



21世纪职业教育立体化精品教材

“互联网+”新形态教材



学前儿童游戏与指导

XUEQIAN ERTONG YOUXI YU ZHIDAO



主 编 王秀琴 郑馨梅
副主编 吴京岚



西北工业大学出版社

西 安

【内容简介】 本书在充分参考相关研究成果的基础上,全面地介绍了学前儿童游戏的基础知识与设计实施方法等。本书在编写过程中力求理论与实践相结合,增强本书的可读性。

本书分为7章,内容包括儿童游戏导论、学前儿童游戏的影响因素、幼儿园游戏环境创设、幼儿园游戏设计与实施、学前儿童游戏的观察与评价、传统民间游戏在现代幼儿园教学中的应用和游戏治疗理论及其在幼儿园教学中的应用等。

本书可作为职业院校学前教育专业及其他相关专业的教材,也可供学前教育工作者及相关人员阅读参考。

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童游戏与指导/王秀琴,郑馨梅主编. —西安:西北工业大学出版社,2021.1

ISBN 978-7-5612-7535-1

I. ①学… II. ①王… ②郑… III. ①学前儿童-游戏课-幼儿师范学校-教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2020)第270213号

XUEQIAN ERTONG YOUXI YU ZHIDAO

学 前 儿 童 游 戏 与 指 导

责任编辑:万灵芝 陈松涛

责任校对:李欣

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路127号 邮编:710072

电 话:(029) 88491757, 88493844

网 址:www.nwpup.com

印 刷 者:天津市蓟县宏图印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:10.5

字 数:249千字

版 次:2021年1月第1版 2021年1月第1次印刷

定 价:39.80元

如有印装问题请与出版社联系调换



前言

《幼儿园工作规程》明确指出：幼儿园教育“以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中”。教师在教学过程中，要了解幼儿的成长规律和学习特点，明白幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏中和日常生活中进行的。游戏是儿童的天性，是儿童生活的重要表现形式。

基于对儿童及游戏的热爱，我们希望未来的幼教工作者从孩子的身心健康出发，在校期间能重视对儿童游戏的学习，能够清楚地了解与游戏相关的理论知识，更深层次地洞察游戏与儿童的关系，掌握必要的开展游戏的技能，能够善于观察与指导儿童的游戏，陪伴儿童快乐健康地成长。

本书在编写过程中，注重理论知识的深入浅出、通俗易懂，力求做到文笔流畅、简明扼要。本书每章设置了“案例导入”“学习目标”“案例分析”“知识回顾”“思考与练习”和“知识拓展”等模块，除对知识点进行详细的讲解外，还引入大量实际案例，以加强学生对知识点的理解，提高学生的实际运用能力。本书摒弃了以往教材“重理论，轻实践”的编排体系，在学习理论知识的基础上，重视对学生实践能力的培养，使学生在在学习过程中做到学用结合。

本书由王秀琴担任第一主编，编写第一章至第三章；郑馨梅担任第二主编，编写第四章和第五章；吴京岚担任副主编，编写第六章和第七章。

在本书编写过程中，曾参阅了大量的文献资料，在此，向其作者表示诚挚的谢意。

由于水平所限，书中难免存在疏漏和不当之处，敬请广大读者批评指正。

编者

2020年10月



目录

第一章 儿童游戏导论	1
第一节 儿童游戏概述	2
第二节 游戏与儿童发展	14
第三节 游戏理论	20
第二章 学前儿童游戏的影响因素	29
第一节 影响学前儿童游戏的物理环境因素	30
第二节 影响学前儿童游戏的社会环境因素	36
第三节 影响学前儿童游戏的个体因素	43
第三章 幼儿园游戏环境创设	51
第一节 游戏场地的规划	52
第二节 游戏材料的选择	58
第三节 游戏时间的保证	62
第四节 心理环境的营造	64
第四章 幼儿园游戏设计与实施	67
第一节 幼儿园游戏设计要求与指导策略	68
第二节 角色游戏与指导	74
第三节 建构游戏与指导	79
第四节 表演游戏与指导	86
第五节 智力游戏与指导	92
第六节 体育游戏与指导	95
第七节 其他儿童游戏与指导	101





第五章 学前儿童游戏的观察与评价	123
第一节 游戏观察的目的与态度	124
第二节 游戏观察的内容与方法	127
第三节 观察记录与分析	131
第六章 传统民间游戏在现代幼儿园教学中的应用 ...	137
第一节 传统民间游戏的概念	138
第二节 传统民间游戏的特点	138
第三节 传统民间游戏的现代价值	139
第四节 传统民间游戏的开发	142
第七章 游戏治疗理论及其在幼儿园教学中的应用 ...	145
第一节 学前儿童游戏治疗概述	146
第二节 学前儿童游戏治疗的理论与发展	148
第三节 游戏治疗理论在幼儿园教育中的应用	153
参考文献	161





第一节 儿童游戏概述

游戏是一种历史悠久、广泛存在的现象,它不仅贯穿于儿童的世界,而且也存在于成人的生活中。对于“什么是游戏”,不同的人有不同的回答。



一、儿童游戏的内涵

游戏是儿童自愿参加的,以娱乐为目的的主体性、社会性的基本活动。

对于成人而言,游戏只是他们工作之余休闲娱乐的活动;对于儿童而言,游戏有着极其特殊的意义。

(一) 游戏是儿童的基本活动

儿童的一日生活中,除进餐、睡眠、排泄等满足基本生理需要的活动之外,游戏可以说是其全部活动内容,游戏即生活。



案例分析

餐前创意秀

午餐时间到了,值日生将饭后擦嘴用的小毛巾用盘子装好分发到每组,小朋友们需要将自己的小毛巾叠好。这个时候,利用吃饭前的空隙,小朋友们开始了“创意大赛”,有的小朋友将小毛巾叠成“小被子”,有的叠成“三明治”,有的叠成“火腿肠”……小朋友们玩得不亦乐乎,创意层出不穷。

分析:为什么叠毛巾的生活活动会变成儿童游戏呢?因为游戏是儿童的基本活动,儿童喜欢玩游戏,即使是像叠毛巾这样的生活活动也喜欢以游戏的方式进行,而且玩得不亦乐乎。

(二) 游戏是儿童的主体性活动

从本质上来说,游戏是儿童能动地驾驭活动对象的主体性活动,是表现儿童的主动性、独立性和创造性的活动。

1. 游戏是儿童的主动性活动

儿童游戏的驱动力是直接的、内在的。儿童是自发自愿地进行游戏,很少会因为游戏以外的因素而进行游戏,如“成人要求他去玩”或“为了赢得什么东西、达到什么目的”,他们纯粹只是为了游戏而游戏。

2. 游戏是儿童的独立性活动

儿童的身心发展特点制约着儿童的活动,儿童离不开成人,必须依靠成人才能得以生

存,而游戏是儿童最早的独立活动。儿童在游戏活动中,能充分发挥自己的主观能动性,对游戏的内容、材料、伙伴、方式进行自主选择,即自主决定玩什么、用什么玩、和谁玩、怎么玩。

3. 游戏是儿童的创造性活动

在游戏过程中,儿童并不是简单、机械、被动地再现现实生活,他们会凭借自己的生活经验和对世界的认识,借助想象去创造性地反映现实生活。例如,成人提供的游戏材料,儿童以他们独特的方式去对待和使用;成人教给儿童的游戏,儿童可以创造改变成自己的游戏;成人提供的玩具,儿童可以改造他们喜欢的玩具。这一过程充分展现了儿童独特的创造性。

案例分析

一碗“面条”

又到了区域活动时间。在小餐厅活动区中,小厨师城城担当大厨。这时,餐厅里来了一位客人,客人问:“有什么好吃的吗?”服务员梓梓答道:“我们餐厅的东西都好吃,您想吃什么呢?”客人看了看菜单,说:“吃面条吧!”梓梓赶紧进厨房告诉城城做面条。只见城城拿起五颜六色的泡沫纸,撕成条状,然后用筷子搅拌,最后装进了碗里,喊道:“梓梓,面条好了,快端给客人。”梓梓就进厨房把“面条”端给客人“享用”。

分析:城城在游戏中用泡沫纸代替面条做了一碗“面”,他眼睛看到的是泡沫纸,但当作“面条”给“客人”享用。游戏使儿童摆脱了具体事物(即泡沫纸)的束缚,促进其思维从具体形象思维向抽象逻辑思维发展。可见,游戏可以促进儿童思维的发展,对儿童身心发展具有重要意义。

(三) 游戏是儿童的社会性活动

人际交往是儿童的基本需要。儿童从出生开始,就进入了一个复杂多变的社会网络中,需要主动与周围世界的人和物发生关系,其中游戏是儿童与其他人交往的基本途径。例如,儿童喜欢家人带着他们玩耍,喜欢在幼儿园和小朋友一起玩,喜欢老师组织他们玩游戏,这种方式满足了儿童的社会交往需要。

同时,游戏作为儿童的社会性活动,必将受社会的影响,伴随社会的变化发展而不断发展。例如,在玩“娃娃家”的游戏中,以往可能只有“妈妈喂宝宝”“哄宝宝睡觉”等情节,随着儿童社会性的发展、环境条件的改善,游戏情节会更加丰富,还会出现“妈妈带宝宝逛商场”“妈妈带宝宝去医院看病”等游戏情节。



二、儿童游戏的基本特征

(一) 游戏注重内部动机控制

儿童玩游戏的动机源于自身,是自发、自愿的,为了玩而玩,没有其他目的。游戏能促进



儿童身心发展,但儿童在游戏中未意识到这一点,并不有意追求这一目的。儿童进行游戏是由内部动机引发的,具有非强制性的特点,如果被迫参加游戏,那这种游戏则不能称为游戏。儿童在游戏中并不是完全自由、想做什么就做什么的,而是受游戏规则的约束。虽然有时候儿童的游戏看起来忙忙乱乱、吵吵闹闹,但是为了游戏得以推进,儿童会遵守他们制定的游戏规则或游戏本身的规则,不遵守规则的儿童会受到排斥,从而不能继续参加游戏。这样儿童会在遵守规则的前提下有序进行游戏。

