

第一章

Chapter 1

游戏与幼儿游戏



至理名言

游戏和语言是儿童生活的组成因素。所以,在这个时期,儿童给每一事物以生命、情感和言语的官能。

——福禄贝尔

游戏是儿童认识世界的途径,他们生活在这个世界里,并负有改造它的使命。

——高尔基



目标透视

了解游戏的经典理论学说;理解游戏的含义;掌握幼儿游戏对幼儿的教育作用;重点掌握幼儿游戏的特点及分类。



本章导读

游戏普遍存在于人类社会中,无关乎男女老少,甚至动物界中也有。古往今来,从不缺乏探究游戏的学者,因此,关于游戏的理论,一直在不断地更新。不同的理论研究,从不同的视角向我们解读了游戏的本义。游戏类型中,最引人关注的要数幼儿游戏了。对于幼儿是否该游戏,家长们站在了学者的对立面,在现今的教育体制下,绝大多数的家长并不认同“游戏就是孩子的天赋”。究竟幼儿游戏能给孩子带来什么呢?关于幼儿游戏,它的特点又是什么?而什么样的游戏才更为适合孩子呢?

第一节 游戏概述

游戏,指的是一类行为的总称,它不仅仅存在于人类社会,研究表明,很多动物也喜欢游戏。随着人类社会的持续进步,游戏也在不断发展,其悠久的历史,给它带来独特的发展前景。游戏和其他社会现象一样,越来越受到人们的重视,并且引起许多学科的研究兴趣,取得了日益深入的研究成果。为了更好地理解游戏的内涵,我们从不同的角度来对游戏进行分析。

一、认识游戏

从文化的角度来看,游戏是一种特殊的文化现象。人类游戏的历史同人类社会的历史一样悠久。游戏不仅是生物进化的要求,而且是人类社会发展的要求。游戏历史的发展,积淀了人类社会的文化,反映了不同时期、不同地域的文化内涵。

当我们讨论游戏的定义时,通过语言来表达我们的观念。作为文化的构成要素,词语不仅仅是抽象的符号,还是文化与观念的载体。任何一种语言,在形成它关于游戏的观念和表达游戏的意思时,往往只有一个词、一种意思,然而游戏的含义是多样的,一个普遍的游戏范畴并非用一个词就能表达。

荷兰语言学家约翰·赫伊津哈(见图 1-1)在《游戏的人》(见图 1-2)这本书中指出:“一个普通的囊括所有且逻辑上同质的游戏概念,是语言相当晚的创造物。”也就是说,一个普通的游戏概念的抽象化是缓慢且次要的,而游戏功能本身则是基本和首要的,一般游戏概念是晚期的概念。这可以从对外语和汉语的分析中得到证实。





图 1-1 约翰·赫伊津哈肖像

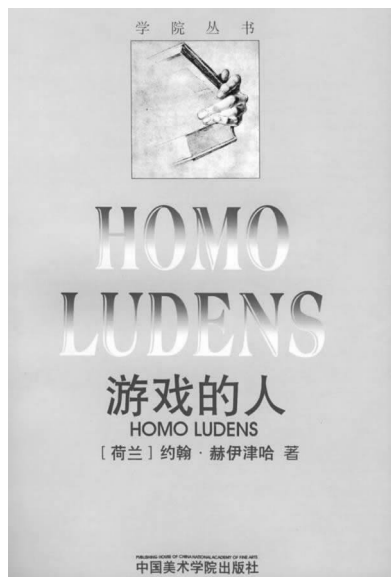


图 1-2 《游戏的人》封面

(一) 外语中对游戏的定义

在《游戏的人》这本书中,约翰·赫伊津哈对包括希腊语、梵语、闪族语、拉丁语、日语、汉语、日耳曼语、英语等在内的十几种语言中游戏概念的语言表达作了较为详细的分析。他的分析表明,人类有多种游戏本能,对于游戏活动也存在多种表达。希腊语中,游戏概念的表达有三种含义:单指适合幼儿的游戏;玩、玩具,适合种种游戏;琐碎、无价值的意义。在梵语中,游戏有四层含义:动物、幼儿、成人的游戏;风或浪的运动;单足跳、跳跃、舞蹈、赌博、掷骰子、哭泣、戏弄等活动;轻闲的、不费力的意思。

以上这些表述把一般活动的游戏和与游戏相关的各种属性混为一谈,而且没有把游戏与竞技类活动区分开来。现代欧洲语言体系中,游戏所覆盖的领域已经相当广泛,从一些简单、轻松、愉悦的活动,扩展到成人的各种竞技类活动、赌博、典礼仪式、艺术表演活动等。现代英语中,游戏则泛指幼儿的假装活动、成人的各种体育活动、艺术表演活动等。英语中,通常用两个词来表述游戏,“play”与“game”。“play”一词用得较为广泛,指的是一类行为的总称,包括小孩的角色游戏、舞台游戏、玩笑幽默等。“game”则表示有规则的游戏,例如一代代流传下来的民间游戏、体育竞技类游戏等。

(二) 汉语中对游戏的定义

汉语中与游戏有关的词语有很多,主要有“玩”“游”“嬉”“遨”等。

玩,在《古代汉语词典》中有戏弄、玩赏、研究、轻视之意。有两层含义:一是指研习,

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

二是指忽视。后世引申为态度的不严肃、不认真。

游，《古代汉语词典》中指水上漂浮、游玩、交往、游说。在古汉语中，“游”也通“遊”，有关水中活动的，一般只用“游”，不可以用“遊”；而有关陆上活动的，“游”与“遊”则可以通用。

嬉，古汉语中的解释为无拘束地游戏，也有开玩笑、捉弄、嘲笑之意。“嬉”通常与“戏”连用，表示游戏之意（见图 1-3），例如，《广雅》提到“嬉，戏也”。

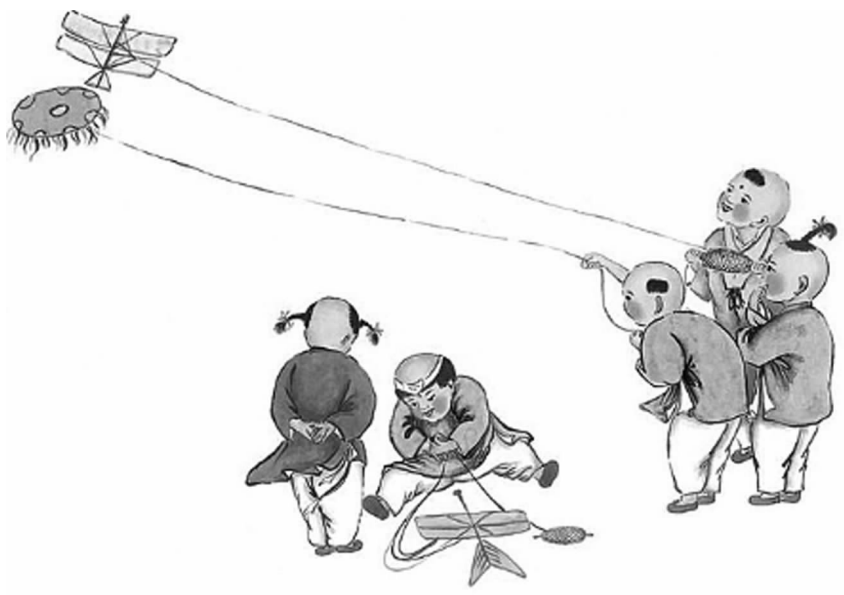


图 1-3 古代幼儿嬉戏图

遨，指游玩、游荡，古汉语中，“敖”通“遨”，例如，《史记·律书》提到“自年六七十翁，亦未尝至市井，游敖嬉戏如小儿状”。

从汉语对游戏的解释，总结出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、不严肃等意思，有玩世不恭之意。

