(四) 游戏能促进学前儿童社会性的发展

在特定的社会环境中,掌握该社会所认同的行为方式,掌握和遵循社会行为准则,实现社会性的发展,是每一个人在成长过程中必须完成的任务。

社会性是指人们进行社会交往,建立人际关系,理解、掌握和遵守社会行为准则,以及人们控制自身行为的心理特征。学前儿童正处于从自然人向社会人转变的时期,其社会性发展正处在关键阶段,游戏作为学前儿童的基本活动,是其社会性发展的重要途径。

游戏为学前儿童提供了社会交往的机会,发展了其社会交往的能力。学前儿童通过游戏实现了与同伴的交往,使他们逐渐了解自己和同伴的想法、行为、愿望和要求,理解他人的思想、行为和情感,逐渐掌握人与人之间的交往规则。例如,游戏中,有时会遇到因玩具或角色分工而引起的矛盾,如两人想玩一个玩具,这就要求他们学会与同伴分享玩具,学习与他人协商、互相谦让等基本的交往技能。



案例 2-2

一天,张恒在荡秋千,佳佳也想玩,可是等了很长时间,张恒就是不下来,佳佳着急了,说:“你要是再不下来,我以后就不和你玩‘警察抓小偷’的游戏了。”张恒听后,说:“你不想和我玩,我还不想和你玩呢!”一会儿,佳佳又说:“我们不是好朋友吗?好朋友应该互相谦让,对不对?我等着你。你看我都等这么长时间了,我都急死了,请你让我玩一会,就一小会儿,好吗?”这几句话打动了张恒的心,他愉快地从秋千上跳下来把秋千让给了佳佳。可见,游戏能为学前儿童在满足自己需要和同伴的需要之间、在分享和索取之间找到平衡。

游戏有助于学前儿童形成良好的道德品质。游戏是对现实生活的反映,游戏中蕴含着人与人交往的基本规则,游戏可以缩短学前儿童掌握道德行为规范的过程。比如,玩过“扶盲人过马路”游戏的学前儿童,在生活中遇到盲人过马路的情况时,就愿意主动帮助他们;玩过“拾金不昧”游戏的学前儿童,不仅自己捡到东西时会交给教师,看见父母或他人捡到东西时,也要坚持还给失主。可见,学前儿童在游戏中通过模仿习得的社会行为规范,会迁移到实际生活中,从而有助于其在现实生活中对道德行为规范的理解和遵守。

游戏有助于学前儿童自制力的增强,起到锻炼意志的作用。学前儿童自制力差,意志尚未得到充分发展,但在游戏中学前儿童却能表现出比较高水平的意志行为,能够克服困难,坚持把事情做到底,而且一般来说,学前儿童在游戏中的行为表现都要高于他们日常的行为水平。例如,一个日常表现很不稳定、站不住、坐不住的学前儿童,在游戏中扮演“警察”这个角色,他能够以警察的行为榜样要求自己。在岗位上持续站了二十多分钟之后,他跑下“岗楼”想参加其他活动。但是当教师提醒“怎么没有警察指挥交通了?”时,他能够马上意识到自己的失职而返回“岗楼”继续指挥交通。



苏联心理学家马卡连柯曾做过“哨兵站岗”的实验,要求学前儿童在空手的情况下,保持哨兵持枪的姿势,有两种情境:一种是非游戏情境——其他小朋友在一边玩,让他在一边以哨兵持枪的姿势站着;另一种是游戏情境,试验者以游戏方式向他提出要求,告诉他其他小朋友是工人,正在包装糖果,你来当哨兵,为保护工厂的安全而站岗。结果表明,在第二种情境下,学前儿童保持不动的时间远远高于非游戏情境(见表 2-1)。可见,游戏在锻炼学前儿童意志中发挥着重要作用。

表 2-1 不同情境下幼儿保持不动的时间对比

年龄	非游戏情境	游戏情境
4~5 岁	41 秒	4 分 17 秒
5~6 岁	2 分 55 秒	8 分 15 秒

总之,游戏可以缩短学前儿童掌握道德行为准则的过程。学前儿童在游戏中通过扮演角色,反复地模仿和体验,提高了他们的道德认识,激发了道德情感,实践了社会道德行为规则,这样有利于他们在现实生活中掌握和形成良好的道德行为品质。

五、儿童游戏与儿童发展

童年充满了游戏,儿童的发展在游戏中实现,游戏与儿童的发展紧密联系在一起。我们说,不同年龄阶段的儿童,其游戏形式也是迥然不同的,随着年龄的增长,他们的游戏活动越来越复杂。游戏对儿童身心的发展起到很大的作用,也就是说,儿童游戏与儿童身心发展有很大联系。