(二) 游戏重过程轻结果

儿童进行游戏行为的目标是由他们自己决定的,不是他人强加给他们的,不受外部世界约束,所以儿童进行游戏的目标可以根据游戏者意愿的变化而变化,而不需要考虑游戏以外的结果。例如,儿童在玩积木的时候,开始的时候想搭一座高楼,后来在搭建过程中,游戏意愿发生了变化,转而去搭建高速公路。儿童不是为某种特别的目的而努力,而是注重在游戏的过程中获得快乐。

(三) 游戏具有愉悦性

游戏是儿童自发、自愿进行的活动,能够满足儿童的需要,使儿童感到愉快。在游戏中,儿童没有任何心理负担,没有游戏以外的目标,可以做很多在日常生活中无法做的事,儿童表现出轻松、自由、愉快的状态。即使儿童并不一定表现出快乐,但儿童能专注于游戏活动,并做出积极的反馈。

(四) 游戏是一种假装的行为

与真实的生活活动相比,游戏是在一种假想的情境中进行的。儿童运用已有的知识经验,充分发挥自己的想象力来反映周围的现实生活。儿童在游戏的过程中清楚地知道“这是在玩,这是假装的”。儿童会对游戏角色、游戏材料、游戏情节等进行假想,如扮演医生给病人打针、把棍子当马骑并想象着在大草原上驰骋等。

案例分析

好乐多快餐店

到了区域活动时间。在“好乐多快餐店”区角中,服务员禾禾给客人端上来一杯饮料(杯子里是空的),客人问服务员:“这里面什么都没有,怎么喝呀?”禾禾说:“你就假装喝一下!”

分析:在游戏中,“好乐多快餐店”这一区角设置的场景就是快餐店,禾禾将空杯子假想成“装满饮料的杯子”,但她知道这是假装的,所以让客人假装喝一下。



三、儿童游戏的基本结构要素



儿童游戏的基本结构要素是由游戏外部可观察的行为因素、游戏内部儿童的主观心理

因素、游戏情境构成的,通过深入理解游戏的结构可以更好地了解游戏行为。

(一) 游戏外部可观察的行为因素

我们可以通过观察儿童在活动中的表情、动作、角色扮演、言语、材料(玩具)等外显的因素来认识游戏的外部特征。

1. 表情

表情是人们常常用来判断一种活动是不是游戏的一项外部指标。游戏过程虽然是令人愉快的,但是儿童在游戏时并不总是在笑。游戏活动的性质与类型不同,游戏活动的阶段和材料等不同,儿童会产生多种不同的表情:在认知性成分较强的游戏、独自游戏、不熟悉的游戏中表情专注认真;在嬉戏成分较强的游戏、同伴游戏、熟悉的游戏中则容易兴奋大笑。儿童游戏中的表情有多种,随着兴奋程度的增强构成了一个正向的情绪连续体(见图 1-1)。无论儿童是专注认真的表情,还是平和轻松、放声大笑的表情,都表明儿童处于一种积极主动的活动状态。相反儿童无所事事、茫然发呆的行为表情表明儿童没有在游戏。

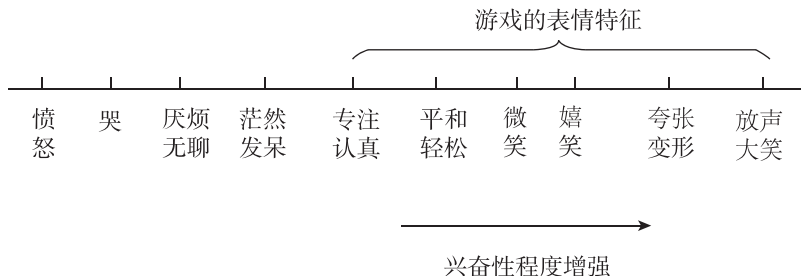


图 1-1 游戏的表情特征

2. 动作

游戏动作是儿童游戏活动中最引人注目的部分。游戏中,儿童对物体或游戏材料的使用往往不同于日常生活中对物体的使用方式,游戏动作的特点是非常规性、重复性和个人随意性。根据游戏动作的不同性质,可以把儿童的游戏分为探索、象征和嬉戏三种基本类型。

(1)探索。儿童的探索通常是视觉、听觉、触觉、本体觉等感知觉的联合活动。一是探索物体形状、颜色、软硬等性质,了解当前对象“是什么”,然后再用这种玩具或材料玩。例如,先探究水和沙的特性,再用水、沙筑造不同的建筑。二是探索物体之间的关系,通过对物体的形状改变、空间位移等方式了解物体之间的关系。例如,小车在地板上和床上前行的速度不一样,小车在平坦、光滑的物体上前行得快。三是探索动作效应,主动探究、发现事物的变化与自己的动作之间的关系。例如,在同样无风的状态下,跑得快慢与风车转动的速度之间有关系。

(2)象征。儿童象征性动作包括用一物假装代替另一物,如将乒乓球当成“鸡蛋”或当成“汤圆”;还包括用言语、动作来代替或标志另一事物和动作,如用敬礼手势扮演“士兵”,用切菜的动作、关心的话语来扮演“妈妈”。

(3)嬉戏。嬉戏是故意做“坏事”或某种动作来取乐,带有幽默、逗乐、玩笑的性质。例如,小朋友在雪地里用雪球追赶打闹;儿童轻轻撩起池中的水,溅湿了别人的衣服还哈哈



大笑。

在游戏活动中,以上三种不同性质的游戏动作所占比例不同,在游戏过程中不同的时段占优势的动作也不同。例如,在走迷宫游戏中,占优势的动作是探索;在追逐游戏中,占优势的动作是嬉戏;在用沙子建造房子的开始阶段,占优势的动作可能是探索,但当房子建好之后可以用它当作“城堡”玩游戏,这时候占优势的动作是象征。

3. 角色扮演

角色扮演是一种特殊的象征性游戏动作,是儿童以自身或他物为媒介,对他人或他物的动作、行为、态度的模仿。儿童所扮演的角色大致可以分为以下三种类型。

(1)机能性角色。儿童通过模仿范例或对象(如司机)的一两个最富特色的典型角色动作(如转方向盘)来表示他所模仿的对象。

(2)互补性角色。一个角色的出现必须以另一个角色的出现为前提,如理发师和顾客。互补性角色主要来源于儿童的日常生活,往往是他们比较熟悉的社会人际关系的再现。在这种相对的角色关系中,儿童更愿意担任占据主动地位的一方,如医生—病人关系中的医生,作为配角的被动一方往往由布娃娃来代替。

(3)想象性或虚幻性角色。这种角色在现实生活中不存在,常常来源于故事、电视节目等,如喜羊羊、小红帽、孙悟空等。

儿童除了自己直接模仿以外,还通过其他物品或玩具来间接模仿。例如,让一只小熊“哭”,自己发出“呜呜,我好饿,想妈妈了……”的声音,然后让一只大熊当妈妈,来到小熊面前说“妈妈回来了,我给你做好吃的,别哭了呀”。在这种游戏中,儿童自己好像是导演。这种游戏可称为“个人导演式游戏”,皮亚杰把这种情况称为“象征性的投射”。

4. 言语

儿童的游戏往往伴随着言语,倾听儿童游戏中的言语可帮助我们了解儿童是否正在游戏以及游戏的水平。按照言语的功能,儿童在游戏中的言语大致可以分为以下三种类型。

(1)伙伴之间的交际性语言。例如,“我们来玩木头人吧?”“哪有司机开车那么快呀?他不是好司机!”这种交际性语言具有提议、解释、协商、表达、申辩、指责他人等功能。

(2)角色之间的交际性语言,又称为游戏性语言。例如,“你好,你们饭店的特色小吃是什么?”“医生,我的宝宝总是咳嗽,好像发烧了。您快给看看吧!”这种语言对合作性的角色游戏起到维系和支持作用。

(3)以自我为中心的想象性独白,表现为儿童一边玩一边自言自语。例如,“这只小猴子高兴地走着,看见一棵大树,‘嗖’跳上去了,没有抓住,又摔到地上了……”这种言语是儿童在游戏过程中思维与想象的外化。

5. 材料

儿童的游戏往往依赖于具体的游戏材料或玩具来进行。游戏材料或玩具可以激发儿童游戏的兴趣和行动,启发儿童的联想和想象。儿童的年龄越小,其要求游戏材料越逼真,如汽车模型、会动的娃娃等。随着儿童年龄的增加,使用半成品的材料更有利于游戏创造性的发挥,如瓶子、盒子等材料。现代社会中玩具是儿童在游戏中经常使用的游戏材料,因此,有

无玩具或游戏材料也可以作为我们判断儿童是否在游戏的一个指标。

儿童的游戏是一种外部可观察的行为,通过儿童的表情、动作、角色扮演、言语和使用的材料,在游戏者之间传递“这是玩耍”的信号。在具体的游戏活动中,由于游戏种类、游戏条件、儿童个性特点的不同,我们可能无法同时观察到上述五方面的因素和特征。

案例分析

您好,要理发吗?

