



单元 1

学前儿童游戏概述



学习目标

- 明确学前儿童游戏的定义，掌握学前儿童游戏的基本特点；
- 了解学前儿童游戏的基本类型，掌握不同类型儿童游戏的特点；
- 明确影响学前儿童游戏的主客观因素；
- 掌握不同历史时期相关的经典幼儿教育理论；
- 明确游戏在学前儿童教育中的法律法规地位，掌握相关原理、教育模式，指导和组织相关的幼儿教育实践。



引导案例

菲菲和楠楠的结识

5岁的菲菲和6岁的楠楠同住在一个小区，菲菲和父母刚刚搬来不到一个月，身边一个熟悉的小伙伴都没有。一天，菲菲和妈妈下楼去散步，菲菲看见了正在小区广场上踢毽子的楠楠，她迅速松开妈妈的手跑到了楠楠身边，说：“我能和你一起玩一会儿吗？”楠楠边踢毽子边说：“好呀，我们一起玩，我们来赛一赛看谁踢得多，好吗？”菲菲高兴地点点头，两人就像一对小姐妹一样玩耍在了一起。欢声笑语中，妈妈早已被菲菲抛到脑后去了……

游戏是一个人儿时最美好的回忆，它是每个人都会做的事。儿童在游戏中收获成长的快乐；但成人可能会对游戏有这样的疑问：到底什么是游戏？学前儿童游戏有什么显著特点？游戏的分类有哪些？怎样让孩子更好地游戏？



第一课 学前儿童游戏的特点与分类

一、学前儿童游戏的定义与基本特点

(一) 学前儿童游戏的定义

在游戏研究史上,对于学前儿童游戏的定义可谓众说纷纭,但学界渐渐达成了共识,即“学前儿童游戏是学前儿童在一定时空中,遵循一定规则,伴有愉悦情绪,自发自愿进行有序活动”。^① 游戏是学前儿童的主要活动,首先,学前儿童是自愿进行的,这是区别于其他活动的一大特点,它常伴有愉悦的情绪;其次,它是遵循一定的规则的,游戏是一种创造性的活动,游戏规则就是其创造性的体现。

(二) 学前儿童游戏的特点

学前儿童游戏的特点主要表现在行为特征的多样性、游戏性体验的差异性和外部环境的独特性三个方面。

1. 多样的行为特征

学前儿童游戏是一种主体的外显性活动,学前儿童在进行游戏的过程中会表现出多样的外部行为特征,包括表情、动作、言语、材料选用等。

(1) 学前儿童在游戏中经常伴有外显的表情,具有一定的象征性。表情是一个人情绪的集中反映,人们常常把表情作为一项外部指标来判断一种活动是不是游戏。皮亚杰曾用微笑来判断游戏的发生,以此为标志对幼儿的探究行为和游戏做出区分。例如,摇篮里的婴儿对摇篮上的挂饰会非常感兴趣,反复的抓拿行为之后,他会掌握并理解这种情景,这时他们的脸上会出现轻松愉快的表情。抓拿活动的性质就由探究转变成了游戏。

微笑代表高兴与欢迎,哭泣则相反。当幼儿在一起追逐打闹进行游戏时,有的幼儿会满眼笑意、大声欢笑、表情得意扬扬,对于其他的孩子而言,这就是一种信息,代表着“一起来玩啊”“我玩得很高兴,你也来吧”等,孩子们会快乐地在一起游戏。这些都是学前儿童游戏的信号。

可是,幼儿在游戏时并不总是笑。笑是一种愉悦的表现,但它只是游戏发生与否、幼儿快乐与否的客观评价标准之一。当一个幼儿在严肃认真地进行游戏时,他会非常专注、认真,这时可能就不会笑,但人们不能否认他们在游戏,也不能说他们不高兴。此外,儿童的表情因兴奋度不同会产生差异。在游戏中,多样性的外部表情都是儿童内心真实感受的反映,在进行学前儿童教育时应注意到这一点,细致观察儿童表情的变化可以更好地掌控儿童的情绪,进而做出相应的改变,保持幼儿良好的心理状态。

(2) 学前儿童在游戏过程中经常伴有“意外之举”。游戏动作是学前儿童游戏的主要外部表象之一。在游戏过程中,儿童对物体或游戏材料的使用往往不同于日常生活中的使用方式,这些行为多超出了成人的想象,其特点主要包括非常规性、个人随意性和重复性。

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 2版. 北京:北京师范大学出版社,2008.

① 非常规性。所谓常规性动作,即按照社会所约定俗成的方式来使用物体。在游戏中,儿童会表现出许多非常规动作。例如,一把椅子倒过来坐时儿童会把它想象成小汽车,津津乐道地开着用椅子做成的小汽车自娱自乐,这就是非常规动作。

② 个人随意性。个人随意性动作即儿童在游戏中的动作没有规律性,是在个体的主体意识引导下做出的随机性动作。例如,把座椅当汽车、拉着手中的跳绳当作在骑马飞奔等。正是因为游戏动作的随意性和非常规性特点,儿童游戏动作才表现出了丰富的多样性与极大的灵活性。

③ 重复性。重复性也是学前儿童游戏的动作特征之一,年龄越小,体现得越明显。例如,爬楼梯本身不是游戏,但当一个儿童反复地上上下下时,通过动作及表情线索,人们可以准确地判断出他正在进行游戏。重复性的游戏动作在给儿童带来愉悦体验的同时,客观地维持着游戏活动的继续进行。

此外,学前儿童游戏的动作主要包括象征性动作和探索性动作。不同的游戏动作所占比例不同。例如,在游戏“娃娃家”中,象征性的动作较多;在拼图、搭积木时,探索性的动作较多。即便同一内容的游戏,在游戏进行过程中,不同阶段也会产生不同性质游戏动作之间的交替。例如,在搭积木的初级阶段,探索性动作较多;在搭好以后玩游戏“小爱人的家”(白雪公主的故事)时,象征性动作开始占主导地位。

(3) 学前儿童在游戏过程中角色多样,并伴随言语交流。角色扮演是一种特殊的游戏动作,是幼儿以自身或其他物为媒介对外物的动作、行为、态度的模仿,也可以说是一种高水平的象征性动作。角色扮演是幼儿游戏的一个鲜明的外部特征,角色扮演的内容源于幼儿的真实生活,是幼儿现实生活经验的反映。

幼儿在游戏的过程中通过言语表达自身情感并与他人进行沟通,幼儿言语可以帮助人们判断幼儿是否在游戏。游戏中幼儿言语伴随率的高低也可以作为评价幼儿活动的自由度及班级心理环境质量的一个指标之一。

(4) 学前儿童游戏需要游戏材料或玩具的支撑。学前儿童游戏的顺利进行依赖于具体的游戏材料或玩具,儿童的年龄越小,对玩具材料的依赖性越高。任何东西都可能成为学前儿童的游戏材料,但是玩具是现代儿童游戏时最常使用的游戏材料。有无玩具出现在游戏过程中也是人们判断儿童是否在游戏的一个指标之一。

作为一种信息符号,儿童游戏过程中所表现的诸多外部特征向人们传递着幼儿游戏时最客观、最及时的信息。通过这些信息,人们能判断出儿童是否在游戏、游戏水平与状况发生了哪些变化,以及哪些儿童需要帮助等。对于这些外部特征的研究与学习,有助于教师更好地了解幼儿并进行幼儿教育。

2. 不同的游戏性体验

游戏性体验是游戏者在游戏活动中产生的对于游戏活动本身的主观感受或心理体验,主要强调游戏主体源于自身内部的主观心理感受与评价。游戏性体验的最大特点在于它是一种内隐的、主体游戏过程中实实在在的获得。游戏所带来的愉悦体验才是儿童进行游戏的最终目的,这种体验恰是游戏的魅力所在。

游戏性体验可分为兴趣性体验、自主性体验、胜任感或成就感、幽默感,以及因身体活动的需要满足而获得的生理快感。

(1) 学前儿童游戏能使儿童产生较强的兴趣性体验。兴趣性体验是指由外物刺激带来



的一种体验,是构成游戏性体验不可或缺的一部分。当一套色彩鲜艳、形状多样的积木摆在儿童面前时,儿童会由此产生极大的兴趣并很快投入其中进行游戏,这就是一种兴趣性体验。

(2) 学前儿童游戏以儿童自主性体验为主。自主性体验即由游戏活动可以自由选择、自主决定的性质引起的主观体验。儿童游戏活动有着极强的自主性,儿童可以自由决定“玩什么”“怎么玩”“和谁玩”。这种自主性所带来的体验是儿童进行游戏的要因之一,也是幼儿游戏性体验的重要组成。

(3) 学前儿童游戏可以使儿童产生胜任感和成就感。胜任感和成就感是一种对自己能力的体验,这种体验可以增强游戏者的自信心。由于儿童不必担心成人的批评与苛责,一般都会找到屡次尝试后由成功所带来的胜任感与成就感。幼儿可以通过想象实现对现实环境的改造和转换重构自己的外部环境和关系,进而获得掌握和控制感,用自己的方式来解决问题和冲突。

(4) 学前儿童游戏是幽默的活动。幽默感是由嬉戏、欢笑、诙谐等引起的快感。作为游戏性体验的一部分,幼儿的幽默感有一个发生、发展的过程。最初的幽默感源于嬉戏性游戏的耦合,如当幼儿无意中把母亲的长发拉下来挡住眼睛觉得很有趣时会马上重复,母亲的制止不会结束幼儿的这种行为,由于有这样一种幽默感的存在,他们会玩得很起劲,多次重复并表现出欢快愉悦。伴随着幼儿的成长与知识经验的丰富,幼儿会理解更多、更深层次的幽默并用于游戏过程中。

(5) 学前儿童游戏伴随相应的生理快感。生理快感主要指机体运动过程中通过满足自身需要、维持中枢神经系统最佳状态而获得的一种愉悦体验。处于成长期的幼儿,身体发育客观地要求他们通过运动来更好更快地发展与完善自身身体机能。儿童游戏成了最理想的运动,在游戏中,儿童自由地活动,体验着成长所带来的快乐,获得了机体上的生理快感。

总体来看,游戏性体验由上述五个部分构成,但在游戏过程中,这五种体验不一定同时发生,只有兴趣性体验、自主性体验及胜任感和成就感体验是任何游戏都不可或缺的最基本部分,不同性质的体验存在与否及多少都取决于游戏的自身性质。同时,人们不能完全通过上述五者的存在与否去判定一种活动是不是游戏,这只是判定标准的一个方面。

3. 独特的外部环境

游戏性体验的产生是主客体相互作用的结果,既与游戏主体有关,又与外部环境相关。所以,了解幼儿游戏性体验赖以产生的外部条件对创设良好的游戏环境是非常必要的。学前儿童游戏产生游戏性体验的外部环境具有以下特征:

(1) 游戏中的幼儿有自由选择的权利与可能。儿童游戏具有极强的自主性,游戏的自由选择是产生自主性体验的必要条件。因此,教师在组织幼儿游戏时必须给予其自由选择的权利,并提供相应的条件使幼儿根据自己的兴趣和意愿来决定做什么,而不是单纯地规定幼儿游戏的内容。当自由选择的条件得到满足时,幼儿游戏才有自由选择的实际可能性。形象地说,幼儿有权利选择“玩不玩”“玩什么”等。

相关研究表明,游戏材料可选择与否及自选程度的高低直接影响着幼儿活动的积极性和主动性。在游戏材料可选的情况下,幼儿的无所事事率较低,幼儿间交流较频繁;反之,幼儿无所事事率较高。在游戏材料任选的情况下,无所事事率最低,交流最频繁。

(2) 游戏活动的方式方法由幼儿自行决定。游戏活动方式方法的自由选择也是学前儿

童游戏自主性的表现之一。自由选择是幼儿游戏发生的一个必要条件,但不是充分条件。对学前儿童游戏活动的相关观察显示,即便在游戏材料可自由选择的前提下,幼儿园内的许多幼儿并没有从内心真正认为他们在“玩”,而是将“老师的游戏”作为一项任务进行,原因就在于他们所选用的游戏材料的使用方式方法已经被教师规定,必须按照教师所演示的、允许的方式来操作材料。学前儿童游戏的真谛在于幼儿自主决定游戏活动的方式方法,主动控制游戏进程,而不是按照教师的规定对所提供的游戏材料进行的机械操作。

幼儿是天真无邪的,许多想法可能与客观事实相悖,甚至超乎成人的想象,但人们应该看到,幼儿这些奇特的想法正是人自身主观能动性最真实的表现。多样灵活的游戏会使幼儿产生兴趣性、自主性和胜任感体验,进而感知周围的世界,掌握必要的技能。幼儿的成长就是在多样的感知和体验中进行的,而游戏作为幼儿感知世界的最主要活动,赋予其应有的自主性是极其必要的,对幼儿的成长也是有益的。

(3) 活动难度与幼儿能力相匹配。自主游戏往往可以使幼儿通过自主选择任务找到与其自身的能力相配的游戏活动,通过游戏的完成产生一定的胜任感和成就感。在现实中,幼儿游戏环境由成人创设,游戏材料及使用方法由成人提供,这些都会产生游戏内容与幼儿身心发展的需要不符的问题,进而影响幼儿兴趣的产生、游戏的进行。适应幼儿能力水平的游戏存在这样一种可能,即幼儿通过自身努力解决问题,获得成就感和胜任感,同时带来满足和快乐的习得性体验。正是这种可能,要求幼儿游戏的难度要尽最大可能与幼儿的能力水平相一致,这是幼儿成长的客观需要,也是创设幼儿游戏环境必须考虑的因素。

(4) 幼儿不寻求或担忧游戏以外的奖惩。幼儿游戏的目的是获得游戏性体验,形象地说,“玩即目的”,幼儿游戏的目的在于游戏本身而不是游戏之外的活动,游戏本身的乐趣是吸引幼儿置身其中的关键。相关研究表明,通常情况下外部强化不会激发幼儿的游戏兴趣,甚至会抑制幼儿对游戏本身的兴趣,一旦外部奖励介入游戏,游戏活动的性质就发生了改变。游戏活动以外的结果对于游戏者更多的是一种心理压力,对于游戏活动本身以外的东西抱有期望或担忧会改变游戏活动的性质。经常的外部奖励手段不仅不会鼓励幼儿积极游戏,反而会造成幼儿对奖励的依赖,使游戏失去其真正的意义。外部奖惩虽然有其负面的影响,但也不能由此完全否定它的积极作用,关键是把握好其中的度。幼儿游戏的外部环境是可观察的,在日常幼儿教育过程中主动地发现,积极地探索、解决问题,创建符合幼儿身心发展的游戏活动是可以实现的。

需要指出的是,教师在干预幼儿游戏的过程中,必须将尊重幼儿的自主选择放在首要位置,不论是游戏材料的选取,还是游戏活动的规则,都要尽可能地去迎合幼儿的意志、尊重幼儿,这样才会真正使幼儿获得游戏主体的地位,才会办好幼儿真正需要的教育。

二、学前儿童游戏的分类

学前儿童游戏可以促进儿童全身心的发展,依据不同的划分角度,学前儿童游戏可以划分为不同的类别。

(一) 依据幼儿的认知水平划分

学前儿童游戏促进儿童认知的发展,不同认知水平的幼儿会选择不同的游戏类型。以幼儿的认知发展为依据进行的游戏分类主要以皮亚杰的理论为代表。根据促进认知发展作用的差异,皮亚杰认为游戏可划分为以下几种:



1. 练习性游戏

练习性游戏又称感知运动游戏或机能性游戏,是由简单的、重复的动作组成,其动因在于感觉和运动器官在活动过程中获得的快感。例如,拍水、摇铃、滑滑梯等。幼儿在反复摆弄和练习中获得对于环境的控制感,发现自己的行为动作和物体变化之间的关系,在过程中获得愉快的体验。机能性游戏在2岁前最多,以后比例逐步下降,到6岁时,只占全部游戏的14%左右。

2. 象征性游戏

象征性游戏的主要特征是假想,即幼儿对事物的某些方面做想象性的改造,包括以物代物(如把跳绳当马来骑)、情景假设与转变(如张开双臂假想在开飞机)、角色扮演(如在游戏“娃娃家”中扮演爸爸、妈妈)等。象征性游戏在儿童2岁以后开始大量出现,4岁以后趋于成熟。象征性游戏中所包含的如以物代物、情景假设与转变、角色扮演等社会性因素都是象征性游戏成熟的表现形式。

幼儿可以摆脱客观现实以表象代替实物进行想象,并会用内部语言符号进行思考。由于象征性游戏可以满足儿童在现实生活中不能实现的愿望和要求,因此一般认为它具有了解儿童内心状态的诊断和治疗上的意义。

3. 结构性游戏

结构性游戏是指幼儿按照一定的计划或目的来组织物体或游戏材料使之呈现一定的形式或结构的的活动。例如,拼图游戏、堆雪人、沙筑碉堡等,游戏中的游戏材料即图块、白雪、沙土,儿童在游戏过程中会依据主观意向在游戏活动结束后呈现出不同的游戏作品。结构性游戏发生在儿童2岁左右,伴随着儿童的成长,结构性游戏会发生阶段性的变化。

4. 规则性游戏

规则性游戏是两个或两个以上的游戏者在一起按照预先设定的规则进行的、具有竞赛性质的游戏。例如,丢沙包、下棋、老鹰捉小鸡等。规则性游戏是儿童游戏的高级发展形式,伴随着年龄的增长,规则会更具体、更明确。

(二) 依据儿童的社会性发展划分

游戏能促进学前儿童的社会性发展,以社会性发展水平为依据的游戏分类主要以帕顿(Patten, J. V.)和豪威斯(C. Howes)为代表。其中,帕顿的分类使用得最为普遍,包括偶然的行为或无所事事、旁观、单独游戏、平行游戏、协同游戏、合作游戏等。

1. 偶然的行为或无所事事

在生活中,人们会发现儿童的如下行为:东游西逛、行为漫无目的,对事物没有兴趣时玩玩自己的肢体、目光飘忽不定等。这些都是无所事事的表现,严格地说,这种偶然的行为或无所事事不属于游戏。

2. 旁观

旁观即儿童置身于游戏活动之外,不参与游戏,只是简单地在一旁观看伙伴们玩耍,偶尔提出意见。

3. 单独游戏

单独游戏是指幼儿专注于自己手中的游戏材料,不与其他伙伴交流,一个人单独进行游

戏活动。

4. 平行游戏

平行游戏是指幼儿玩着与其他伙伴相同或相近的游戏,彼此间不交谈,彼此游戏之间不发生影响,简单形象地说就是“各玩各的”。

5. 协同游戏

协同游戏多发生在由多个儿童参与的游戏,儿童之间没有明确的分工与合作,对于游戏材料、游戏目的和结果缺乏共同的计划和组织,只是因为玩游戏时游戏活动的相似简单地聚合在一起。例如,游戏“开火车”,多个儿童简单地聚集在一起组成一列“火车”,“火车”开去哪里、怎么行驶都没有明确规定,某个儿童的离开也不会使游戏终止。在协同游戏中,小组成员的变换非常频繁。

6. 合作游戏

合作游戏是多个幼儿在一起进行游戏,游戏主题明确,对于游戏材料的使用、游戏目标和结果都有计划和组织,分工明确、角色互补。例如,游戏“娃娃家”,你当爸爸,我当妈妈,我送孩子上学,你接孩子回家等。合作游戏有助于形成良好持久的玩伴关系。

(三) 幼儿园常见的游戏分类

幼儿园以游戏为基本活动,学界的普遍观点认为,结合幼儿园工作实际,幼儿园中最典型的的游戏包括角色游戏、表演游戏、结构游戏和规则游戏。

1. 角色游戏

角色游戏是学前儿童最主要的游戏类型,贯穿于幼儿园各个年龄段。幼儿以角色扮演为主要的表征手段自主地表现和表达自己对现实生活和环境的认识与体验、想法和愿望的一种象征性游戏活动。例如,日常生活中幼儿喜爱的游戏“医院”“娃娃家”等,就是通过扮演医生、爸爸妈妈等角色表达自己的认知与体验。

2. 表演游戏

表演游戏是幼儿以故事为线索展开的游戏活动。表演游戏的主题和内容来源于故事,在规则和结构上强调遵循相关故事的基本框架。在游戏中,幼儿可以自由选择和切换主题,自由决定和改变游戏内容。从本质上看,表演游戏是一种“游戏”而不是“表演”,兼具游戏性和表演性。例如,在游戏“小蝌蚪找妈妈”中,幼儿戴上了象征小蝌蚪的帽子,通过与其他扮演者如蟹、鱼、河蚌的“谈话”最终找到了“青蛙妈妈”。幼儿在进行表演的同时,获得了各种游戏性体验。表演游戏表现出较强的游戏性。

3. 结构游戏

结构游戏,也称建构游戏,是儿童利用不同的结构材料如积木、积塑、金属部件、沙、土等来进行建筑、构造的游戏。在结构游戏中,幼儿可以根据自己的想象进行构思、造型来塑造一定的物体。例如,搭积木,幼儿可以依据图纸或是随意发挥想象搭建出多种多样的作品,从中体验建构游戏带来的乐趣。而建构物体的原型常常来源于生活,在建构的过程中能促进儿童思维的发展,并培养儿童动手操作的习惯,使手脑并用。

4. 规则游戏

规则游戏是指至少有两人参与的、按照一定的规则进行的一种游戏活动,具有规则性、



竞赛性和文化传承性等特征。规则是其主要的游戏手段,规则游戏多从非竞争性发展到竞争性,从与成人的合作游戏发展到与伙伴的合作游戏。幼儿最初的规则游戏,包括与成人和伙伴一起进行的规则游戏。在规则游戏的每一个环节中,游戏者都会面临社会性与认知的互动问题,因此规则游戏对于儿童来说,蕴含着丰富的学习机会。例如,在幼儿所喜爱的游戏“石头、剪刀、布”中,规则是既定的:剪刀剪布,布包石头,石头砸剪刀。这些规则就是社会性认知的缩影,游戏带来的不仅是胜负上的愉悦体验,更多的是帮助幼儿在游戏的同时构建社会经验。

第二课 影响学前儿童游戏的因素

一、影响学前儿童游戏的主观因素

(一) 儿童自身的因素

在游戏过程中,每个儿童都是独特的游戏者。对于游戏,儿童有着天生的驾驭能力,对游戏活动起着最根本的影响。研究显示,儿童对于游戏的影响也存在差异性。由于儿童在个体特征和年龄上的不同,他们在游戏活动中表现出极大的行为差异。伴随着儿童的成长,儿童游戏相应地表现出与年龄差异和成长阶段相符的特点。这种个体差异在游戏活动过程中则主要表现为个体差异和性别差异。