因为游戏是儿童向成人发展过程中的行为,所以游戏行为必然隐含着发展的奥秘,游戏中必然存在着发展的原动力。游戏与发展的密切关系将以何种机制来体现呢?本节从两个方面加以分析。

(一)游戏是幼儿生命活力的体现

1. 游戏是生命运动的一种形式

我们知道,动物越低级,其出生时的独立生存能力越强,也就意味着其发展期越短。比如,小鸡、小鸭、小鹿出生后几小时甚至几分钟就能独立生存。相反,越是高级的动物,其刚出生时的独立生存能力越弱,发展期也就越长。而发展期越长的动物,其未来生存能力也越大。人类的婴儿由于“生理性早产”,每个婴儿出生时都孱弱无能,一年左右才能迈出蹒跚的步子,经历漫长的生长发育阶段,他们的身体才显示出威力。

游戏正是人类个体从不成熟到成熟的过程中体现机体与环境相互平衡的一种活动,是生命力的体现。

生存和发展是生命现象,生存体现了有机体整个的生命活力,而发展则体现了幼年的生命活力,无论是生存还是发展,都是由运动来维持的。对于儿童来说,满足发展需要的运动



便是游戏。

2. 游戏的特性与生命本质的特性一致

首先,生命运动不同于机械运动,它非外力所促发,即它不是由于外界作用下的任何原因,而是由于人本身的生存需要,由本人自发地去活动的。所以有机体的发展是通过其自发的与环境作用的运动,使有机体的组织细胞自动更新的过程,而机械的更新则需将各个零件调整后重新装配。

其次,自发的生命运动往往是趋乐的,机体的需要状态随时促发为满足需要的运动,以求舒适、安全、快感,符合快乐的原则。游戏的愉悦性与生命运动一致,因为游戏主要是一种正向情绪体验的活动。

再次,在生命运动的过程中常常含有某种偶然性,疾病、灾难等遭遇往往不可预料,不同的生命在与这些偶然因素抗争中会有不同的反应,体现出不同的生命活力。儿童就是在游戏的不确定中体验着最大的乐趣。

最后,生命在于运动,尤其是发展中的生命,不仅需要靠运动来维持,更需要靠运动促进其生长。儿童的好动则通过游戏来表现。

综上所述,游戏的特性与生命本质的特性一致。这种一致性概括起来表现在4个方面:自发性、趋乐性、偶然性、活动性。

(二) 游戏是幼稚心理的表现

1. 游戏是儿童的心理世界

儿童游戏的共同心理基础是“幼稚的心理特征”。不成熟、不完善的心理机能是游戏活动的原因。儿童世界与成人世界有着极大的不同,表现在行为上的心理水平的不同。

儿童的心理特点决定了儿童的基本活动只能是游戏。心理机能越不成熟,行为的游戏性越鲜明,生活中游戏活动的比例也越大,从这个意义上说,游戏属于儿童。

孩子心里想什么都会在言谈、动作中表现出来,正如我们常说的“六月天,孩子的脸,说变就变”。

2. 幼稚的心理特征与游戏的稚拙表现相对应

第一,学前儿童的感知笼统而片面,认识肤浅而表面,其由此而获得的概念则往往是不准确的,所做出的判断也常常是错误的,这意味着他们的知识经验是贫乏的。

第二,学前儿童思维的特点是直觉动作的、具体形象的,这就决定了学前儿童对世界的认识依赖于形象和材料,依赖于动作和行为表现,他们通过摆弄实物认识事物,通过操作实物反映事物。

第三,学前儿童的情绪极其外露和冲动。

第四,学前儿童的注意力不稳定,容易分散,意志薄弱,持久力差,这就决定了学前儿童不能较长时间把注意力保持在某一事物上。做需要付出一定意志努力的事时,学前儿童特别容易受到干扰而注意力分散。

第五,学前儿童富于幻想,其想象夸张而远离现实。



每一个发展阶段的学前儿童,其游戏行为总是正好符合这一阶段学前儿童的心理发展水平。儿童游戏具有一种把现实降低到儿童能接受的水平的功能,儿童能自然地把具有约束力的环境转化为一种游戏。

幼稚的心理特征与游戏的稚拙表现相对应,是从上述 5 个方面来体现的,概括起来分别是:感知笼统性,如画“丁老头”时,笼统而夸张。思维形象性,如有些孩子会问:“地球是转动的,人站在地球表面不动,如果地球转到另一面朝上,人会不会掉下去?”难以自控性,如多次反复犯同样的错误。注意不稳定性,如走神。富于夸张幻想性,如“月亮上荡秋千”“撒谎”等游戏。