在区角游戏活动过程中,徐老师在观察小朋友游戏。“您好,要理发吗?”一个甜甜的声音在背后响起,徐老师没在意。“徐老师,您要理发吗?”声音加大了。接下来一场顾客与理发师之间的自由交谈开始了。理发师:“您得低下头,把头发放下来。”顾客:“你们这儿没有专门洗头用的长躺椅吗?这样不舒服。”于是菲菲叫了圆圆、涵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成了一张洗头躺椅。一切动作都比较专业:拔掉徐老师的发圈,像模像样地抓搓头发,打开假水龙头冲洗,用假吹风机吹头。理发师:“您想做什么发型?”“你看我做什么好,就做什么吧!”“童花头好看,我帮您剪个童花头吧。”一个理发师拿塑料推子,另一个拿剪刀,两位理发师像模像样地剪起来。一会儿就完成了,徐老师对她们满意地点点头。她们高兴地说:“欢迎下次再来!”

分析:在理发店游戏过程中,儿童的表情很专注,像模像样地理发,并采用了符合理发师职业特性的象征性动作。在游戏环节中出现了理发师和顾客之间互补性的角色扮演,同时角色之间交际性的语言促进了游戏活动的顺利进行。“小椅子拼的躺椅”“假水龙头”“剪刀、塑料推子”都是游戏过程中使用的材料,以上为游戏外部可观察的游戏因素。

(二)游戏内部儿童的主观心理因素

游戏构成的内部要素是游戏行为发生的内在依据或内部原因,它主要包括作为游戏主体的儿童的动机与体验。

1. 游戏的动机

儿童为什么游戏?儿童游戏具有以下特征。

(1)内部动机。从动机产生的来源来看,可分为内部动机与外部动机。儿童游戏的动机是内部动机,是来自活动主体自身的需要,而不是因为外部的命令或要求。儿童游戏是“我要玩”而不是“要我玩”。在上述“理发店”游戏过程中,儿童主动要求顾客参与游戏体现了“我要玩”的内部动机。

(2)直接动机。根据动机与目的之间的关系,可分为直接动机和间接动机。游戏的动机是直接动机。“玩即目的”,儿童不是为了游戏以外的东西(老师的表扬或小红花)才去游戏,游戏过程本身就能使儿童得到满足。

(3)内部控制。游戏是儿童独立自主的活动,游戏者可以自己控制活动的过程,自己决定玩什么、怎么玩以及和谁玩,决定对活动材料、伙伴、内容的选择,决定对待和使用活动材



料的方式方法,而不是按照外部的要求与规则来玩。游戏本身的规则是大家自愿遵守或自己协商制定的,是一种积极的自我约束。“理发店”游戏过程中,儿童自主决定理发使用的材料、理发的环节和内容,遵守理发师的角色要求,属于游戏活动内部控制。

2. 游戏的体验

儿童为什么喜欢游戏?因为游戏能满足他们身心发育与发展的需要,给他们愉快的游戏性体验。

游戏性体验是儿童在游戏中产生的主观感受和心理体验,是所有游戏不可或缺的重要因素。游戏中儿童是否有快乐的体验,对于判断一种活动是不是游戏至关重要。一般认为,游戏体验可以分为以下5种。

(1)兴趣性体验。这是一种个体被外界刺激物所捕捉和占据的体验,是一种情不自禁地被卷入、被吸引的心理状态。兴趣性体验是游戏性体验不可缺少的成分,游戏因兴趣而发生,因兴趣消失而停止。

(2)自主性体验。这是由游戏活动可以自由选择、自主决定的性质所引起的主观体验。自主性体验是儿童游戏体验的重要成分,即儿童“随便玩”“我想怎么玩就怎么玩”的体验。

(3)胜任感(成就感)体验。这是一种对自己能力的体验,可以增强游戏者的自信心。游戏可以使儿童产生胜任感。一方面,儿童自主选择、决定游戏的内容和方式方法,通过尝试找到适合自己能力与兴趣的任务,游戏中不用担心失败从而获得胜任感。另一方面,儿童可以通过想象实现对环境的改造和转换,不仅可以想象出他们想要的东西,而且可以按照自己的想法和愿望重新安排整个世界。

(4)幽默感体验。这是儿童嬉戏、玩笑、打闹等引起的快感体验。最初的幽默感来源于嬉戏性行为的偶然结合,当熟悉的情境或行为程序中出其不意地出现了一种让儿童觉得很有趣、新奇的因素时,儿童会马上重复这种新的因素,表现出一种故意的倾向(如偶然发现把母亲的长发拉下来挡住眼睛很有趣,就会马上重复这一动作)。随着儿童知识经验的丰富和认识能力的提高,其逐渐能够理解语言、电视节目、绘画等的幽默并用于游戏(嬉戏重复)。

(5)快感体验。游戏快感包括生理快感,“动即快乐”。由于骨骼肌肉系统处在快速增长阶段,儿童有身体活动的需要,好动是儿童的特点,长时间呆坐不动、无所事事会使儿童困倦烦躁。游戏中儿童随意变换动作与姿势,运动控制中心(小脑)与情绪控制中心(边缘系统如海马、杏仁核等)之间有双向的神经联系,积极的身体活动可以使儿童产生愉快的情绪体验。

游戏活动的类型不同,一种活动不一定同时出现上述五种游戏性体验。但是在任何一种游戏中,兴趣性体验、自主性体验和胜任感体验是不可缺少的最基本成分。“理发店”的游戏活动中,儿童基于对理发师角色的兴趣体验,自主决定怎么玩,在完成洗发、童花头剪发的任务中体验了胜任感和成就感。儿童在游戏活动中能否产生游戏性体验,取决于儿童在游戏中是否发挥了主动性、独立性和创造性。如果不考虑儿童的兴趣与需要,只按照成人的想法来设置游戏环境并指挥儿童游戏,那么教师辛苦组织的游戏就是“老师要我们玩的游戏”,而不可能被儿童认同为“我们自己的游戏”。

(三) 游戏情境

游戏情境是游戏体验依赖的外部条件。儿童游戏情境包括成人为儿童创设的游戏物质环境、通过成人的言行举止以及在成人行为与儿童行为的交互作用过程中形成的游戏心理环境。具体游戏情境需要满足以下要求或特征。

1. 儿童有自由选择的权利与可能

游戏是儿童主动自愿的自主性活动,而非强迫的活动。儿童有自由选择的权利与可能,一方面指允许儿童自由选择活动,而不是规定儿童必须做什么;另一方面要使儿童拥有选择的可能性或物质条件,准备多样材料可供选择,而不是仅提供一种材料。上述“理发店”游戏案例中儿童自主选择理发师的角色游戏活动,且区角活动中椅子、吹风机等材料可供儿童想象游戏过程。

2. 儿童自行决定活动的玩法

游戏中儿童不仅仅是操作材料或物体,应该还可以主动控制活动进程,自主决定活动的方式方法。只有儿童可以根据自己的愿望与想法来使用游戏材料,才能使活动方式具有多样性和灵活性,儿童才可能真正产生兴趣性、自主性体验。教师在指导儿童游戏的过程中,要把握好其中的度,不改变游戏中主客体关系,不代替儿童去游戏。“理发店”游戏案例中教师参与儿童理发游戏仍以儿童为主,并没有超越顾客的角色导演整个游戏过程,而是让儿童自主决定游戏玩法。

3. 儿童的游戏能力应与活动的难度相匹配

当儿童感觉到活动任务或要求与自己的能力相适应,既有一定的难度但又通过努力可以解决时,就能够感到满足和快乐,产生胜任感。因此,幼儿园教师在设计游戏活动和投放材料时,应了解儿童已有的知识经验和能力,促进儿童在游戏中发展。上述“理发店”的游戏符合儿童的生活经验,并且“躺椅”“童花头”的任务都与儿童的认知能力相适应,让儿童在解决问题的过程中获得快乐和满足。

4. 儿童不寻求或不担忧游戏以外的奖惩

玩即目的,游戏性体验产生于游戏活动之内,而不在游戏活动之外,对游戏之外的奖惩的期望或担忧会改变活动的游戏性质。儿童因为喜欢交警的游戏而一直扮演交警,这属于游戏。如果儿童因为想要从老师那里得到坚守岗位赞扬而扮演交警,则不是游戏。“理发店”游戏案例中儿童因为喜欢理发师的角色而进行理发师游戏,不受外部的奖惩压力,属于积极的游戏情境。

总之,一项活动是不是游戏,既与主体有关,也与客体环境有关。根据游戏的情境、外部行为因素、游戏动机以及游戏性体验4种结构要素之间的关系,可以得到游戏因素的结构模式(见图1-2)。

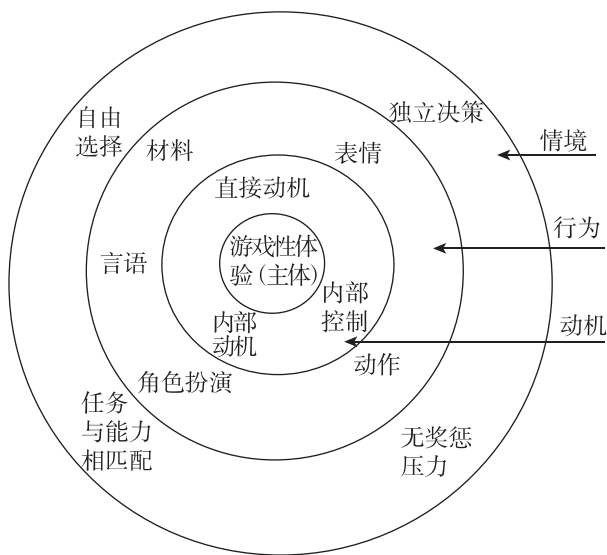


图 1-2 游戏因素的结构模式



四、儿童游戏的分类

对儿童游戏进行分类,可以帮助我们更好地了解儿童游戏,认识不同年龄儿童游戏的发展。儿童游戏从不同的角度有不同的分类方法,以下介绍三种具有代表性的分类。

(一) 依据儿童认知发展分类

以认知发展为依据的游戏分类主要以皮亚杰的理论为代表。皮亚杰把儿童的认知发展分为四个阶段:感知运动阶段、前运算阶段、具体运算阶段、形式运算阶段。皮亚杰认为游戏是智力活动的一个方面,儿童的认知发展阶段决定了他们不同的游戏方式。皮亚杰根据儿童认知发展的阶段,把儿童游戏分为不同的类型。