1. 个体差异

由于年龄、性格等方面的客观差异,每个儿童都有自己的游戏风格,在他们的大脑里充斥着各种奇思妙想。许多新奇的想法展现在儿童游戏过程中,这就形成了现实生活中儿童游戏的个体差异。儿童的游戏存在着游戏倾向上的差异,有人喜欢想象的、虚构的游戏,有人喜欢现实的探索性操作游戏。具体划分如下:

(1) 实物取向和社会取向。在游戏过程中,儿童表现出不同的游戏取向,实物取向和社会取向是儿童个别差异的首要表现。有的儿童对周围的物质世界感兴趣,他们的游戏多表现为独自摆弄物体的活动,这样的儿童即实物取向儿童;相反,有的儿童喜欢与人交流,对周围的世界更感兴趣,这样的儿童进行游戏时多喜欢角色扮演和想象,即社会取向儿童。研究表明,儿童之所以表现出这样的游戏取向差异,原因在于认知能力上的差异。实物取向儿童操作能力较强,在物体的组织分类等方面较突出;社会取向儿童的社会性知识较丰富,社交能力比较突出。

(2) 场独立和场依赖。场独立和场依赖是描述个体差异的向度之一。场独立的儿童对周围环境的物理特性注意较多,注重分析,在游戏过程中喜欢摆弄实物和进行探究;相比之下,场依赖儿童的社会性取向较强,注意观察社会生活中的情景,喜欢角色扮演和想象。同样一组复杂图案,场独立的儿童可以很容易地找出其中的简单形状,而场依赖的儿童则会明显地被整个图案所迷惑,难以找出隐藏在其中的形状。

(3) 偏好形式者和偏好想象者。从游戏风格的角度划分,儿童可被分为偏好形式者和偏好想象者。偏好形式者对周围的实物世界表现出浓厚的兴趣,倾向于探究游戏材料的性

质,把游戏材料按照某种形式或关系进行分类排序,对待物品具有在形式、构造和次序上的刻板性;偏好想象者对周围的人及人与人之间的关系更感兴趣,敏感且情绪性强,他们的游戏着重反映生活,具有较强的社会性和情境性特点,偏好规则游戏、社会角色游戏等。研究显示,这种差异性最早出现在儿童 12 个月左右,到 24 个月时差异明显且基本定型,但到 36 个月时,两种不同风格的游戏类型开始出现互补趋势。不同的风格和类型同时存在于大多数儿童身上,偏好形式者和偏好想象者多不是绝对的主体,彼此之间都夹杂着对方的影响。

2. 性别差异

玩具本身不具备性别特性,由于人们的性别认同倾向才导致不同类别的玩具出现。在儿童眼中,除了颜色、材质、形状等方面的不同,所有的玩具起初都是一样,都是玩耍的道具。伴随着年龄的增长,幼儿在玩具选择上表现出反映社会期望的性别认同倾向,主要原因在于父母和伙伴的影响。性别不同的儿童在游戏行为上也存在性别风格,男孩喜欢跑、跳等运动量较大的运动,女孩喜欢安静的、小运动量的游戏。

在不同类型的游戏中,性别差异同样明显。在角色游戏中,女孩表现出更强的、依赖于逼真游戏材料的能力,在角色选择上倾向于家庭角色;男孩往往选择越过日常生活所熟悉的角色或相近主体选择如超人、航天员等角色。在规则游戏中,女孩的游戏规则较少竞争性,结构简单,较少卷入运动量较大的动作技能;男孩的游戏规则复杂,角色更多,竞争性更强,所需动作技能更复杂。

儿童游戏的性别差异是社会文化导致的,成人及伙伴在儿童的日常生活中一点一滴地加剧着其中的社会文化影响。在儿童成长的过程中,这些都最终导致了儿童性别角色的社会化。这种性别角色的社会化不仅直接影响儿童自我概念的发展和个性形成,而且还关系到成年以后对社会生活和家庭生活的幸福。游戏是儿童性别角色具有社会化的重要途径。

(二) 教师的因素

大量研究已经证明成人参与和指导幼儿游戏的重要性和必要性。在儿童眼中,教师是成人的代表者,教师对于学前儿童游戏的影响是最大、最显著的。

1. 角色影响

幼儿教师既是幼儿游戏活动的决策者,同时又以研究者的身份存在于学前儿童教育过程中。作为决策者,幼儿教师组织和指导幼儿游戏的过程中扮演着游戏环境的创设者和幼儿需要的反映者的角色。作为研究者,幼儿教师教的同时需要对“怎样教”进行研究探索,这也是其角色价值所在。

(1) 游戏活动的决策者。教师作为决策者的根本作用在于促进儿童与环境之间的相互作用,形象地说就是创设游戏环境,同时要满足游戏进行过程中的儿童需要,维持游戏进行。游戏环境的创设既要有游戏性,又要兼顾学习性,要使儿童在获得游戏快乐的同时习得一定的社会知识和技能。教师应为幼儿的游戏和学习提供丰富多样的、与幼儿身心发展相适应的材料,为幼儿提供使用游戏材料的时间和空间并进行合理的组织与安排。

值得注意的是,作为决策者的教师要善于去发现游戏中的各种变化,观察幼儿的行为改变,感知幼儿的游戏兴趣,满足幼儿的游戏需要。游戏活动蕴含大量的教师点燃幼儿的心灵之火的机会,关键在于教师能否觉察并把握。给予儿童及时的反馈可以增强儿童的兴趣和动机,使得儿童游戏变得更为复杂和精致。这种反馈体现了教师对幼儿学习的支持、帮



助和引导,也是确保幼儿在游戏中进行卓越有效学习的根本条件。

(2) 终身学习的研究者。一名优秀的幼儿教师必须把教学的理论研究所揭示的事实和规律与本班的具体情况结合起来,创造出自己独特的、富有灵活性的教学实践。具有丰富理论知识的教师不一定是最好的教师,最优秀的教师是那些具备多年教学实践经验同时兼具高新教育理论的教育者。每个学生都有自己独特的品行,怎样把系统的知识尽可能多地传授给不同的学习者是教师面临的普遍问题。幼儿教师是学前儿童教育的主导。作为决策者,本身就要求幼儿教师必须不断学习、深入实践,对学前儿童教育进行积极探索,这是角色的客观要求。只有当幼儿教师真正以研究者身份存在于学前儿童教育过程中时,学前儿童教育的发展才会有不断提高的可能。这样的教师无疑会对儿童游戏产生一种质变影响。儿童游戏不再是简单的嬉戏玩耍、秩序维持与提供场所和玩具,其建设和发展都有了科学性、规律性的可能,这与研究型的幼儿教师角色是分不开的。

2. 游戏干预

教师作为儿童游戏的决策者,其具体行为表现是对儿童游戏进行干预。

(1) 干预的性质。教师干预有不同性质。一种是正向干预,即通过干预促进或肯定幼儿的某种行为;另一种是负向干预,即通过干预抑制或否定幼儿的某种行为。

(2) 干预时机。良好的干预效果依赖于恰当的干预时机。但时机的把握很难掌控,原因在于幼儿的游戏活动是一个探索和发展的过程,游戏时幼儿之间需要时间和空间去协调、磨合。教师要学会等待,不要急于用自己的想法和标准去要求幼儿。必要的等待是抓准最佳时机的客观要求,在等待过程中,教育者要能动地拿捏时间尺度,不失时机地适时做出相适应的行为干预。

(3) 干预的方式方法。在确定干预的必要性和时机之后,教师要考虑用什么样的方式方法进行干预,前提是注意年龄适宜性和个体适宜性,并且努力促使干预方法随着游戏发展的阶段变化。在游戏干预过程中,教师可以以自身为媒介干预游戏,如加入游戏“娃娃家”扮演适宜的角色,教师可以在游戏过程中通过游戏问题的解决与情节的安排来控制并维持游戏。此外,还可以具体的材料作为媒介干预游戏,如在玩沙土时,沙土坑里的水可能会很快消失,这时教师可以为其提供一块塑料布,在成功留住沙坑里的水的同时教给儿童相关的知识。

游戏干预的另一种方式是通过幼儿伙伴进行干预,如组成游戏小组共同探索解决问题。

游戏干预的方法是多样的,还可以分为语言干预和非语言干预。语言干预包括描述、有变化的重述、询问、提问、建议等,语言干预是教师干预的主要媒介,对儿童的行为来说具有定向和动机作用,同时,语言干预有助于幼儿言语的发展。非言语的干预包括面部表情、动作提示、示范等,肢体动作在对幼儿游戏产生干预的同时,通过幼儿的观察模仿也会对幼儿成长产生影响。

上述各种方法各有其特定的含义和作用,教师干预的方式方法的选择还要依据具体的现实情况而定,这对幼儿教师自身建设又提出了新的要求。

(4) 干预原则。

① 享乐性和教育性。游戏缺少了乐趣就失去了其存在意义。教师要构建有意义的游戏,强调游戏的教育价值,争取做到使儿童在游戏的同时既能获得快乐的游戏体验,又能收获有益的成长体验。这就要求教师在日常幼儿游戏干预的过程中要注意兼具享乐性和教

育性。

② 自由与规则。儿童游戏最本质的特点是具有极大的自由性,这也是儿童游戏最核心的价值所在。但要保障游戏活动的有序进行,一定的规则是必要的。在游戏过程中,自由与规则是对立统一的,抛开任何一方去讨论另一方都是徒劳的,要做到二者的紧密结合与正确拿捏就需要教师在游戏干预的过程中客观地观察不断变化的游戏,争取做到两者的适当统一。

教师是决策者,同时也是学习者和研究者,作为游戏干预的主体,教师对儿童游戏的影响是不容忽视的,高素质的幼儿教师是现代化学前儿童教育不可或缺的组成部分。幼儿教师要了解自己的角色、地位、影响,明确自己的时代意义,积极地投身到幼儿教育的建设实践中去。

(三) 伙伴的因素

幼儿有无伙伴,伙伴的熟悉程度,以及年龄、性别等因素都会对游戏产生不同的影响。

1. 有无伙伴

在有伙伴的情况下,幼儿已掌握的操作物体的技能由于受到模仿的影响变得更熟练和有目的性,并且在更为复杂的行为水平上进行整合。伙伴的模仿类似于一种强化,幼儿在重复动作的过程中会积极主动、准确地表现动作技能,共同活动并分享快乐,同时又能强化这种技能。

2. 伙伴的熟悉程度

共同游戏的幼儿之间会不可避免地产生各种交流,当彼此熟悉的幼儿一起游戏时,伙伴间的交往频率较高;当不熟悉的幼儿进行游戏时交往较少。但随着熟悉程度的增加,在稍后的游戏中交往频率会增加。伙伴间的熟悉程度与彼此游戏之间的交流频率是一种正相关关系,其对于游戏的影响是显著的。

3. 伙伴的不同年龄

不同年龄的幼儿在一起游戏时,可以促进幼儿的合作、分享与谦让等社会行为的发展。一方面可以扩大年龄稍大幼儿的社交技能,形成责任感和关心他人的良好品质,使自我意识得到更好的发展;另一方面使年龄较小幼儿从社会经验更丰富的幼儿那里学得更多的经验和技能。相关研究显示,在幼儿游戏过程中,年龄上的差异还有助于提高幼儿之间的交往频率。

4. 伙伴的性别

一些研究报告表明,同性别的幼儿在一起游戏时比幼儿独自一人或与异性幼儿在一起时对新颖物体进行探究更多,在熟悉的玩具上所花的时间较少。当与不同性别的幼儿在一起玩时,与性别不相称的玩具使用较少。

(四) 家庭的因素

1. 亲子关系的好坏制约学前儿童游戏

父母与子女之间存在一种与生俱来的情感联系,这种情感影响着幼儿游戏的质量。研究表明,有父母在场时,幼儿更喜欢与人交往,更喜欢玩想象性的游戏,喜欢与人亲昵并倾向于社会性表演游戏。本质上,这是由于安全的亲子关系能使幼儿获得自信心和独立性,进而



间接在游戏活动中表现更多的社会性能力。

2. 良好的家庭环境是学前儿童游戏的有力保障

家长的育儿方式、亲子关系等可以影响幼儿游戏的倾向。家长和幼儿是家庭的基本构成,家庭结构、氛围、家庭文化等因素都会对幼儿的游戏产生潜移默化的影响。父亲和母亲对于幼儿的影响是不同的,父亲倾向于与幼儿进行运动型的、力量型的游戏,母亲则喜欢安静的、运动量较小的游戏。完整的家庭结构是必要的,是和谐家庭氛围的基本前提,家庭结构的不完整和家庭气氛的紧张会对幼儿游戏产生消极影响。婚姻破裂的家庭不利于幼儿游戏活动的发生,并且男孩受害程度大于女孩。

此外,幼儿的家庭生活经验、家庭文化也会对幼儿游戏产生影响。父母是幼儿家庭生活经验的传授者与获得来源,通过幼儿主动的经验获得、动作技能模仿学习、父母的主动教导传授,幼儿可以在家庭日常生活中获得大量的、丰富的经验,掌握必要的技能。家庭文化的影响主要表现在对幼儿游戏的倾向性选择上,家庭文化实际上是一种文化氛围。

二、影响学前儿童游戏的客观因素

(一) 游戏时间

游戏是幼儿园的基本活动,幼儿需要通过游戏来获得快乐和成长。保障幼儿享有充分的游戏时间是必要的。我国《托儿所幼儿园卫生保健工作规范》明确规定,幼儿园的幼儿每天室外活动的时间不能低于2小时,寄宿制幼儿园不能低于3小时。除室外活动时间外,幼儿还应有室内游戏时间。幼儿园的游戏在游戏时间长短上应该有区别地进行多样分类。比如,“老鹰捉小鸡”等活动量较大的室外游戏不宜较长时间进行,室外要均匀分布在上午和下午的不同时段等。

此外,游戏时间还影响游戏质量的高低。如果游戏时间充裕,幼儿会对游戏的细节如材料性质、游戏规则、伙伴情况等产生更准确的信息。在较长的游戏时间里,幼儿有足够的时间相互讨论、交流,人际交往才会充分,在此基础上才更有可能发展较高层次的游戏形式,如角色游戏和表演游戏等。较短时间的游戏对于年少的幼儿来说更像是一种形式,不会使幼儿产生游戏性体验。

长时间的游戏还意味着更多的游戏机会。游戏中的幼儿具有各自的主体特性,有的幼儿融入游戏慢,游戏时间的延长就为其提供了更多进入游戏的机会;有的幼儿进入游戏快,长时间的游戏和游戏机会没有太大关系,但与游戏性体验的多少有关。

保障充足的游戏时间对于儿童的成长有着至关重要的意义。

(二) 游戏场地

幼儿游戏的场地处于室内还是室外及空间密度等都会对游戏产生影响。

1. 游戏地点——室内或室外

幼儿在室外会更多地开展一些锻炼大肌肉、平衡能力的体育类游戏;而在室内,由于空间场地的限制,更多的是进行一些操作类、益智类游戏活动。

(1) 室外游戏场地。室外游戏场地基本有两种类型:一种是传统的游戏场地,另一种是现代的游戏场地。传统游戏场地在我国较为普遍,即在草地、塑胶地面或土质地面上零散放置着滑梯、跷跷板、攀登架、旋转椅等大中型玩具设备。这些玩具设施的位置相对固定,各

种器械之间缺少有机的、可供幼儿想象的联系。这种游戏场地可以发展幼儿的动作和运动，但是不利于幼儿想象力的发展。而现代化的游戏场地有各种各样可移动的设备 and 器械，每种设备和器械的用途都是多样的，幼儿可以根据自己的想象和爱好来使用它们，想象性游戏发生的频率更高，可以很好地促进幼儿想象力和创造力的发展。

(2) 室内游戏场地。相比室外游戏场地，室内游戏场地由于空间有限主要进行肢体运动幅度较小的活动，更多的是发展幼儿智力、培养幼儿多样兴趣、塑造幼儿良好品行的游戏活动。室内游戏活动场地包括积木区、美工区、角色游戏和表演游戏区、益智玩具区、阅读区、计算机区、音乐舞蹈区和木工区，不同的区域有助于丰富幼儿的游戏内容、激发幼儿的兴趣、满足幼儿的多样化游戏需要。在游戏环境的组织上，要注意空间的合理组织与安排、环境的安全舒适、材料的丰富多样，渗透多元文化的教育内容。

2. 空间密度

空间密度是指游戏环境中可供每个幼儿使用的空间大小。按照我国相关部门制定的幼儿园空间标准，室内人均不少于 2 平方米，室外人均不少于 4 平方米。教师可以据此对本班幼儿活动的具体情况合理安排空间密度，小空间密度相对拥挤，但意味着幼儿间有更多的交往机会；大空间密度会降低幼儿的交往频率，但却有利于幼儿进行肢体活动幅度较大的游戏，这就要求幼儿教师准确地观察、合理地组织安排，尽量满足幼儿游戏的多样化需求。

(三) 游戏材料

游戏材料即幼儿游戏过程中的玩具和操作材料。游戏材料的差异会引发幼儿不同的游戏选择。

(1) 材料的种类不同，引发幼儿游戏的种类不同。例如，积木、积塑类玩具直接激发幼儿动手的兴趣，引发结构游戏；娃娃、小床等玩具则会唤起幼儿的联想和想象，引发角色游戏。

(2) 玩具的搭配不同也会影响幼儿游戏的形式。例如，在游戏“娃娃家”中，如果仅为幼儿提供炊具和餐具，幼儿的游戏行为多倾向于围绕这些物品开展，如切水果、做饭，体现了比较强的操作性；如果再为幼儿提供幼儿玩具车辆，幼儿的游戏会效仿日常活动，如接送孩子上学、上下班乘车等社会行为，表现出更强的想象性和模仿性。

(四) 游戏机会

幼儿进行游戏是为了获得愉悦的游戏性体验，在游戏的同时获得有益于自身成长的经验与技能，保障幼儿的游戏机会是幼儿游戏的内在要求。

在幼儿游戏的组织过程中，首先要做到所有幼儿机会均等。作为游戏活动的决策者，教师要保障每个幼儿都有投入到游戏中的机会。此外，还要创造尽可能多的游戏机会，使得幼儿投入到多样的游戏中，为幼儿提供多样的选择机会。把尽可能多的游戏机会尽最大可能地展现在每一个幼儿面前，这是对幼儿游戏的有益探索，也是高质量幼儿教育的要求。幼儿始终是游戏的主体，教师要不断树立幼儿的主体意识，使幼儿努力去自己主导游戏；同时，教师要扮演好决策者的身份，为幼儿游戏的产生、维持和继续尽最大努力，建设真正的、幼儿需要的高质量幼儿游戏。



第三课 经典的游戏理论及其影响

社会是随着人类社会的产生和进步不断发展的,人们从社会、心理、生物等不同的角度关注着儿童的游戏行为,许多心理学家、教育学家、社会学家、哲学家都提出了自己的游戏理论。但由于他们研究的角度和对象,以及所处的时代背景和心理学发展水平不同,对游戏的本质做了不同的理论解释,形成了各种不同学派的游戏理论。从年代上大致可以分为古典游戏理论和现代游戏理论,其中古典游戏理论又称早期的游戏理论。

一、古典游戏理论

古典游戏理论是指 18 世纪和 19 世纪出现的游戏理论,这一时期具有代表性的理论有剩余精力说、松弛消遣说、复演说、预演说、成熟说、生长说六种理论。

(一) 剩余精力说

剩余精力说,又称精力过剩说,其主要代表人物是 18 世纪德国的思想家、诗人席勒(Friedrich Schiller)和 19 世纪英国的哲学家、心理学家斯宾塞(Herbert Spencer)。剩余精力说认为,机体的基本生理需求得到满足之后,如果体内仍有剩余的精力,那么就需要寻找一种方式把体内剩余的精力释放出来,于是便产生了游戏。

(二) 松弛消遣说

与剩余精力说恰恰相反,松弛消遣说认为游戏不是发泄体内剩余的精力,而是因为缺乏精力或精力不足,游戏可以缓解机体的疲劳具有恢复精力和放松的作用。早在 17 世纪,游戏可以消除疲劳的观点就已经出现了。19 世纪末 20 世纪初,德国哲学家拉察鲁斯(Moritz Lazarus)和柏屈克(Patrick)进一步发展了这种观点。松弛消遣说认为,因劳动或工作给机体带来的劳累需要通过游戏或消遣来使得机体内的精力得以恢复。在幼儿教育中,该理论可使幼儿的生活处于动静交替、劳逸结合的有序结构中。

(三) 复演说

19 世纪末,科学家发现人类胚胎的发展经历了与人类进化过程同样的一些阶段,美国心理学家霍尔(G. Stanley Hall)将复演说应用于儿童游戏。通过游戏,儿童复演了人类的发展阶段:动物—原始人—部落人等。儿童游戏的阶段性也遵循人类进化的顺序,原始人的打猎、追逐等构成了现代儿童游戏的基本结构和内容。他还认为游戏在儿童发展中起到一种宣泄的作用。游戏的目的是消除那些不应在现代生活中出现的原始本能。例如,儿童玩棒球可帮助消除用棒子攻击之类的原始打猎的本能。

(四) 预演说

预演说(前练习说)由德国哲学家格鲁斯(Karl Groos)提出。他认为,游戏是人和动物都有的本能活动,是生物不变的本性。新生儿或动物遗传了一些不够完善的或部分的本能,而这些本能对生存至关重要。游戏可以为儿童提供一种安全的方法,帮助他们去练习和完善成人生活所需要的本能,可以为未来生活做好准备。他认为,每个动物都要有一个准备生活的阶段,都要有一个锻炼自己生存竞争的能力,游戏是准备生存练习本能最好的形式。

（五）成熟说

早在 20 世纪初,传统的经典游戏理论大行其道之时,以荷兰生物学家拜敦代克(F. Buytendijk)为代表根据心理动力理论建构起来的游戏成熟说,虽然没能最终走出游戏生物说的窠臼,但已呈现出摆脱过去单纯地视游戏为一种本能的、生理的机能的、游戏发生学模式的意向。成熟说的主要论点为游戏是儿童操作某些物品以进行活动,而不是单纯的一种机能,如儿童经常表现出运动的无方向性、冲动性、好动等。因此,游戏不是练习,如孩子“玩走路”是游戏,而游戏“学走路”是练习。