第二节 学前儿童游戏教育

游戏以教育为载体,实现了孩子知识、技能真正意义上的传授与提高。因而,游戏教育在学前教育中占据着至关重要的地位。

一、学前儿童游戏与学前教育的关系

游戏是学前教育的一种重要教育手段,已成为全世界的主流教育共识。现代社会文明赋予并充分肯定学前儿童游戏的权利,好的学前教育是这一权利实现的重要保障。

(一) 游戏是学前儿童的权利

1989 年 8 月在丹麦哥本哈根举行的世界幼儿教育大会的主题就是“保护儿童游戏的权利”。1989 年 11 月 20 日,第 44 届联合国大会一致通过的联合国《儿童权利公约》(以下简称《公约》)第 31 条明确规定:“儿童有权享有休息和闲暇,从事与儿童年龄相宜的游戏和娱乐活动以及自由参加文化生活和艺术活动。”《公约》确认儿童不仅有发展权、受教育权,而且还有享受游戏的权利;承认游戏是学前儿童身心发展的需要,并保障这种需要的满足使游戏成为学前儿童的基本社会权利。儿童游戏的权利已成为人类社会文明进步的标志之一。

中国 1989 年 6 月颁布实施的《幼儿园工作规程(试行)》(1996 年 6 月修订),将“以游戏为基本活动”作为幼儿园教育工作的基本原则。《幼儿园教育指导纲要(试行)》(1981 年颁布,2001 年修订)则在总则中明确指出:“幼儿园教育应充分尊重学前儿童作为学习主体的经验和体验,尊重他们身心发展的规律和学习特点,以游戏为基本活动,引导他们与环境中的积极相互作用中得到发展。”2005 年中国杭州国际学前教育组织、中国学前教育委员会主办的世界学前教育研讨会的主题是“文化的传承与发展,强调游戏的文化内涵”。

由此,任何不从学前儿童的实际出发,只关注知识教学,只重视技能学习的所谓“教育”,都是与现代儿童观、现代学前教育的文明主流相背离的。

(二) 学前儿童游戏需要教育

近现代主导性的儿童教育观认为,每个儿童都具有巨大的发展潜能,并必定在活动中释



放升华。而释放升华的主体是儿童自身。儿童的天性是积极主动的,他们本能地向环境敞开,在敞开中探索学习,不断建构其精神世界。学前教育的重大意义是为儿童发展提供适宜的条件,“帮助”儿童开发潜能,潜能开发得越及时越充分,学前教育的效果就越好。

游戏是学前儿童主动学习的重要方式。在游戏中,学前儿童用自己的方式去感知和探索周围世界,模仿和演练社会行为规范。各种游戏活动为学前儿童获得知识经验、实现身心发展提供了学习的平台。由于学前儿童游戏的目的在于“玩”本身,学前儿童在游戏中的学习便具有“无意”自动的特性。这种无意学习的效果使人们并不总能预料到,也就是往往出乎成人的意料,也常优于成人为儿童有意安排的学习的学习效果。

但是,学前儿童的自觉性在萌生并逐渐提高。这就会出现自觉与自发的协调问题。前面讲到学前儿童的“兴趣主义”,这一特点决定了学前儿童有意活动受到情绪、兴致和外界刺激的强烈影响和扰动,其自我学习的随意性、随机性会更多地向自发性一面倾斜。例如,一旦遇到难题,原有的活动意向就会改变,而改变常常意味着中止甚至干脆放弃学习。教育的重要意义在于及时提供有效的帮助、引导和支持。这种帮助、引导和支持,当然要顺其自然,但不是任其自然。通常意义上的教育是必要的也是重要的,即便对学前儿童的游戏来说,指导也是必要的、重要的,至少游戏中相关的模仿、交往、探索和操作等技能,是需要成人示范、教练的。

任其自然是对教育的取消,如果不能顺其自然则首先取消了孩子的主动性。即便教育有像阳光、雨露、土壤、肥料、陪护等对植物那样的重要性,生长的主体也仍然是儿童自身。儿童具体发展得如何,从根本上看,还是儿童自身学习的生长过程。而作为“阳光、雨露、土壤、肥料、陪护”的教育,不但要适宜恰当,而且根本无法代替儿童的主体地位。