1. 感觉运动游戏

感觉运动游戏又称练习性游戏、机能性游戏或实践性游戏。它发生在皮亚杰划分的认知发展的感知运动阶段,主要是 2 岁前的幼儿进行的游戏。这类游戏主要由简单的重复动作和运动组成,可以是徒手的,也可以使用实物。例如幼儿把东西捡起又扔掉,自己在房间到处跑,反复摇晃发出声音的玩具。儿童体验着感觉运动过程中的快感,以及反复练习获得的运动技能。

2. 象征性游戏

象征性游戏是儿童典型的的游戏形式,发生在皮亚杰划分的认知发展的前运算阶段。这类游戏最显著的特征是带有“好像”和“假装”的特点。儿童逐渐能够用一种物体代替不在眼前的另一种物体,即以物代物(用盒子代表电脑),或者以自身或他人代替不在眼前的另一个



人,即以人代人(自己假扮扮演售货员、白雪公主)。象征性游戏中,儿童脱离对实物的知觉,以表象代替实物作为思维的支柱进行想象。学会用语言符号进行思维,这是儿童认知发展的一大进步,也标志着儿童游戏达到一个新的发展水平。

3. 结构性游戏

结构性游戏是儿童最喜爱的游戏之一,指儿童利用各种不同的结构进行构造的游戏,如搭积木、堆雪人、用沙子筑碉堡等。结构性游戏发生在幼儿2岁左右,在儿童阶段逐渐增加。它是游戏活动向非游戏活动的过渡,前期带有象征性,后期逐渐成为一种智力活动(见图1-3)。



图 1-3 幼儿搭积木

4. 规则性游戏

规则性游戏是两个或两个以上的儿童在一起,遵守共同制定或其他群体制定的规则进行的活动。它往往具有竞赛性质,如捉迷藏、下棋、拔河等。规则性游戏一般发生在4~6岁儿童中间,此阶段的儿童认知能力逐步发展并且社会化程度提高,促进了规则的产生,同时,儿童的抽象逻辑思维开始萌芽,客观上要求游戏接近现实。

(二) 依据儿童社会性发展分类

儿童游戏发展过程往往能够表现出儿童社会性发展的规律。美国学者帕顿根据儿童在游戏中的社会行为表现以及参与游戏的儿童之间的相互关系,将儿童游戏归纳为以下6种类型。

1. 无所事事或偶然的行

这种行为往往发生在年龄较小的幼儿身上,他们的行为无目的、无意识,行动带有很大的随意性。例如,儿童注视碰巧引起兴趣的事物,如果没有能够吸引自己的事物,就玩玩自己的肢体,在椅子上爬上爬下,或走来走去、东游西逛。这种行为不属于游戏。

2. 旁观行为

儿童在近处观察同伴的活动,观看他人的游戏、看他们玩、听他们说话或是偶尔加入



对话,但是没有主动加入游戏的队伍中。旁观可能是游戏,也可能不是游戏。例如当儿童看别人下棋时非常投入,这时儿童已经被卷入旁人的游戏过程中。

3. 独自游戏

儿童在交流距离之内的伙伴旁边玩不同的玩具,专注于自己的游戏,但是不和附近的儿童交流。独自游戏一般发生在幼儿时期,是一种社会性发展不成熟的形式。随着年龄的增长,这种游戏形式会逐渐减少。

4. 平行游戏

儿童相互模仿,操作相同或相近的玩具或开展相同的活动,相互的交往时有发生。儿童彼此和谐相处,他们主要仍是在独自游戏,在活动中没有合作行为。

5. 联合游戏

儿童和其他儿童一起玩,进行相似但不一定相同的活动,相互之间没有明确的分工与合作,没有建立共同的目标。他们只是偶尔互相帮忙、互借玩具,但每个儿童仍以自己的愿望或兴趣为中心。如果一个儿童退出游戏,其他人还可以继续玩下去而不受影响。

6. 合作游戏

在合作游戏中,几个儿童围绕共同的目标,有相对固定的游戏成员,游戏有明确的分工,常有明显的组织者或领导者,游戏中同伴相互合作并努力达到共同的目的(见图 1-4)。



图 1-4 幼儿合作游戏

(三) 依据游戏的教育作用分类

长期以来,由于受苏联游戏理论的影响,我国一贯采用按游戏的教育作用进行分类的方法,以便于教师了解游戏的作用,并根据需要选用不同的游戏。

1. 角色游戏

角色游戏是儿童依据自己的兴趣和愿望,运用想象和模仿,借助真实或替代的材料,通过扮演角色,运用语言、动作、表情等,创造性地再现周围社会生活的游戏。角色游戏是儿童

期最典型、最有特色的游戏,在幼儿两岁时产生,在学前晚期达到高峰。在幼儿园中,儿童常玩的角色游戏有“小医院”“超市”等。角色游戏反映了儿童的生活经验,同时给儿童带来愉快的体验,培养了儿童的主动性和创造性,发展了儿童的语言等认知能力,促进了儿童社会交往技能的提高。

2. 建构游戏

建构游戏指儿童操作各种建构材料或玩具,构造物体形象,反映现实生活的一种游戏。建构游戏的材料包括积木、积塑、雪花片等专门的建构材料,沙、石、土、雪、水等自然的建构材料,以及易拉罐、纸盒、线、布、金属部件等废旧物品或半成品的建构材料。建构游戏和角色游戏都是儿童通过想象,创造性地展现周围生活的游戏。但是,建构游戏是通过建筑和构造各种建筑物或物品反映生活,角色游戏是通过扮演生活的角色反映现实生活。建构游戏有时可发展成为角色游戏,如儿童开始搭建房子,后来利用房子玩“娃娃家”游戏。

3. 表演游戏

表演游戏是指儿童扮演故事或童话的某一角色,运用对话、动作、表情等再现文学作品内容的一种游戏形式。它以儿童对作品的自主、独立的理解来开展游戏情节,如儿童故事表演《拔萝卜》《三只蝴蝶》《海的女儿》等。表演游戏具体包括桌面表演、玩偶表演、影子表演、手指表演、扮演角色表演等类型。由于表演游戏必须基于对文学作品的理解和一定的角色扮演经验,所以较少出现在经验和能力欠缺的小班儿童中,一般在中、大班开展。

4. 智力游戏

智力游戏是指以发展儿童智力以及智力品质为主要目标的一种有规则游戏。它以生动有趣的游戏形式促进儿童在轻松愉快的氛围中增长知识、发展智力。按照游戏材料的功能分类,智力游戏包括猜猜类、拼图类、迷宫类和棋牌类等。

5. 体育游戏

体育游戏是指以发展儿童身体素质和基本动作为主要目标的有规则游戏。它由各种基本动作与技能组成,有着严格的规则和明确的结构,是儿童体育活动的一种主要形式,如幼儿园中“老狼老狼几点了”“运西瓜”等体育游戏。

6. 音乐游戏

音乐游戏是儿童在音乐伴奏或歌曲伴唱下进行的有规则游戏。音乐游戏是以发展儿童音乐感受性和表现力为主的,是儿童艺术启蒙教育的重要途径。音乐游戏中,音乐和游戏是相互促进、相辅相成的。音乐指挥、促进和制约着游戏活动,而游戏动作又能帮助儿童更具体、更形象地感受和理解音乐,获得一定的情绪情感体验。因此,音乐游戏使儿童在玩耍中不知不觉地获得对音乐的感受与表现能力,是深受儿童喜爱的一种音乐活动,如“小猫敲门”、奥尔夫音乐游戏“七式进阶”等。



第二节 游戏与儿童发展

游戏是童年生活的重要内容,它可以满足儿童身心发展的需要。在儿童成长过程中,游戏对儿童身体、认知、社会性以及情绪情感等方面具有积极的作用和意义。游戏的这种重要发展价值,是现代学前教育中以游戏为基本活动形式的理论基础。



一、游戏与儿童身体发展



在影响儿童身体发展的各种因素中,不仅需要注意营养、卫生、安全等因素,也要注意身体锻炼和心理训练等因素的影响。游戏可以促进儿童身体的生长发育和运动能力的发展,保障儿童的身心健康。

(一) 游戏促进儿童生长发育

游戏是既有全身运动也有局部运动的身心活动,能使儿童身体的各种生理器官和系统得到活动。游戏活动可以促进儿童的血液循环和呼吸系统的发展,增强其新陈代谢的能力,促进其肌肉和骨骼的成熟,也有利于儿童内脏和神经系统的发育。同时,情绪与人的身体健康有着密切的关系,在游戏中,儿童轻松、愉悦的心情有利于身体健康。游戏的内容和形式丰富多彩,灵活多变,儿童能在游戏中心旷神怡,这种积极、愉快的情绪对于他们的身心健康具有重要的意义。

(二) 游戏促进儿童动作技能发展,增进其对自然环境的适应能力

儿童通过体育运动增强了对肌肉运动的控制和协调能力,感受到自己的能力,逐步掌握并巩固较复杂的动作技能。例如,“炸碉堡”游戏可以进行走、跑、钻的综合练习;“扔飞镖”“甩彩带”等游戏可以练习臂力;“托球走”游戏可以练习平衡;在音乐的伴奏下儿童边唱边踢毽子,可以练习动作的协调性和灵活性。另外,“搭积木”“筷子夹枣”“剪纸条”等游戏可以锻炼儿童手部的小肌肉活动能力,促进其眼手协调能力的发展。