由于中西方文化的差异，游戏的盛行也有所不同。在西方文化中，人们多崇尚力量型、运动对抗型游戏；而在东方国家，力量型或者对抗型游戏却不那么受欢迎，相反，人们更为注重的是个人技能技巧型游戏，智力游戏和文字游戏高度盛行。在我国甚至还有独特的筵宴游戏，如酒令等。

同样，文化的差异，在幼儿游戏上也有所体现。西方国家重视的是幼儿的动手操作游戏，在我国，家长们则对对智力提升有一定促进作用的游戏大力推崇。

语言的创造，是为了不同文化之间能有更好的理解、沟通和交流。不同语言中的游戏向我们呈现了它们的相似之处：游戏的本质都与运动或者动作有关；游戏是一种轻松、休闲、自在的活动，不同于沉重的工作任务。

二、游戏的经典学说

幼儿游戏作为一种社会文化现象,早在人类社会开始之时就已产生。作为游戏群体中最为特殊的群体,一直以来吸引了生物学、心理学、文化学、人类学、逻辑学等众多学科专家的关注。从19世纪下半叶到20世纪30年代左右,是幼儿游戏研究的初兴阶段。在这一阶段出现了最早的一批游戏理论,这些理论被称作“经典的游戏理论”。

由于研究者观察和思考角度的不同,故而这些理论也都各不相同,有些甚至相互矛盾。先不论这些理论的对与错,它们对当代幼儿游戏研究都产生了深刻的影响。学习这些理论不仅有助于我们了解国外幼儿游戏研究的理论,进一步思考幼儿游戏出现的原因与意义,而且有助于加强我国的游戏理论体系建设。

(一)剩余精力说

剩余精力说最早由德国思想家席勒提出,继而在英国社会学家、心理学家斯宾塞的提倡下得到发展。

席勒在研究美学时,发现美学活动和游戏拥有共同的特征——愉悦,于是激起他对游戏的研究。他的研究表明:生物用于保持生命的动作只是一部分,它还会有剩余的力量。身体健康的幼儿除了维持正常生活外,还有剩余精力,这些剩余精力需要发泄,而游戏就是他们借助的最主要的一种方式。

斯宾塞则从神经心理学的角度来解释剩余精力:神经中心在使用一段时间后就会疲劳,需要休息,休息一段时间后,精力就不稳定,超过对各种刺激的反应,因而产生剩余精力。游戏是剩余精力的发泄。

剩余精力说主要阐述了以下四个观点。

第一,生物体都有维护自己生存的能力,生物体进化得越高级,这种能力越强。

第二,幼儿不需要谋生,因此除了必需的生活活动外,还会剩余大部分精力,高等动物亦是如此。

第三,幼儿和高等动物的剩余精力,通过自然的无目的的活动方式——游戏,消耗、发散出去,并且获得快乐。

第四,游戏是剩余精力的一种无目的的消耗。

因此,人类的活动被分成两种:一种是有目的的活动,被称为工作;一种是无目的的活动——剩余精力发泄,被称为游戏。

(二)生活预备说

从“本能论”的观点出发,德国心理学家、生物学家格罗斯提出,幼儿游戏是对未来生活的一种无意准备,是为成熟作预备性练习的“生活预备说”或“练习说”。

格罗斯认为,新生儿或动物在遗传上继承了一部分的本能,这些本能与生命的存续有关,游戏则恰好给他们提供了一种练习的方法,使这部分本能更完善,带到日后的生活

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

中使用。这种游戏行为主要表现在高等动物的幼年期,从进化的角度看,高等动物比低等动物需要更长的哺育期,它们迅速发育的机体又需要足够的运动量,因此便表现为“无目的”的好奇好动。

生活预备说的主要观点主要有以下三点。

第一,幼儿与新生动物有天生的本能,但这部分本能需要练习。

第二,游戏是对未来生活的无意识的准备,是练习本能的一种方式。例如,女孩子玩“娃娃家”,是为将来做妻子、做母亲、养育子女作准备;男孩子喜欢争斗、打仗、开车也是为将来尽责作准备。

第三,高等动物的生活更为复杂,所以他们幼年期的游戏期会更长。幼儿不是因为年幼才游戏,而是因为他们要游戏,所以才赋予他们童年。

(三)复演说

复演说的代表人物是霍尔,他认为席勒的“剩余精力说”以及格罗斯的“生活预备说”都不能解释游戏的意义。他说,游戏重演了人类进化过程中祖先的动作和活动,我们无非在重演祖先们的生活。

复演说主要表述了两个观点。

第一,游戏是幼儿在复演远古时代人类祖先的生活。例如,幼儿攀爬、晃动玩具以发出响声是重复类人猿在树上的活动;而玩打仗、建房子则是重复原始人的活动等。

第二,不同年龄阶段的幼儿,复演的是史前人类祖先进化过程中的各个发展阶段。游戏的发展过程同种族的演化过程是相吻合的,幼儿在游戏中去除人类祖先的动物残余,从地上爬行到直立学步,一步步摆脱原始的、不必要的本能动作,为复杂的当代生活作准备。

(四)松弛说

松弛说的提出者是德国哲学家、心理学家拉察鲁斯,他认为,生活和工作消耗了人的脑力和精力,因此需要充分的休息才能够真正恢复。游戏不仅具有恢复健康的功能,而且是恢复能量的理想途径。游戏与工作的区别在于,工作消耗精力,而游戏可以储存精力。

在拉察鲁斯“松弛说”的基础上,帕特里克发展了这一学说,他认为,游戏除了用于精力的恢复,还是缓解精神压力的“良药”。现代职业对于抽象推理的要求极高,需要的后天技能也更高,从而导致了现代人的精神压力更大,通过游戏,可以很好地解除精神压力带来的疲劳。

松弛说的主要观点有两点。

第一,人类的脑力和体力劳动都会产生疲劳,游戏可以消除疲劳,恢复精力。

第二,游戏行为并不限于幼小动物,成年动物也同样需要。游戏对于成年人精神压力的缓解有很好的功用。

知识链接

霍尔和复演说

霍尔是美国心理学家,是美国心理学会的创立者、美国发展心理学的创始人、教育心理学的先驱。受达尔文进化论的影响,他认为儿童心理的发展反映着人类发展的历史。霍尔在1915年当选为国家科学院院士,1924年当选为美国心理学学会主席,是受冯特影响在美国创办第一个心理实验室的心理学家,同时也是在推动美国儿童心理学研究上最有影响的人物。他把普莱尔的著作译成英文,1891年他创办了《教育学报》(这个刊物在霍尔逝世后改名为《发展心理学杂志》,大量刊载有关儿童心理研究的论文报告,作为对他的纪念,现在仍继续出刊)。他主要是用问卷法研究儿童心理的发展,虽然积累了大量的材料,但由于方法不完善,科学价值不是很高。《青年期》(1904)一书是他的代表著作,中译本《青年期的心理与教育》是《青年期》一书的缩写本,这本书除了在方法上广泛运用问卷法以外,在理论上他把当时生物学上的复演说用来解释儿童心理发展。他认为,胎儿在胎内的发展复演了动物的进化过程(如胎儿在一个阶段是有鳃裂的,这是重复鱼类的阶段);而儿童时期的心理发展则复演了人类进化过程。这是儿童心理学上的复演说,一度引起心理学界很大的争论。