(三) 学前教育需要游戏

幼儿园是区别于家庭和其他场所的学前教育机构。由于学前教育有知识启蒙和素质培养的重要目标,幼儿园要有系统、有步骤地让学前儿童达到教育目标。但学前儿童在学前教育阶段获得的知识、技能,有别于中小学正规的“知识密集”型教育教学,这就决定了幼儿园的教育形式有别于中小学以课堂教学为主的教育教学方式,而必须寓教育于学前儿童的活动之中。最好的活动便是游戏。

在传统的学前教育中,学前儿童被看作教育塑造的客体,其主体性与个别差异性被忽视,家长和教师把传授知识、为学前儿童适应应试教育打基础作为突出的意向。由于有计划、有目的的课堂教育,有明显可控的节奏和进度,能够及时反映出教育效果,而游戏教育的作用则是发散的和难以量化的,这很容易让教师失去游戏教育的耐心和信心,导致学前教育长期步入误区。有时,即使幼儿园改变了传统的教育模式,家长还会坚持用家教或者上辅导班的形式来帮助学前儿童补充课堂式教育。

在幼儿园中,游戏主要有两种形式:一种是学前儿童自发的自由游戏或自然游戏;另一种是有组织的游戏,通常被称为手段性游戏或教学游戏。前者是学前儿童身心发展的基础活动,也是教学游戏赖以发生的土壤和母本资源园地;后者则提升游戏的教育含量,指向一



定的知识和能力目标,一般在教师组织下进行,是幼儿园教学活动的主要形式。学前游戏教育既要充分尊重自然游戏的天然惯性,又要适当控制自然游戏的比重。

凡是目光远大、胸怀宽广、对人性有较深刻体认、有思想见识的成人,都不会忘记“顽皮的孩子聪明”这句话。很多成人也看到很多小学、初中阶段考试成绩优秀的孩子,后来上高中中乏力了,而不少“顽皮的孩子”进入高中以后“突然”出现了爆发力强、后劲足的现象。这其中的秘密就是:游戏不会耽误孩子的发展。当然顽皮只是游戏的外观,它本身也潜藏着放任自流的危险。实际上,这里要说的是:只要是恰当的游戏活动,孩子们从中取得的知识和技能的进步,一点也不会比传统的课堂教学差。对游戏教育需要有这样的认识和自信。

二、游戏教学活动及其模式探索

任何事物都是不断发展变化的,儿童游戏作为一门学科也经历了一个漫长的发展时期。

(一) 游戏及游戏教学活动的历史概述

1. 关于游戏的发生

(1) 游戏与劳动的关系

第一种:高等动物本能说。

这种观点认为,在比较高等的动物中普遍存在着游戏,而且越是高等的动物,游戏的需要越明显。这种观点表明了游戏先于劳动而存在。

动物的游戏正是源于机体对活动的需求,由于运动系统的新陈代谢和生长发育,从内部要求动物不断地活动,这种需求如果在低等动物那里,一般通过物质追求的生存活动就能得到满足,而越高等的动物,实际的生存活动就越不能满足其内在的活动欲,于是动物就会自发地表现出“无目的”的运动。

游戏更多地表现在幼小动物中的事实,又表明动物游戏也是生存本能的训练。游戏是生物快感——生命力自由展现的情绪体验。到了人的游戏时,是动物的游戏本能新的意义上的复归和质变。这时,游戏的体验则从动物的快感进化为人的美感。

游戏先于劳动而存在。德国的毕歇尔论证:原始民族那里的劳动,是一种颇为模糊的现象,越接近它发展的起点,不论在形式上还是内容上它都越接近于游戏。原始人的劳动是游戏性的,而越是早期的劳动就越像游戏,劳动的技能在游戏中获得,以后逐步分化演进为独立的劳动,即游戏先于劳动。

由于运动系统的新陈代谢和生长发育,从内部要求动物不断地活动,而高等动物的生存活动不能满足这种欲望,于是在高等动物群体中就产生了游戏。对于人类来说,游戏和劳动又结合起来,原始人的教育和劳动都是游戏性的。

第二种:劳动说。

劳动说论证的是人的游戏,它从两个方面说明了游戏与劳动的关系。

首先,在劳动中,人的手脚总是在活动,劳动的动作所产生的节奏能使劳动变得轻松。游戏和劳动的结合,可能是原始人为了使劳动不再令人感到讨厌,使劳动变得轻松愉快,而



采取了游戏的形式,而这种游戏的动作、声音、节奏又服从劳动的节奏,是由劳动技术决定的,如“劳动号子”“插秧舞”等游戏。其次,人在劳动中会有一种深切的体验,体验到自己的力量和智慧,体验到劳动收获的快乐和战斗胜利的喜悦。