在户外进行游戏可以使儿童接触到充足的阳光、新鲜的空气,感受到自然界的各种刺激(如冷、热、干燥、潮湿、风雨等),增强儿童对外界环境变化的适应能力和对各种细菌的抵御能力,有益于儿童的身体健康。



二、游戏与儿童认知发展



(一) 游戏促进儿童感知能力发展

感知觉是儿童认知活动的开端,是儿童认识外界事物、增长知识、发展智力的通道。儿

童依靠感知觉获得经验,为以后智力的发展奠定了基础。儿童是用“行动”来思考,靠“感官”来学习的。由于儿童处于直觉行动思维阶段,需通过各种感官来接触事物,他们通过直接感知才能对事物形成概念、记忆。游戏实际上是一种通过操作物体来感知事物的过程。一方面,儿童通过视觉、听觉、嗅觉等各种感官接触各种性质的物体,了解各种事物的特征,发展了感觉;另一方面,儿童通过对空间、形状、时间的体会,学会了感知各种事物的状态和属性,发展了知觉。儿童的感知觉是在活动中得到的。儿童在游戏活动中充满了主动性、积极性和感知兴趣,逐步积累和丰富了各种感知经验,感知能力就得到了发展。

(二) 游戏促进儿童思维能力发展

人的思维能力表现在解决问题的过程中,积极参与游戏的儿童要不断地思考,思维一直处于活跃状态并解决一个又一个的问题。正如柯蒂斯所说,问题的解决需要一个善于发问的脑子和天生好奇心的驱使。从这个角度看,儿童是天生的问题解决者。例如玩建构游戏时要考虑搭建什么,用什么材料,如何才能美观匀称,如何才能坚固不会倒塌等。积木游戏是培养儿童三维空间思维能力的最佳方法。在需要儿童动脑筋的智力游戏中,儿童思维的积极性更是突出,计算、猜谜语、下棋等游戏有利于儿童思维的发展。

操作活动为儿童提供了在分类基础上发展概念的机会,骑车、玩沙、玩水、拼图等游戏可以培养儿童对空间知觉、万有引力、大小等关系和物理概念与活动之间关系的建构,使其学会多、少、相似、不一样等关系,这是儿童分类能力发展的开始。儿童在角色扮演中,以物代物或将自己假扮成某个角色,再回到现实,都表明儿童的守恒和可逆思维得到了锻炼,儿童的思维因而更具有灵活性。

案例分析

昔仲尼,师项橐

《三字经》中著有“昔仲尼,师项橐”。其讲的是孔子带着子路、子贡、颜回等人,沿大别山邦国准备前往郢都。他们乘着马车,奔驰在古栈道上。一群孩子正在路中造城墙,挡住了去路。子贡没好气地说:“小孩,你们见到马车来了,为何还不让道?”“凭什么要我们让道,你们不能走其他的道吗?”一个小孩答道。孔子见状亲自下车抚摸着这个小男孩的头,和颜悦色地说:“小公子,请你们将石头搬开,让我们过去行吗?”小孩仰望着孔子说:“我们正在筑城,恕不从命。”接着小孩理直气壮地说:“请问先生,自古以来,是城让车,还是车让城?”孔子瞠目结舌。这个小孩就是项橐。

分析:在游戏中项橐表现出一种跳跃性和发散性思维,不为传统的思维方式所束缚,从另一个角度思考变通,考虑到“车让城”。可以说,儿童能在游戏中开拓思维。

(三) 游戏促进儿童想象能力发展

象征、模拟、联想是儿童游戏的普遍特征,游戏为儿童提供了充分的想象自由,想象是构成儿童游戏活动不可缺少的因素。儿童游戏的过程往往就是想象、创造的过程。例如,游戏中儿童以物代物,一根小木棍代表体温计,一个杯子代表听诊器。游戏角色以人代人,儿童



在病人和医生角色之间穿梭。游戏的情节和场景也充满了想象,把一块布当衣服或当被子,简单的手势动作富有角色含义。儿童在玩七巧板时可利用其组合方式将抽象的图形转化为具体的实物,具有创造性的想象。有实验显示,在3~6岁儿童的活动中,把七巧板作为游戏工具时,当教师拼出一个类似中文“人”字的图案时,儿童可以依据图案给出多样化的对应形象,如房子、梯子、倒着的对钩等。在自由玩七巧板时,儿童会创造出更多意想不到的结构图形,有利于其想象力的培养。游戏能促进儿童思考和创造,促使其想象力向较高的形式发展。例如,在搭积木、绘图画、做手工、编讲故事等游戏中,儿童自然而然会在已有的知识和经验基础上思考、想象,做出一些创新,表现出主动的创造性。另外,外部环境对儿童想象力的发展有重要影响,自由、宽松、鼓励的教育氛围有利于激发儿童的想象力。



案例分析

我要买鸡腿

中班各游戏区的儿童正有序地忙碌着。小卖场的艳艳和金秋两个女孩子是今天的营业员。一开始,两人比较空闲,她们友好地相互帮助对方系好围裙,戴好头巾,满意地相视一笑。刚收拾妥当,洋洋急匆匆地拎着篮子跑来说:“我要买两个鸡腿,我们家来客人了要吃炸鸡腿。”艳艳说:“好的,我拿给你。”结果找了半天没有找到。架子上只有整鸡,就是没有鸡腿,金秋机灵地说:“用鸡代替鸡腿行不行啊?”洋洋坚定地说:“不,我一定要鸡腿。”艳艳急忙附和金秋:“鸡很好的,它既有两个鸡腿,还有两个鸡翅呢。”可是洋洋不答应:“我们家的客人说只要吃鸡腿,不要吃鸡翅。”两个营业员你看看我,我看看你,没办法了。正当她们一筹莫展的时候,艳艳突发灵感,跑到积木区很快拿了两个“鸡腿”跑来,并说道:“鸡腿来了!”原来她用圆形的积木插在长条形积木上,变成了所谓的“鸡腿”,洋洋先是一愣,接着马上兴奋地说:“好的,可以吃鸡腿了。”说完还笑呵呵地做出啃鸡腿的样子,满意而归。

分析:角色游戏中人物角色的扮演、小卖场情节的开展都充满了想象。顾客坚持“我就要买鸡腿”的问题情境考验了儿童在游戏中的想象创造以及以物代物的能力,同时拓宽了儿童的思维。这一成功的经验也将促使儿童在游戏中进行更多的创造性想象。

(四)游戏促进儿童语言发展

儿童语言的获得是一个连续发展的变化过程,儿童期是口头语言发展的关键期。儿童的语言(尤其是口语的发展)是在生活中通过积极主动的运用而发展起来的,游戏促进儿童以各种方式练习说话,使其在语言的实践中获得发展。首先,游戏提供了语言表达的环境。在游戏中,儿童产生表达自己需要、想法、情绪以及用语言解决问题的愿望,学着说各种各样的话。游戏中同伴间的交流促使儿童练习了发音、训练了表达、丰富了词汇、理解了语义。而且,儿童把语言当作游戏,自发地编押韵的顺口溜,玩对话游戏。其次,游戏促使儿童恰当地表达。布鲁纳认为儿童最复杂的语法和言语符号往往最先在游戏情境中使用,儿童可以迅速地掌握本国语言。游戏中,同伴之间的交往和相互影响为儿童语言的

学习和运用提供了反馈和修正的机会,促进了儿童语言理解和表达能力的提升。而且儿童在游戏中的语言比较完整、简洁,所运用的句型丰富多样,社会化语言占70%,多于自我中心语言(30%)。

案例分析

语音游戏——公鸡头、母鸡头

请小班儿童把一粒黄豆放在手上握拳,边做动作边说儿歌:“公鸡头、母鸡头,黄豆黄豆在哪头?”被点到的小朋友猜一猜,并说:“公鸡头、母鸡头,黄豆黄豆在这头。”猜对了,黄豆交给对方,互换角色,游戏重新开始,猜错了,游戏继续进行。游戏中也可以把黄豆换成红豆、纽扣等小物件,请儿童仿编简单的儿歌。

分析:游戏过程中,儿童重点练习了“公鸡、母鸡、黄豆”的准确发音,不仅促进了儿童语言的发展,而且促进了儿童游戏规则意识的建立,促进了同伴间的交流。

三、游戏与儿童社会性发展

社会性是指人与人交往,形成集体或伙伴关系,以及人在参加社会生活中的各种倾向。儿童的社会性发展是指儿童在与社会环境的相互作用下,了解与初步掌握社会规范,逐渐掌握社会生活技能,处理人际关系,发展自主性,逐渐适应社会生活的心理发展过程。儿童期是社会性发展的关键期。研究发现,儿童社会生活能力的发展在4~5岁之间最为迅速,是发展的关键期。而在社会性态度方面,儿童社会性态度发展的关键期在5~6岁之间。游戏作为学前期儿童的基本活动,对于儿童的社会性发展有着非常重要的作用。

(一)游戏有助于儿童社会性交往技能的提高

在游戏的过程中,儿童经常会遇到各种各样的问题,如想和另外的小朋友一起玩耍,想玩其他小朋友手中的玩具等。一旦有儿童采取了不恰当的交往方式,双方就会发生冲突。而通过游戏活动,特别是社会性游戏活动,儿童在与同伴的交往过程中会逐渐习得各种社会性交往技能。儿童在游戏过程中,需要就“玩什么游戏”“谁要玩”“怎么玩”等一系列的事情进行交流。在交流的过程中,儿童会逐渐了解自己及同伴的想法、行为、要求等,学会理解他人,逐渐掌握与他人交往的方式方法,学会分享、谦让、合作等社会交往技能。

案例分析

美食一条街

大一班的“好乐多快餐店”、大二班的“香满园川菜馆”、大三班的“山城火锅”三个活动区安排在一起。三家店“开业”第一天,许多小客人聚在美食一条街,可是不知道该去哪家店,这时候“好乐多快餐店”的服务员城城跑出来喊道:“大家快来看一看、尝一尝,我们的快餐又好吃又实惠。”正在犹豫的小客人们一听就开始往快餐店移动脚步。旁边的“香满