这种观点与预演说完全相反,认为人有潜在的内部力量,而心理的发展就是依靠这种潜在的内部力量进行的,不需要练习也能发展起来,不需要游戏做准备,就像花朵不需要游戏也能生长一样;认为游戏不是本能,而是一般欲望的表现。

引起游戏的欲望有以下三种:

- (1) 求解放的欲望,即由于被束缚,要排除环境障碍获得自由,发展个体主动性。
- (2) 与周围环境一致的欲望,即要适应环境。
- (3) 重复的欲望。

（六）生长说

美国阿普利登(Appleton)指出,游戏是幼小儿童能力发展的一种模式,是生长的结果,是机体练习技能的一种手段。美国奇尔摩(Gilmore)认为,幼儿通过游戏可以生长,游戏是练习生长的内驱力。

古典游戏理论在人类历史上第一次对游戏做出了解释,提供了历史上成人对儿童游戏的看法,许多观点至今仍在产生影响。古典游戏理论奠定了现代游戏理论发展的基础。经典游戏理论的局限性主要表现在研究范围限制太多,只能对一小部分游戏行为做出解释,不能解释儿童游戏的全部行为。

二、现代游戏理论

现代游戏理论是指 20 世纪 20 年代以后出现的游戏理论,包括精神分析学派的游戏理论、皮亚杰的认知发展游戏理论、以维果茨基为代表的社会文化历史学派游戏理论、后皮亚杰游戏理论等。

（一）精神分析学派的游戏理论

精神分析流派在现代西方心理学流派中是最重视游戏的问题的一个派别。他们认为,人需要一些与生俱来的原始冲动和欲望找一个出路,游戏则是一种很好的宣泄方式。游戏提供了个人支配的自由天地和领域,在这里他们可以把那些原始的受压抑的冲动释放出来。

1. 弗洛伊德的游戏思想

弗洛伊德(Sigmund Freud)的游戏思想是建立在他的人格构成学说基础上的,他认为人格是由本我、自我和超我三部分组成的。儿童通过游戏可以调节这三种人格之间的矛盾和冲突。游戏可以帮助儿童释放因内驱力受社会压制而产生的紧张与压力,帮助儿童解决适应不良的问题。游戏为儿童提供了一个安全的环境,儿童在现实生活中不能实现的愿望可以在想象中得到满足。在游戏中,儿童可以用自己的方式去做那些在现实生活中超出自己的能力而对自己又有着特殊意义的事情。游戏在儿童早期人格的建构过程中具有重要的



意义。

弗洛伊德认为,儿童通过游戏自由地表现愿望的时期是短暂的,随着与自我发展相联系的理性思维过程的开始而结束,批判性能力或理性的因素的加强束缚了游戏的发展。随着自我的发展,自我表现为诙谐和玩笑形式,或从事创造性的艺术活动。这种艺术活动是寻求表达相同的愿望并得到原先在游戏中得到的快乐。自我可以在较为现实的和社会可接受的活动中获得发展,游戏逐渐被艺术活动替代。

2. 埃里克森的掌握论

美国心理学家埃里克森(Erik Hombuxger Erikson)从积极的方面发展了弗洛伊德的观点。他认为,游戏是自我的一种机能,是一种身体的过程与社会性的过程同步的企图,可以降低焦虑使愿望得到补偿性的满足。

埃里克森着重研究了游戏的心理社会发展的顺序,他把游戏当作一系列未被展开的心理社会关系加以探讨,提出了三个阶段:

(1) 自我宇宙阶段,婴儿以自己的身体为宇宙。这一阶段分为以下两个时期:

① 探索活动的中心,语言被一遍遍地重复,儿童试图重复或重新体验各种动觉和感知觉。

② 探索活动逐渐扩大到他人和客体,婴儿的着眼点仍然是肉欲的快乐,他试图用不同的语音和喊叫来验证自己对母亲出现的影响效果。

(2) 微观阶段,学步儿用小型玩具来表现主题,学会在微观水平上操纵和驾驭世界。

(3) 宏观阶段,儿童与他人共享世界。这一阶段的儿童起初把其他儿童当作客体来联系,以后逐渐发展为合作性的角色游戏。

埃里克森认为,游戏所采用的形式是随着心理社会问题和自我情境的变化而变化的。把游戏与人格发展联系起来突出了游戏在自我发展中的作用。他认为,人格的发展是心理性欲和社会因素相互作用的结果,而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。游戏的形式随着年龄的增长和人格的发展而不同,游戏帮助儿童人格从一个阶段转向另一个阶段发展,游戏使得儿童不断进入掌握的新阶段。

3. 伯勒的角色选择理论

儿童在游戏中扮演的角色一直是精神分析学派感兴趣的问题。伯勒(Peller)的角色选择理论认为,关于在游戏中模仿什么人和什么事件,儿童具有较强的选择性,如果没有情感内驱力,也就没有模仿。角色和情境的选择建立在由游戏主题引起的特殊的动力和动机的基础之上。伯勒分析了儿童在游戏中经常选择的特殊角色和人物,并讨论了其选择背后的动机,丰富和发展了弗洛伊德的思想。

伯勒认为,儿童对于角色的选择基于他对某个角色的感情,游戏的背后隐藏着深深的情绪原因,对角色的选择具有高度的选择性。伯勒还从发展的角度描述了儿童性别心理发展阶段中儿童游戏结构的变化。每一阶段心理性欲发展的矛盾冲突不同,游戏内容也不同。伯勒关于心理性别发展问题如何影响儿童游戏结构的讨论极大地扩大和丰富了弗洛伊德的游戏思想。

4. 蒙尼格的宣泄理论

弗洛伊德认为,游戏具有宣泄敌意和报复冲动的功能,如果人身上的焦虑、问题不宣泄

出来,就会形成病症,伤害个体健康。因此,弗洛伊德专门对病人进行心理治疗,对儿童则采取游戏治疗的方式。蒙尼格(Menninger)发展了弗洛伊德的这一思想,强调游戏的益处在于宣泄和降低焦虑。游戏最重要的价值就是为释放被抑制的攻击性提供了机会。蒙尼格突出了游戏对减低被抑制的过分冲动的价值。他认为,人身上天生存在着一种本能的攻击性驱动力,此驱动力不断寻求表现,如果在哪里被否定,就会在哪里形成病症。为了发泄这种攻击性的驱动力,必须找到一个合法的、为社会所允许的途径,游戏正是这种发泄的合法途径。因此,儿童玩攻击性或侵犯性的游戏可以降低攻击性行为。但也有一些理论学家提出了相反的意见,认为攻击性游戏刺激并提高了攻击性行为。

(二) 皮亚杰的认知发展游戏理论

皮亚杰(Jean Piaget)是在研究象征性功能的形成和发展的问题时注意到儿童游戏的。他试图通过研究儿童的游戏和模仿找到沟通感知运动与运算思维活动的桥梁。因此,他的游戏理论与他的认知发展理论有着密切的联系,可以说就是他的认知发展理论的组成部分。

1. 游戏的实质是同化超过了顺应

皮亚杰试图在儿童智力发展的总背景中考察儿童的游戏。在他看来,游戏不是一种独立的,而是智力活动的一个方面。但是,在儿童早期,由于其认知结构的发展不成熟,所以往往不能够保持同化与顺应之间的协调或平衡。这种不平衡有两种情况:

(1) 顺应超过同化,即外部影响超过自身能力,表现为主体对客体的模仿。

(2) 同化超过顺应,即主体完全不考虑事物的客观特征,而只是为了自我的需要与愿望去活动,去改变现实,将外部事物改造成能适应原有水平和主观意愿的事物。

前一种情况是模仿的特征,后一种现象是游戏的特征。所以,在皮亚杰看来,一种图式或活动是模仿还是游戏取决于同化和顺应在图式或活动中所占的比例。可见,在认知发展理论中,游戏的实质就是同化超过了顺应。

2. 游戏的发展受认知发展的驱使和制约,并与认知发展的阶段相适应

皮亚杰认为,游戏的发展随认知的发展而变化,呈现出相应的连续性和阶段性,并表现出一定的独立性和偶然性。在认知发展的不同阶段,游戏的发展也有不同的水平。与其发生认识论原理中的感知运动期、前运算期和具体运算期的智力水平相对应,他把游戏的发展划分为三种类型或水平:练习性游戏、象征性游戏、规则性游戏。

(三) 社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派是苏联以维果茨基(Lev Vygotsky)和艾利康宁(EI'konin)为代表的心理学派。该学派强调在成人的教育和引导下掌握以语言符号系统为载体的社会文化历史经验在儿童心理发展中的重要作用。

1. 维果茨基的游戏学说

维果茨基是苏联游戏理论的主要代表人物之一,是社会文化历史学派的创始人,奠定了社会历史游戏理论的基础。维果茨基通过对游戏问题的研究创造了从根本上区别于西方心理学的游戏理论,强调游戏的社会性本质,反对本能论。他指出,儿童的游戏无论就其内容或结构来说,都根本不同于小动物的游戏,它具有社会历史的起源,而不是生物学的起源。

2. 艾里康宁的游戏学说

艾里康宁也是苏联现代游戏理论的主要代表人物之一。20世纪60年代以后,他在维果



茨基思想的基础上借鉴列昂节夫的活动理论创立了自己的游戏理论体系。他的学说更集中、更典型地反映社会文化历史学派关于儿童心理发展理论的主要观点。艾里康宁认为,角色游戏是学前儿童的典型游戏,研究儿童游戏应当以角色游戏为主要对象。

角色游戏的产生和社会生产力的发展与儿童在历史发展各阶段中的社会地位具有密切的关系。艾里康宁认为,儿童的角色游戏不是个体自发出现的,而是由于社会的需要而出现的。成年人为了使未来的社会成员具有掌握任何工具所必需的一般能力,为儿童创设了练习一般能力的专门物体——玩具,通过玩具教会儿童正确使用的方法,儿童也凭借此玩具来模仿他们想参加但又不能参加的生产和生活活动。游戏起源的本质是社会性的,是与儿童生活的一定社会条件相关的,而不是由某种内部天赋本质所决定的。

相对于个体而言,角色游戏是由于儿童与成人间关系的改变而导致的。由于运用实物的动作技能的发展、儿童独立性的提高,乳婴期特有的儿童与成人协同活动的关系发生了瓦解,儿童想参加成人活动的愿望越来越强烈,但自身能力又还不能胜任成人的活动,儿童就只有通过在游戏中担任成人的角色,重演成人的活动,从而使这种愿望得到满足。艾里康宁指出,角色游戏是儿童最主要的游戏,是较发达的一种游戏形式。因此,他的理论被称为儿童角色游戏理论。

艾里康宁还特别强调游戏对于儿童个性形成的作用。他指出,个性是一种关系系统,该系统包括以下两个方面:

(1) 儿童-社会现象。儿童-社会现象即儿童掌握使用对象的社会方式,其特殊过程是内部需要,在掌握社会上形成的使用对象的方式时,就使儿童成为社会成员,包括形成儿童的智力、认识能力和体力。

(2) 儿童-社会成人。成年人是使用对象的新的和更复杂的方式的体现者,以及在周围现实中定向所必需的社会上形成的标准和尺度的体现者。

儿童在这两个方面的活动是统一的过程,在统一的过程中便形成了儿童的个性,儿童的游戏正是体现这两个方面的统一。

(四) 后皮亚杰游戏理论

游戏的觉醒理论和元交际理论是在皮亚杰之后出现的比较有影响、系统性较强的理论,也是近20年来在西方国家心理学领域新兴起的两种新的游戏理论。它们体现了近年来不断发展的心理学及相关学科在游戏研究中的延伸和影响。

1. 游戏的觉醒理论

游戏的觉醒理论,又称内驱力理论或激活理论,建立在内驱力学说的基础上,试图通过解释环境刺激和个体行为的关系来揭示游戏的神经生理机制的假设性理论。该理论的实质是阐明游戏是一种内在动机性行为。

“觉醒”是游戏的觉醒理论的核心概念,是中枢神经系统的机能状态或机体的一种驱力状态。它与两个因素有关,一是外部刺激或环境刺激,二是机体的内部平衡机制。

伯莱因(Berlyne)最先提出了游戏的觉醒理论,他的观点经埃利斯(Allis)的进一步发展和修正奠定了该派游戏理论的基础,并成为觉醒理论的基本观点。觉醒理论有两个最基本的观点:

(1) 环境刺激是觉醒的重要源泉。新异刺激,除了对学习提供不可或缺的线索作用之

外,还可能激活机体,从而改变机体的驱动力状态。

(2) 机体具有维持体内平衡过程的自动调节机制。中枢神经系统能够通过一定的行为方式来自动调节觉醒水平,从而维持中枢神经系统的最佳觉醒水平。

当外界刺激作用于感觉器官时,感觉器官对当前刺激进行感知分析。当刺激与过去的感觉经验不一致,即刺激是新异刺激时,就会使主体产生不确定性,因而导致觉醒水平的提高,机体感到紧张。中枢神经系统有维持最佳觉醒水平的要求,最佳觉醒水平使机体感到舒适,于是,它就采取一定的行为方式来降低觉醒水平。反之,当刺激过于单调、贫乏时,机体就会厌烦、疲劳,觉醒水平低于最佳状态,于是机体就会去主动寻求刺激,增加兴奋性,使觉醒水平由低回复到最佳状态。在新异刺激引发觉醒水平增高时,发生的行为是探究。

2. 游戏的元交际

游戏的元交际理论是由贝特森(Bateson)提出的,他运用逻辑学和数理论的学科原理来研究游戏,试图揭示游戏的意识与信息交流过程的实质。人类的交际不仅有意义明确的言语交际,而且有意义含蓄的交际,即元交际。元交际依赖于交际双方对于隐喻的信息的辨识和理解。

元交际是一种抽象的交际,是处于交际过程中的交际双方对对方真正的交际意图或所传递的信息的意义的辨识与理解。

元交际理论认为,儿童游戏时往往通过动作、表情传递着一种隐含的信息——这是玩啊。例如,当一个孩子笑嘻嘻地将水洒向另一个孩子时,他脸上的表情已向对方发出了“这是玩的,不是真的”的信号,对方很快理解了这一信息,两人便玩起打水仗的游戏来。如果那个孩子没有或不能理解这一信息,那么误解就会产生。可见,元交际是一种表意含蓄的交际,表现为不用言传只是意会的形式。元交际的顺利与否依赖交际双方对于隐含意义的敏感性。这种理解隐含意义的敏感性又取决于交际双方熟悉了解的程度和知识背景的相当程度。游戏是信息的交流和操作的过程,元交际是它的特征。

游戏中的元交际隐喻特征在人类的文化生活中也普遍存在。

首先,在一般的人际交往中,人们常常在某些特别的场合需要通过一个眼神、一个动作、一种特殊的表情向交际对象表达某些不便直接表达的意思。

其次,在特殊的文化交流中,元交际特征也比皆是。比如,许多风俗习惯就是隐喻了人们的向往、避讳和祝福;宗教中的许多仪式和标志也隐喻了某些特殊含义的事物;艺术中的许多形式如漫画、寓言等也都充分运用了隐喻的功能表达一种深刻的含义。

最后,人们的语言表征系统更具有一个类似于元交际的结构特征。事实上,所有的人类语言陈述都具有这一特征,人们在表述“这是什么”时,就隐含了“这不是什么”的意思。当人们在谈论某个话题的时候,谈话者都知道什么不是谈论的对象。可见,元交际是一种包含了是什么和非什么的多层次分类系统的结构特征。这种结构特征普遍存在于人类的文化中,存在于人类的表征系统中的,这样一种表达技能是从游戏中开始习得的。正如贝特森说的:“游戏是一种途径,通过这种途径,我们习得了什么东西不是什么,掌握了‘非’某物的多层次的概念系统。”

可见,游戏作为一种元交际,是通向人类文化和表征世界的途径和必需的技能,是组成人类文化的现实和基础。



第四课 幼儿园以游戏为基本活动

一、幼儿园以游戏为基本活动的法律地位

(一) “以游戏为基本活动”的首次提出

幼儿园以游戏为基本活动是现代学前教育的正确命题和必然结论,目前在学界已经形成了普遍共识。这一理念的形成并非一蹴而就,它经历了几代学前教育工作者的研讨总结,是在不断变化、发展的实践中总结出来的科学教育理念。

在我国,对游戏地位的提法最早涉及“主要活动”和“主导活动”等。1955年,国内印行的苏联《幼儿园教养员工作指南》中文版中提及“游戏是学前儿童的一项主要活动,是共产主义教育的重要手段”。1956年,在我国颁行的《幼儿园教育工作指南》中明确指出,“在正确的教育下,3~7岁的主要活动是游戏”。

“基本活动”的提法始于20世纪80年代,最早见于1981年《幼儿园教育纲要(试行草案)》,其中规定“幼儿园的教育任务、内容和要求是通过游戏、体育活动、上课、劳动、娱乐和日常生活等各种活动完成的,不可偏废”“由于幼儿生理、心理的发展特点,幼儿最喜欢游戏,因此游戏成为幼儿生活中的基本活动。在游戏中幼儿最易接受教育,游戏在整个幼儿教育工作中占极为重要的地位,是进行德、智、体、美全面发展教育的有利手段”。

真正首次明确提出“以游戏为基本活动”的政策文本是1989年颁布的《幼儿园工作规程(试行)》。其中第二十条明确规定,“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”是幼儿教育工作的原则之一,并在第二十四条对幼儿园游戏做了具体的规定:“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式。应根据幼儿的年龄特征选择和指导游戏。应充分尊重幼儿选择游戏的意愿,鼓励幼儿制作玩具,根据幼儿的实际经验和兴趣,在游戏的过程中给予适当指导,保持愉快的情绪,促进幼儿能力和个性的全面发展。”

(二) “幼儿园以游戏为基本活动”的再次重申

2001年,我国颁行《幼儿园教育指导纲要(试行)》(以下简称《纲要》),其颁行的目的在于进一步贯彻《中华人民共和国教育法》《幼儿园管理条例》《幼儿园工作规程》,指导幼儿园深入实施素质教育。《纲要》中关于游戏的阐述秉承了《幼儿园工作规程》的主要精神,再次重申并强调幼儿园教育应“以游戏为基本活动”,提出“幼儿园教育应尊重幼儿的人格和权利,尊重幼儿身心发展的规律和学习特点,以游戏为基本活动,保教并重,关注个别差异,促进每个幼儿富有个性的发展”。

《纲要》在关于游戏的论述上主要体现了以下几个方面的精神。

1. 幼儿园教育以游戏为基本活动

《纲要》再次重申幼儿园“以游戏为基本活动”的精神,强调尊重幼儿身心发展特点,承认幼儿学习的多样性、等价性、开放性;强调在各种活动中注重内容的整合性、形式的灵活性、方法的多样性、师生的互动性、教育的过程性等,以幼儿感兴趣的、游戏性的体验来促进幼儿的发展。教师要积极引导,真正认识游戏的价值,保证幼儿“每天有适当的自主选择和

自主活动时间”。

2. 游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式

《纲要》从教育教学途径和方法的角度指出了游戏的重要价值,进一步强调“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式”。幼儿园教育区别于其他类型教育的一个典型特征就在于其游戏化的教学形式。游戏不是在形式上充当教学内容的调味品,不是用来控制幼儿学习的手段,应该让幼儿在游戏情境中积极主动地探索和发现,以自己的方式获取各种经验。游戏的意义在于为幼儿的自我表现提供场所。

3. 寓教育于生活、游戏之中

学前教育的目的并不是让幼儿学习掌握到一定数量的静态知识,关键在于促进幼儿自身的发展,通过幼儿感兴趣的方式和手段来了解现实生活中的各种事物和现象,让他们在感知体验的过程中获取各种经验,促进身心全面和谐的发展。生活的方方面面都在以不同的形式对幼儿发生作用,教育活动是最典型的一种形式,在生活和教育中教育幼儿,更贴近幼儿的经验,更易于幼儿体验和接受。

游戏作为一种整体的教育思想贯穿于幼儿园教育的过程当中,游戏不再狭隘地扮演教学内容的附庸,超越了单独游戏的概念,将游戏与课程更广泛地加以融合,使游戏成为课程的主线。

二、幼儿园以游戏为基本活动

(一) 幼儿园以游戏为基本活动的目的

幼儿园以游戏为基本活动的目的在于创造与幼儿年龄相适应的幼儿生活,保障幼儿游戏的权利和童年的快乐;促进幼儿主体性的发展,使幼儿在主动学习中获得身心全面、和谐、健康的发展。

1. 创造适宜的幼儿园生活

幼儿园以游戏为基本活动,幼儿园生活为幼儿的学习提供了一种特殊的游戏生态。在这种游戏生态中,幼儿的认知和情感处于和谐的统一之中,兴趣和需要与社会要求处于和谐的统一之中。

(1) 良好的幼儿园环境影响幼儿的生活。英国教育学家斯宾塞认为,人的教育是为圆满的未来生活做准备。作为一种传统的教育观念,人们认为幼儿自出生起的一切活动都是在为将来更好地融入社会及生存做准备。于是,学业压力向学前阶段下放,幼儿被要求去接触小学阶段的学习内容,反复识记那些对于他们来说意义甚微的文字符号,这样的幼儿教育观念是狭隘的、功利的,违背了幼儿的成长发展规律,不利于幼儿的身心健康发展。

幼儿不只是在为将来而生活,现在就是在生活,而且现在的生活经验和质量决定着他们未来的生活质量,成功的成年生活的基础是丰富充实的童年生活。为将来做准备不能以牺牲现阶段的幸福和应有的发展为代价。游戏是幼儿获取经验体验、掌握技能的重要渠道,承认游戏是幼儿身心发展的需要,保障这种需要的满足并使之成为幼儿的基本权利,已经是人类社会文明进步的标志之一。以游戏为纽带构成的儿童团体和家庭儿童文化是儿童重要的社会生活和儿童社会化的重要条件。在幼儿园,通过鼓励和支持幼儿游戏,为他们的游戏尤其是伙伴游戏创造条件,可以让幼儿在以自由平等的交往为基础构成的“儿童社会”中学会



与同伴相处,学会生活。保障幼儿游戏权利的实现,为幼儿童年的幸福做出积极的贡献,是幼儿园应当担负的重要的社会责任。

(2) 幼儿园是教育场所,更是生活场所。传统的学校观把幼儿园、学校看作一个纯粹的“教和学”的地方,认为教师工作的目的是传授知识,学生是为了求知而来到学校,获得知识的目的取代了人的“生活”和“养成”,人的情感和需要被漠视和忽略。幼儿园虽然是“教和学”的特殊场所,但是幼儿园首先是“人的世界”,不管是幼儿还是教师,都是活生生的、具有丰富的情感和需要的“人”。幼儿不是等待知识灌输的容器,首先应当被看作有自己的特殊的需要、情感和想法的完整的人。教师和幼儿不是为了知识而活着,但随着社会竞争的加剧,人们正日益把幼儿园变成“灌输知识的学校”,把过于沉重的社会责任和功利目的强加在幼儿稚嫩的肩膀上。