这种观点似乎说明,游戏源于劳动,劳动先于游戏。

著名心理学家冯特说:“游戏是劳动的产儿,没有一种形式的游戏不是以某种严肃的工作为原型的,不用说,这个工作在时间上是先于游戏的。因为生活的需要迫使人去劳动,而人在劳动中逐渐把自己力量的实际使用看作一种快乐。”

综上所述,我们得到游戏与劳动的3种关系:劳动前的预演(高等动物的游戏本能和儿童的游戏);游戏与劳动的结合(原始野蛮人的游戏,表明了动物游戏向人的游戏的演化);劳动后再度体验(具有社会性的人的游戏)。

动物的游戏和人的游戏之间的根本区别在于:动物的游戏仅仅是动物内在的活动欲所驱使的游戏本能,而人的游戏则具有反映论的意义,它是现实生活的反映。

(2) 游戏与艺术、体育的关系

从艺术、体育的起源中我们发现,萌芽状态或原始状态的艺术和体育正是游戏。

第一种:模仿说。

模仿说认为艺术起源于人的模仿本能。艺术就是对自然界各种现象的模仿。从模仿中产生快感的心理机能,越在童年期越明显。可见,模仿不仅是创作过程中的单纯手段和方式,从根本上说,还是人类比较原始的心理倾向和心理机能,这种机能引发的是游戏的冲动,这种冲动的表现也被称为原始的艺术。

第二种:巫术说。

巫术说认为原始人类曾经经历过一个巫术统治的时代,巫术的观念、巫术的活动渗透到人类生活、生产的各个方面。艺术起源于巫术的形式和内容。比如“埋葬舞”“祈雨舞”等都带有巫术色彩。

第三种:游戏说。

这种学说认为艺术发端于游戏,原始的艺术就是游戏。

从游戏的发生以及游戏与劳动的关系、游戏与艺术体育的关系中,我们可以得出这样几点结论:游戏是生物进化过程中出现的一种现象;游戏与艺术、体育是同态的,也是同源的,其共同的根源在于劳动;三者各自有一个演进的过程;游戏日益脱离了功利目的,即它摆脱了物质追求的束缚,而艺术、体育从游戏中分离出来,具有了劳动的意义,日显其功利性的一面。

2. 儿童游戏及其价值观演变的四个阶段

(1) 早期人类的游戏共享

类似于现代类型的游戏往往在原始人那里是高度融合的,主要表现为想象性游戏和运动性游戏两种。

想象性游戏的主要形式是跳舞,对现实生活的想象全在这类似于舞蹈的游戏中得到体



现。运动性游戏内容繁多,有些游戏实际上已是正式的运动了,但原始人的运动与玩耍之间的界限是不清楚的。

(2) 游戏成为学前儿童的权利

首先,随着社会分工的发展和私有制的出现,一部分人得以脱离劳动而拥有大量闲暇和娱乐时间,大部分人却不得不为谋生、为供奉少部分有闲者而整日忙碌,失去了能使他们产生欢愉感的时间,这时游戏的权利便与劳动者分离了,即劳动者不游戏或很少游戏,游戏者往往是不劳动者。

其次,由于游戏本身的发展,艺术、体育以比较成熟的形式从原始态的游戏中独立出来,那种比较幼稚的、随意的、自发的游戏更多地成为儿童活动的方式。

艺术、体育从游戏中独立出来,成为成人的活动;游戏是幼稚的、随意的、自发的,成为学前儿童的活动方式。

(3) 游戏成为学前儿童教育的手段

儿童游戏从户外走向室内,从完全自发的游戏走向有组织的游戏,是在幼儿园诞生以后。儿童进入正式的教育机构,但又未到正规学习系统知识的年龄,游戏仍应是学前儿童的主要活动。然而,游戏的纯粹自发性被一定的规范性取代了。

首先,儿童游戏的空间受到限制,无限广大的空间变成相对狭小的室内空间。其次,儿童游戏的时间也受到限制,原来爱什么时候玩什么时候玩,现在须听从教师的安排。最后,游戏的内容更是受到加工和筛选,通过教育者们的精心工作,游戏开始系统化、正规化,并服从于一定的目的。

(4) 游戏日益成为现代生活的重要内容

科学技术的进步大大提高了劳动生产效率,工时缩短,余暇增多,必然激发人的内在精神力量,游戏这一最能体现人的自由意志、主体精神的活动需求日益强烈起来。至今我们还在进行着许多有趣的的游戏,如“踢毽子”“跳皮筋”“丢手绢”等。正因为如此,世界开始走向一个大同化的娱乐时代。