园川菜馆”和“山城火锅”的小经理也反应过来,赶紧让服务员站在餐馆门口宣传。不一会儿,美食一条街的叫喊声就不绝于耳了。生意正好时,大三班“山城火锅”的服务员彤彤找教师帮忙:“老师,老师,我们的客人太多了,涮火锅的筷子不够用,怎么办呢?”教师问:“你想想,有没有谁可以帮到你们呢?”彤彤想了一会儿突然喊:“哦,大一班和大二班的店里应该都有筷子,我去看看他们有没有多的,借点回来。”于是,彤彤向大一班和大二班借来了筷子,继续做“山城火锅”的生意。

分析:游戏不仅促使儿童以已有的生活经验积极地解决社会生活中遇到的问题,即餐厅开张后需要宣传才能招揽顾客,而且还促使儿童积极地参与社会交往,即向大一班和大二班借筷子,以解决生意中遇到的问题。

(二)游戏有助于儿童去除“自我中心”

“自我中心”是指儿童在社会交往过程中往往只站在自己的角度看问题,不能理解他人的观点、行为,不能体会他人的情感。例如,在儿童面前放一只面朝儿童的玩具小鸭子,然后在儿童和小鸭子之间放三颗纽扣,儿童能够说出哪颗纽扣离自己近、哪颗纽扣离自己远,却说不出哪颗纽扣离小鸭子近、哪颗纽扣离小鸭子远。在游戏中,儿童需要扮演不同的角色,从不同的角度去看问题,发现自己与他人的区别,然后学会理解他人,逐渐去除“自我中心”。例如,在角色游戏“娃娃家”中,儿童在扮演妈妈的过程中了解到妈妈工作和照顾家人的辛苦,从而会在生活中少些任性,更多地去帮助妈妈。所以,游戏让儿童学会站在他人的角度看问题,学会理解他人,逐渐地去除“自我中心”,也为培养其助人为乐、宽容大方、友好合作等良好品质奠定基础。

案例分析

朋友车

班里孩子们喜欢玩开汽车的游戏,他们把呼啦圈当作方向盘,举在胸前,边跑边喊:“嘀嘀嗒嗒,汽车开来喽!”一天,“马路”上突然出现了一辆由两个小朋友一起开的“汽车”,只见他们把自己套在同一个呼啦圈里,一个在前,一个在后。新的玩法立刻吸引了孩子们的目光,新奇之余,孩子们说:“我们也要一起开汽车。”经过讨论,孩子们把两人一起开的“汽车”命名为“朋友车”。孩子们找到了一起开车的朋友后,都迫不及待地钻进“朋友车”里。可是谁在前面当司机,谁在后面当乘客呢?老师让孩子们自行商议。晶晶问小羽:“我先当司机,好不好?等一下我们交换。”小羽想了想说:“好吧!”咪咪对飞飞说:“飞飞,你先当司机吧!”“好的,谢谢!”飞飞很有礼貌地回答。

分析:在游戏中,晶晶和小羽商议决定轮流当司机,咪咪让飞飞先当司机,飞飞也很有礼貌地应答,他们逐渐学会不只站在自己的角度看问题,不以自己为中心了,学会了合作,学会了分享,学会了谦让,这样有利于宽容、有礼貌、合作等品质的形成。

(三) 游戏有助于儿童学习行为规范

行为规范是社会群体或个人在参与社会活动中所遵循的规则、准则的总称,是社会认可和人们普遍接受的具有一般约束力的行为标准。儿童良好行为规范的养成仅仅靠家长和儿童教师的教育是很难实现的。游戏作为儿童的基本活动,是儿童在现实生活中所习得的各种行为规范的反映,儿童掌握行为规范的程度从游戏中就能体现。同时,游戏也能促进儿童学习行为规范。儿童在内容健康的游戏中,通过模仿社会生活中的文明行为,可以慢慢地懂得什么是应该做的,什么是不应该做的,学会正确的判断也就逐渐养成好的行为规范。例如,在玩“医院”的游戏中,儿童在扮演医生的过程中,他会像自己在医院看到的医生那样去关心病人,给病人“听诊”“打针”,而不会拿着针头玩扎人游戏。在游戏中,儿童能认识和体验到父母和孩子、老师和学生、同伴和同伴等人与人之间的关系,从而养成尊敬长辈、关心他人、团结友爱等品质。



四、游戏与儿童情绪情感发展

情绪情感影响着儿童的身心健康,游戏不仅可以使儿童体验积极的情绪情感,而且有助于儿童释放消极的情绪情感。

(一) 游戏经常使儿童体验积极的情绪情感

游戏是一种轻松、愉快、充满情趣的活动,它带给儿童快乐,儿童在游戏中经常可以体验到积极的情绪情感。例如在“娃娃家”游戏中,扮演爸爸妈妈的儿童体验着爸爸妈妈对孩子的关心和爱护及如何去养育和教育孩子。当儿童游戏胜利或利用游戏材料做出属于自己的作品时,他们会体验到成就感,自信心会增长。如果游戏失败或做的作品不满意,他们不会有任何负担,可以重新玩一次。儿童在游戏过程中所出现的情绪情感永远是真实的,他们不会刻意去“表演”,“爸爸妈妈”真心爱自己的“孩子”,“医生”由衷地关心自己的“病人”。

同时,游戏可以发展儿童的美感。美感是由审美的需要获得满足而产生的情感体验,它是根据一定美的评价而产生的。儿童对美的体验是一个逐渐发展的过程。儿童从小喜欢颜色鲜艳的东西,主要对颜色鲜明的玩具、衣服等产生美感。在环境和教育的影响下,儿童逐渐学会了审美,他们能够从音乐、美术作品等多种活动形式中感受到美,并逐渐学会如何鉴赏美,继而创造美。游戏是儿童感受美、鉴赏美、创造美的一种特殊审美活动,它促进了儿童的审美发展。



案例分析

色彩变变变

在“色彩变变变”的游戏中,王老师鼓励儿童选择颜色进行混色游戏,以此来激发儿童的好奇心。每个人操作技巧的不同与水分的浓淡不一会引起奇妙的颜色变化。例如,相同容量的同一种颜色的杯子放在一起,按照加入的另一种颜色或水的多少排一排,把不同



容量不同颜色的杯子加入另一种颜色比一比,引导儿童认识颜色的深浅、明暗、强弱的不同,让儿童将色系相近的靠在一起,排出渐变色。

分析:“色彩变变变”的游戏活动激发了儿童对色彩的兴趣,使儿童了解到颜色产生的奇妙变化,加深了儿童的色彩体验,提高了他们的审美理解能力。

(二) 游戏有助于儿童释放消极的情绪情感

儿童不仅有正面的、积极的情绪情感(高兴、开心、喜悦……),也会有负面的、消极的情绪情感(愤怒、伤心、恐惧……)。儿童负面的、消极的情绪情感如果长期受到压抑而得不到宣泄,不仅不利于其身体健康,也不利于心理健康,而游戏为儿童提供了释放自己消极情绪的机会。例如,儿童每次到医院去打针,只要一看见穿白大褂的人就开始大哭大闹,抗拒打针,但是在游戏中,儿童却很喜欢扮演医生给病人打针。游戏帮助儿童转换角色——从“病人”到“医生”,减轻了儿童对打针的恐惧感。



第三节 游戏理论

儿童游戏作为一种社会文化现象,早在人类社会开始时就已产生。直到 19 世纪下半叶,在达尔文进化论的影响下,人们才开始关注儿童游戏,并提出了许多游戏理论。儿童游戏理论的研究受到生物学、心理学、文化学、人类学、逻辑学等多学科的研究者关注,由于研究者关于儿童游戏的基本观点不同,研究的角度不同,采用的学科理论不同,因而形成了不同的游戏理论。



一、早期经典游戏理论

早期经典游戏理论的各大流派主要就游戏的价值进行了讨论,都带有浓厚的生物学色彩,主要是思辨的产物,但这些理论对现代游戏理论的产生具有深刻的影响。

(一) 剩余精力说

剩余精力说的代表人物有德国的思想家席勒和英国的心理学家斯宾塞。其主要观点是:游戏是健康儿童在正常生活后,有剩余的精力需要释放而产生的。儿童除了维持正常的生活所需的精力外,还有很多剩余的精力无处消耗,而游戏是释放剩余精力的最好形式。剩余精力越多,游戏就越多。低等动物用于维持生命的精力较多,剩余精力较少,所以便没有游戏或很少游戏。高等动物用于维持生命的精力相对少,剩余的精力多,于是就有较多的游戏。

(二) 生活预备说

生活预备说也叫“前练习说”，其代表人物是德国心理学家、生物学家格鲁斯。其主要观点是：儿童游戏是对未来生活的一种无意识的准备，是为成熟做预备性练习。儿童在遗传上承续了一些不够完善或部分的本能，但这种本能不能适应未来复杂的生活，要有一个为未来生活做准备的阶段，在天赋本能的基础上进行练习，锻炼自己日后生活所必需的能力。游戏即是为未来生活而练习本能的手段。

案例分析

娃娃家

又到了区域活动时间，孩子们兴奋不已，他们拿着自己的区域卡选择了自己喜欢的区域。在“娃娃家”里，涵涵熟练地从柜子里把想要的东西一样样拿出来放在桌子上，然后对鸿鸿和佳佳说：“鸿鸿，今天我当妈妈，你当爸爸吧！佳佳，你是姐姐，去把妹妹抱出来吧！我们给娃娃过生日。”说完就拿出蛋糕，并拿出玩具水果刀切。突然，涵涵说：“爸爸，电话响了，你赶紧去接电话吧，肯定是有客人来了！”于是，鸿鸿拿起话筒接电话。鸿鸿才刚拿起电话，涵涵又说：“佳佳，快快快，把妹妹抱来，她饿了，我要给她喂奶，爸爸你快来帮我切水果吧！”于是，涵涵放下玩具水果刀，拿起奶瓶给“宝宝”喂奶了。