游戏是幼儿的生活方式和存在方式,社会和成人都没有权利剥夺幼儿在幼儿园里过一种适宜他们身心发展需要和特点的“现时的生活”。以游戏为基本活动,不仅是幼儿身心发展的需要,也有利于他们身心的全面发展和主体性发展。幼儿园以游戏为基本活动,一方面是要满足幼儿游戏的需要,为幼儿身心发展、拥有快乐的童年生活做出积极的贡献;另一方面也寓教育于游戏这种适宜幼儿身心发展特点和需要的活动之中,积极促进与引导幼儿的学习和发展,为幼儿的终身学习和发展打下良好的素质基础。做到两方面的和谐统一,使幼儿园成为幼儿的“生活场所”,同时成为幼儿的“受教育场所”,这才是以游戏为基本活动的幼儿教育的最最终目的。

2. 促进幼儿的主体性发展

在人的培养过程中,主体性的发展与培育是核心问题之一。对主体性的探讨不能抛开人的整体性发展,但要注意到人的整体性是以主体性为中心的。主体性并不是抽象的,它是人的实实在在的心理素质,由主体的动机、情感、态度、能力等构成,具体表现为主体活动的动机、独立决策与活动能力、勇于首创的态度和肯定主体存在的情感体验等。

(1) 幼儿主体性发展的特点与条件。学前儿童的主体性贯穿于一个发展壮大的过程中,表现为主动性和受动性、独立性和依附性、创造性和模仿性的对立统一。

① 主动性和受动性。研究显示,新生儿及幼儿对环境的刺激具有进行选择反应的的能力。幼儿年龄尚小,各方面都不成熟,作为活动主体,在与周围的环境相互作用中总是表现出与其身心发展水平相适应的主动性,在主动地影响周围环境的同时,也受到环境的影响。虽然他们不是被动地承受环境的影响,但对环境的反应方式和与环境发生相互作用时的主动性,既受到自身身心发展水平与特点的制约,也受到环境影响的制约,表现为主动性和受动性的统一。

② 独立性和依附性。幼儿身心发展的不成熟导致其独立生活能力差,对周围环境和成人表现出一种依附性,这种依附性不仅是物质上的也是精神上的。幼儿的依附性是暂时的,独立性才是幼儿发展与需要的方向。随着幼儿的成长,其自身在身心发展水平提高、活动能力增强的同时,独立活动的要求也在逐步增长。暂时的依附性更像是幼儿独立性发展的前提条件,但从整体来看,在幼儿整个的成长过程之中,独立性和依附性是相辅相成的,但主体性的发展方向是确定的。

③ 创造性和模仿性。创造性是主体性的集中表现,表现在主体与环境相互作用的方式和方法结果的独特性方面。模仿也是幼儿与周围环境相互作用的方式,从某种程度上来说,

模仿是创造的前提,没有模仿就没有具有个体独特性的创造,但创造必须超越模仿。幼儿在现实生活中的模仿虽反映周围现实生活,但这种模仿已经加入了幼儿自己对环境的理解,体现出幼儿个人的创造,已不是完全照搬的模仿。

幼儿在不同的发展阶段呈现不同的成长特点。上述对立统一的三组特性在不同的阶段会表现出相互间地位的转变,但总的来看,主动性、独立性和创造性占据主导地位,也应该是幼儿成长发展的主导。对于幼儿主体性发展中所包含的双重可能性,强调不同的一方,反映了不同的教育价值取向。幼儿教师要做的就是明确幼儿的成长阶段,科学准确地把握占主导的阶段特点,本着有利于发展幼儿主动性、独立性、创造性的大方向更好地为幼儿教育做出积极贡献。

(2) 游戏是发展幼儿主体性的适宜途径。幼儿主体性的发展与培育是幼儿教育的根本目的。主体性发展必须以主体性活动为中介。游戏最能表现与肯定幼儿的主动性、独立性和创造性的活动。适合幼儿身心发展特点与水平的游戏能满足幼儿主体性发展的客观需要。作为学前阶段培养幼儿主体性的最佳途径,游戏对于幼儿主体性的发展与培养具有独特的教育价值。

教育家马卡连柯曾经指出:“游戏在儿童生活中具有极重要的意义,儿童在游戏中怎么样,长大的时候在工作生活的许多方面也会怎么样。未来活动家的教育,首先要在游戏中开始。”有鉴于此,在日常的幼儿教育过程中,有关于游戏带给幼儿的主体性成长研究是必要的,把游戏放在幼儿园教育的中心地位是发展幼儿教育的必然选择。

(二) 幼儿园以游戏为基本活动的教学原理

主动性原理、个别化原理和社会化原理是以游戏为基本活动的幼儿园教学依据的基本原理。

1. 主动性原理

幼儿园教学是幼儿在教师的引导下通过富有社会文化意义的幼儿园环境的交互作用积极主动地构建自己的经验的过程。从本质上来看,主动学习是幼儿的一种积极经验构建,表现为外部行为和内部行为的统一,在内外达到协调的同时,引起原有认知结构或经验的变化、改造、扩展和丰富。主动学习具有两个基本特征,即对物体的直接行动和以问题为引导的探索。幼儿通过主体行动感知周围环境,进而发现问题、探究问题的本质。问题引发相应的认知冲突,认知冲突引导着解决问题的过程,通过问题的解决,幼儿能够感知到自身的力量,有助于“自我”的发现与肯定。

游戏是积极主动、真实自然的学习活动,它能够激发幼儿的主动学习行为。充分利用游戏的这些特性,为幼儿游戏创造有利的、适宜其发展的游戏环境正是幼儿园教学以游戏为基本活动的目的。

2. 个别化原理

个别化原理是指尊重学习与发展的个体差异,在此基础上使教学内容、进度和方法适合每一个幼儿的身心发展水平、进度和特点。

个别化原理是学习者独立性发展的要求。重视学习者之间的差异,才能把教学活动的主动性原理贯彻到底。日常生活中的幼儿教育在游戏的组织过程中,教师作为决策者要多方面照顾每一个幼儿的需要。对幼儿之间差异的尊重是打造优质幼儿游戏的要求,也是高



质量幼儿教育的要求。

3. 社会化原理

人的学习总要发生在一定的社会关系系统中。幼儿教育是发生在人类社会中的社会性活动,它是人类文化传承、社会延续的一种形式。人类社会的文化历史经验是人类认识的历史发展产物,我们不能一味地全盘继承,要在一定的社会关系系统中进行有意义的创造性重构。

游戏是幼儿的主体性活动,也是社会性活动。通过游戏,幼儿可以掌握游戏材料的社会意义,习得一定的社会经验,满足成长的需要。在与教师、游戏伙伴的交往中,幼儿同样展现了社会性的需要,社会化的幼儿教育是幼儿发展的需要。

三、幼儿园以游戏为基本活动的构建

儿童游戏是幼儿园教学的基本活动,以游戏为基础的幼儿园教育存在着多种教育模式,因此,对于多样的学习类型的探讨很有必要。幼儿主要的学习类型主要有三种:以游戏为基本途径的探究性学习、以教育性玩具为中介的支架式教学、非游戏活动游戏化。

(一) 以游戏为基本途径的探究性学习

1. 以游戏为基本途径的探究性学习的基本类型

以游戏为基本途径的探究性学习是指幼儿在成人的支持和引导下对在游戏过程中所产生并感兴趣的问题展开的探索活动。以游戏为基本途径的探究性学习具体可划分为两种不同的类型:主题开放式探究性游戏和主题预定式探究性游戏。

(1) 主题开放式探究性游戏。在主题开放式的探究性游戏中,教师为幼儿创设以活动区为特征的游戏环境,提供丰富的玩具和游戏材料,幼儿自由选择活动区,随意使用材料。在主题开放式的探究性游戏过程中,问题是天然生成的,也可以是在教师的引导下形成的。教师的任务是通过仔细观察确定幼儿操作活动中存在的有意义的问题,引导和帮助幼儿解决问题。在以游戏为基础的探究性学习中,玩具和游戏材料是幼儿游戏的支柱,幼儿通过探索形成问题,幼儿的探索包括特殊性探索和多样性探索两个阶段。特殊性探索阶段即针对所提供的玩具或游戏材料进行探索,新奇感使幼儿积极地操作材料、摆弄材料。随着幼儿对玩具材料的了解的加深,幼儿开始按照自己的想法而不是按照玩具或游戏材料的特性来使用它,这一阶段即多样性探索阶段。在上述两个阶段中,幼儿在游戏探索中的问题和教师的问题相互作用,共同促进幼儿的探索活动发展。

(2) 主题预定式探究性游戏。与主题开放式探究性游戏相比,主题预定式探究性游戏的最大特点是教师根据课程或教学计划创设可以激发幼儿发现问题和解决问题的“问题情境”。在主题预定式探究性游戏中,教师提供游戏材料并提出一个探究性课题。该问题虽来自成人,但幼儿的探究也是相当开放的,具体分为两个阶段,即积极探索阶段、反思和经验分享阶段。幼儿通过自身的积极探索,在探索过程中引发认知冲突、形成问题,然后在教师的帮助下通过问题解决获得经验并进行反思。

2. 以游戏为基本途径的探究性学习的基本过程和特点

以游戏为基本活动的探究性学习的基本过程可以概括为“游戏—探究—再游戏—再探究”。游戏的过程即幼儿不断发现问题、探索、讨论与解决问题的过程,同时使知识经验得到

丰富和扩展,呈一种螺旋式上升的发展模式。概括来说,以游戏为基本途径的探究性学习包括以下四个阶段:问题的形成、假设的形成、计划的实施和经验的分享。

以游戏为基本途径的探究性学习有其自身的特点。具体表现为:

- ① “问题”引导下的经验构建。
- ② 以幼儿自主探索学习为基础。
- ③ 注重幼儿的真实感受和体验。
- ④ 多样的经验表征手段。
- ⑤ 注重个别化、小组化教学。
- ⑥ 以经验为本位的生成性课程。
- ⑦ 注重家庭和社区参与合作。
- ⑧ 注重动态性的学习评价。

总之,以游戏为基本途径的探究性学习把幼儿看作“完整的人”,关注幼儿身心的全面发展,与传统的“教师讲、幼儿听”的教学模式是截然不同的。

(二) 以教育性玩具为中介的支架式教学

以教育性玩具为中介的支架式教学是幼儿教育领域的一种教学类型。作为一种特殊的支架式教学类型,教育性的玩具在整个教学的组织、运行过程中发挥了重要的作用。支架式教学强调通过为学习者提供一定的必要知识框架来促进学习者对知识的理解与知识体系的构建,进而达到一定的学习目的。教育性的玩具作为一种中介为幼儿在游戏过程中感知世界、了解世界提供了桥梁,使得幼儿有了了解外部世界、感知自己内部心理环境变化的可能。

1. 以教育性玩具为中介的支架式教学的特点和基本过程

以教育性玩具为中介的支架式教学有着自身显著的特点,具体表现为教育性玩具、成人和同伴都以中介身份存在于整个教学过程中。幼儿通过教育性玩具感知外部世界、形成问题,成人作为中介引导幼儿问题的解决,幼儿的同伴作为幼儿知识经验分享的客观对象,在与幼儿分享经验的同时也为幼儿的反思创造了条件。

以教育性玩具为中介的支架式教学的基本教学过程包括以下环节:

- (1) 分析玩具所蕴含的概念和任务。
- (2) 确定搭建支架的计划和步骤。
- (3) 把幼儿引入有趣且有意义的任务环境。
- (4) 和成人合作游戏。
- (5) 同伴游戏和独立探索。
- (6) 动态的、发展性的教学评价。

由此可见,上述六个环节之间是紧密联系、互为依附的,每一步的安排与相关问题的解决都会影响后续问题的产生与解决。在现实的教学组织过程中,要从整体进行宏观的把握,同时关注细节问题的解决。

2. 以教育性玩具为中介的支架式教学的中介点和策略

幼儿所出现的问题或困难为教师支架幼儿的学习提供了适宜的切入点,这种切入点即支架式教学的中介点。中介点是作为中介的教师融入幼儿游戏、帮助幼儿解决问题的关键所在。合理有效的游戏介入关乎整个支架式教学的最终结果质量的好坏。



以教育性玩具为中介的支架式教学常见的策略包括提问、描述、建议、聚焦、降低任务难度和促进反思。以教育性玩具为中介的支架式教学的实质是成人对幼儿学习的一种干预,这种干预在成人和幼儿的互动中产生,以学习者已有的发展水平为依据,具有明确的目的性、方向性和策略的选择性与灵活性。

(三) 非游戏活动游戏化

幼儿园虽然应当以游戏为基本活动,但是这并不意味着幼儿园所有的活动都是游戏。幼儿园还存在着由教师预先设计并发起的、以传递一定的知识技能为目的的“非游戏化”教学活动。非游戏化活动可以使预设的涵盖多种知识经验的学习内容系统化地传授给学习者。非游戏活动不像游戏那样能激起幼儿的兴趣,但其存在的特定价值也要求大家重视它的客观作用,充分发挥它的积极作用。

1. 非游戏活动游戏化的目的

非游戏活动游戏化的根本目的是调动作为学习活动主体的幼儿参与教师设计与建构的教学活动的积极性,使学习活动主体化。非游戏活动游戏化成功的关键在于能否使幼儿在学习活动中占据主导地位,能否使他们真正产生以兴趣体验、自主性体验、胜任感和成就感体验为主要组成的游戏性体验,使来自外部的教学要求转化为幼儿自身的学习需要。

2. 非游戏活动游戏化的原理

非游戏活动游戏化的原理是利用幼儿喜欢游戏的心理来提高幼儿参与教师发起的、结构的非游戏活动的积极性和主动性。非游戏活动的游戏化是通过把幼儿喜闻乐见的游戏因素与一定的教学因素有机结合起来使来自外部的教学要求转变为幼儿自身的需要,进而获得游戏性体验。积极的情感体验不仅有利于提高教学活动的效益,还能激发幼儿学习的兴趣,对后续学习产生影响。

3. 非游戏活动游戏化的教学游戏的编制实施和质量标准

利用规则游戏的形式编制教学游戏是我国幼儿园教学实践中最常见的一种非游戏活动游戏化的方法,具体步骤如下:

(1) 确定教学游戏的目的。游戏目的的制定要遵循发展性原则,即根据一定的课程目标及本班幼儿的一般发展水平制定。

(2) 构思游戏的玩法。构思游戏主要是对游戏动作进行计划和构思。游戏动作要求有一定的动作限制性,但要遵循游戏的主体性,给幼儿以足够的自由空间。

(3) 拟定游戏规则。一定的游戏规则是维持游戏有序进行的保障。规则的制定要合理、严谨明确,尽量不使用制约幼儿行为的纪律性规则,不要过于烦琐,同时要尽可能避免物质奖励和惩罚性规则出现。

(4) 添加游戏因素。游戏因素的添加是为了提高活动的趣味性,但相关的游戏因素必须符合幼儿身心发展的特点。

(5) 概括出游戏题目。

(6) 提出游戏建议。

教学游戏的编制只是为成功教学提供了必要的基础。教学的成功与否最终取决于教师对教学活动的实际组织,在实际的教学组织实施中应注意以下四点:

(1) 教师要学会转变角色。适宜的角色可以更好地融入幼儿游戏,更好地观察游戏,进

行及时有效的干预。

(2) 注意讲解游戏玩法。教师要注意自己的说话方式,要符合幼儿的理解能力、简明易懂,要学会用自己的兴趣去感染幼儿、激发幼儿的活动欲望。

(3) 尽量减少对幼儿行为的直接干预。

(4) 注意幼儿的年龄特点。

教学游戏的效果取决于教学游戏质量的好坏,好的教学游戏应具备如下特征:

(1) 所选用的游戏因素适宜幼儿年龄特点,要与教学内容相配。

(2) 教学游戏任务的难度与幼儿已有的经验相匹配。

(3) 充分考虑幼儿参与教学游戏的可能性。

(4) 幼儿自己能够判断活动的结果。

总体来说,不论是以游戏为基本活动的探究性学习,还是以教育性玩具为中介的支架式教学,或者非游戏活动游戏化,都是对幼儿园教育的有益探索。以游戏为基本活动的幼儿园教学实践对幼儿教师而言充满了新的挑战,掌握多样化的教学策略可以帮助幼儿教师更好地应付挑战,促进幼儿的学习发展。

实践活动

活动一 推 小 车

【活动目标】

- (1) 培养幼儿动作的灵敏性和协调稳定性。
- (2) 培养幼儿与同伴间的合作意识,体验共同游戏的快乐。

【活动准备】

小车(3个)、球(若干)、障碍物(若干)、红旗(若干)、大箱子(1个)。

【活动过程】

- (1) 将幼儿分为三组,由幼儿商量选定组名。
- (2) 教师向幼儿讲述游戏规则。教师吹响哨声后,每组第一名幼儿推小车,过障碍物后到达红旗位置拿一个小球放到小车中,然后返回自己所在的队伍,并将球放到箱子中;紧接着第二名幼儿出发,依次进行,直到最后一名幼儿把球放到箱子中后,结束游戏。
- (3) 幼儿对游戏规则熟悉后,进行推小车比赛。
- (4) 教师和幼儿共同总结比赛,宣布结果。

【思考与实践】

游戏“推小车”促进了幼儿身体协调能力的发展,培养了幼儿的合作意识,让幼儿在游戏中体验到了快乐。请在保教实践中组织幼儿开展这一游戏,并结合游戏过程和本章内容谈一谈幼儿为什么喜欢游戏。

活动二 我们去旅游

【活动目标】

- (1) 唤起幼儿对旅游经历的回忆,让幼儿了解有关旅游的知识。



(2) 体验旅游所带来的快乐。

【活动准备】

关于旅游的视频、衣服、帽子、伞、食品、包、地图等。

【活动过程】

(1) 教师引出主题,向幼儿询问是否和家人一起出去旅游过,有没有跟旅游团一起,在旅行团中除了游客还有谁,导游负责什么、司机负责什么等。

(2) 播放一小段的关于旅游的视频,进一步了解旅游活动。

(3) 通过对旅游知识的了解,让幼儿思考旅游前要做好哪些准备。

(4) 幼儿自己选择角色,穿衣戴帽,选择旅游必备物品,并适当布置旅游活动所需的环境。

(5) 教师对幼儿进行帮助和指导,最后共同总结分析。

【思考与实践】

游戏“我们去旅游”更多的是通过唤起幼儿旅游的记忆来让幼儿布置游戏所需要的环境。请结合本章内容,讨论如何更好地开展这一游戏。

活动三 蚂蚁搬豆

【活动目标】

(1) 通过游戏让幼儿来感知“1”和“许多”。

(2) 培养幼儿的合作意识。

(3) 使幼儿在游戏中体会到学习数学的乐趣。

【活动准备】

蚂蚁头饰(若干)、布制一粒大豆。

【活动过程】

(1) 教师讲故事。一只蚂蚁在路上看见了一粒豆,可是它怎么搬也搬不动,于是它回到家叫来许多只蚂蚁,大家一起把这一粒豆搬回了家。

(2) 幼儿戴上蚂蚁头饰,根据故事进行表演。

(3) 通过表演,教师引导幼儿认识“1”和“许多”,感知它们的区别。

【思考与实践】

幼儿园教学活动主要围绕五大领域来进行,游戏“蚂蚁搬豆”渗透了数学领域的相关知识,让幼儿在潜移默化中认识了“1”和“许多”,并让幼儿感觉到了快乐,替代了通过枯燥的讲解来使幼儿获得知识。结合这一活动谈一谈为什么幼儿园以游戏为基本活动。

思考练习

1. 结合各种类型的游戏活动,谈一谈在游戏活动中如何把握游戏的基本特点。
2. 选择一种类型的游戏活动(如亲子游戏、角色游戏、表演游戏等)来分析影响学前儿童游戏的主客观因素有哪些。
3. 根据经典的游戏理论分析其在学前儿童游戏活动中所产生的影响。
4. 结合实例,论述如何在幼儿园保教实践中做到“以游戏为基本活动”。



单元2

学前儿童游戏的意义与价值



学习目标

- 进一步深化“游戏是学前儿童身心发展的需要”这一理念；
- 了解游戏在促进学前儿童身心健康发展方面的重要意义；
- 理解游戏在促进学前儿童身体发展、认知能力、社会性发展、情感发展等方面的作用。



引导案例

不爱跑的小力

小力(3岁半)在幼儿园不愿意参加课外活动,尤其是不愿意跑,因为他跑起来总是会两只脚绊在一起导致摔跤,所以在别的小朋友进行游戏时,小力总是站在一旁观看而不愿意参与。尹老师从小力父母那里了解到,因为他们工作忙,小力小的时候一直被放在奶奶家,而奶奶的腿脚不好,所以小力很少接触运动类的游戏活动。针对这一情况,尹老师开始鼓励小力参加“跳皮筋”“跳房子”等锻炼协调能力的游戏。经过一个学期的努力,小力在活动时已经不经常摔跤了。

从以上案例不难看出,游戏在锻炼幼儿协调能力的发展上具有明显的作用;相反,不进行运动类游戏可能会导致幼儿协调能力发展迟缓。

在成人眼中,游戏是儿童玩乐的方式,但越来越多的研究证明,游戏对于儿童而言并不止于玩乐。本单元将通过对相关理论研究、案例的分析来讨论游戏对儿童发展的价值。儿童的发展是一个系统的整体,但为了便于说明问题,这里将游戏促进儿童身心发展方面概括为身体、认知、社会性和情绪情感四个方面。



第一课 游戏促进学前儿童身体发展

一、游戏对学前儿童身体发展的意义与价值

(一) 游戏有助于学前儿童基本动作的发展

学前期是儿童身体的高速发展期,身体的健康发展是学前儿童全面发展的基础。人的身体发展包括以下三个方面的基本内容:

(1) 人体各系统器官的生长发育,包括形态结构与生理机能的发展变化,可用身高、体重、头围、胸围、脉搏、血压、肺活量等作为测量指标。

(2) 运动能力的发展,包括身体基本活动能力与身体素质的发展,可用走、跑、跳、投掷等动作以及动作与运动的协调、灵敏、速度、力量等作为测量指标。

(3) 适应能力,包括机体对外界环境的各种变化的适应能力及机体对各种疾病的抵抗能力和病后恢复能力。

游戏是儿童自发的运动,作为活动与锻炼的因素和情感因素,游戏直接影响儿童的身体健康和运动能力的发展,同时对于儿童的身体生长发育与适应能力的提高也有影响。

(二) 游戏有助于学前儿童运动能力发展

游戏是学前儿童主要的运动形式。在游戏中,幼儿能得到活动,包括全身的活动和局部的活动。游戏不仅促进幼儿骨骼肌肉的发展,还有利于内脏及神经系统的发育。例如,包含跑、跳等活动的游戏可以促进幼儿大肌肉的发展;搭积木、串珠等游戏可以使幼儿锻炼小肌肉群,而小肌肉群的发展对于幼儿以后的写字、使用工具等均有益处。

学前儿童运动能力发展过程的基本问题是学习如何控制运动。凯渥(Keogh)认为在运动控制的学习过程中,儿童必须学会解决两个控制问题:

(1) 运动的一致性。有一套熟练掌握的动作技能,如行走、抓握等。

(2) 运动的一贯性。在各种不同环境中灵活地运用具有一致性的动作技能,如在各种不同的地面上行走,或既能接住一个球也能接住一张纸。

前一种控制是后一种控制的基础。凯渥指出,自身运动的协调(如眼手协调、姿势控制等)和自我运动与他人运动的协调(如传接球时根据对方传球的位置高低与速度进行适当调整)是运动有效性形成的关键因素。运动控制与协调能力的发展对于复杂的规则游戏及体育运动来说都是必要的基础。

(三) 游戏有助于学前儿童协调能力发展

游戏对于运动控制与协调能力的发展具有积极意义,因为幼儿在游戏时总是多次重复一种运动,而且总是用各种不同的方法来进行这种运动。例如,幼儿总是喜欢在马路沿上走、在弯曲的小路上走。当他们在不同的地面上走的时候,他们正是在进行探究,正是在向自己提出新的挑战,这是在使用与体验自己的能力。这种简单的游戏性行为总是使幼儿非常快乐。当他们这样做的时候,他们也正是在学习解决两个“控制”问题,使自己的动作变得更为熟练和灵活。

(四) 游戏是学前儿童愉悦的自发运动

游戏是幼儿自发的重复运动。当人们看到婴幼儿纯粹是为了运动的快乐而不停地运动时,往往会说他们是在游戏。因此,也可以说游戏是对愉快的身体运动的重复,是“目的在自身”的运动形式。婴幼儿的所有游戏都包含动作或运动的成分,天然地具有促进身体运动能力发展的潜能。幼儿在游戏过程中对愉快的身体运动的重复不是简单无变化的重复,而是基于对环境的可能性与自己运动能力潜能的探索与发现的多样性重复。这种重复不仅有利于幼儿运动经验的建构,还有利于幼儿认知与情感的发展,对儿童的身心健康具有积极的意义。

喜欢游戏的儿童往往是喜欢运动、富有探索精神、健康活泼、快乐的孩子。需要注意的是,身体的健康发展不仅需要营养,也需要运动,而游戏是这一时期儿童运动的主要形式,所以游戏是保障儿童身体健康发展的重要因素。

二、通过游戏促进学前儿童身体发展

(一) 儿童运动发展的分期

格拉胡(Gallahue,1982)把儿童的运动发展分为四个时期:

1. 反射运动时期

反射运动时期(从胚胎第4个月至出生后1岁),身体运动以非自主性运动为特征,一些反射运动随神经系统机能成熟而消失,另一些则保留下来。

2. 初步运动时期

初步运动时期(从出生后4个月至2岁),学习对头与颈部的控制、随意性的抓握与放松,以及爬、坐、站、行走等动作与身体的移动。

3. 基础运动时期

基础运动时期(从2岁至7岁),开始学习多种动作的协调,出现自主性的协调运动,如跑、跳、扔、踢、伸展等。

4. 与体育运动有关的能力专门化时期

与体育运动有关的能力专门化时期(从7岁至14岁以后),基础运动时期获得的基本运动技能协调成为复杂的运动。例如,球类等规则复杂游戏运动,在这一时期所获得的运动技能将使人受益终身。

在运动发展的四个时期中,前三个时期都属于学前期的范畴。在前两个时期中,儿童的运动发展相对而言受生物因素影响较大,而第三个时期(基础运动时期)在教育上具有重要的意义。从第三个时期开始,运动任务的特殊要求与各种环境条件在相当大的程度上决定着儿童运动技能的获得及其掌握程度。所以,在基础运动时期不能指望身体的成熟自然带来运动能力的发展,也就是说要给予儿童充分的练习机会、指导和鼓励,以促进儿童掌握基础运动能力。

(二) 运动发展与游戏发展的阶段一致性

在格拉胡关于运动发展模式的基础上,雷利进一步提出了运动发展与游戏发展之间存在阶段一致性的关系。游戏发展可以分为探索期、掌握期、完成期。这三个时期与运动发展的初步运动时期、基础运动时期以及专门化运动时期在时间上是一致的,如表2-1所示。



表 2-1 运动发展时期与游戏发展时期的对应关系表

运动发展时期	游戏发展时期
初步运动时期	探索期
基础运动时期	掌握期
专门化运动时期	完成期

在初步运动时期,儿童游戏的特点是探索,他们以一种好奇的态度与方式来接触新物体。基础运动时期是游戏发展的高峰期,表现为对幼儿外部世界的掌握;7岁以后,幼儿的游戏数量开始下降,进入完成期,各种体育运动开始进入儿童的活动清单。运动发展阶段与儿童游戏发展阶段之间的一致性,表明了游戏与运动能力发展之间的相互作用、相互促进的关系。这也启示人们应当重视通过游戏来促进幼儿基础运动能力的发展。

幼儿的运动性游戏包括幼儿自由自发的运动性游戏和教师专门组织的体育活动或游戏。“在今天如果要使儿童在学前期的动作技能得到发展,必须既通过专门的体育活动训练,也通过自由游戏以及其他活动形式。”(穆勒 Mullen, 1984)

格拉胡(Gallahue, 1995)认为,在幼儿园中只是让幼儿玩一些“丢手绢”之类的规则游戏,对于促进幼儿的基础运动能力的成熟是远远不够的。因为在这些游戏中,大部分幼儿没有获得充分的身体运动机会,而只是坐在那里。



小案例

丢手绢

在某幼儿园中班的一次室外活动中,小刘老师发现一个现象:班里共 21 个孩子坐在一起玩“丢手绢”的游戏,在游戏中孩子们围坐成一个大圆圈,当碰到负责追的那个孩子跑得比较慢的时候,这一追逐的过程会变得特别漫长,而坐在地上的孩子有的会高兴地喊加油鼓劲,有的却会因为觉得没有意思而在那里发呆。“丢手绢”是用来锻炼孩子的反应能力及身体协调能力的,但在很多情况下,它并没有发挥作用,大部分的孩子没有得到锻炼,而只是简单地坐在那里。

相比现在幼儿教育普遍提倡的应关注过程而不是结果,这里需要注意的是,在基础运动时期,成人应当更多关注幼儿运动的结果,教师应当逐渐让幼儿认识到跑得应当有多快、跳得应当有多高、扔得应当有多远或多高才好。



小案例

抛布包

在上午的室外活动中,教师刚拿出各种各样的圆饼形布包,班上的孩子们就立刻被颜色各异的布包吸引了。有的拿着布包跑,有的拿着布包往地上扔,有的拿着布包在地上滚,还有的将布包往天上抛……这时当班的李老师接过一个正在往天上抛的

小朋友的布包,将大家都召集过来,使劲拿着布包往天上一抛,孩子们顿时兴奋起来,纷纷效仿。有的孩子为了抛得更高,抛的过程中还伴随着从蹲下到跳起的过程。

在该案例中,教师的引导性示范使得班里儿童纷纷效仿,在往天上抛布包的同时,儿童的大肌肉群及协调能力得到了发展,而接布包的过程也是对儿童手眼协调能力的锻炼。

从以上案例中不难看出,成人在游戏中应当利用幼儿自发的运动性游戏为他们创造丰富的游戏环境,使他们能够在自由游戏中进行积极主动的身体运动。教师还应该组织幼儿进行有结构的体育游戏活动,对幼儿的身体运动活动加以有计划、有目的的指导。当教师使运动和游戏平衡时,才能达成使幼儿在愉快的环境中充分发展运动能力的目的。



知识拓展

体育类游戏案例^①

1. 抓小鸡接龙

首先选出一个幼儿当老鹰,其他幼儿当小鸡,然后开始做游戏,老鹰拼命地去追小鸡,小鸡四散逃跑。凡是被老鹰抓到的小鸡立刻和老鹰手拉手去追其他小鸡。追小鸡的老鹰达到了4个后,可以分成两组继续做游戏。

此外,该游戏还有一种叫“梯子游戏(围攻游戏)”的玩法,即老鹰不能分组,被老鹰抓到的小鸡也成为老鹰,老鹰们要手拉手地包围逃跑的小鸡,直到全部小鸡都被抓住。

2. 开火车

(1) 全班幼儿围坐一圈,教师请6个幼儿(3男3女)到中间,按男女间隔的顺序站好,引导幼儿观察这列火车是按什么顺序排列的,男孩和女孩哪个多,哪个少,还是一样多。幼儿回答正确后,请大家按照这列火车排列的顺序接着往后站,站好后,火车开动(大家做开动动作“鸣——轰隆隆、轰隆隆、轰隆隆……”)。

(2) 教师请5个幼儿到中间,按一个坐、一个站的间隔顺序排好,引导幼儿观察这列火车是按什么顺序排列的,坐着和站着的比哪个多,哪个少,还是一样多。幼儿回答正确后,请大家按照这列火车排列的顺序接着往后站,站好后,火车开动。

教师可不断改变火车的排列规则,如一个站、一个蹲,或一个直立双手下垂、一个直立双手前举,等等。

3. 袋鼠妈妈

准备4个不同颜色的大布口袋(里面装着沙子)、平衡木、呼啦圈。将幼儿分成人数相同的4队,每队排头的幼儿系上大口袋当袋鼠妈妈,走过平衡木,跳到呼啦圈里,再跳回来把口袋交给下一名幼儿。

注意:当袋鼠妈妈的幼儿必须跳着完成游戏,否则要重新开始。

^① 幼儿园大班体育游戏大全[EB/OL]. 2012-11-26[2013-11-20]. <http://www.baby611.com/jiaohan/db/ty/201211/2697198.html>.



第二课 游戏促进学前儿童认知发展

一、游戏对学前儿童认知发展的意义与价值

(一) 认知发展是人的发展的重要组成部分

认知发展是人的发展的重要组成部分,它是指个体认知结构和认知能力的形成、发展、变化的过程,涉及知觉、记忆、注意、思维、语言、想象等多种心理过程。

亚瑟(Iren Athey)认为,认知发展有三项重要内容:

- (1) 区分与特定目的有关或无关的信息的能力。
- (2) 利用较少线索产生较多信息的能力。
- (3) 抽象思维能力。

每一方面还包括如选择性注意、记忆、分类、概括迁移、概念学习、解决问题、表征思维、推理、元认知与元语言意识等多种因素。其中,解决问题与概念学习是认知发展的最基本因素。

受皮亚杰理论的影响,人们习惯用解决问题、创造性、守恒、去中心化等概念来说明游戏对于认知发展的重要性。有关游戏与幼儿认知发展的关系的研究表明,游戏在幼儿认知发展过程中的作用不仅是练习与补偿,还具有建构与生成的作用。游戏不仅反映儿童的认知发展,也为新的发展提供机会与条件,在婴幼儿认知发展过程中具有重要的作用。

(二) 游戏对认知发展的作用

游戏有助于提高幼儿的感知觉。感知觉包括视觉、听觉、味觉、嗅觉、肤觉、时间知觉、空间知觉和观察力等。幼儿在游戏活动中需要某些感知觉的参与,反之,感知觉也可在游戏中得到发展,如游戏“击鼓传花”可以促进幼儿听觉的发展。游戏对幼儿认知发展的作用主要体现在以下几方面:

(1) 游戏有助于唤起和发展幼儿的注意,尤其是有意注意。幼儿的注意分无意注意和有意注意,3岁前儿童的注意基本属于无意注意,但随着幼儿年龄的增长,有意注意会逐步得到发展。幼儿在游戏活动中由于需要明白教师提出的游戏活动的目的和任务,或遵守一定的游戏规则才能更好地展开游戏,这使得幼儿必须理解和记住相关内容,使幼儿在游戏活动中的注意被唤起,并能够得到进一步发展。

(2) 游戏能够促进幼儿的记忆,激发幼儿的想象。记忆根据内容不同可分为形象记忆、逻辑记忆、情绪记忆和运动记忆等。在游戏活动中,幼儿或多或少地运用到了各种记忆形式,如在锻炼幼儿平衡性的体育游戏中,幼儿能够愉快地掌握动作,熟练操作后能储存到记忆中,丰富原来的记忆内容。想象根据创新程度不同可分为再造想象和创造想象。想象的形成是建立在一定记忆的基础上的。在游戏活动中,幼儿根据自己已掌握的知识或经验发挥想象。



小案例

模仿小马

王老师让中班孩子观看了一段关于小马的动画片,孩子们对动画片产生了浓厚的兴趣。这时,王老师将孩子们分成3个小组,每个小组5个人,都要模仿小马跑步的动作和叫声,最后看看哪一组的模仿最生动。表演游戏开始后,房间里传来孩子们的欢笑声。

在上述表演游戏中,教师让孩子们扮演小马,这就激发了幼儿的想象,需要幼儿想象马是怎样发出叫声和奔跑的,从而促进了幼儿想象能力的发展。

(3) 游戏能够使幼儿的思维得到发展。思维根据要解决的问题的内容可分为动作思维、形象思维和逻辑思维。幼儿以具体形象思维为主,游戏能够促进幼儿抽象逻辑思维的发展,并能提高幼儿解决问题的能力。例如,在自发的游戏活动中,幼儿需要自行来决定、选择适合的游戏材料和同伴等,这就要求幼儿在游戏前要自己去分析、判断、推理、概括和总结;而在游戏中,幼儿还会遇到一些突发性的状况,为了使游戏能够顺利进行下去,幼儿需要针对问题想出解决的方法,从而又进一步促使幼儿思考。

此外,游戏还有助于培养幼儿的语言能力和丰富幼儿的语言使用。在游戏活动中,幼儿需要和同伴、教师进行交流,这就促进了语言的运用。在游戏中的语言运用可以纠正幼儿的发音,丰富幼儿的词汇,发展口语表达和掌握一定的语法知识,从而使幼儿更好地表达自己的想法。例如,在智力游戏中说相反词,扩大了幼儿的词汇量,并加深了幼儿对词语的理解。

二、游戏如何促进学前儿童的认知发展

(一) 感知运动游戏促进婴儿概念的形成

在人生最初的两年中,感知觉与动作是婴儿认识世界与自我的重要手段,感知运动游戏是他们与环境相互作用的基本形式。“感知运动游戏”这一名称说明了在这种活动中的感知与运动的相互依赖、相互作用。在游戏中,婴儿探索世界,形成知觉概念与功能性概念,并为以词为标志的符号性概念的形成提供了基础。

皮亚杰认为感知运动时期的婴儿是依靠知觉的概括或动作的概括来对物体进行分类或分组的。例如,具有某些特征的物体可以抓握,可以放在嘴里,或者可以扔着玩儿。通过与物体的直接的交互作用,他们逐渐认识物体的各种物质属性。例如,什么形状的物体可以放在地上“滚”;皮球掉下去可以回弹,而木块则不能;什么是光滑的,什么是粗糙的;什么是软的,什么是硬的。虽然他们还不能用词来表达,但是通过知觉,他们对物体之间的相似性进行了概括,形成了最初的知觉概念。

婴儿的某个动作所造成的物体的反应也促成了功能性概念的形成,表现在游戏的作用中就是婴儿逐渐学会按照物体的特征来对待它们,用不同的动作对待不同的物体,如用手抱住皮球。他们逐渐学会把简单的动作图式联合成复杂的动作图式,而且把复杂的动作图式



迁移到其他物体上。比如,把简单的抓握、放松联合成复杂的扔东西。在游戏中,婴儿逐渐认识到了各种动作的不同功能。比如,扔物体,物体会掉下去;敲击物体,物体会发出响声。在游戏中,幼儿对动作进行了初步的概括。

在游戏的体验中,婴儿获得支配物体所带来的快乐。这种快乐是婴儿对自己的行为对环境的影响能力的体验,游戏动作本身对婴儿来说就是报酬。比如,敲打一个能发出声响的玩具,就能有一种感觉上的报酬,而这种报酬又使幼儿重复这一动作。通过游戏中与物体之间的交互作用,婴儿逐渐形成了最初的客体概念和自我概念,产生了自我意识和最初的主客体之间的分化,逐渐形成“客体永久性”概念。

在感知觉运动游戏中,婴儿也逐渐开始注意到物与物之间的关系,能够逐渐按照物体的社会意义来对待物体。



知识拓展

宝宝与勺子

研究表明,12个月的婴儿在游戏中喜欢用勺子和杯子来“喂”自己。但是,在实际生活中,成人大多是用奶瓶来喂他们。婴儿在游戏中似乎在避免使用自己熟悉的物品而倾向于使用他们在生活中刚刚接触到的物品。这种现象表明早期的游戏所具有的特殊功能是帮助幼儿掌握他们尚未完全掌握和理解的东西。

12个月的婴儿对玩具娃娃不感兴趣,似乎“娃娃=宝宝”的对等关系还没有形成。但是到18个月时有91%的幼儿都用奶瓶喂娃娃。同时用杯子喂自己的现象下降,用勺子喂自己的现象达到高峰。12~18个月,出现了“对象—工具”关系的重组,“娃娃=宝宝”之间的对等关系形成。“娃娃=宝宝”之间的对等关系形成标志着婴儿能够根据“谁对谁做什么”的意义来确定“自我”与“他人”的关系,人际关系的社会确定性开始形成。

24个月时用勺子和碗喂娃娃的现象开始呈增加状,婴儿喂养游戏的发展正是婴儿自身发展过程的反映。

30个月时,婴儿普遍用奶瓶喂娃娃,表明这时候的婴儿已经建构形成了关于婴儿喂养的社会性关系和意义。

(二) 象征性游戏促进学前儿童符号功能的形成

维果茨基认为,游戏是符号表征功能发展过程中的一个过渡阶段,它可以帮助幼儿在思想上把实物与其意义分开,从而导致“决定儿童与现实的关系的基本心理结构之一发生了变化”。

个体符号表征功能的发展需要经历从具体到形象、从个体性到社会化的过程。象征性游戏是幼儿自己创造的具体形象的、个体化的符号。幼儿在象征性游戏中,用一个东西来假装代替另一个东西,这就是创造了符号。幼儿为了自己游戏的需要所创造的符号,与成人所使用的、社会约定俗成的语言文字符号具有相同的心理结构。不同的是幼儿的符号是他个人的,其意义只有他自己理解,具有自我中心的特征。



小案例

☞ 夹心饼干 ☞

在一次活动中,琪琪一个人拿着两块积木在玩,积木的中间是一张纸。琪琪一边玩一边嘴里还说着什么,同时地上还散落着许多积木和纸。肖静路过时踢走了地上的积木,琪琪马上喊了起来:“你踩了我的饼干,我要做夹心饼干的!”