3. 中国古代的儿童游戏

(1) 古代教育家对儿童游戏的两种认识观点

第一种:严教——强调对儿童游戏进行干预。

凡是符合当时社会所崇尚的伦理价值观的游戏,被视为正当的游戏,其能完善儿童的品行,因此不被干涉;凡是与当时社会所崇尚的伦理价值观相悖的游戏,则是不正当的游戏,因其将败坏儿童的品质,必须加以禁止。

第二种:乐学——主张儿童教学要游戏化。

乐学的思想是从孩子的年龄特点出发,目的是通过游戏,提高学习的有效性,并使孩子把更多的时间和精力投入正常的学习中,以“学而优则仕”,培养新一代的仕儒君子。这一思想与现代有别。

就表面来看,严教似乎难以乐学,似乎与游戏难容,而乐学则必须寓教于乐,寓学习于游



戏之中,这是一对矛盾。严教和乐学这两条原则,是在两个范畴内表达其含义的。严教在德育的范畴使用,这条德育的原则反映在游戏的态度上,表现为对自发游戏的严格控制和把关,严教是通过限制自发游戏来实现的;乐学在智育的范畴使用,这条教学的原则反映在对游戏的态度上,是要教师以合适的方法,使孩子以游戏的心理体验来学习。

(2)多种形式的古代儿童游戏

第一种:益智游戏。

这是一种将智力活动和娱乐活动巧妙地结合起来进行的游戏形式,主要有拼图类和棋艺类。拼图类:“七巧板”“益智图”等。棋艺类:“华容道”“象棋”等。

第二种:文字游戏。

古代的文字游戏包括:“诗钟”“灯谜”“字谜”等。

“诗钟”主要是文字对仗,有分咏、属对、嵌字等。分咏是两个人一人吟诵一句,要求分咏成联。属对是一人先说一字,另一人对一字,然后轮流补字最后成句。这两种游戏最终都产生对联,和我们今天所见的对联差不多。嵌字也为补字,例如,给“轻风柳絮,明月梨花”,令儿童补“吹”“飘”之类词。这种文字游戏花样最多,补字的位置不定。“诗钟”这类游戏可大大促进儿童使用文字的能力。

“灯谜”为元宵节时的常见游戏,任人竞猜,猜什么的都有。

古代的“字谜”是猜一句古诗中的某一个字,即用古诗一句,中空一字,让猜谜人猜。

第三种:幻术游戏。

古代幻术游戏可分为两类:一类是科学性质的小实验、小设计;一类是戏法。由于我国古代重义轻利、尚德贱艺,所以幻术沦为游戏类,不能登大雅之堂。而这类游戏却深受孩子们喜欢。

第四种:偶戏。

偶,即用土、木、陶、瓷等各种材料做成的人物形象。其中,纯粹被供奉,作为崇拜对象的叫偶像;被儿童用来作为游戏伴侣的叫作玩偶;赋予偶动态情节以演戏的叫作戏偶。偶在幼儿园中常见的形式就是毛绒玩具类的手偶,也有指偶。

第五种:运动性歌舞游戏。

这类游戏具有模仿、表演、娱乐性质。许多文物史料上都对这类游戏有记载。

第六种:生活游戏。

就是现代常见的角色游戏。

第七种:童谣。

以明朝作为时间分界线,明朝以前的童谣以政治童谣为多,明朝以后才出现了一批真正反映儿童生活的童谣。

政治童谣的弊端:儿童对童谣反映的政治内容一无所知,如隋炀帝时传唱的一首童谣,“河南杨花谢,河北杏花荣,杨花飞去落何处,杏花结果自然成”,暗示隋炀即亡李唐即兴。

儿童感兴趣的是童谣的娱乐性和朗朗上口的韵律感。特别是那些与游戏动作结合起来的童谣,更受儿童欢迎。童谣包括拍手歌、顺口溜和纯粹的文字童谣等多种形式。



第八种:野趣。

就是贴近大自然的户外游戏,现在比较常见的春游、秋游等都属于这类游戏。

以上8种古代常见的儿童游戏对现代的游戏内容仍然有影响,现代许多学前儿童游戏都是从这些游戏演变发展来的。从上述对我国古代儿童游戏的描述中我们可以看到,游戏确实是一种文化现象,它具有一定的社会性和历史性,任何一种儿童游戏的形式和内容,总是与当时的社会文化背景相适应。

(二)当代游戏教学活动及其模式探索

当代一批有思想、有使命感的心理、教育领域的学者、专家以及一线的幼教工作者,已认识到:必须大力实行游戏教育,为“素质教育”开发出源头活水。从已有的实践可以看到,之前的重视游戏的努力集中在两个方面:学前儿童学习游戏化和学前儿童游戏课程化。显然,这是两种出发点不同、实质相融的“相向而行”的努力。