分析：在玩“娃娃家”游戏时，男孩子扮演爸爸，女孩子扮演妈妈、姐姐，还模仿了日常生活中的情景，如办生日会、接电话、喂娃娃喝奶等。“生活预备说”认为这种游戏是儿童为未来做准备。

(三) 复演说

复演说也叫种族复演说，代表人物是美国的心理学家霍尔。其主要观点是：游戏是人类生物遗传的结果，是远古时代人类祖先的生活特征在儿童身上的复演。不同年龄的儿童复演祖先不同形式的本能活动，复演史前的人类祖先到现代人进化的各个发展阶段。霍尔认为，人类的文化经验是可以遗传的，游戏中的所有态度和动作都是遗传下来的，儿童就是在游戏中根除“史前状态的动物残余”，让个体摆脱原始的、不必要的本能动作，从而为当代复杂的活动做准备。

(四) 松弛说

松弛说的代表人物是德国的哲学家、心理学家拉扎鲁斯。其主要观点是：游戏不是发泄剩余精力，而是恢复精力的一种方式。脑力劳动和体力劳动会使人身心疲劳，因此，人需要一定的休息和睡眠才能消除疲劳，然而只有当人解除紧张状态时，才可能得到充分的休息和睡眠。游戏和娱乐活动可使人解除紧张状态，具有恢复精力的功能，所以人需要游戏。对于儿童而言，由于缺乏生活经验，身心发展水平较低，难以适应周围世界，很容易身心疲劳，所以更加需要游戏来放松，恢复精力。



二、现代游戏理论

现代游戏理论是20世纪20年代后出现的游戏理论,早期经典游戏理论主要关注人类的一般本性,而现代游戏理论则关注作为个体的人,更多地把游戏看作个体的人的行为,并试图在关注个体发展的理论框架中解释和讨论什么是游戏、为什么游戏等现代游戏问题。

(一)精神分析学派的游戏理论

精神分析学派的游戏理论又称为发泄论或补偿论。这一学派儿童游戏研究的主要代表人物是奥地利的弗洛伊德和美国的埃里克森,他们从精神分析的角度来解释游戏,重视游戏对儿童情感和社会性发展的价值。

1. 弗洛伊德的游戏思想

弗洛伊德的游戏理论植根于他的人格构成说,认为游戏是“自我”调节“本我”与“超我”的有效途径。

(1)人格构成说。弗洛伊德认为人格是由“本我”“自我”和“超我”三部分组成。“本我”是与生俱来的原始本能,儿童游戏受“唯乐原则”的动机驱使,盲目地追求满足。“超我”是“本我”的对立面,它反映了儿童生活于社会的道德要求和行为标准,正是“超我”使人离开了动物界。“自我”是现实化了的本能,是“本我”和“超我”之间的平衡机制。“自我”不是一开始就出现的,它有一个形成的过程。弗洛伊德认为婴儿完全受“本我”支配,随着经验的积累,“自我”和“超我”才逐渐发展起来,个体人格发展的重要任务就是建立和形成“自我”。

(2)游戏和儿童的人格发展。弗洛伊德看来,“自我”是调节和平衡“本我”与“超我”之间冲突和矛盾的机制,某种程度上是在游戏中获得的。他认为支配儿童游戏的动机是“唯乐原则”,即通过游戏实现在现实生活中不能实现的愿望,获得愉快和满足,因此,游戏对于儿童人格的正常发展具有重要的作用。儿童最大的愿望就是快快长大成人,做大人能做的事情,这种愿望在现实生活中是不可能实现的,因此,儿童从游戏中寻求这种愿望的满足。“本我”想要长大,“超我”目前不能长大做成人的事情,“自我”通过对成人活动的模仿和以成人角色自居来获得愿望满足,如儿童在“美发屋”游戏中扮演理发师、“娃娃家”游戏中扮演妈妈。游戏中的“自我”调节了“本我”和“超我”的冲突,对于儿童人格的发展具有积极作用。



案例分析

我要当医生

小班的丽丽和甜甜平时最害怕看病打针,自主活动时间这两个小朋友跑到“小医院”的角色游戏区,都争着要穿白大褂当医生。丽丽说:“我来当医生给你看病吧!”甜甜说:“不行,我要当医生。”说着就拿起一个长管学着打针的模样。丽丽没办法,突然看见旁边

有一个熊宝宝,跑过去把熊宝宝拿过来对甜甜说:“我们给小熊看病吧。”两个人相互笑笑,开始忙起来,一遍遍地给熊宝宝吃药、打针、输液。

分析:儿童害怕看病时的痛苦,在游戏中却主动扮演医生给病人打针看病。在现实生活中,儿童在看病过程中是被动者,这种紧张、焦虑、愤怒的体验无从发泄,通过在游戏中扮演医生给病人扎针,儿童把不愉快的体验转嫁到替身(伙伴或玩具)身上。儿童“自我”结构还不完善,心理的防御机制还没有得到充分的发展,还不能有效地控制、抵御受伤害的局面,于是他们采用游戏的方式重现事件、重新体验。儿童的这种发泄行为是儿童追求快乐的另一种体验形式,以获得“自我”的快乐和平衡。

弗洛伊德关于游戏的论述奠定了精神分析学派关于儿童游戏的基本思想。从理论角度看,20世纪以来的游戏理论较大程度上受到他的思想影响。从实践角度看,游戏在临床诊断中得到了普遍应用和发展,成为专门的游戏治疗技术,这也可以直接追溯到他的理论。

2. 埃里克森的游戏思想

弗洛伊德从生物的角度解释了儿童游戏,埃里克森进一步突出了游戏在自我发展中的作用,发展了弗洛伊德关于“掌握”的思想,更多地从生物和社会因素整合的角度认识儿童游戏。

(1)人格发展理论。弗洛伊德认为“自我”是消极的,而埃里克森则认为“自我”是积极的因素,游戏可以帮助“自我”对生物因素和社会因素进行协调和整合。游戏创造了一种“典型的情景”,在游戏中“过去可复活、可表征与可更新,未来可预期”。游戏的形式随着年龄的增长和人格的发展而不同。埃里克森把人格的发展划分为8个阶段,每一个阶段都有自己特定的发展任务,这种发展任务表现为正、负两种发展的方向(见表1-1)。如果任务发展解决得好,就形成理想的人格;解决得不好,则形成与理想人格相反的另一人格。而且,前一阶段的发展影响后一阶段的人格发展。游戏帮助儿童从一个阶段向另一个阶段发展,“游戏着的儿童不断进入掌握的新阶段”。

表 1-1 弗洛伊德和埃里克森的人格发展阶段比较

年龄	弗洛伊德	埃里克森	游戏形式
0~1.5岁	口唇期	信任——不信任	亲子游戏
1.5~3岁	肛门期	自主性——羞怯、疑虑	练习性游戏
3~6岁	性器期	主动性——内疚	角色扮演游戏
6~11岁	潜伏期	勤奋——自卑	—
青春期	生殖期	同一性——角色混乱	—
青年期	—	亲密——孤独	—
成年期	—	繁殖——停滞	—
老年期	—	自我整合——失望	—



(2)游戏在人格发展中的作用。游戏有助于形成积极的人格特征,学前儿童主要处于上表所述的前三个发展阶段。

阶段一:0~1.5岁,亲子游戏时期。这一阶段儿童完全依赖他人的养育和保护,婴儿从生理需要的满足中体验到身体与环境的安全,由此产生对周围环境的基本信任感。反之,如果父母的信心不足或育儿方式有缺陷,儿童便对周围环境产生不信任感。埃里克森认为,良好的亲子关系是产生信任的基础,游戏对于亲子关系的形成和信任感的产生有重要的作用。母亲和婴儿之间的相互凝视带有某种游戏性,母亲的眼神不仅传递着爱的信息,也含有游戏性的鼓励,母子之间的这种相互作用成为儿童“自我核心”形成的基本促进力量。

阶段二:1.5~3岁,练习性游戏时期。这一阶段儿童必须掌握对排泄器官的肌肉控制,并由此在信任感的基础上产生自信与自主感,否则将形成羞怯与疑虑的态度。这一阶段,游戏开始在儿童生活中占据主要地位,可以为儿童提供一个安全岛。在游戏中儿童认识了自己的力量和意志,从而产生自信,发展自主性,克服羞怯与疑虑。

阶段三:3~6岁,角色扮演游戏时期。儿童面临的发展危机是所谓的“俄狄浦斯情结”。儿童通过游戏中的角色扮演,逐步发展起新的自我约束形式,在人格上打上“男子汉”或“妇人气”的烙印,实现性别角色的最初社会化,获得主动性发展。游戏可以帮助儿童辨认想象与可能性之间的最初界限,辨认在文化环境中什么是有效的,什么是被允许的。儿童通过角色扮演表现内心的冲突和焦虑,使危机得到缓和,并且也可以使前一阶段发展所遗留下的问题得到解决。

案例分析

消防员都是男的

大班“消防”区角内,两个男孩蹲着摆弄消防器材,一个男孩站着,手里拿着水管对着墙壁来回摇晃,并且嘴里发出“吱吱”的声音。正在“餐馆”区角内玩的一个女孩跑过来也想加入,但被蹲着的两个男孩拒绝,其中一个说:“消防员都是男的,你是女的,你不能玩。”女孩想从站立的那个男孩手里抢过水管,但失败了。站着的男孩说:“你要想玩的话,假装你家失火了,你喊救命,我去灭火救你吧?”女孩迟疑了一下说:“不行,我家没失火。”扭头走了。