第二节 幼儿游戏的本质

游戏是幼儿的一类行为或者活动现象的总称。幼儿运用他们有限的知识和语言,借助于各种玩具,通过身体运动,尽情地探索着周围的世界。对他们来说,游戏只是为了游戏,这也是区别于成人游戏的一个最显著的区别。

一、幼儿游戏的特点

幼儿游戏种类繁多,并且各具特色,处于不同成长阶段的幼儿也都有着自己的游戏方式。作为幼儿的基本活动,不同的幼儿游戏存在一些共同的特性。

(一) 主动性

游戏符合幼儿生理和心理发展的需要和发展水平,是适应幼儿内部需要而产生的。幼儿进行游戏,是出于自己的兴趣和愿望。当游戏形式、材料和过程足以吸引他们对游戏产生兴趣时,他们便会主动参与到游戏中。

幼儿游戏的动机主要源于主体的内在需要。幼儿是否主动地进行游戏,是判断活动是否真正成为游戏的一个标准。在游戏中,幼儿的各种活动几乎没有什么限制,他们可

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

以自由地活动,从中得到快乐和发展。

正因为游戏是幼儿主动的活动,所以游戏过程中,幼儿的态度是积极的。如果幼儿只是在不得已的情况下,被动地参加教师精心安排的某个游戏,担任某一角色,从表面上看,幼儿是在参加游戏,实际上幼儿并没有真正地在游戏,在他们看来,这只是教师布置的一项作业,失去了游戏的积极性,自然很难体会到游戏的乐趣。所以,只有充分尊重游戏者的心愿,发挥游戏者的主动性,才是真正的游戏。

案例精选

又到了幼儿进行游戏的时间,教师的话刚说完,幼儿们就开始争先恐后地往外跑。教师见了立即制止道:“都坐下来,排队出去!”幼儿被喝止住又坐回了座位上。在教师的带领下,幼儿们准备前往表演区。途中路过建构区,有的幼儿便想偷偷地溜进去,结果被教师发现又被制止。幼儿只好垂头丧气地跟着队伍走。到了表演区,有一名教师正在布置舞台,将一会需要用的表演道具准备好并进行归类,带队老师这时候开口说道:“小朋友们,今天我们要表演‘小蝌蚪找妈妈’的游戏,大家期待吗?”少数幼儿跟着应道:“期待!”教师接着说:“我念到名字的小朋友站到前面来,一会你们先表演,剩下的等下一次表演,××,你来演鸭妈妈,××,你来演鱼妈妈,××,你来演乌龟妈妈……剩下的演蝌蚪宝宝。”“我不想演鸭妈妈,鸭妈妈走路好丑。”幼儿小声说道。教师听后露出不高兴的神色,幼儿立马不敢再说了。之后,老师分配完表演道具、头饰,游戏就开始了。教师在一旁看着,时不时提醒幼儿说台词。观看的幼儿有的在窃窃私语,议论着台上小演员们的头饰,有的已经心不在焉,不时地朝外张望。

分析

案例中的教师以自己的想法为幼儿组织了一次表演游戏。从角色的分配,道具的准备,游戏的开始、进展,教师一直尽心尽力“指导”幼儿,但是幼儿并不乐于参与这次表演活动。有的幼儿甚至在一开始就想溜出去,被点名参加表演的幼儿也只是根据教师的提示完成这次所谓的表演。从头到尾,这都只是教师自导自演的一出“表演活动”,幼儿享受不到游戏的乐趣,连基本的游戏的主动性都无法得到体现。案例中这种现象,现今的幼儿园中并不少见,教师在开展游戏活动时,完全忽略了游戏的基本特征——幼儿应该享有游戏的自主权。幼儿在教师的安排下消极地完成游戏过程,在他们看来,那只是完成教师布置的任务而已,游戏变得毫无乐趣可言。真正的幼儿游戏正是在于游戏的自主性。

(二)趣味性

趣味性是幼儿游戏的基本特性。幼儿游戏与其他活动不同,它不是强制性的社会义务,也没有实用的社会生产价值,它只是一种娱乐活动。任何一种幼儿游戏都含有趣味

性,正是它的这一特征,给幼儿的精神和身体带来舒适、愉快的感觉,使他们喜欢游戏。

在游戏中,幼儿能自主地想象所处的环境,展现自己的能力,满足自己的愿望,体验成功和创造的快乐与满足感。这样的游戏,没有功利、没有目的,自然能减轻和消除他们的紧张压力感,或者是无措拘束感。因此,对幼儿来说,游戏是享受,能给他们带来欢乐。

案例精选

建构区中,幼儿正在“工地上”热火朝天地搭建着自己的大楼。教师观察到一名幼儿在不同的幼儿之间穿梭着,看起来很是忙碌。教师走上前去:“洋洋,我来你们工地看看,需要帮忙吗?”“不用了老师,我在帮他们搬运砖块呢。”说完接着给其他的幼儿挑选积木去了。

分析

案例中洋洋给自己的定位是工地上的搬运工,对于这份“工作”,他干劲十足、乐此不疲。以成人的视角来看,洋洋来回穿梭不同的幼儿之间,奔波着很是辛苦,教师在旁观看也可能是想劝止幼儿稍事休息。可是在幼儿的眼中,这是他的游戏,搬运工的工作对他来说是种享受,没有功利,没有目的,游戏带给他的是欢乐,这就是游戏的趣味性,也因为游戏的趣味性,每个幼儿都深深地沉浸在游戏的乐趣中。

(三)假想性

通常情况下,游戏是在假想的情景中反映真实的活动,具有明显的虚构性。游戏的成分、角色、情节、行动,甚至玩具或材料,往往都具有象征性,比如,幼儿可以把棍子当马骑,把泥沙当作食材煮着吃,把狭小的游戏场所变成“娃娃家”、公交车、会场大厅,并且自己假扮成爸爸妈妈、售货员或者是电视里的人物等,游戏的这种假想性特点,使幼儿得以不受具体条件的限制、不受时间和地点的限制,把想象中的情节发展下去。没有假想性,游戏就无法进行。正因为游戏的假想性特点,幼儿的想象力、创造力才能充分表现。

可见,扮演支撑着幼儿的游戏,而扮演是假想的。幼儿来往于现实和假想两个世界,将现实生活与想象活动完美结合,是他们独到的能力。

案例精选

教师在“娃娃家”新投放了一部小电话,幼儿在“娃娃家”里的活动顿时丰富了起来。幼儿会给外出的“妈妈”打电话,催促她回家做饭、看孩子;幼儿还给“医院”打电话:“是医院吗?我的宝宝生病了,能过来看一下吗?”“医院”的“医生”在接到电话后,带上小听诊器就去到了“宝宝”家给“宝宝”看病去了。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

分析

案例中,幼儿通过一部小电话而萌生了各种想象、角色扮演活动:想象自己是“爸爸”,打电话给“妈妈”,扮演着“爸爸”“妈妈”的角色给“医院”打电话,让“医生”给自己的“宝宝”看病……这里的角色、故事情节,甚至一些游戏道具都是幼儿通过假想而创造的,因为幼儿无穷尽的想象力、创造力,使得游戏不受任何条件、时间、地点的限制而顺利进行。

(四)重复性

幼儿的游戏是一种可以重复体验的活动。由于受知识、经验和认知能力的限制,儿童的游戏常常是重复性的练习。在游戏中,幼儿一遍又一遍地重复之前的动作,在成人看来无谓的动作,他们却乐此不疲,没有任何心理负担,不受日常生活的约束,收获着愉悦。