在上述案例中,琪琪将实物与它的现实意义进行了分离,赋予了物体新的含义。琪琪用积木象征饼干,用纸象征饼干的夹心,积木与纸的组合就象征了夹心饼干,而其他幼儿及成人则不理解这种象征意义。也就是说幼儿为了自己游戏的需要为物体创造了新的符号,而这种符号属于其个人,只有他自己才能理解。



知识拓展

假装动作

费恩(Fein,1975)等对2岁孩子的假装游戏行为做了一项研究。在杯子和马都不需要代替的情况下,70%的幼儿能够做出假装动作;在马和杯子都需要代替的情况下,只有33%的幼儿能够做出假装动作。

这种情况证实了维果茨基所说的象征性游戏是“一个过渡阶段”,幼儿需要一个或多或少具有现实性的支持物的帮助,才能实现对于物体的象征性的改造。也就是说在幼儿的脑海中,被创造出来的物体与实际物体是具有联系的,两个或两个以上的物体组合使用时,幼儿可以将缺失的物体用符号象征的方法进行代替,或者说创造出来。而对于完全无联系的创造,则表现得较为迟钝。

(三) 游戏促进学前儿童对周围的认识

人的认知活动的真正目的是把握符号的物质形式背后的意义而不仅仅是符号本身。游戏不仅有助于幼儿符号表征功能的发展,而且有助于幼儿理解范围更为广大的对象——世界的意义。

可以说,游戏是幼儿经验的反映或再现。但这种经验的再现过程已不是客观事物或事件的原封不动的重演,已加上了幼儿自己的选择、理解和解释。这种经验的反映或再现过程也是经验的建构与意义的理解过程。



小案例

☞ 这是我的“孩子” ☞

幼儿园附近有只小狗叫乐乐,是附近一家店铺的老板养的,很凶的样子,远远看到有人就会叫个不停。幼儿园的王老师告诫班上的小朋友千万不要去碰那只小狗,如果被咬就麻烦了,并且跟大家讲了什么是狂犬病及感染这种病的后果。但是,小狗



的主人却鼓励小朋友和小狗玩儿,说小狗喜欢和小朋友玩儿,不咬人。毕竟是孩子,有些小朋友经不住诱惑,于是带着既喜欢又害怕的心情逗小狗玩儿。王老师发现之后立即制止了这种行为。在接下来的几天里,王老师发现班上的晓莉从玩具柜里找出了两只长毛绒玩具狗。她给它们梳毛,还给它们系上了她自己的围巾。当别人问她自己在干什么时,她说:“这是我的孩子。”

在该案例中,晓莉的表现按精神分析学派的解释是对被抑制愿望的补偿,具有情绪调整的功能。但是在游戏中,幼儿也在整合自己的经验,试图理解事物的意义,所以具有认知与情绪的双重整合功能。

幼儿在现实生活中获得了种种关于周围生活的印象与体验,他们不是消极被动地承受或简单地印刻这些来自外界环境的影响,而是根据自己的需要和兴趣对它们进行整理和重组,把它们纳入已有的认识结构中,以加深对它们的认识与理解。可以说,幼儿在游戏中通过想象与探索发现自我、发现周围的世界,同时也在庆祝着自己的发现。

斯密兰斯基(Smilansky)指出,学前期的一个重要发展任务就是儿童要学习把起初对于自己来说毫无关系的事情相互关联起来从而形成理解。游戏实际上就是儿童在类似真实的生活情境中以一种灵活的方式整合零散的经验的活动的。可以说是幼儿在游戏中创造了一个想象的微观现实世界以帮助自己理解和掌握新的经验。

(四) 游戏促进学前儿童比较、辩证等思维能力的发展

游戏从教育方面说是儿童的优良教师,幼儿从游戏中认识环境、了解物性,从游戏中强健身体、锻炼思想、学习做人。正如陈鹤琴所说,思维是人类认识活动的核心之一,思维的产生是儿童心理发展的重大质变。在学前儿童的教育活动中,有许多思维方面的发展可以通过游戏来完成,也就是说游戏能够促进幼儿思维能力的发展。



小案例

小马过河

夏老师先给班里的幼儿讲述了小马过河的故事,然后给大家介绍了老牛、小马、马妈妈、小松鼠的外貌和形态。在接下来的活动中,夏老师把班上的小朋友分成了4组,分别扮演老牛、小马、马妈妈、小松鼠。夏老师拿来道具摆成河流、树木等障碍物后,幼儿自告奋勇选择自己喜欢的角色进行表演。在分组进行表演的过程中,扮演小松鼠的小朋友主动找扮演老牛的小朋友搭伴过河;扮演马妈妈的小朋友也主动帮助扮演小马的小朋友一起过河。

通过表演游戏“小马过河”,儿童能够去自我中心,并理解身高不同的动物,如老牛和小松鼠对同一条河的深度认识不同,并且意识到只有自己去亲自尝试,才能形成对事物的客观认识。该游戏发展了儿童的比较、辩证思维能力。

(五) 游戏促进学前儿童解决问题的能力的发展

幼儿在游戏活动过程中会遇到各种各样的问题。比如,一个还不会走路的婴儿怎样才能拿到远处的玩具、怎样才能捉到别人、怎样才能不被捉到等。游戏活动本身要求游戏的参与者积极地动脑筋想办法去解决问题,为幼儿学习解决问题提供了大量且宝贵的机会。幼儿在自发的游戏活动中也会面临各种问题,游戏过程往往要求幼儿克服困难、解决问题。



小案例

包娃娃

在游戏“娃娃家”中,红红扮演妈妈,并抱着娃娃一个人玩耍。红红想用娃娃的小被子把娃娃包起来。可是有个难题:如果横着包娃娃,被子不够长,娃娃的脚露在外面;如果竖着包,则被子不够宽,娃娃的手露在外面。怎么办呢?红红探索着、尝试着各种方法……十几分钟过去了,红红终于发现了最佳的包娃娃办法:用被子的对角线作为长度把娃娃包起来,这样就可以把娃娃全身都包进去了。

不需要努力的游戏不是好游戏。发现问题和解决问题是游戏的组成部分。游戏的魅力正在于它对幼儿构成的挑战性。通过游戏过程,幼儿既可以学会利用线索与策略动脑解决问题,又可以学习克服困难、锻炼意志。问题的解决还可以使他们发现与体验自己的能力,产生胜任感与成就感,有利于自信心与进取心的培养。在上述案例中,如果红红不是通过自己的努力,而是由老师来告诉她怎么解决问题,她可能就体验不到解决问题之后产生的胜任感和成就感。

运用策略是解决问题的特征,游戏可以帮助幼儿学习如何使用策略。例如,幼儿在游戏前往往需要分配角色,以确定各自在游戏中的角色与任务。他们往往会用一种“点兵点将”的游戏来帮助他们公平地决出角色。这种“点兵点将”的游戏各有玩法。常见的一种玩法是参加游戏的幼儿都伸出一只手握成拳头,其中一个幼儿按照所唱的歌谣来点数。最后一个字唱完时,点数的幼儿的手落在谁的拳头上,谁就退出。依次决出角色,最后一个退出的人为“赢家”,可扮演最有吸引力的角色。如果大大小小的孩子在一起玩,往往“赢家”是年长的儿童。他们会根据歌谣的节奏与所需要的人数的对应关系采取变换开头的策略来尽可能使自己留到最后而不被淘汰出局。刚开始玩这种游戏,幼儿往往摸不到门道。渐渐地,一些幼儿就能发现其中的“奥妙”而变得“聪明”起来。这种游戏不仅使幼儿逐渐在心理上形成了对事物与动作的结果的预见能力,而且对数量守恒能力的形成也有促进作用。

国外有一种流传甚广的游戏叫“Tick—Tack—Toe”,这是一种类似于五子棋的两人制策略游戏。两名游戏者在圈圈和叉叉两种符号中各选一种,然后在 3×3 格(也就是我们所说的九宫格)棋盘上轮流下,一般叉叉先走,当一种符号在棋盘中的空格内,或竖向,或横向,或斜向成三连的情形时,该符号的游戏者胜出。研究发现,喜欢这种游戏并玩得好的儿童和不喜欢这种游戏、老在游戏中输的儿童之间虽然在智力测验成绩上无明显差异,但在许多方面确有不同。喜欢玩这种游戏并常常赢的男孩被他们的同伴公认为是策略家,他们在数学方面比较擅长,在解决问题时能迅速做出决定,并在遇到困难时能坚持下去。不喜欢玩这种



游戏并常常输的男孩往往独立性差,他们更多地依赖于教师与家长的表扬与鼓励,缺乏创造性。喜欢玩这种游戏并常常赢的女孩有“男孩子气”,喜欢动脑筋,富有主动性。不喜欢玩这种游戏的女孩则非常循规蹈矩、文静听话,具有传统的“女孩样”。所以,有时解决问题的能力不仅与智力因素有关,也与非智力因素有关,是人的智力、认知风格、个性特征的综合表现。

第三课 游戏促进学前儿童社会性发展

一、游戏对学前儿童社会性发展的意义与价值

(一) 社会性发展的意义

游戏是幼儿社会性交往的主要形式,也是他们社会性发展的重要途径。社会性能力的形成是一个复杂的过程,首先要正确理解社会性的含义。

广义上,社会性与人作为生物个体的生物性相对,是指“人在社会上生存过程中所形成的全部社会特征的总和,包括人的社会心理特性、政治特性、道德特性、经济特性、审美特性、哲学特性等”。^①

狭义上,社会性被看作是人的发展的一个方面,与身体、认知、情绪情感等方面的发展并列,是指个体在社会性交往过程中获得的人际关系与处理人际关系时所表现出来的心理倾向性。这种狭义的社会性发展可以概括为以人际交往系统为定向的个体心理特征与能力的发展。狭义的社会性能力是指发起、形成和维持与他人尤其是伙伴的令人满意的关系的能力。

(二) 社会性发展的任务

近几年的研究表明,学前期是社会性形成的关键期。学习成功地发起和维持与伙伴之间的交往,学习成功地介入游戏,学习用双方都满意的方法而不是用攻击性行为来解决冲突,都是学前期应当形成的重要的社会性能力。这些社会性能力对于儿童以后的发展与适应社会有重要的影响。若学前期没有形成最低限度的社会性能力,就有可能在成年后出现心理健康和婚姻适应方面的问题。更有甚者会早在未成年时就出现类似辍学、犯罪等各种各样的问题。

社会性能力的形成一般不是直接来源于教学,而是在幼儿实际的交往活动中形成与发展起来的。社会性交往活动是人生存和发展的条件,在与周围人的交往和互动中,幼儿的社会性能力会随年龄的增长出现不同的发展任务,如表 2-2 所示。

表 2-2 学前各年龄段的社会性发展任务^②

年龄	发展任务
0~3 个月	生理方面的协调
3~6 个月	对紧张的控制
6~12 个月	建立情感上的依恋关系

^① 陈会昌. 儿童社会性发展的特点、影响因素及其测量[J]. 心理发展与教育,1994(4).

^② 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 2 版. 北京:北京师范大学出版社,2008.

续表

年龄	发展任务
12~18 个月	探索和掌握
18~30 个月	训练自主性
30~54 个月	培养对冲动的控制、性别认同,建立伙伴关系

二、通过游戏促进学前儿童的社会性发展

(一) 亲子游戏

提到人际关系与社会性就不得不提到亲子关系,亲子关系是最早形成的社会性关系,也是最基本的人际关系。有人称其为亲子间的依恋关系。这种关系是父母与子女之间形成的双向情感联系。亲子之间的感情虽然有先天的血缘关系作为基础,但是后天的共同生活会使这种关系发展壮大。

法国心理学家瓦隆(Wallon)指出,儿童对人们的依恋是儿童个性发展的条件。缺乏这种依恋,儿童就可能成为恐惧和惊慌体验的牺牲品,或者将产生精神萎缩的现象,这种痕迹可以保留终生。亲子依恋不仅是亲子关系性质的指示器,而且对于幼儿身心健康发展,甚至于人的一生都有重要影响。



知识拓展

婴猴的成长

心理学家哈利·哈洛和玛莉·哈洛研究了初生婴猴(恒河猴)与母猴隔离产生的影响。他们发现早期与母猴隔离、单独喂养的婴猴表现出情绪失调、恐惧退缩、自我毁伤,具有强烈的敌意与攻击性。当这些婴猴长大,自己养育子女时,他们变成了残暴的父母,对婴猴漠不关心,缺乏温暖与感情,有时甚至杀死自己的子女。

研究发现,孤儿院里长大的儿童也表现出类似的异常行为。人类学家的跨文化研究表明,经常从父母或抚养人那里得到抚爱、温暖和关怀的幼儿,长大后性格温和,能与人和谐相处。儿科医生很久以前就知道,虐待儿童的父母早年就是这样的受害者。虐待儿童的父母往往是性格孤僻、脾气暴躁、朋友极少的人。这些人缺乏人生乐趣,对孩子冷酷无情。这种虐待孩子的行为很容易使人想起婴猴实验。而虐待儿童综合征最大的危害是这种倾向性本身会代代相传。

亲子依恋不是一种或有或无的现象,而普遍在人出生后 6~7 个月时出现,但是有程度上和性质上的差异。



知识拓展

陌生情境

心理学家玛丽·安斯沃斯(M. Ainsworth, etal, 1978)等创造了用以测查婴儿依恋性质的“陌生情境法”:婴儿和他的父母被带到一间游戏室,游戏室里有各种有趣的玩具,还



有一个陌生的成人。过一会儿,父母离开又回来,然后再次离开又返回。婴儿在父母离开、返回时的情绪反应与表现被记录下来,作为判断婴儿依恋性质的指标。根据婴儿的情绪反应与表现,安斯沃斯等人把亲子依恋分成三种类型:安全依恋型、非安全依恋-回避型、非安全依恋-反抗型,如表 2-3 所示。

表 2-3 亲子依恋的三种类型

安全依恋型	这类婴儿注意到父母的离开,表现出不安与苦恼,当他们回来时,会立即寻求与父母在身体与情绪上的接触与交流,并且很快能平静下来,继续他独立的游戏活动
非安全依恋-回避型	这类婴儿对父母的离去与返回都不在乎,表现出无所谓的态度,很少紧张、不安。当父母回来时,往往不予理会。这类婴儿实际上对父母没有形成密切的感情联系
非安全依恋-反抗型	这类婴儿对父母的离开非常敏感、不安与愤怒。当父母回来时,他却表现出既寻求与父母接触又反抗这种接触的矛盾态度,当父母接近时,他会生气地加以拒绝、推开

研究发现,安全依恋型婴儿的父母一般对自己有较高水平的自我评价,对自己能否做一个称职的父亲或母亲有相当的自信。他们对婴儿感兴趣,带着爱与关注来照料孩子,经常与孩子进行视线交流,对孩子微笑、说话,及时给予孩子适当反应。能否敏感地察觉孩子游戏的需要与反应并做出适当的调整是父母育儿能力的标志之一。

非安全依恋型婴儿的父母往往是缺乏自信的、焦虑不安的人,他们对做父母与育儿不感兴趣,以机械的、敷衍的态度进行喂养活动,对孩子的需要与反应不敏感。这些父母很少与孩子游戏,一方面可能是不感兴趣,另一方面可能是缺乏这种能力。事实上,这些父母的人格特征缺乏游戏性。他们有时也会对孩子产生兴趣,但是外表上却显得非常严肃,很少微笑,缺乏丰富的面部表情。当他们偶然与孩子游戏时,不能敏感地觉察到孩子的需要与反应,不能调节并使孩子的唤醒保持在最佳水平上。例如,他们在游戏中往往把孩子当作被动消极的物体而不是主动积极的参与者来对待,他们所理解的游戏只是长时间地逗弄孩子。

综上所述,亲子游戏影响着幼儿安全依恋的形成,而安全依恋的形成又成为幼儿独立游戏的重要影响与支持因素。



知识拓展

亲子游戏案例

1. 贴鼻子

玩法:将家长的眼睛蒙上,原地转三圈,请小朋友用语言指挥家长将鼻子贴到动物的准确位置即获成功。

规则:家长要将眼睛蒙好不能偷看,幼儿只能用语言指挥。

2. 我的宝宝在哪里

准备:布带若干。

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,请幼儿手拉手围成圆圈,相应地家长蒙上眼睛站在圈内;幼儿手拉手边唱歌边绕着家长转,唱完歌曲立定,然后请家长去寻找自己的宝宝。

要求:幼儿不能发出声音去找父母,父母通过触摸找到自己的宝宝。

3. 我给爸爸(妈妈)穿鞋子

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,首先让幼儿认识家长的鞋子,然后让家长将鞋子脱下后放入圆圈内,老师将鞋子打乱;游戏开始,幼儿从圆圈内找出自己爸爸(妈妈)的鞋子,并帮家长穿好,先穿好的为胜利者。

4. 踩气球

准备:气球若干。

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,老师给每个家庭发一个气球和一根细绳,请家长将气球吹大绑在自己的脚腕上,身背幼儿;听到老师的口令后游戏开始,家长背着宝宝踩其他家庭的气球,气球被踩爆即被淘汰,比一比谁是冠军。

5. 小脚踩大脚

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,幼儿双脚踩在家长的双脚上,家长和幼儿手拉手,听到口令后,家长带着幼儿向前跑,幼儿双脚不能离开家长的脚,看看谁先到达终点。

6. 揪尾巴

准备:尾巴若干。

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,家长将孩子抱在怀里,在孩子的屁股上挂一条尾巴,听到口令后开始游戏,在保护好自己孩子的尾巴的同时将其他家庭孩子的尾巴揪下来。最后,尾巴没被揪掉的一组获胜。

7. 两人三足

准备:绳子若干。

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,家长与孩子将相邻的两条腿用绳子绑在一起,听到口令后,两人一齐向前跑,先跑到终点的家庭为胜。

8. 推小车(小班、中班)

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,家长抓住孩子的两条腿,孩子双手撑地,听到口令后,孩子双手向前爬,先跑到终点的家庭为胜。

9. 可爱的袋鼠宝宝

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,让孩子抱紧家长的脖子,双腿夹紧家长的腰,像小袋鼠一样紧紧地挂在家长的胸前;家长弯下腰,双手双脚着地向前爬,先到终点者为胜。

10. 俯卧撑

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,孩子抱紧家长的脖子,双脚夹紧家长的腰,趴在家长的背上,家长双手着地做俯卧撑,坚持最久的家庭获胜。

11. 穿大鞋

玩法:每个家庭由一名家长和一名幼儿参加,家长脱下鞋子坐在场地一边,幼儿穿上家长的鞋子站在另一边,听到口令后,幼儿出发向家长走去,走到家长身边帮家长穿上鞋子,家长背起幼儿跑向场地另一边帮助幼儿穿好鞋子,先完成者获胜。



(二) 伙伴游戏

“伙伴”一词是指地位处境相同的个体。在儿童发展研究领域，“伙伴”一词专指同年龄的儿童。伙伴交往活动要求儿童具有发起、参与交往的兴趣，主动性与积极性，对他人态度、意图的敏感，表达与协调自己与他人的想法与行动的能力。利西娜认为可以从以下四个方面来判断儿童的伙伴交往行为：

- (1) 儿童是否注意到对方并对他感兴趣。
- (2) 是否出现对对方的情绪性行为，其中反映着儿童对对方的基本评价与态度。
- (3) 是否主动做出某种动作以吸引对方的注意。
- (4) 对他人的态度是否敏感。

提到社会性就不得不提到合作，合作是一种重要的社会性交往技能。社会性游戏本身就是合作的过程，需要各种社会性交往技能。社会性游戏具有共同参与、轮流交替、重复与非实义性行为等特征。

罗森(Rosen, 1974)对处境不利的幼儿进行社会性角色游戏训练，用托兰斯小组建构任务(以小组为单位用130块连环积木在15分钟内搭出一样东西，如一座学校)和麦迪逊合作板测量游戏训练对幼儿合作能力的影响。托兰斯小组建构任务与麦迪逊合作板都要求小组成员之间有最大限度的合作、最小限度的竞争。测评指标包括在建构中所使用的积木的数量、小组成员参与活动的积极性、小组活动的气氛(放松、紧张或友好等)与结构(有无组织)及小组任务完成的情况等。结果表明，受过游戏训练的被试者的合作能力好于没有受过训练的控制组，能够更好地完成任务。这是因为在社会性角色游戏中，每个游戏者一方面要扮演自己的角色，另一方面还要考虑与其他角色之间的关系，以及自己行动与整个主题之间的关系。社会性游戏本身就是游戏者之间的合作。

在游戏过程中，有人会遇到各种人际交往问题，或者说是社会性问题。比如，如何加入其他伙伴的游戏、如何解决冲突与纠纷等。



知识拓展

融入同伴游戏的策略

如果幼儿试图进入其他伙伴已经开始的游戏，75%的可能性结果是遭到拒绝。幼儿似乎天生具有保护自己的想象性游戏不被别人打扰的倾向。在经过2~3次的尝试以后，50%的幼儿可以成功地进入他人的游戏。

幼儿加入其他伙伴的游戏往往采用以下不同的策略：

- (1) 运用请求的策略，如在看到别人游戏时主动说：“我也能玩这个吗？”
- (2) 运用评论的策略，如在看到其他幼儿在玩从台阶上跳下的游戏时说：“我看，这太高了，你在做什么呢？”
- (3) 运用建议的策略，在玩游戏“娃娃家”时说“我可以当阿姨吗”或“我可以当爸爸吗”。
- (4) 运用主动邀请的策略，如幼儿说：“你来和我们一起玩儿好吗？”
- (5) 运用提供自己拥有的玩具的策略，如一句“你要玩这个吗”可以很好地拉近幼儿间的距离。
- (6) 运用平行游戏的策略，模仿伙伴的游戏动作可以很好地起到吸引注意的作用，从而进入游戏。



小案例

一起玩吧

五六个小学一年级的女孩围成圈伸直双腿坐在地上，一边唱儿歌，一边拍手做游戏。2岁半的晴儿在旁边看着，很想加入。她看了一会儿，突然往地上坐下去，并伸直双腿，笑着模仿女孩的动作：拍手，嘴里嚷嚷着。不一会儿，女孩们给她让出了地方，她成功地融入了比她大得多的女孩们的游戏中，成了游戏圈中的一分子。

儿童游戏中的社会性还表现在儿童与伙伴的关系，以及同伴、集体对他的接纳状况，通常以儿童在群体中的受欢迎程度为标志。受欢迎的幼儿经常玩合作性游戏，能够与人进行成功的交谈，往往能够给伙伴提出建设性的好主意和中肯的适当的意见。他们往往是游戏的发起者，知道如何与别人合作来进行游戏，是同伴中的头儿。不受欢迎的幼儿往往不会与伙伴分享，而且有意在游戏中排斥其他伙伴的加入。受欢迎的幼儿往往能成功地加入其他伙伴的游戏，他们积极想办法加入，并协调自己与其他伙伴的行为。不受欢迎的幼儿往往不考虑也不注意别人正在做的事情，表现出强加于人的倾向，所以往往遭到伙伴的拒绝而不能加入游戏。而受忽视的幼儿则倾向于站在旁边观看，不会主动寻求加入游戏。

在儿童的各类游戏中，伙伴游戏对于幼儿的社会性发展的影响最大，远远超过独自游戏和亲子游戏。不被同伴接纳，不能有效参与到同伴游戏中，对于学前儿童来说是非常残忍的事情，因此，教师应该关注这类儿童，并在必要的时候通过适当的干预帮助儿童掌握社会交往技能，形成亲社会的行为模式。

第四课 游戏促进学前儿童情绪情感发展

一、游戏对学前儿童情绪情感发展的意义与价值

(一) 情绪情感发展的重要性

情绪情感是一个人心理活动的重要构成因素，它可以发动、组织与干扰人的认知过程与学习活动，影响人际关系的性质与发展方向，以及人对生活的态度。情绪情感使人们对世界的认识变得丰富多彩。积极的情绪情感保障人们的心理健康，使人们能够体验与享受人生的意义与快乐。情绪情感具有强烈的动机与适应性功能。

情绪情感在心理健康中的重要性使得人们必须重视儿童情绪情感的发展。相关研究表明，儿童的情绪情感以先天的遗传为基础，在后天的社会生活中会逐渐丰富和发展起来。儿童情绪情感的发展以情绪的分化、情感的扩展与丰富、表达与表现形式的多样化与社会化为特征。学前期是儿童情绪情感发展的重要时期。作为早期经验的重要内容，幼儿在生活中获得的各种情绪体验对成年以后的心理健康有着重要影响。

情绪情感也是影响儿童游戏的重要因素。在某种程度上，可以说没有情绪情感，就没有



儿童游戏。游戏可以帮助儿童释放紧张与焦虑,具有明显的情绪治疗功能。20世纪以来,游戏一直被看作情绪治疗的有效手段而被应用于临床实践。从游戏治疗的临床实践中形成与发展起来的理论与技术,反过来也对教育的理论与实践产生了巨大影响。

(二) 游戏的情感发展功能

人自出生时就具有多种基本情绪,具有适应环境的基本功能。这些基本情绪在后天逐渐显露与分化,并且随着儿童的身心发展与交往活动范围的扩大及教育要求的逐渐提高,在基本情绪的基础上逐渐衍生出成就感、道德感、同情心、美感等高级社会情感。

游戏作为一种充满情绪情感色彩的学前期基本活动,不仅对于以情感联系为纽带的各种良好的人际关系如亲子关系、伙伴关系、师生关系等的形成具有积极的建设性作用,而且对于儿童情绪情感发展的各个方面都有重要的和独特的作用。游戏活动可以丰富与深化幼儿的情感,具体表现在以下几方面:

(1) 游戏可以发展幼儿的成就感,增强自信心。成就感或胜任感是与自我概念相联系的情绪情感,它是主体对自己力量与能力的认识与体验,是一种正向的积极的情感。成就感或胜任感是游戏性体验的基本构成要素。在游戏过程中,幼儿享有充分的自由选择的权利,可以根据自己的想法与愿望来行动。游戏活动为幼儿探索自己的能力提供了机会。

(2) 游戏可以发展幼儿的美感。美感是人对事物审美的体验。婴儿看到鲜艳夺目的东西会很高兴,漂亮的玩具会使他们愉悦,促使他们伸手去抓、去摆弄操作。随着年龄的增长和知识经验的丰富,原始的美感逐渐社会化,对美的评价标准也逐渐提高,不仅能够感受美,而且能够创造美。游戏就是幼儿感知美、创造美的一种审美活动。在游戏中,幼儿主动地反映自然和社会生活中美好的事物,结合游戏学习文学、语言、音乐、美术等内容,装饰、美化自己的游戏环境和建筑物等,这些都有助于培养幼儿对自然、社会生活、艺术的审美能力,发展他们的美感。

(3) 游戏能够发展幼儿的同情心与移情能力。游戏为幼儿提供了扮演他人角色、站在他人角度考虑问题、体验他人的情感与态度的机会。在游戏中,幼儿是以认真的态度、真实的情感表现现实生活、体验角色的情感和态度的。在游戏中获得的情感体验会对儿童产生潜移默化的影响,使他们的同情心得到发展。

(三) 游戏的情绪恢复功能

人的情绪情感具有两极性:愉快和不愉快。人不仅有积极的、正向的情绪情感,也有消极的、负面的情绪情感。人的各种情绪情感都需要得到表现。消极的情绪(如焦虑、紧张、愤怒、嫉妒等)如果长期受到压抑而得不到缓解与释放,就会影响人的心理健康。游戏为儿童提供了表现自己的各种情绪的安全途径。从消极情绪的释放与缓解来说,游戏对于情绪发展的独特作用在于它可以修复“受伤的心灵”。

二、游戏促进情绪情感健康发展的方法

(一) 通过游戏发展儿童积极的情感体验

负面的情绪情感一般会带来坏的影响,因此,人们应该尽量避免。相对而言,正向的情绪情感体验能够为学前儿童带来积极的影响,而这些积极的作用在儿童的发展中是不可或缺的,同时也是人们所提倡的。

在游戏“娃娃家”中,儿童通过扮演不同的角色,一方面可以体验到游戏的乐趣,另一方面可以

体验父母对孩子的爱,从而促进儿童情绪情感的健康发展。在角色扮演游戏“三只蝴蝶”“我们是一家”等中,通过游戏规则、游戏体验,儿童能够体验并发展朋友之间的情谊。在故事《狼来了》及其角色扮演游戏中,儿童可以直观地了解到谎言的坏处,从而在游戏中培养了道德感和诚实的习惯。此外,在欣赏艺术作品和建构游戏中,儿童能够通过感官的体验来培养美的感受。

(二) 通过游戏进行情绪恢复

游戏的这种独特功能早已引起众多心理学家的重视。以弗洛伊德为代表的精神分析学派把游戏看作个体内心世界(包括情绪情感)的表达,对于儿童及成年以后的心理健康具有积极作用,它可以保护幼儿免受“成人世界”的伤害。从情绪发展的角度来看,游戏是沟通儿童的内部心理生活与外部现实之间的桥梁,是自我表现与自我概念形成的重要手段与因素。皮亚杰把游戏看作幼儿自我表达的工具,它可以使幼儿通过同化作用来改造现实,满足自我在情感方面的需要,是幼儿解决认知与情感之间冲突的一种手段。维果茨基也认为游戏可以帮助幼儿实现在现实生活中不能实现的愿望,这种愿望是概括化的情感倾向性,基于儿童与成人之间关系的变化与发展。辛格(Singer, 1976)认为,想象游戏是探究的一种形式,通过这种想象的探究,幼儿对还未被同化的经验进行探索。通过想象,幼儿创造了一个新的刺激场来帮助自己处理不愉快的经验。近二三十年来的研究为游戏可以帮助幼儿处理消极情绪的说法提供了实证研究的依据。



知识拓展

游戏与焦虑

吉尔摩(Giamore)通过三个系统研究考察住院治疗儿童的游戏与焦虑之间的关系。研究发现,住院治疗的儿童比没有住院的儿童更喜欢玩与医院有关的医疗玩具。玩医疗玩具可以帮助住院治疗的儿童降低因住院引起的恐惧与焦虑,使他们更好地理解医院的环境。

班尼特(Barnett)在实验室和自然条件下研究游戏降低焦虑的作用。她发现游戏确实可以帮助幼儿降低焦虑,具有明显的适应功能。幼儿第一天入幼儿园会产生因与亲人分离和陌生情境导致的“分离焦虑”。她首先测定入园第一天每个幼儿的分离焦虑水平,然后根据这种测定把幼儿分成高焦虑与低焦虑两种被试。接着,让这些幼儿分别进行不同性质的活动:社会性情景(有其他幼儿在场)中的自由游戏、独自游戏、结成小组听讲故事(非游戏,社会性情景)、自己一个人听故事(非游戏,独自活动)。活动结束后,再次测定这些幼儿的焦虑水平。结果发现,高焦虑幼儿在自由游戏之后焦虑水平的下降明显多于故事组的高焦虑幼儿,而且独自游戏的效果要比有其他幼儿在场的社会性情景更明显。高焦虑幼儿比低焦虑幼儿在游戏中表现出更多的假装或想象行为。

班尼特的研究说明,游戏,尤其是想象性游戏可以帮助幼儿降低焦虑与紧张,具有情绪修复功能。

一些研究者认为,想象游戏可以改变消极的情绪体验,伴随着肯定的情感的想象游戏有助于降低幼儿的攻击性行为。当一组10岁儿童的“工作”受到一个年长儿童的打扰后,他们都很愤怒。然后让这些儿童看攻击性的电视节目,时长为3分钟。想象水平高的儿童在看了攻击性的电视节目后紧接着进行自由游戏,攻击性水平随之降低。事实上,许多游戏材料与游戏都有帮助幼儿宣泄与释放消极情绪的作用。例如,面团、黏土、橡皮泥等



可以使幼儿做出各种强度不同的动作,帮助幼儿释放愤怒等消极情绪。又如,奔跑、推倒积木等也具有类似的功能。

(三) 游戏治疗

游戏治疗是以游戏为治疗手段帮助幼儿处理恐惧、愤怒、敌意等情绪障碍的一种情绪治疗方法。埃里克森生动地把游戏治疗概括为把受压抑的情绪“玩出来”(play it out)。



知识拓展

游戏治疗的基本原理^①

- (1) 情绪情感是儿童游戏的天然组成部分。游戏对于儿童的心理健康是不可或缺的。儿童在自发的游戏中能更直接、更完整地表达自己。
- (2) 游戏是儿童的语言。儿童用游戏比用语言来“说话”更自在。游戏使儿童能有效地表达与交流自己的感情。
- (3) 游戏可以使儿童用社会认可的方法来释放消极情绪而不必害怕成人的指责。这些消极情绪在日常生活中往往很难被人们接受。
- (4) 游戏为儿童提供了在安全的情境中尝试新的角色、用各种不同的方法来解决问题的机会。游戏可以使儿童为困难找到出路,增强自信心。
- (5) 游戏是儿童内心世界的镜子。观察儿童的游戏能够帮助成人更好地理解儿童。
- (6) 游戏使成人能够进入儿童的世界,与儿童建立治疗性的平等合作关系。

游戏治疗是“游戏治疗者与儿童之间的互动关系,而治疗者必须受过良好的训练,知道如何选择游戏材料,以及如何发展一种安全的关系,让儿童能用其最自然的沟通方式(即游戏)来完全表达与探索自己的情感、想法、经历与行为”。游戏治疗一般由受过专业训练的专业人士来进行,但是它的基本原则对于教育实践也不无借鉴意义。

夏弗(Schaefer)把游戏治疗分为精神分析模式、关系模式和结构化模式。

(1) 在精神分析模式中,临床实践需要病人必须有改变自己的强烈动机;把医生看作对自己有重大影响的人物的替代者,对医生敞开心扉,与医生交流;能够进入自由联想的过程,随时把想到的事情说出来。精神分析模式分为两种类型:一种是消极的游戏治疗,会演变为非指导性治疗法或关系模式;另一种是积极的游戏治疗,会演变为结构化模式。

(2) 在关系模式中,治疗者非常注意治疗者与儿童之间关系和相互作用的质量。治疗者的任务是创设一个使儿童感到被完全接纳的气氛,不批评儿童,其任务只是表达对儿童的关心、尊重与接纳的态度。以儿童为中心是游戏治疗的关系模式的基本特征。在关系模式中,成人的主要任务是帮助儿童形成自我定向和自我意识。

在日常生活中,儿童的情感障碍往往是由于父母与其他成人拒绝接纳儿童的某种情感而导致的。

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 2版. 北京:北京师范大学出版社,2008.



小案例

恨小妹妹

3岁的鲍尔恨他刚出生不久的妹妹。他告诉自己的爸爸妈妈说他恨这个小娃娃,请他们把她送回医院去。他的父母简直不能相信这样一个可爱的小男孩怎么会恨这样一个新生儿。他们告诉鲍尔:“你一定是弄错了,你以为自己恨她,但实际上如同我们一样,是非常爱这个小妹妹的。”鲍尔这下糊涂了,恨是他的真实情感,但是别人告诉他的却与他的真实情感完全不同。

(3) 结构化模式具有一定的结构,包括规则、玩具、建议的游戏活动等。这种结构既依赖于儿童的发展水平和个性特征,也取决于治疗的特定目标。这种有结构的治疗模式,总的来说还是把游戏看作儿童的一种语言,想象是这种语言的特点。结构化模式包括松弛治疗、化装游戏治疗、故事讲述、书籍辅导等不同的方法。

总之,游戏的治疗作用可以使因情绪方面问题导致的种种适应不良(包括生理的与心理的)的儿童得到适当的治疗。通过治疗可以使儿童建立正确的自我概念,更能接纳自己,对自己更具信心,体验控制的感觉,增强自我定向的能力;更愿意自己去解决问题,增进独立决策的能力,提高解决所面临的问题的敏锐性;愿意承担更大的责任。

实践活动

活动一 中班游戏“壳中乐”

【活动目标】

丰富有关甲壳动物的知识。

【活动准备】

环状器具,录音带。

【活动过程】

1. 活动身体

教师扮演海龟妈妈,幼儿扮演海龟宝宝,一一躲在壳(环状器具)内。音乐响起,幼儿从壳里钻出,在教师的带领下做热身运动。

2. 自由探索交流

(1) 提问:海洋里除了海龟有壳以外,还有哪些动物是有甲壳的?(幼儿自由发表意见)今天,我们就来学学甲壳类动物是如何前进的。

(2) 引导幼儿分散自由探索。

(3) 引导幼儿交流玩法,说说自己模仿的是什么动物,鼓励幼儿相互学习各种前进的方法。例如,双膝双手着地爬、双手扶壳蹲走、滚动前进、匍匐前进等。

3. 探索快速前进的方法

(1) 大海污染很严重,海洋里的甲壳类动物如果不尽快搬到新家就会有生命危险,这可



怎么办呢?

(2) 鼓励幼儿分散探索快速前进的方法。

(3) 请想出的方法好、速度快的幼儿演示、交流,幼儿再次相互学习。

(4) 带领幼儿按各自的动作向指定目标快速前进。

(5) 借助“动物搬家”的情境,引导幼儿练习在壳中快速前进。期间,根据幼儿的活动情况适时播放“鲨鱼来了”的音乐,引导幼儿思考一旦鲨鱼来了怎么应付,以增强活动的趣味性,达到快速前进的目的。

4. 放松身体

(1) 小动物终于搬家成功了,我们一起来庆祝吧!

(2) 一起做放松运动,自然结束。

【思考与实践】

整个游戏是以模仿的形式进行的,能够促进幼儿之间的交流。对参与游戏的个体而言,该游戏活动能够促进哪方面的发展,请结合本单元内容进行思考。

活动二 小鸡小鸭钻出来

【活动目标】

训练儿童动作协调能力。

【活动准备】

(1) 幼儿已学会小鸡走、小鸭走的动作。

(2) 幼儿已会唱儿歌《小鸡小鸭》。

(3) 音乐《小鸡小鸭》、小鸡和小鸭的头饰。

【活动过程】

(1) 教师扮演妈妈,幼儿扮演小鸡、小鸭,随音乐做准备活动,边唱《小鸡小鸭》边做动作。

(2) 教师在场地中间,幼儿围在四周,以游戏口吻边示范动作边介绍游戏:“小鸡、小鸭是好朋友,早晨都住在自己家里,听到妈妈的喊声,马上钻出自己的家来到草地上找好朋友做游戏。从家里钻出来的时候一定要低头,不要碰到家门,看谁是个乖宝宝。”

(3) 教师请幼儿分别回到自己的家中蹲下准备,听到指令后从家里钻出来,到草地中间跟随音乐做游戏。

(4) 教师观察幼儿钻的动作,在音乐游戏后进行简单的评价,请动作协调的幼儿示范,指导低头、弯腰的动作要领。

(5) 请幼儿钻回家中蹲好,听指令继续游戏。

(6) 鼓励幼儿在游戏中大胆与伙伴共同愉快地游戏。

(7) 游戏结束时,教师带幼儿做简单模仿动作放松。

【思考与实践】

根据游戏的进程及规则,谈谈游戏对儿童发展的价值。

活动三 跟小兔子赛跑

【活动目标】

促进儿童基本动作的发展。

【活动准备】

一只沙包。

【活动过程】

- (1) 把幼儿两人一组分开。
- (2) 其中一个扔沙包,扔到的地方就是自己的起跑线,扮演兔子,要模仿兔子跳跃的姿势,跑道有 20 米。
- (3) 另一个幼儿在起点跑,扮演猎人,可以跑着去追小兔子。
- (4) 游戏结束后,若追到了兔子,则追兔子的宝宝胜;反之,扮演兔子的宝宝胜。

【思考与实践】

该游戏综合运用了扔、跑、跳等动作,请结合本章内容说出游戏中哪些地方对儿童的哪些方面的发展起到了作用。

思考练习

1. 结合日常观察与实践,谈谈游戏对儿童身体健康和生长发育的作用,并依据游戏的作用对常见游戏进行分类。
2. 谈一谈游戏对于儿童发展的重要性,尤其是“游戏对儿童社会性发展具有重要意义”这一理念。
3. 选定一名观察对象,观察与记录幼儿园中的游戏对幼儿成长的重要作用。



单元3

学前儿童游戏的环境创设



学习目标

- 理解游戏环境对于学前儿童开展游戏的重要性，了解创设良好游戏环境的基本要求；
- 了解促进学前儿童游戏的硬件环境的设计要求，能够因地制宜地创设适合学前儿童游戏的室内和室外环境；
- 了解学前儿童游戏中心理环境创设的原则，能够营造宽松、良好、支持游戏的心理环境，使学前儿童获得游戏性体验。



引导案例

漂亮的幼儿园

太阳公公升起来了，妞妞起床该去幼儿园了，但妞妞告诉妈妈自己今天不想去幼儿园了。妈妈说：“那好，妞妞陪妈妈去散步吧。”她们就在小区里走啊走，一会儿就走到了幼儿园附近，透过围墙可以看见设计漂亮的幼儿园，妈妈对妞妞说：“宝贝，你看那边有大滑梯、秋千的地方是哪里？”妞妞高兴地说是她的幼儿园，然后妞妞高兴地告诉妈妈：“我要去幼儿园了。”妞妞在园快乐的一天开始了。

通过以上案例可以看出，妞妞的妈妈是一个懂得如何教育孩子的好家长，她并没有强制孩子今天必须去幼儿园，但为什么妞妞改变了主意呢？是妞妞妈妈把幼儿园设计安全优美的环境、具有吸引力的游戏设备间接地呈现在了妞妞面前，使妞妞回想起在幼儿园快乐的生活，激发了妞妞入园寻找快乐的欲望。游戏是幼儿园的基本活动，因此，好的游戏环境可以让幼儿全身心地投入游戏，在游戏中体验快乐、学习成长，并且爱上幼儿园。

陈鹤琴先生说：“游戏是儿童的心理特征，游戏是儿童的工作，游戏是儿童的生命。”我国在《幼儿园工作规程》中指出，幼儿园的教育要以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中。幼儿园应当将环境作为重要的教育资源，合理利用室内外环境，创设开放的、多样的区域活动空间，提供丰富的玩具，操作材料和幼儿读物，支持幼儿自主选择 and 主动学习，激发幼儿学习的兴趣与探究愿望。

第一课 学前儿童游戏环境概述

游戏是学前儿童身心发展的需要和基本的学习方式,也是他们在幼儿园生活的基本内容。正如小鸟飞行需要蓝天一样,学前儿童游戏也需要空间。幼儿园的游戏环境是学前儿童在幼儿园生活所需要的基本条件。因此,为学前儿童创设丰富、适宜的游戏环境是极为重要的。

一、学前儿童游戏环境的含义

《纲要》指出:“环境是重要的教育资源,应通过环境的创设和利用,有效地促进幼儿的发展。”在蒙台梭利的教育理论中,环境是其反复强调的核心要素,她认为作为教师要“了解幼儿心智的吸收性特质,为他们准备一个特别的环境,然后将他们摆在其中,给予他们自由,让他们吸收在那儿所发现的一切”。良好的环境能够给予学前儿童适宜的刺激,引导儿童健康快乐成长;反之,则会阻碍学前儿童的发展。

游戏环境是指为学前儿童游戏活动提供的各种条件,主要包括物质环境和心理环境两个方面。物质环境主要是指幼儿园各种人工或非人工的游戏空间、游戏时间、游戏材料和设施等。心理环境主要是指环境中人际关系及心理氛围,包括游戏氛围、师幼关系、同伴关系等。

(1) 物质环境是学前儿童进行游戏的前提。如开展“冒险游戏”,让幼儿完成建造、拆卸、炊事、挖掘、种植、养殖等多种多样的活动,前提是要有自然环境(如池塘、花园、树林)和自然材料(如泥土、木材、绳索)及工具(如锤子、锯子、钉子)等,否则,建构和游戏无法进行。

(2) 心理环境是学前儿童进行游戏的根本。游戏环境应为学前儿童营造宽松愉悦、温馨安全的游戏氛围,建立尊重、理解、平等对话的师幼互动关系,形成友好互爱、合作竞争的同伴关系,从而使学前儿童在与环境的相互作用中更好地实现游戏的教育目标,体现游戏的价值。

此外,游戏环境按照空间不同可简单分为室外环境和室内环境。室外游戏活动是学前儿童在幼儿园生活不可或缺的重要内容。在幼儿园中,幼儿每日室外活动的时间不得少于2小时,寄宿制幼儿不得少于3小时,因此,室外环境对学前儿童的发展是十分重要的。室内是学前儿童的主要活动场所,室内环境创设在满足课程和生活需要的同时,一定要考虑到学前儿童的活动,尤其是游戏的需要,要宽敞明亮、富有变化,玩具、材料丰富,适合各年龄段幼儿的特点。

二、学前儿童游戏环境的意义

皮亚杰认知理论认为,教育的真正目的并非增加儿童的知识而是设置充满智慧刺激的环境,让儿童自行探索、主动学到知识。《纲要》中指出:“幼儿园应为幼儿提供健康、丰富的生活和活动环境,满足他们多方面发展的需要,使他们在快乐的童年生活中获得有益于身心发展的经验。”游戏环境作为隐性的教育内容,对儿童游戏的开展及其成长发展具有重要意义。



（一）有利于游戏活动的开展和教育目标的达成

游戏环境在学前儿童游戏过程中起着潜移默化的教育效果。游戏作为幼儿园的基本活动,往往与幼儿园的教学活动紧密相连,在游戏活动中渗透教育内容,达成教育目标。而游戏活动的顺利开展,需要良好的游戏环境做保障,它能够激发学前儿童参与游戏活动的积极性。例如,某中班教师为了激发幼儿动脑和学会几种玩棋的方法,在活动区为幼儿开设了棋类区,准备了多种棋类材料。

（二）有利于满足学前儿童喜爱游戏的天性,使学前儿童成为游戏的主人

游戏和儿童、童年是无法分割的整体,人们甚至无法想象一个不游戏的儿童、一个不游戏的童年会是什么样子。学前儿童需要游戏,这是其机体和心灵发展的需要,也是其生命意义的展现,他们在游戏中成长。良好的游戏环境能够促进学前儿童与环境、同伴、教师互动,使学前儿童在互动中获得快乐。

例如,某大班幼儿在开设餐厅区角活动初始,教师为幼儿准备了一些简单的游戏材料,但不久便发现这些材料不能使幼儿游戏得到满足。于是,教师主动和幼儿一起商讨,听取幼儿对材料投放的看法及建议。他们积极地发表自己的见解,有的幼儿说:“我们不喜欢用皱纹纸做面条,愿意用真面做。”有的幼儿说:“应每天从家里带一些黄瓜头、青菜叶,在餐厅里练习切菜。”还有的幼儿说:“我们应像餐厅一样,有菜单、笔、瓶起子……”在幼儿的倡议下,教师和幼儿共同准备了餐厅活动的区域材料,该大班的“咕咕鸡餐厅”正式开业,真物、真做、真吃的游戏让幼儿产生了极大的兴趣。

（三）有利于学前儿童身体、智力、社会性、情感等方面的和谐发展

游戏需要环境的刺激,对丰富的游戏材料、充足的游戏时间、各具特色的游戏区、室内和室外环境的合理安排,能够直接激发学前儿童游戏活动和探索活动的积极性。同时,教师为学前儿童营造的宽松愉悦的游戏氛围、提供的多样化游戏类型,能有效地指导学前儿童游戏活动的开展,更好地促进学前儿童各方面的和谐发展。

例如,围绕中班主题游戏“我爱我家”,教师从“我—我的爸妈—我的家—我们的幼儿园—我们的小区—我们的大家(北京)”系列游戏活动进行展开。通过幼儿间角色的扮演及教师为幼儿提供的与角色游戏相关的字词使幼儿在游戏中自然学习了文字,并促进了幼儿语言能力的发展。“爸爸—我的爸爸—我非常喜欢我的爸爸—我的爸爸在一家外企公司上班,他的脸上长了许多胡子,每天在幼儿园接到我后都要用胡子扎我……”由字到词,由词、短语到较完整连贯的语言讲述,幼儿的语言能力得到发展的同时,对家的感情进一步加深,幼儿的情感变得更加丰富了。