学前儿童学习游戏化是指幼儿园将学前儿童日常学习活动都纳入游戏之中,将学前儿童的学习和游戏交融,综合运用教学游戏与学前儿童自然游戏形式,促进学前儿童全面和谐发展。这种模式突出以游戏为基本活动,除了保证学前儿童的自由游戏活动外,还把游戏活动的要素渗入学习活动之中,依循游戏活动的实质来组织学前儿童各类学习活动,使学前儿童学习游戏化。尽管有的学习仅仅是借用游戏的形式,但真正的努力则充分注意游戏在学前儿童学习活动中的真实结合与运用,让学前儿童作为学习和发展的主体,在幼儿园各项活动中生动活泼、积极主动地学习、成长。

学前儿童游戏课程化是指学前儿童以游戏为基本活动,教师以游戏为主要教育手段,充分体现游戏对学前儿童早期发展的影响。其主要特点是课程统整化,教材生活化,教学活动化。毫无例外,实施的主要途径都是游戏,通过教师与学生互动,引导学前儿童自主发展,并赋予学前儿童人性化的教育环境,以温暖、接纳、信任、鼓励的态度提供安全、支持的氛围。这种教育模式的理论基础是潜在课程理论。这种理论认为在幼儿园教育活动中,存在着大量的潜在课程和潜在学习,它们于不经意时、不经意处诱发和引导学前儿童积极地潜在学习,使孩子在幼儿园里能够真正做到自觉、自愿、积极、愉快地接受潜移默化的教育。而游戏作为一种最典型的潜在课程,几乎能满足学前儿童所有的潜在学习的需要与特点。

还可以将相关努力概括为两类:一是将相对稳定的活动内容模式化,也就是相应地建构成相对稳定的游戏模式,这是保证和提高游戏教育质量的规范化努力;二是将因时因地制宜的内容和手段风格化,所谓风格化就是每个园的师生都有独特的创造性。这种风格化的游戏活动常见于欢度儿童节、教师节、母亲节,给新生班布置游戏化环境,春游秋游中的联欢,节约、温情的生日祝贺等。

1. 学前儿童学习游戏化的探索

上海静安区幼儿园在近20年的探索与实践中,针对学前儿童游戏开展了一系列深入的改革与课题研究,摸索总结出一套行之有效的做法。



(1) 日常生活中的自由游戏

自由游戏的特点是开放、松散。教师可以在教室、走廊创设许多以物为媒体的游戏。游戏的内容是多方面的,游戏的难易是多层次的,游戏的材料是多种类的,游戏的玩法是多变的,游戏的实践是随意的(可在来园、饭后等时间),游戏占据的空间是多方位的(有桌面、地面、墙面等)。学前儿童参加游戏的方式是按个人意愿进行的,以个别活动为主。学前儿童在游戏中的学习活动以兴趣为导向,通过摆弄、操作等方式来进行游戏。自由游戏着眼学前儿童在游戏中的体验,学前儿童按照自己的意愿自由选择、自主游戏。教师则是通过观察学前儿童的游戏过程,了解每个学前儿童的发展水平与学习特点,并以此为任务定向游戏、集体游戏提供游戏设计的依据。在此种游戏活动中,学前儿童游戏性最强,教师对游戏过程的干预最少。

(2) 活动室的任务定向游戏

活动室的任务定向游戏具有半封闭、低结构的的活动特点。在教师创设的游戏环境中,封闭性和开放性并存。在游戏设计上,教师按照学前儿童每一阶段的学习,有顺序、有内在联系地安排游戏材料,并给予学前儿童专门的时间与空间(非正式活动室),让学前儿童体验某方面的感性经验。相对于自由游戏而言,任务定向游戏环境中的学习要求更外显一些,提供给学前儿童游戏的材料也更为集中一些,学前儿童游戏时间相对固定。但在游戏过程中学前儿童仍可自由地个别玩或结伴玩,仍可按照自己的发展水平和学习速度进行游戏,同时接受教师一定的启发、引导或点拨。

在任务定向游戏中,教师的主要任务是观察学前儿童的游戏过程,了解学前儿童的游戏结果,并调整游戏的内容,使游戏中的任务定向始终是学前儿童的原有水平的最近发展区。同时注重学前儿童发展的个体差异,为发展较快或较迟缓的学前儿童提供适宜的游戏内容,引导他们与同伴进行横向交流。