案例精选

某幼儿园中班建构区,一个男孩(甲)在用软塑料块搭“大高楼”,另一个男孩(乙)在他旁边玩“飞机”。每当甲搭好了“大高楼”,乙的“飞机”就开过来将它撞倒。令旁人感到奇怪的是,乙的行为并没有引起甲的不悦,每当“大高楼”被撞倒后,甲乙都是默契地哈哈大笑,然后甲就迅速地又搭起一座“大高楼”,似乎在等待着乙的“飞机”的又一次到来。

分析

案例中的甲和乙之间存在一种特殊的默契,一个负责建楼,一个负责破坏,这是他们的游戏规则,坏了重建,建好了再破坏,正是这种重复性,使幼儿动作的敏捷性得到了强化。随着年龄和经验的增加,游戏的内容、情节会逐步变得复杂和丰富,游戏的种类和主题也越来越多样化。

(五)社会性

幼儿的游戏是社会生活的反映,周围的现实生活是幼儿游戏的基本源泉。通常,幼儿会借助社会角色游戏,来诠释自己对社会生活的理解。在社会角色游戏中,幼儿能够获得更多的适应社会生活的经验,学习怎样与别人友好相处,学会分享、助人和合作等社会性技能,学会自己处理人与人之间的关系问题,完成由自然人向社会人的过渡。

案例精选

活动区活动:乌龟结婚(大班)

活动区内,几个幼儿围着一个玻璃器皿中的两个乌龟展开了讨论。

苓苓:“乌龟是一个人在海滩上下蛋的。”

明明:“不对,乌龟下蛋要两个人,一只公乌龟,一只母乌龟。”

轩轩:“乌龟要先结婚才能下蛋。”

师师:“那乌龟结婚时会是什么样子呢?”

苓苓:“跟人一样,穿婚纱的吧!”

明明:“其他乌龟会来喝喜酒的!”

轩轩:“乌龟是不会喝酒的。”

于是,为乌龟举行婚礼便成了孩子们的重要活动了。他们有的编故事,有的进行绘画……

下面是三个孩子在“乌龟结婚”的绘画游戏中边作画边进行的作品讲述。

一个漂亮的乌龟女士走在大街上,她想:“我要是能结婚多好呀!”她想着想着,突然看到一个身材高大的乌龟先生,就走了上去。

乌龟先生对乌龟女士说:“你真漂亮啊!”乌龟女士说:“你真神气啊!”走在大街上的乌龟听到了他俩的声音,他们就欢呼起来:“结婚喽!结婚喽!”乌龟先生和乌龟女士说:“我们结婚吧!”

乌龟先生对乌龟女士说:“我们请一个专门给人结婚的叔叔,让他帮我们准备好所有结婚的东西。”准备好了东西,他们的婚礼就开始了。

乌龟女士穿着漂亮的婚纱,乌龟先生穿着新郎的西装。乌龟们举行完婚礼之后,大家都回家了。乌龟新娘对乌龟新郎说:“我们叫辆车回家吧!”

他们回到了房子里,几天以后,乌龟女士生了乌龟宝宝,乌龟爸爸高兴地说:“我们要把孩子照顾好!”乌龟妈妈说:“我们把孩子养大,我们也老了。”

(案例来源:梁周全,尚玉芳. 幼儿游戏与指导[M]. 北京:北京师范大学出版社,2014.)

分析

案例中,乌龟结婚的游戏来自于幼儿对乌龟观察、讨论的结果。幼儿将自己的社会生活经验融进与伙伴的交谈和之后的故事编写、绘画游戏中。幼儿将自己对成人世界的理解以绘画的形式反映出来。他们依着自己对现实生活的独特理解,将这些生活经验创造性地反映在自己的游戏活动中,在回忆生活经验的同时,巩固和拓展了新的生活经验。幼儿的游戏活动,尤其是社会角色游戏,反映了幼儿游戏的社会性。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

二、幼儿游戏的分类

游戏是幼儿主要的活动,对幼儿的健康快乐、和谐成长具有重要的影响。对于游戏的分类,由于人们研究的角度不同,所依据的分类标准各异,因此就有了多种多样的游戏。了解幼儿游戏的种类,可以更好地为分析和指导游戏提供基础。幼儿教师应将游戏作为幼儿的基本活动,尽可能多地利用各种因素,引导幼儿开展游戏活动,促使幼儿获得良好的发展。

(一)根据幼儿的发展阶段分类

一种被广泛接受的游戏分类方法是,以幼儿发展阶段为参照系统。幼儿生长发育中会出现明显的重要变化,以此为界线,参考幼儿年龄发展特征,来对幼儿游戏进行分类。随着幼儿年龄的增长,他们使用游戏材料的方式不同,游戏的类型也不同。

1. 按照认识的发展进行分类

皮亚杰首创了从幼儿认识发展角度对游戏进行分类的方法。他认为幼儿在不同的认识发展水平上,会出现不同水平、不同类型的游戏。

(1)感觉运动游戏。感觉运动游戏也称机能性游戏、练习性游戏、实践性游戏。这是幼儿期最早出现的一种游戏形式,一般从幼儿出生到2岁这一阶段,之后比例会逐渐下降。幼儿主要通过感知和动作来认识环境并与人交往,从最初的以自己的身体作为游戏中心,逐渐到摆弄与操作具体物体,并反复练习已有动作,从简单的、重复的练习中,尝试发现、探索新动作,从而使自身获得发展与愉悦的体验。该游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复的操作物体的游戏。例如,摇铃、拍水、滚球、滑滑梯等。

(2)象征性游戏。象征性游戏是2~7岁学前幼儿最典型的游戏形式。游戏中幼儿通常会用具体的事物来代替某种具有特殊意义的事物。象征性游戏中,幼儿会“以物代物”,把一种东西当作另一种东西来使用;“以人代人”,自己假装成另一个人,这是象征性游戏的两种表现形式。游戏的主要特征是模仿和想象,象征性游戏可以满足幼儿在现实生活中不能实现的愿望和要求,因此一般认为它对于了解幼儿内心状态具有诊断和治疗的意义。

(3)结构游戏。结构游戏是幼儿利用积木、积塑、橡皮泥、竹木制品等结构材料或者利用沙、泥、雪等自然材料来建构、反映现实生活中物体的活动。

结构游戏是一种具有创造意义的游戏,也是一种造型艺术活动。它的材料色彩鲜艳、形状各异,游戏形式多样,深受幼儿的喜爱。同时,愉快的结构活动能促使幼儿身心得到全面和谐的发展。

(4)规则游戏。规则游戏多在四五岁以后发展起来,是指幼儿按照一定的规则进行的、带有竞赛性质的游戏,参加游戏的幼儿人数必须在两人以上。具体包括智力游戏、音乐游戏、体育游戏等。

规则游戏在开始前,会有一个规则的强调过程,或者是对现有规则进行修改的过程,

修改过后的规则必须是经过所有参与者同意和理解的。由于规则本身具有不同的复杂程度以及动作技能,因此这种游戏从幼儿一直延续到成人。对规则的认识、理解和遵守可以为幼儿今后的人生奠定良好的基础。

知识链接

皮亚杰与儿童的认知发展理论

皮亚杰是瑞士著名的儿童心理学家,他的认知发展理论堪称儿童心理学科的典范。

皮亚杰早年接受生物学的训练,大学时期学习哲学。但他在大学读书时就已经开始对心理学萌生强烈的兴趣,曾涉猎心理学早期发展的多个学派,如病理心理学、弗洛伊德和荣格的精神分析学说等。

1919年,皮亚杰到巴黎求学,真正进入到心理学的领域。1921年担任西蒙的助手,在比奈实验室(比奈·阿尔弗雷德,法国实验心理学家,智力测验的创始人)内工作。因为比奈实验室位于一所小学之内,皮亚杰通过与儿童的谈话,在交谈过程中真正地了解了幼儿的心理。皮亚杰认为:研究儿童的逻辑,是了解人类心智发展的基础。皮亚杰将自己对儿童心理发展的一些见解写成了论文,并寄给了鲁索学院院长,因此被聘为鲁索学院的研究部主任。

鲁索学院是一个研究儿童、训练教师的中心,是世界上最杰出的法语教育研究组织,皮亚杰年仅25岁即担任研究部主任,在心理学界是一件非同小可的事。之后皮亚杰在自传中写道:当时他仅打算以五年左右的时间来研究儿童的思维,谁知道一头钻进去后,研究的工作便持续了约半个世纪之久!