分析:游戏中儿童的言行较符合传统的角色期待,但是具有明显的性别刻板现象。通过角色扮演,儿童可以了解在一定文化环境中什么角色和行为是被允许的,缓解内心的冲突,从而在人格上打上“男子汉”和“妇人气”的烙印。教师要注意对此进行适当的引导。

精神分析学派强调早期经验对于健康的成年生活的重要性,强调游戏对于人格发展、心理健康的价值。这对于人们重视儿童早期的发展与教育,重视想象性的游戏在儿童发展中的作用具有积极的意义。但是,精神分析学派的游戏理论带有明显的临床诊断色彩。它以分析游戏个案为主,并且需要了解游戏者先前的生活经历和情感经验,需要耗费大量时间,

对于原因的解释难免出现主观臆测的现象。

(二) 认知发展学派的游戏理论

认知发展学派理论的代表人物是瑞士心理学家皮亚杰。皮亚杰认为要理解和解释游戏在儿童早期大量存在的现象,不能从游戏活动本身去找原因,而应当从儿童的认知发展过程中寻找答案。皮亚杰的游戏理论是他的认知发展理论的有机组成部分。

1. 游戏的实质——同化超过了顺应

皮亚杰认为“同化”和“顺应”是机体与环境相互作用的两种方式。同化即主体用自己已有的动作图式或认知结构去合并或整合外部事物,从而加强和丰富自己的图式。顺应即主体改变自己原有的动作图式以适应环境的变化。同化与顺应之间的协调或平衡是“适应”或智力活动的特征。

由于儿童早期认知结构发展还不成熟,往往不能保持同化和顺应之间的平衡。这种不平衡有两种情况:一种是顺应超过同化,外部影响超过自身能力,表现为主体对人或物的模仿;另一种是同化超过顺应,用自己原有的经验去同化现实,将现实改造为适合于他自己认知水平的世界,这时就会出现游戏。

案例分析

猫在墙上

皮亚杰的女儿把一个贝壳放在一个大盒子的边缘上,让它滑下来,说“猫在墙上”,然后说“树”(但没有做任何动作),接着把贝壳放在自己的头上,说“到(树)顶上去了”。小女孩玩这个游戏是因为前两天她曾经看到过一只猫爬到树顶上去了。猫在树上腾挪跳跃的情景给她留下了深刻的印象。她想再现这一有趣的情景以满足自己的兴趣愿望。于是她把贝壳当作猫,按照自己的兴趣与愿望来“转变”或“改造”现实而不考虑猫与贝壳之间有什么关系。

分析:贝壳在这里只起到了激活表象的作用。活动中儿童的同化超过了顺应,用自己原有的经验去同化现实,出现了游戏过程。

2. 与认知发展相适应的游戏阶段

皮亚杰认为游戏的发生、发展反映着儿童认知发展水平的变化,认知发展水平决定了儿童游戏的类型。在感知运动阶段,出现的游戏是练习性游戏;在以自我为中心的表征活动阶段或前运算阶段,主要的游戏是象征性游戏(结构性游戏);在具体运算阶段,主要的游戏类型是规则游戏。

一方面,游戏的功能表现在对新的、刚刚出现的、不完善的心理机能进行练习、巩固。皮亚杰认为游戏是由认知发展所决定的,游戏对于认知的发展主要起到一种“机能练习”的作用,即巩固、成熟的作用。换句话说,每当认知活动发展到一个新的水平时,它的机能最初是不成熟的,通过游戏或“练习”可以使它成熟起来。例如,感知运动阶段,儿童的感知机能不



成熟,需要练习性游戏进行锻炼;表征活动的初期,儿童的表征机能尚不成熟,因此,需要通过象征性游戏加以“练习”。

另一方面,游戏帮助儿童解决情感冲突。皮亚杰认为,儿童需要游戏,尤其是象征性游戏,原因在于儿童难以适应周围的现实世界。“游戏,它是认识的兴趣和情感的兴趣之间的一个缓冲地区。”象征性游戏的功能“就是把真实的东西转变成为他自己想要的东西,从而使他的自我得到满足。玩洋娃娃的儿童是按照他所喜欢的那个样子来重演他自己的生活。他重新生活在他所喜欢的环境中,他解决了他所有的冲突。尤其是他借助一种虚构的故事来补偿和改善现实世界”。由此可见,游戏完成的同化作用,“绝大多数属于情感方面”,游戏是儿童解决情感冲突的一种手段。

皮亚杰认为游戏只是认知活动的衍生物,只看到认知发展对于儿童游戏的影响,而没有看到游戏对于认知发展的积极作用。在关于儿童游戏的动机和机能问题上,皮亚杰和弗洛伊德都把“儿童世界”与“成人世界”看成是对立、冲突的“两个世界”,注重游戏帮助儿童处理情感问题的价值。

(三) 社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派的游戏理论是建立在其心理学基本理论的基础之上的。社会文化历史学派的一些重要成员包括维果茨基、列昂节夫、鲁宾斯坦、艾利康宁等,他们都曾就游戏问题发表过自己的观点和看法。对于儿童游戏,社会文化历史学派有以下基本观点。

1. 游戏是学前期的主导活动

所谓“主导活动”,是指“它的发展制约着本阶段儿童的心理过程和个性心理特点最主要的变化”,是儿童的心理过程在其内部不断发展、不断向新的高级阶段过渡的活动。在不同的发展阶段,主导活动的类型不同。在学前期,游戏(尤其是有主题的角色游戏)是3~6岁儿童的主导活动。维果茨基认为,游戏在儿童身心发展中起着巨大的作用,正是游戏创造了儿童的“最近发展区”,促进了儿童发展。



案例分析

长颈鹿一家的城堡

小班儿童在搭积木活动中开始“为长颈鹿一家搭建城堡”的游戏。起初,活动区的儿童各自搭建自己为长颈鹿一家设计的城堡。因为城堡是给长颈鹿住的,所以龙龙想把城堡搭得高一些,好让它们住得更舒适。随着积木越搭越高,城堡突然间就塌了。眼看着自己精心设计的成果顷刻间毁于一旦,龙龙一下子大哭了起来。老师急忙走过来询问情况,了解龙龙的情况后,老师让儿童们再玩一次“为长颈鹿一家建城堡”的游戏,但是,这次却是让大家在一起共同搭建城堡。儿童们你一块、我一块,城堡越来越高,就在放最后几块积木的时候,摇摇欲坠的城堡终究还是倒塌了。儿童们很失望,但有几个儿童却提出“下面的积木摆得太散了”“应该先放长方形的积木”等建议。在这几名儿童的带领下,大家纷纷动手再次建城堡,龙龙这回也没有像上次一样大哭大闹,而是学着伙伴们的样子搭了起来。

分析:龙龙在独立游戏中表现得比较急躁,遇到失败后马上放弃,并且大哭大闹。但在接下来的群体游戏中,龙龙失败后并没有哭闹,反而在他人的带领下鼓起勇气再次“工作”,情绪变得平静、温和了不少。游戏的群体性帮助龙龙由急躁变得平和,发展了合作游戏的能力,同时在搭积木的过程中提高了其空间结构认知和解决问题的能力,跨越了他性格、交往、认知的最近发展区。

2. 强调游戏的社会性本质

社会文化历史学派代表人物维果茨基和艾利康宁认为,儿童的游戏绝不是天生的本能行为,他们强调儿童游戏的社会性本质。他们认为,儿童游戏无论就其内容还是结构来说,都根本不同于幼小动物的游戏,它具有社会历史的起源,而不是生物学的起源。只有当儿童的智力、体力等都达到一定的水平,并且在社会生活中积累了一定的经验后,儿童才会游戏。维果茨基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。在这种游戏中,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之间的社会关系。

3. 强调游戏中成人的教育影响

该理论强调成人的教育影响,认为游戏是在儿童与成人的交往中,在成人的教育影响下,与成人之间的关系发生改变的情况下逐渐发生、发展的。“为了使儿童掌握游戏的方法,成年人的干预是必要的,必须在一定的年龄阶段教儿童学习怎样游戏。”游戏一经变为儿童独立活动的形式,就会具有极大的教育价值,对儿童的心理产生极大的影响。即使在这种情况下也不排除成年人的作用,成年人要把教育者的职能变成组织者的职能。

社会文化历史学派的最大特点是更加注重将游戏理论研究应用到指导儿童身心发展的游戏实际活动中,强调用游戏组织儿童在幼儿园的生活活动,注重儿童游戏对儿童认知发展的重大影响。但是儿童必须在成人的示范、指导下才能游戏的观点过于偏激,教师“导演”儿童游戏的现象不利于儿童主动性、创造性的发展。

知识回顾

本章主要介绍了儿童游戏的内涵和基本特征;提出了儿童游戏的基本结构要素,包括游戏外部可观察的行为因素、游戏内部儿童的主观心理因素和游戏情境;还介绍了儿童游戏的分类及对儿童发展的影响、早期经典游戏理论和现代游戏理论。

思考与练习

1. 简述儿童游戏的内涵和基本特征。
2. 简述儿童游戏的分类方式。
3. 结合实际谈谈游戏在儿童社会性发展中的作用。
4. 简述游戏与儿童认知发展的关系。



5. 试析现代游戏理论的基本观点。



知识拓展



踢毽子

踢毽子是中国民间传统运动项目之一。根据史料记载和出土文物证明,它起源于中国汉代;唐宋时期开始盛行,在民间流传极广,集市上还出现了专门制作、出售毽子的店铺;明代开始有了正式的踢毽比赛;清代达到鼎盛时期,在毽子的制作工艺和踢法技术上,都达到空前的高度。

清代踢毽的技艺已相当高,这一活动也为中国古代妇女所喜爱。