(3) 教师组织的集体游戏

教师组织的集体游戏具有封闭性和高结构性的活动特点。教师事先设计的游戏目标指向明确,游戏设计周密,教师组织游戏的语言严谨,层次清楚。游戏以集体的方式(全班或分组)进行,游戏过程既受教师的影响,又受到同伴的影响。学前儿童游戏的进程受教师事先设计的游戏方案制约。这类游戏学习要求更为明确,但在设计与游戏组织进程中,教师比较注重激发学前儿童产生自愿、自发的动机与积极愉快的主观体验。教师的任务是让学前儿童在游戏中愉快地学习、自主地发展。



图 2-1 集体游戏

教师组织的集体性游戏,相对自由游戏、任务定向游戏而言,可以是前置性的,即对学前



儿童今后的学习起引导、启迪作用;可以是过程性的,即对当前学前儿童学习普遍需要解决的难题通过集体游戏得到解决;也可以是后置性的,即对学前儿童一个时期的学习内容进行综合归类。

总之,自由游戏可以激发学前儿童的活动兴趣,积累大量感性经验;任务定向游戏可以基本满足学前儿童一般发展和个别发展的需要;教师组织的集体游戏可以帮助学前儿童解决发展中的矛盾以及整理、归纳已有的经验。其中,前两种游戏被称为非正式学习活动形式,后一种被称为正式学习活动形式。这些游戏形成了学前儿童学习的良好环境,使学前儿童的学习和游戏在更大的范围内、更深的层次上得到前所未有的统一。同时,作为对“幼儿园以游戏为基本活动形式”的一种尝试,学前儿童学习游戏化继承和发扬了传统教育宝库中的精华,又着力体现现代社会的教育思想、教育观念,从而创造出了一种新思路、新模式。目前,学前儿童学习游戏化的先进性和时间性已得到我国许多幼教专家的关注与肯定,它的可行性与可操作性也被广大一线教师所认同和接受。

2. 学前儿童游戏课程化的探索

北京市在发展和建立游戏实验园,开展“以游戏为基本活动”课程模式的研究和探索中,取得了丰硕的研究成果。他们开发的“区域游戏与主题游戏的融合”就是一种把学前儿童的学习融入游戏之中的课程模式。

(1) 区域游戏

课程把学前儿童的区域游戏划分为6类:建构类、美劳类、表演类、益智类、角色类和运动类。这6类游戏在课程中的作用主要是创设能够支持学前儿童兴趣活动的物质环境,保证学前儿童素质潜能的开发和个性的充分发展。教师有计划创设的区域游戏环境应包括幼儿园基本的教学任务,各区域游戏在目标上既各有侧重,又有重合。



图 2-2 区域游戏一



图 2-3 区域游戏二

(2) 主题游戏

主题游戏是指教师根据学前儿童的兴趣和发展需要灵活生成的活动。游戏的线索是学前儿童随心所欲的发散性思维,其中也渗透了教师有意识的鼓励和帮助。课程把学前儿童的主题游戏划分为4类:自我认识、生存环境、生物世界和科学探索。主题游戏在培养学前



儿童学会主动学习方面起着突出作用。它能够开启学前儿童探索的兴趣和养成合作研究的习惯,使每一个学前儿童都能借助集体的力量,实现学习能力(认识能力、表达能力、表现能力)的自我超越。游戏的表现形式以小组学习为主,不同主题、不同内容的游戏参加的学前儿童人数不等。

(3) 区域游戏与主题游戏的融合

学前儿童的区域游戏和主题游戏是既有区别又有联系的。一般来说,学前儿童在区域游戏中关注的是区域环境的探索和游戏内容的挖掘;在主题游戏中关注的是寻找兴趣点和合作研究、表达、表现。由于这种划分不由规则所限定,而是由学前儿童兴趣和游戏的需要自然形成的,因此,这两种游戏经常互为融合。学前儿童可能在某一游戏中发现兴趣点,生成主题并把游戏扩展到其他区域;也可能在主题游戏中形成分工,分散到各区域中去研究、探索、表达、表现,并转化为区域游戏的主要内容。正因为两种游戏具有相互联系、相互依存的特点,我们在教育实践中应努力使这两种游戏自然融合,取得“ $1+1>2$ ”的效果。

思考与练习

1. 古代儿童游戏的常见形式有哪些?
2. 学前儿童游戏的特点有哪些?
3. 现代游戏教育模式主要有哪些?是怎样组织的?
4. 古代教育家的游戏观点有哪些?
5. 学前儿童游戏的教育作用是什么?
6. 学前儿童游戏价值观的演变是怎样的?
7. 学前儿童游戏与成人游戏的区别有哪些?