在鲁索学院任职期间,皮亚杰和妻子瓦朗蒂纳·夏特内结婚,共有二女一子。皮亚杰夫妇婚后也一直是工作上的好伙伴,他们对自己的孩子在学习上的行为,进行仔细的观察与详细的记录;之后皮亚杰便将研究结果发表于世,出版了《儿童智力的起源》《儿童对现实的建构》和《儿童象征性的形成》三本书。这几本著作,使皮亚杰进入了草创认识论的阶段,之后他的学术活动与研究工作也愈来愈深入。

皮亚杰把儿童的认知发展视为认知结构的发展过程,以认知结构为依据区分心理发展阶段。他把认知发展分为四个阶段。

1. 感知运动阶段(0~2岁)

这个阶段的儿童的主要认知结构是感知运动图式,儿童借助这种图式可以协调感知输入和动作反应,从而依靠动作去适应环境。通过这一阶段,儿童从一个仅仅具有反射行为的个体逐渐发展成为对其日常生活环境有初步了解的问题解决者。

2. 前运算阶段(2~7岁)

儿童将感知动作内化为表象,建立了符号功能,可凭借心理符号(主要是表象)进行思维,从而使思维有质的飞跃。其特点表现为以下几个方面。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

(1)泛灵论。儿童无法区别有生命和无生命的事物,常把人的意识动机、意向推广到无生命的事物上。

(2)自我中心主义。儿童缺乏观点采择能力,只从自己的观点看待世界,难以认识他人的观点。

(3)不能理顺整体和部分的关系。通过要求儿童考察整体和部分关系的研究发现,儿童能把握整体,也能分辨两个不同的类别。但是,当要求他们同时考虑整体和整体的两个组成部分的关系时,儿童多半给出错误的回答。这说明他们的思维受眼前的显著知觉特征的局限,而意识不到整体和部分的关系。皮亚杰称之为缺乏层级类概念(类包含关系)。

(4)思维的不可逆性。思维的不可逆性是指在头脑中进行的思维运算活动,有两种:

一种是反演可逆性,认识到改变了的形状或方位还可以改变回原状或原位。如把胶泥球变成香肠形状,幼儿会认为,香肠变大,大于球状了,却认识不到香肠再变回球状,两者就一般大了。

另一种是互反可逆性,即两个运算互为逆运算,如 $A=B$,则反运算为 $B=A$; $A>B$,则反运算为 $B<A$ 。幼儿难以完成这种运算,他们缺乏对这种事物之间变化关系的可逆运算能力。

(5)缺乏守恒。守恒是指掌握概念的本质特征,所掌握的概念并不因某些非本质特征的改变而改变。前运算阶段的儿童认识不到在事物的表面特征发生某些改变时,其本质特征并不发生变化。不能守恒是前运算阶段儿童的重要特征。

3. 具体运算阶段(7~12岁)

在本阶段内,儿童的认知结构由前运算阶段的表象图式演化为运算图式。具体运算思维的特点:具有守恒性、去自我中心性和可逆性。皮亚杰认为,该时期的心理操作着眼于抽象概念,属于运算性(逻辑性)的,但思维活动需要具体内容的支持。

4. 形式运算阶段(12~15岁)

这个时期,儿童思维发展到抽象逻辑推理水平。思维特点表现在以下几个方面。

(1)思维形式摆脱思维内容。形式运算阶段的儿童能够摆脱现实的影响,关注假设的命题,可以对假言命题做出逻辑的和富有创造性的反映。

(2)进行假设—演绎推理。假设—演绎推理是先提出各种解决问题的可能性,再系统地评价和判断正确答案的推理方式。假设—演绎的方法分为两步,首先提出假设,提出各种可能性;然后进行演绎,寻求可能性中的现实性,寻找正确答案。

(资料来源:<http://baike.baidu.com/view/447847.htm?fromtitle=皮亚杰&fr=aladdin>,有改动)

2. 按照游戏的社会性分类

美国心理学家帕登根据幼儿的社会性发展,将幼儿游戏分成以下六类。

(1)偶然的行为。幼儿无所事事,或独自发呆,或玩弄自己的衣服,或者到处乱转,他并不是在玩,而是在关注着身边一切他感兴趣的事物或者人。

(2)旁观的行为。幼儿大部分时间在观看其他幼儿的活动,听他们谈话,或向他们提问题,但没有表示要参与游戏。幼儿只是明确地观察、注视某几个幼儿或者群体的游戏。

(3)单独的游戏。幼儿专心地独自玩自己的玩具,他所用的玩具和周围其他幼儿的不同,不注意也不关心别人的存在。学步期及其前后的幼儿通常是以这种方式进行游戏。

(4)平行的游戏。幼儿仍是独自进行游戏,他所用的玩具与周围幼儿所用的玩具相同或者类似,也会有相互模仿,但他们仍是在独自游戏,相互间没有合作。

(5)联合游戏。联合游戏中,幼儿仍以自己的兴趣为中心,但开始有较大的兴趣与其他幼儿一起玩,同处于一个集体之中开展游戏,时常发生许多如借还玩具、短暂交谈的行为,但还没有建立共同目标。幼儿个人的兴趣还不属于集体,他们只愿做自己愿做的事情。

(6)合作游戏。幼儿以集体共同的目标为中心进行游戏,活动有严格的组织、明显的分工。例如,大家一起剪一个小公园,甲剪小桥、乙剪小花、丙剪树……然后组合在一起就成为一个小公园。

(二)幼儿园常见的区域游戏形式

幼儿园常见的区域游戏形式有结构游戏、角色游戏、表演游戏、智力游戏、体育游戏、音乐游戏、美术游戏等。其中音乐游戏与美术游戏合称为艺术类游戏。

1. 结构游戏

结构游戏,是指幼儿利用各种不同的结构玩具、结构材料或者自然材料等来构造物体的一种游戏。结构游戏又叫“建筑游戏”,它通过幼儿意识构思,动手造型,构造物体等一系列活动,丰富而生动地再现了现实社会生活中各种物品以及建筑物。

2. 角色游戏

角色游戏是以模拟和想象为主,通过扮演角色创造性地反映周围生活的游戏。在游戏中,幼儿可以根据自己的生活经验回忆周围成人的各种活动,加深体验。幼儿在角色游戏中要受角色行为的约束,如“妈妈”要照顾“小宝宝”、做饭、买菜,“老师”要给“小朋友”上课、给家长“打电话”反映“宝宝”在学校里的表现,“医生”要态度和蔼、关心“病人”等。

3. 表演游戏

表演游戏是指幼儿按照童话或故事中的情节扮演某一角色,用对话、独白、动作、表情等进行表演,再现文学作品内容的一种游戏形式。表演游戏属于一种特殊的角色游戏。



Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

Chapter 5

Appendix

深入思考

比较一下,角色游戏与表演游戏有哪些共同点,又有哪些区别。

4. 智力游戏

智力游戏是以生动有趣的游戏形式,使幼儿在自愿和愉快的情绪中,增进知识和发展智力的游戏。智力游戏是一类有特定规则的游戏,它包括语言游戏、数学游戏、科学游戏等。

5. 体育游戏

体育游戏是幼儿应用运动类玩具材料,在室内或者室外进行的以发展幼儿体能为主要目的的游戏活动。体育游戏与体育运动有着密切的关系,是一类有规则的游戏。

6. 音乐游戏

音乐游戏,一般是在音乐伴奏或者歌曲伴唱下,按照一定的规则和要求进行的游戏。在游戏过程中,幼儿的动作、表情必须符合音乐的节拍、内容、形状等,因此音乐游戏可以发展幼儿的音乐感受能力和动作。

7. 美术游戏

美术游戏是由绘画、手工制作等组成的一种活动性游戏。手工制作让幼儿在剪、贴、揉、捏等操作活动中,用艺术形式来表达自己的经验和感受。

知识链接

游戏分类的方法多种多样,下面介绍一种以游戏的内容来分类的方法。

布瑞恩·萨顿·史密斯在广泛吸收别人理论的基础上,结合跨文化研究形成了其独特的游戏分类法。

1. 模仿游戏

幼儿从出生到1岁,重复做自己会做的事情。1岁半时,幼儿会延迟模仿几小时甚至几天。2岁时,五官的知觉和认知技能使幼儿能模仿他人。3岁时,在角色中装扮他人。4岁时,角色游戏与想象混合,转化为想象性的社会角色游戏。

2. 探索游戏

探索游戏在婴儿6个月时便出现,他们以舌和手作为探索的工具,在第二、三年时,这类游戏就会增多,且变得更加复杂。言语探索以笑话、谜语以及同音词的方式一直延续到学龄期。

3. 尝试游戏

尝试游戏包括对身体技能和社会性技能的自我评价。2岁左右,幼儿集中学习大肌肉活动技能;由于身体技能和社会活动的增长,学龄期便开始了复杂的躲避游戏,如捉迷藏。通过此类游戏,儿童不仅学习并加强了社会和身体技能,而且提高了自我意识并学会了控制记忆和冲动。

4. 造型游戏

造型游戏开始于4岁,儿童以富于想象地建造房子等活动为游戏的目的,并常常伴随着扮演角色的游戏活动。

第三节 游戏与幼儿的成长

在幼儿成长的过程中,游戏是一种具有特殊地位的活动,很早就被教育者引入幼儿教育的领域。对幼儿来说,游戏是天性,是他成长过程中的基本需求和基本权利,是生活中最重要的组成部分。

现代心理学研究证明,游戏是包含多种认知成分的复杂的心理活动,是幼儿最初的也是最佳的学习方式。幼儿游戏不仅有娱乐的作用,而且对幼儿的认知、智力、社会性发展以及情感发展有着不可替代的促进作用。

一、促进认知发展

在游戏中,幼儿按照自己的兴趣和愿望去接受外部环境的信息,并进行加工,使自己适应和理解,从而能够认识世界,促进认知方面的发展。同时游戏给幼儿提供了各种机会:使幼儿获得和巩固知识,锻炼和发展智力。例如,在游戏中幼儿需要观察、感知、比较、分类、回忆、想象,在遇到新情景时,要解决新问题,进行各种智力活动。游戏又提供了一种安全和舒适的自由氛围,能够减轻压力,使幼儿置身于愉悦的无拘束的环境中去学习、去发展,这是其他活动所不具备的。在游戏中幼儿开始推理,开拓逻辑思维方面的能力,他们的词汇量得到增加,并且开始发现数量关系和科学上的一些事实。如果幼儿的先天能力要得到充分的发挥,要提高解决抽象问题的能力,那么,游戏的经验是必不可少的。

(一) 游戏使幼儿的专注力得到提升

心理学家曾做过这样一个实验:让幼儿在游戏和单纯完成任务两种不同的活动方式下,将各种颜色的纸分装在与之同色的盒子里,观察孩子注意力集中的时间。实验结果发现,在游戏中4岁幼儿可以持续进行22分钟,而且分放纸条的数量比单纯完成任务时多50%。在单纯完成任务的形式下,同龄的幼儿只能坚持17分钟。实验结果表明,孩子在游戏活动中,其专注力集中程度和稳定性较强。游戏能够引发孩子的兴趣,在愉悦的游戏氛围里,孩子的专注力会得到潜移默化的强化效果。

(二) 游戏使幼儿语言能力得到发展

幼儿在相互接触过程中,产生了交流的迫切需求。游戏中又常常有新的情景和需要,锻炼和丰富了幼儿的语言。幼儿就像操纵物体一样来操纵语言,把语音和词句当作具有多种玩法和时刻伴随的玩具。把语言当作游戏的对象,自发地编押韵的顺口溜玩对

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

话的游戏。

游戏活动激发了幼儿使用和练习自我中心言语,这种言语是思维的外在表现形式,它反映了幼儿认知发展的水平和对认知活动情景功能上的要求。罗宾等人认为自我中心言语的功能,在于使幼儿对自己的行为有更清楚的意识,并为社会性语言交流提供了练习的机会。

(三)游戏使幼儿创造力与想象力得到发展

假想性是幼儿游戏的普遍特征,游戏中轻松无压力的环境,给幼儿提供充分的自由想象的空间。由于游戏的情节、行动方式都没有什么固定模式,因而在游戏中,幼儿可以把自己想象成另外一个人,并可以不断地变换身份。游戏的这种假想性为幼儿的想象提供了广阔的天地。

福禄贝尔认为,幼儿有这样的本能:在孩子身上存在着活动和建造的冲动。他认为,游戏是幼儿的天性,是幼儿内心的需要和冲动的外部表现,正是在游戏中,最能表现幼儿的创造性和主动性。同时,在游戏中,幼儿的各种潜藏能力都会一一被激发,幼儿创造性想象的能力,在想象的过程中得到了发展,它是幼儿创造力发展的重要基础,因而游戏也能促进幼儿创造力的发展。

(四)游戏使幼儿处理问题的能力得到提高

在游戏中,幼儿面临着许多需要思考才能解决的问题,如将散乱的纸片拼成一幅完整的图案,在两个相邻的沙堆中挖出一条相通的隧道等,这些问题能够锻炼幼儿的思维,促使幼儿在游戏中不断地思考,想出解决问题的办法,并将想法付诸实践,然后在失败之后再尝试其他的新方法。通过一次次游戏中的实践,幼儿处理问题的能力也会不断地得到提高。

二、促进身体发展

幼儿时期是身体生长发育的关键阶段,骨骼、肌肉特别是大脑皮层高级神经活动中枢都在迅速发育,而身体各个器官的发育是以幼儿接受足够的刺激为基础的。游戏恰好为幼儿提供了充分的刺激。几乎所有的幼儿游戏中,都有身体一部分或多个部分的运动参与,这使得幼儿身体的各个器官在丰富多彩、千变万化的游戏活动中得到充分刺激而迅速发展。

(一)游戏促进幼儿身体基本动作和技能的发展

幼儿游戏总是与身体的运动和肢体动作的练习密切相关。在各种游戏中,都包含有一系列的大小动作和活动,尤其是户外体育游戏,能锻炼幼儿的走、跑、跳、钻、爬、投掷、平衡、攀登等基本动作。这些动作不仅能促进幼儿骨骼、肌肉系统以及体内新陈代谢和运动机能的发展,而且使幼儿动作的协调和控制能力得到提高。

游戏中通过对已经习得的协调动作的练习和运用,使幼儿不断掌握新的技能。攀爬登架、跳跃等,为幼儿提供了许多必要的动作练习和活动。幼儿时期特别是学龄前时期,

基本动作的练习都是在游戏中进行的。游戏是发展基本动作的重要途径。

(二) 游戏促进幼儿身体的生长和发育

幼儿身体各种生理器官和系统的生长发育,包括形态结构与生理机能的发展变化,可以用身高、体重、头围、胸围、脉搏、血压、肺活量等作为测量标准。专门的体育游戏对促进幼儿身体的生长发育具有显著效果。

体育专家黄世勋“关于体育游戏促进幼儿生长发育的实验研究”表明:活动性游戏能促进幼儿生长发育,促进幼儿骨骼、肌肉系统的发育,提高其身体机能。实验班的幼儿在身体的各项指标中得分均好于对比班的幼儿。由此可以认为,游戏对促进幼儿生长发育具有重要作用。

许多游戏在户外进行,户外的阳光、空气能增加幼儿对各种环境的适应能力和疾病抵抗能力,从而增强幼儿的体质。游戏中的幼儿始终处于积极、主动、愉快的情绪状态,色彩斑斓的玩具、有趣的游戏情节,都让幼儿欢乐、舒畅、愉悦。户外游戏的开展有利于恢复因幼儿的体力和脑力劳动所造成的身心疲惫(见图 1-4),因此,游戏是幼儿生长发育不可缺少的“营养素”。



图 1-4 幼儿在户外开心地游戏



三、促进社会性发展

幼儿的社会化过程,即获得保证其在社会中成功地生存所必需的知识、技能和价值观的过程。幼儿的社会性发展是指幼儿从自然人转化为社会人的过程,涉及幼儿学习如何与别人相处、分享和合作等社会性技能,学会自己解决人与人之间的关系问题。

幼儿在出生以后,由于环境和教育的影响,他们学习与他人交往,学习建立人际关系,在逐步参与社会生活的过程中,社会性得到了发展。幼儿的主要社会活动形式是游戏,他们通过游戏探索周围世界、认识社会生活、体验人与人的相互关系,因此,游戏对幼

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

儿的社会性发展有着极其重要的意义。

(一)游戏促进幼儿社会交往能力的发展

游戏是幼儿交往的途径,而幼儿的游戏离不开游戏伙伴。在游戏中,幼儿会形成两种类型的伙伴关系:一是幼儿与幼儿之间通过玩具或游戏材料结成的现实伙伴关系,二是通过角色扮演结成的角色伙伴关系。幼儿的伙伴关系正是在这两种关系交互作用中逐渐发展起来的。

当彼此陌生的幼儿想要成为朋友时,通常情况下他们会借助游戏向对方发出“我们一起玩游戏吧”的邀请(见图 1-5)。在游戏中,幼儿会对游戏的主题、情节、规则、玩法进行交流,甚至会为了能让游戏伙伴接受自己,对自己的某些行为进行自我约束,学会宽容与礼让。



图 1-5 我们一起玩游戏吧

幼儿与同伴的交往活动,构成了幼儿的社会性行为,这样的社会关系网络,帮助幼儿去逐渐熟悉、认识周围的人或事,了解自己和同伴的想法、行为、愿望和要求。正是在一点一滴的交往中,幼儿明白了怎样与人相处,提高了社会交往能力。

(二)游戏帮助幼儿去除“自我中心”,学会理解他人

由于年龄及认知能力的限制,幼儿无法正确理解自我与非我,他们是典型的自我中心主义者。对于幼儿来说,他们只知道用自己的角度看问题,因此无法很好地理解周围的人和事物。

游戏特别是角色游戏能够帮助幼儿学会从他人角度看问题。幼儿在游戏中扮演各种角色,必须按角色需要的身份及其情感体验来行动,他既是“别人”,也是自己。在自我与角色同一与守恒中,他吸收了“别人”的经验,把自己摆在别人的位置上,从以自己为中心,转变到从他人的角度来看待问题,发现了自己与别人的不同,学会发现自我,使自我意识得到发展。只有知道了自己与别人的不同,才能够去理解别人,逐渐学会改变自己看问题的角度,克服“自我中心”的观点。

(三) 游戏使幼儿的自控能力得到增强

游戏是磨炼意志的场所。在游戏中,幼儿为了使自己能够融入游戏的环境或者让其他的游戏伙伴接受自己,必须忍受一些平常所不能忍受的;游戏本身对幼儿充满着诱惑,而游戏过程中或者游戏结束之后所带来的成就感与愉悦心情也深深吸引着幼儿,为此,幼儿必须遵循游戏的规则,克服一定的困难,与伙伴一同完成游戏,这样就逐步培养了幼儿的自制力与勇敢的精神。例如,“木头人”游戏中(见图 1-6),当说到“我们都是木头人,不许说话不许动”时,所有的游戏参与者都维持着一个动作,幼儿在游戏过程中必须得控制自己,不说话,不移动,也不能笑。



图 1-6 “木头人”游戏

四、促进情感发展

游戏是一种轻松、愉快、充满情趣的活动,它不仅能够给幼儿以欢乐,消除幼儿的消极情绪,而且也可以丰富和深化幼儿的情感,从而陶冶幼儿的性情。

(一) 游戏使幼儿获得丰富的情感体验

幼儿根据自己的兴趣爱好选择游戏活动,毫不掩饰自己的真实情感,没有任何精神压力和心理负担。在轻松愉悦的游戏氛围中,幼儿很容易通过自己的努力完成游戏,从而体味成功的快乐。角色扮演游戏中,幼儿能够有机会体验不同人物的情感、不同环境下人物的不同情绪,并且学习表达和控制情感的方法。

(二) 游戏使幼儿获得成就感,增强自信心

成就感是一种积极的正面情感,它与游戏有着密切的联系。成就感体验是游戏性体验的基本构成要素,幼儿在游戏中能产生成就感体验,进行真正的游戏。游戏中,幼儿有

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

充分的自主决策的权利,可以根据自己的想法和愿望来决定游戏的种类与方式。结构游戏中,幼儿通过对结构材料进行组合、拼装,完成自己想要的“飞机”“摩天大楼”“火箭”等,这些都会使幼儿体验到成就感,并且让幼儿认识到自己的能力,培养了幼儿的自信心。

(三)游戏调整了幼儿的情绪,促进心理健康

幼儿的情绪直接指导幼儿的行为,愉快的情绪往往使他们愿意学习、与人交往,不愉快的情绪则导致各种消极行为。游戏是幼儿表达自我情感的自然媒介,幼儿在玩的过程中有机会发泄郁积起来的紧张、挫折、不安、恐惧、迷惑等。

就像我们成人通过一遍又一遍地向亲朋好友倾倒苦水治愈自己的“心病”一样,幼儿也需要通过一遍又一遍地玩过家家、医生游戏、超市游戏等来演绎他们的遭遇,宣泄他们的情感,并且通过这种方式治疗并调整内心的情感创伤。

综上所述,游戏是幼儿最喜欢的活动,它对于促进幼儿身心的全面、和谐发展具有其他活动不可替代的作用。与此同时,游戏价值的充分发挥需要教师的科学指导,教师有责任在实践中不断探索新的思路,让游戏成为幼儿真正的“伙伴”。



知识回顾

通过本章的学习,可以了解到游戏在外语、汉语中的含义,游戏的剩余精力说、生活预备说、复演说以及松弛说这些游戏经典理论的含义及特点;需要掌握幼儿游戏的特点、从不同角度出发的游戏的分类;可以认识到幼儿游戏在幼儿成长及教育中的重要价值。

其中需要重点掌握同时也是本章难点的是幼儿游戏的特点。在实践教学中,教师在进行游戏指导时,常常会忽略幼儿游戏的特点,强行将幼儿带入自己“精心设计的游戏”中,或者强行介入游戏,使游戏的价值无法体现,幼儿也不能真正地从游戏教学中受益。因此,学习本章节时应注意联系实际案例,深刻理解幼儿游戏的特点。



活动体验

一、实例解析

案例一

某教师在语言活动“小乌龟开店”的基础上,组织一次表演游戏。教师一一出示早已准备好的道具。介绍完道具,配班教师带领全班幼儿“开火车”离开活动室去“剧场”看表演。主班教师忙着在活动室里布置场景:一家花店、一家书店、一家气球店。场地布置好了,幼儿由配班教师带领进“剧场”。主班教师提问:“谁愿意上来表演?”“哗!”几十只小手举了起来。第一轮,教师挑了五个没有举手并且上次语言活动表现又不好的幼儿上来表演。表演时,教师不停地提示孩子们对话,做动作。第二轮,教师请了五个“坐得好的孩子”上来表演,五个孩子表演同一个角色。教师还时不时地按照故事情节规范语言,纠正孩子们的动作。好多孩子忙着摆弄有趣的道具,忘了表演,教师又不停地提醒……

要求:结合对幼儿游戏本质特征的认识,试分析该游戏是不是真正意义上的游戏活动。

案例二

幼儿园里,家长们围在“年级周活动表”前,议论纷纷:

“怎么一天就上两节课呢?”

“一天有这么多的时间做游戏,玩这么长时间?”

“怎么全是游戏?我们花钱让小孩来这玩?”

“太不负责了,得找老师问问。”

要求:假如你是排课老师,请你结合幼儿游戏的特点以及游戏在幼儿成长中的作用,来为家长们说说排课的理由。

二、活动设计

假如你是小班的老师,请你设计明天一天的游戏教学指导计划。

1. 目标:培养学生针对幼儿特点确定合适的教学目标的能力。

2. 内容:结合幼儿园见习和幼儿游戏观摩活动,自定主题编写一份小班的游戏教案。

要求格式规范,有明确的活动目标、合适的活动内容、活动准备以及具体的活动指导。

三、材料分析

材料一

心理治疗师亚历山大·鲁宏曾说过:“人的个性,像树的年轮,是一圈又一圈地发展出去的。婴儿的一圈,代表爱与享受;孩童的一圈,代表玩耍与嬉戏;少年的一圈,是创作与幻想;青年的一圈,是情爱及探索;而成年人的一圈,则象征现实与责任。一个完全的人,要具备上述所有特征。”

结合本章所学,谈谈你对“孩童的一圈,代表玩耍与嬉戏”的理解。

材料二

“童孙未解供耕织,也傍桑阴学种瓜”出自南宋诗人范成大的《四时田园杂兴·夏日》,这句诗的意思是孩童们还不懂为了生计去劳动,但他们却依葫芦画瓢,模仿着父辈、祖辈劳动的模样,在茂盛成荫的桑树底下做种瓜的游戏。

结合材料阐述游戏在幼儿成长过程中的重要性。



游戏治疗

游戏治疗是近代心理学中的专用术语,一般指通过游戏激发出幼儿的自我控制、自我完善、自我成长的动力,并以此来协助儿童(一般是3~12岁)去表达他们的感受和困难,如恐惧、憎恶、孤独、失落和自责等,从而潜移默化地克服那些家长认为难以克服的坏习惯,达到治疗效果。

游戏治疗主要适用于3~12岁儿童的攻击行为、焦虑、抑郁、注意力难以集中、违纪行为、社会适应障碍、思维障碍、应激综合征等症状。

利用游戏对儿童进行治疗的主要原因是:年幼的孩子语言发展还不成熟,他们难以正确表达自我的情感,因此在对12岁以下的儿童进行心理治疗时,不能以语言作为心理治疗的主要手段,而用游戏疗法却可得到良好的效果。

Chapter
1Chapter
2Chapter
3Chapter
4Chapter
5

Appendix

一、游戏治疗室及游戏治疗设计

(1) 治疗室面积以 $25\text{m}^2 \sim 30\text{m}^2$ 较为适宜,一般不超过 40m^2 。若治疗室太小,孩子的活动被束缚;若治疗室太大,则可能使孩子产生恐惧与不安的心理。治疗室四壁色彩与装饰要柔和,不宜太刺激。

(2) 治疗室的设施与器具的布置。水坑(包括沙子、铁锹、小翻斗车):用于进行创造性活动。打击乐器:如鼓、铃等,让儿童在游戏活动中发泄攻击性和其他情绪。一些身心运动平衡的游戏器具:如滑梯、蹦蹦床等。各种玩具:适合各年龄阶段儿童的玩具。绘画工具:用于儿童对自己情感的表现。镜子:用于儿童自我镇静和调整。水龙头:用于儿童的清洁和洗手。

(3) 治疗时间:每次 50 分钟,但一般按 1 小时计算,剩余 10 分钟用于整理治疗室。

(4) 游戏程序的设计。例如,玩电动火车可观察儿童的手指协调能力及创造能力;弹钢琴可观察儿童的手指、大脑、身体配合的协调性;玩弹子游戏机可观察儿童注意力和操纵能力。每一次治疗中进行什么游戏,每一个游戏进行多长时间,治疗者都要预先安排和设计妥当。

二、实施游戏疗法应注意的问题

游戏疗法的目的是对儿童的内心世界进行再整理,通过游戏活动对儿童智力进行开发和培养,并对儿童在日常生活中的适应构成起到整合作用。在游戏疗法中,治疗者的基本态度和原则是让儿童自由表现内心深处的世界。治疗者在运用游戏疗法的时候要注意以下几个方面的问题。

(1) 在游戏治疗的早期阶段,要尽快与儿童建立良好关系(亲和感、信任感),建立温暖的伙伴关系。

(2) 尊重儿童的个性和特点。

(3) 让儿童有自由表现情感的机会,使儿童受压抑的情绪在游戏活动中得到宣泄和净化。

(4) 善于观察儿童的行为变化及心理状态,耐心地、敏锐地把握儿童的行为表现。

(5) 以儿童为主体,相信儿童发展的潜力,相信儿童有自我认知的潜力,并能通过游戏发现问题、解决问题。

(6) 不轻易对儿童进行训斥、说教,采用循循善诱的辅导方式,遵循儿童先行、治疗者随后的原则。

(7) 不单方面终止治疗,治疗者要培养自己的耐心,应认识到儿童的治疗过程是较长的。

(8) 有现实的眼光和头脑,只有当儿童走向非现实时(如有破坏、病理表现时),治疗者才实施限制。

(资料来源: <http://world.xlzx.com/12720.htm>, 有改动)