三、学前儿童游戏环境创设的影响因素

良好的游戏环境能够吸引学前儿童主动、自愿、愉快、自由地参与到游戏活动中,为学前儿童的游戏添砖加瓦,让学前儿童在游戏中变被动活动为主动活动,也就是变“要我玩”为“我要玩”,积极地投入活动,玩出自信、玩出情趣、玩出经验、玩出想象,从而更好地促进学前儿童的发展。但是,在实际生活中有一些因素影响游戏环境的创设。

1. 幼儿园规模的大小

幼儿园规模的大小在一定程度上会影响游戏环境。如果幼儿园规模较小,游戏场地会

更多地集中于室内,游戏类型倾向于安静的、智力型的,如角色游戏、建构游戏等;不利于体育游戏的开展,使学前儿童大肌肉群的发展受到一定限制。反之,规模较大的幼儿园,在户外场地的安排上往往拥有较大优势,利于开展一些大肌肉活动。

2. 教师

有经验和有能力的教师除了能为学前儿童提供良好的物质环境,鼓励学前儿童加入到物质环境的创设中外,还能为学前儿童营造宽松愉悦的心理氛围。他们能够在游戏活动中激发学前儿童的兴趣,增强学前儿童的参与意识,在游戏的心理环境上给予支持,对学前儿童集体活动或小组活动进行引导,保证游戏活动的开展,并尊重学前儿童自发性的游戏活动。反之,能力不足或新入职教师在创设环境方面表现得较差一些。

3. 地域差异和时代背景

地域差异和时代背景也会影响游戏环境。在游戏环境的创设过程中必然要考虑到自身所处的地理位置和时代背景。农村幼儿园在进行学前儿童游戏环境创设时可以充分利用自然环境中的因素,如将五谷作为游戏材料拼成彩虹。城市幼儿园可以利用日常生活中的废旧易拉罐、纸箱子作为游戏材料来进行发挥想象创作。随着信息化时代的到来,交流日益频繁,在创设游戏环境过程中要有意识地加入多样性的文化,如认识世界各国的国旗、了解世界各地的节日和风俗习惯及世界各地著名的建筑物等。

四、我国学前儿童游戏环境创设的现状与问题

游戏环境直接影响着学前儿童游戏的质量,因此应为学前儿童创设良好的游戏环境,使学前儿童综合能力得到提高。在我国学前儿童游戏环境创设中需要了解以下内容,以使我国幼儿园在游戏环境创设中更具有针对性。

(一) 物质环境和心理环境的视角

现阶段,我国许多幼儿园游戏环境设计简单,游戏时间、材料或玩具、空间不足,空间结构不合理,活动区域缺乏多样性。甚至有些幼儿园在环境安排上,室内仅仅适合上课,室外仅仅适合做操,至于学前儿童多样性游戏活动则甚少考虑,即使教师想要组织学前儿童游戏,也只是简单的集体游戏。

此外,教师不能够很好地创设良好的心理环境、尊重或指导学前儿童的游戏活动。例如,在很多教师的意识中,通常是用拱形积木搭建半圆形的房门,把长方形积木作为床来使用,在游戏“娃娃家”中,一位教师看到扮演妈妈的幼儿把半圆形积木当作宝宝的摇篮时,指责幼儿并告诉她用长方形的积木来代替,幼儿脸上显出了不愉快的表情,不情愿地换了积木。

(二) 室外游戏环境和室内游戏环境的视角

1. 室外游戏环境

(1) 一些幼儿园室外游戏环境周边过于杂乱,室外没有良好的自然景观条件可以被利用;由于经济条件的限制,幼儿园周围环境条件对幼儿园室外游戏环境的创设产生不利影响。例如,幼儿在尘土飞扬的室外环境中进行游戏大大降低了游戏给幼儿带来的快乐。

(2) 室外游戏环境的安全性考虑过于极端。一种是极端保护,从而抹杀了学前儿童室



外游戏环境的刺激性;另一种是过于放任,使学前儿童室外游戏环境中出现较多的不安全因素。但是,很多学者都认为具有一定冒险性的室外游戏环境反而能减少学前儿童日常的伤害概率,因为在游戏中儿童经历了一定量的伤害后,他们就能学会自我保护。而如果儿童一直生活在一个安全的、平和的环境中,会使他们的防御能力下降,而且当他们旺盛的精力无处发泄时,他们就会去寻找更大的刺激,这样反而会带来更大的伤害。

(3) 室外游戏环境的整体性有所缺失。幼儿园的室外游戏环境常常是分散的,没有形成一定的整体。例如,玩沙区即单纯的玩沙区,不会与玩具器械形成一定的联系,而其他游戏区域也只是呈现出各自的特性。这样的室外游戏环境似乎为学前儿童提供了更多的选择,却在一定程度上使游戏环境的教育价值与游戏的价值有所降低。

(4) 室外游戏资源未能充分利用。幼儿园拥有最多的室外游戏资源是塑胶地和大型游戏器械,其次是移动式器具、草坪、植物角、玩沙区、水池。虽然拥有草坪和植物角的幼儿园的比例都比较高,但是选择可接触的花草树木的幼儿园却不多,并且室外游戏环境开放性不高,多数游戏都是在室内进行,教师只有在每天的特定时间段才会将学前儿童带到室外游戏环境中进行游戏。

2. 室内游戏环境

(1) 室内游戏环境的色彩和图案与游戏内容不协调。在我国的许多幼儿园中,学前儿童室内游戏环境更新频率低,游戏内容早已改变,可是环境中的色彩与图案依旧。例如,两个幼儿在阅读区进行新绘本阅读,可是阅读区的游戏环境还停留在学期开始时的模样,是一只长颈鹿与一条鳄鱼的画像。幼儿在阅读时总是不自觉地去观看长颈鹿与鳄鱼,对新绘本的专注程度非常低,并且对新绘本的内容也不能进行更好的理解。

(2) 室内游戏环境空间密度过低。当前我国幼儿园的室内游戏环境空间密度普遍偏低,这种情况容易致使学前儿童为争抢游戏材料而出现攻击行为。

(3) 室内游戏环境中游戏区角的相关问题。我国幼儿园室内游戏环境中游戏区角的相关问题有以下几种:

① 区角游戏材料投放不足,且缺乏层次性。

② 区角游戏环境变化不及时,不能根据主题或延伸活动的需要发挥潜在的教育功能。

③ 区角游戏环境设置过多依赖教师。目前,幼儿园内的区角游戏环境设置往往是教师的个人想法,没有融入幼儿的建议。例如,某幼儿园的苗苗班最近上了一节制作名片的美术课,在美工区的创设过程中,教师把很多名片花纹贴在了墙上,却没有考虑到幼儿的视线范围,使得幼儿在进行名片创作时很难看到名片上的花纹,创作过程也显得十分困难:很多幼儿画到一半便失去了兴趣。

④ 区角游戏环境生活性较低。太多与真实情况不符合的材料会使学前儿童游戏的兴趣度降低。例如,果果正在玩游戏“娃娃家”,她拿着塑料黄瓜,想用玩具刀将其切片,可是塑料黄瓜是一个整体,不能切片。果果玩了一会儿便露出了沮丧的神情,当老师再次邀请她去玩“娃娃家”时,她就不愿意再去了,并且告诉老师:“那些都是切不开的,没有意思。”

五、学前儿童游戏环境创设的基本要求

为学前儿童创设游戏环境,正是为学前儿童创设具有社会文化内容的学习环境。通过创设丰富多样的游戏环境来支持和引导学前儿童的学习活动,是符合学前儿童身心发展特点

的教学方式。为了更好地发挥游戏环境的作用,游戏环境需要符合一些基本要求。

(一) 安全要求

保证游戏环境的安全性有利于吸引学前儿童参与游戏活动。学前儿童的年龄特点决定了他们是活泼好动的,但其器官稚嫩、动作发育不完善、危险意识欠缺,易导致各种意外事故的发生,进而受到伤害。所以,幼儿园环境首先要考虑学前儿童的安全问题,尽可能把学前儿童在游戏过程中可能受到的伤害降到最低。例如,各种游戏器械设备的定期检修,游戏材料或玩具定期消毒等。

(二) 舒适度和适宜性的要求

只有在舒适的环境里,学前儿童活动的积极性和活动的效果才会达到较理想的状态。如果学前儿童处于杂乱、肮脏的环境中,会产生出强烈的厌恶感,影响学前儿童活动的积极性。游戏环境要保证干净整齐,让学前儿童体会到舒适,使学前儿童心情愉悦。

此外,游戏环境应符合适宜性的要求。适宜性是指游戏环境的创设应适宜学前儿童生理和心理的特点。其中,学前儿童的人体尺度是确定游戏环境设施和环境景观的重要依据之一。例如,图书区的学前儿童以阅读活动为主,常采用坐姿,因而要为他们提供高度合适的座位;在建构区,学前儿童则有站有坐、有趴有跪,因而要准备较为宽敞的活动区域。

(三) 丰富多样的要求

游戏环境应该考虑学前儿童身心发展需要、生活需要以及课程开展需要等,尤其是学前儿童多样性游戏玩耍的需要。学前儿童不仅需要大肢体运动性的游戏,也需要社会性交往游戏、表演游戏、角色游戏、建构游戏等。游戏环境无论在室外还是室内都应该尽可能丰富多样、富有变化。这样既有利于集体游戏活动,也有利于小组和个别游戏活动;既有利于教师组织各种教育活动和游戏活动,也有利于学前儿童自发地开展各种探索活动和游戏活动。游戏环境既要有开放性游戏空间,也要有半开放和相对封闭的游戏空间,满足学前儿童的个体需要。

(四) 空间密度要求

空间密度过小意味着拥挤度较大,相应地会减少学前儿童的大动作活动,如奔跑追逐类嬉戏活动,也可能会增加学前儿童相互间的冲突,增加学前儿童的攻击性行为。反之,空间密度大,如在开阔的室外进行活动,学前儿童的大运动游戏则会增加。室内活动空间不足,可以通过改变布置、多采用分组活动等方式来改善;室外活动空间不足,可以通过班级轮流开展室外活动来补偿。

(五) 游戏材料和玩具具有吸引力

对于学前儿童来讲,材料和玩具具有诱惑力,能满足其好奇、爱玩、探索的心理需求。无论是室外还是室内的游戏环境都应该尽可能提供充足的游戏材料和玩具,并随着学前儿童的发展不断地进行调整和补充,注重感性材料和操作材料对学前儿童的吸引力等。由于学前儿童年龄不同,对于材料和玩具的要求也不一样,投放时应具有针对性;同时,应鼓励学前儿童参与游戏材料或玩教具的制作,满足学前儿童自身对游戏环境的需要。



知识拓展

游戏场的评价标准^①

好的游戏场地应该符合学前儿童特点,且最能满足学前儿童的需要,这是评价游戏环境适宜性的主要标准。美国得克萨斯大学教授弗罗斯特在1991年提出了关于游戏场的10条评价标准,如表3-1所示。

表3-1 游戏场的10条评价标准

1. 鼓励幼儿游戏	吸引人的、容易接近
	开放的空间和令人放松的环境
	从室内到室外通行无阻
	有适合不同年龄段的设备和设施
2. 刺激幼儿的感官	在比例、亮度、质地和色彩上的变化和对比
	多功能的设备
	给幼儿多种体验
3. 激发幼儿的好奇心	可以让幼儿自己加以变化的设备
	可以让幼儿进行试验和建构的材料
	植物和动物
4. 满足幼儿基本的社会和身体方面的需要	给予幼儿舒适感
	设备和器械的尺寸适合幼儿的身材
	具有体能上的挑战性
5. 促进幼儿和环境之间的互动	能提供一定规范的、摆放整齐的储藏室
	可供幼儿阅读、玩拼图或独处的半封闭空间
6. 支持幼儿与其他幼儿的交往	各种不同的空间
	足够大的空间,以避免冲突的发生
	能促进幼儿社会性交往的设备和设施
7. 支持幼儿与成人的交往	易于保养和维护的设备设施
	足够大的和使用方便的储藏室
	方便教师观察监督的空间结构
8. 丰富认知类型的幼儿游戏	可供幼儿和成人休息的空间
	功能性的、体能性的、大肌肉运动的、活动性的
	建构性的、创造性的
	扮演角色的、假装的、象征性的
	有组织的、规则性的

^① 董旭花. 幼儿园游戏[M]. 北京:科学出版社,2009:52.

续表

9. 丰富社会性类型的 幼儿游戏	独自的、独处的、沉思性的
	并行的、肩并肩的
	合作性的相互关系
10. 促进幼儿的社会性 和认知性	提供渐进的挑战性
	整合室内和室外环境
	成人参与幼儿的游戏
	定期的成人和幼儿共同参与制订计划
	游戏环境具有动态性,处于不断地变化之中

第二课 学前儿童游戏中硬件环境的创设

一、室内游戏硬件环境的创设

幼儿在幼儿园的一日活动中,大部分时间是在室内度过的。良好的游戏硬件环境有利于教师顺利开展一日活动,有利于幼儿之间和谐交往,可促进幼儿认知、情感和社会交往能力的发展。所以,良好的室内硬件环境对幼儿在园的一日生活意义重大。

(一) 室内游戏硬件环境创设的要求

1. 活动室温度和空间密度的适宜性

空间密度通常是指单位面积内幼儿人数的多少,它是衡量室内环境拥挤程度的指标。空间密度可以用以下公式来计算:

空间密度=幼儿的人数/(房间面积-不可供幼儿活动用的空间面积)

我国学者比较了人均 2.4 平方米和人均 1.2 平方米两种空间密度条件下幼儿参与活动的情况、幼儿使用材料的情况、幼儿活动的组合形式、幼儿的言语、合作及与他人的关系,以及其他行为,取得了与史密斯(Smith)和科纳利(Connolly)等人的研究类似的结果:幼儿园活动室的空間密度高于一定的界限会使幼儿在自由选择游戏活动中较多地产生人们不期望幼儿产生的行为。他们还比较了在纯底面积 34 平方米的情况下以 14 人、20 人和 28 人为组合人数时的行为(即空间密度为人均 2.4 平方米、1.7 平方米和 1.2 平方米),同样发现在人均面积减少到一定程度情况下,幼儿活动的积极性降低、社会性交往减少、不适宜的行为增多。

活动室温度的适宜性也会影响幼儿的游戏活动,对幼儿活动室温度的要求如下:舒适的温度为 20℃左右;当温度在 27℃~32℃时,会使儿童加速疲劳;超过 32℃以上时注意力分散,极易引发高温疲劳。温度低于舒适水平,也会给幼儿带来不利影响,如低于 15℃时,幼儿的灵敏度明显下降。



知识拓展

幼儿园环境舒适程度评价

幼儿园环境舒适程度等级如表 3-2 所示。

表 3-2 幼儿园环境舒适程度等级表^①

等级	舒适程度	环境表现
1	不能忍受	它的各项环境指数都可能危及幼儿身心的正常发展,幼儿的机体不能忍受这种环境
2	不舒适	幼儿很快就会疲劳,他们在生理和心理方面均要承受强大的外来压力
3	舒适	一般情况下,这种环境幼儿可以接受,而且不会感到刺激和疲倦
4	最舒适	各项舒适指标达到最佳程度,幼儿在一日活动中感到完全舒适和满意

2. 环境的安全性

安全是幼儿园进行空间设计的最基本原则,只有营造安全的环境,幼儿才能全身心投入游戏活动。因此,要挑选无毒无害的玩具材料,同时要避免各种设施的尖锐线脚,在设备的陈列上要尽量扩大活动空间,避免幼儿之间相互碰撞发生意外伤害,如图 3-1 所示。



图 3-1 幼儿园一角

分析:图 3-1 中展示的环境创设很好地契合了安全性的要求,地面是防滑的木质地板,桌子和台阶是光滑的曲线设计,科学地避免了幼儿之间因相互碰撞而发生意外伤害。

3. 趣味性和艺术性

在幼儿园活动室环境设计上,目前存在设计单调、刻板和不符合幼儿阶段性年龄特点的问题。幼儿是游戏活动的主体,在环境的设计上要从幼儿的年龄特点和喜好出发,在色彩选择和结构造型上要符合幼儿的审美要求、接近幼儿的生活;同时,要根据具体的教学主题及时调整墙饰等环境,只有遵循趣味性和艺术性原则,设计出新鲜、充满童趣的游戏环境,才能

^① 杨枫. 幼儿园教育环境创设与玩教具制作[M]. 北京:高等教育出版社,2006:11.

激发幼儿主动投入游戏的欲望。

另外,不同地区的幼儿园的文化风格不同,同一地区不同幼儿园的文化风格也各有特色。在游戏硬件环境的创设上幼儿园要从自身的园本特点出发,设计出符合本园特色的、具有吸引力的游戏环境,如海底世界的风格设计,如图 3-2 所示。



图 3-2 海底世界墙面设计

分析:图 3-2 展示的海底世界满足了幼儿对海底的探索兴趣。幼儿园平时在环境创设中可以根据季节的变化设计“冬天来了”、母亲节来临时创设“我爱妈妈”等主题环境,不仅可以激发幼儿的兴趣,也增加了教育意义。另外,海底世界在设计中色彩鲜亮明快、内容丰富、立体与平面相结合,体现了环境创设的艺术性,符合幼儿的审美要求。

4. 因地制宜,合理安排利用空间

室内环境是有限的,不仅为各种区域游戏活动提供空间,还要留出一部分空间供幼儿生活活动和集体教学活动,所以在有限的室内环境里只有各功能区合理规划布局才能在满足游戏活动的基础上有足够的空间进行集体活动。如果集体活动空间狭窄,幼儿之间容易出现相互碰撞现象。

幼儿室内游戏活动类型是丰富多彩的,各个活动区域环境的要求也存在差异,有大有小,有动有静,有开放的空间也有半开放的或封闭的空间。一般来说,角色表演区、建构区域等所需空间大、动静大,要设计成开放的和半开放的空间,并且远离阅读区,而阅读区、科学区等需要安静的环境。所以,活动室的各区角在设计上要综合考虑、统筹安排,各个区角可以用间隔物隔开形成单独的空间,这样便于各活动区游戏的顺利进行,也有利于幼儿专注地进行游戏。

5. 游戏材料的投放要丰富科学

只有科学适宜的材料才能让游戏环境发挥有效的价值,所以在材料的选择上要注意以下几个方面:

- (1) 材料的选择要符合儿童的年龄特点和心理需求。
- (2) 材料要具有可操作性和安全性。
- (3) 材料要丰富多彩,并且需要根据相应的变化进行及时的更新。

(4) 材料的摆放要有分类性和层次性,材料的不合理摆放容易导致幼儿对材料的认识思维混乱。



(5) 材料要多选择幼儿身边的、幼儿了解的自然材料和废旧物品,既环保又有益于激发幼儿的游戏欲望。



知识拓展

玩具和游戏材料的选择

分析和选择玩具和游戏材料的基本框架如表 3-3 所示。

表 3-3 分析和选择玩具和游戏材料的基本框架^①

结构因素	特 征
大小	总体特征,包括重量、厚度、长度、宽度等是否容易把握
	各部分的特征,包括大小、数量等
	各部分的结构和可移动性
材料质地	材料的种类,如质地软硬、颜色是否纯正等
	可清洗性
	视听觉效果的年龄和个体适宜性
复杂性	感知觉与概念的复杂性
	与生活的接近性、客观性、逼真性
	开放性或封闭性
发展适宜性	操作所要求的动作的精细、协调性水平
	可能引起的兴趣性、注意力、坚持性
	挑战性
文化适宜性	具有文化适宜性
	尊重人类和文化的多样性
	无刻板化的观念、偏见和歧视
安全性	是否有年龄和安全(或警告)标志
	易碎性或牢固性
	边缘、点、角的锐利性
	是否有可能让幼儿吞咽下去的过于细小的部分
	不含有毒物质
	含铅量
	电动、机械玩具的安全性
	带线玩具的长度
适宜游泳者的大、小肌肉群的运动能力	

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 2版. 北京:北京师范大学出版社,2008:621.

（二）室内游戏的硬件设计

1. 建构区

建构区的主要功能是利用积木、酸奶盒、易拉罐、纸盒等进行建构游戏活动,培养幼儿的空間知觉,发展幼儿的空間想象力、动手操作能力及交流合作能力。

建构区的硬件设计要求包括以下几点:

(1) 建构区所需空間较大,区域中不需要放置桌椅,这样可以使空間宽敞,利于幼儿自由活动。

(2) 建构区应当远离人行通道,以便幼儿的建构成果不被来往的幼儿碰撞,顺利开心地进行建构游戏。

(3) 建构区的地面上可以铺设地毯和地垫,这样幼儿可以随意坐在地上进行建构游戏,防止幼儿意外磕碰,并且可以减小声音,以免影响其他区域的活动。

(4) 建构区要摆放低矮的架子用于摆放建构材料,架子也可以作为各活动区的界限,架子上要贴一些简单易懂的图片提醒幼儿材料分类与归位。

建构区内的墙上应贴一些建构作品的流程和完成图片,激发幼儿的创作欲望,如图 3-3 所示。



图 3-3 建构区

分析:图 3-3 所示的建构区地面铺设了海绵垫,既隔音又方便幼儿随时坐下;背景墙是一张丰富多彩的建构图,激发了幼儿建构的兴趣;中间区域广阔;两边设立了存放橱,方便幼儿按要求将材料回放,又与别的区域隔开,避免相互影响游戏开展。

2. 美工区

美工区是专门为幼儿提供自由欣赏和个性创作的活动区域。它既为幼儿提供了绘画、手工等精细动作的练习机会,也为幼儿审美表征能力的发展创造了条件,更是创造性教育的重要场所。

美工区的硬件设计要求包括以下几点:

(1) 美工区的活动比较安静,需要足够的光线,所以应该设计在自然采光条件好的地方,如窗边。



(2) 美工区应该靠近水源,方便幼儿清洗颜料、桌面、地板和洗手。

(3) 美工区是幼儿通过创作来表达自己的理解、想象和愿望的地方,所以要为幼儿提供丰富、开放性的材料,让幼儿自己选择创作内容。

(4) 美工区要为幼儿创作提供宽大的桌面和画架,以及呈现作品的展示墙。

美工区应当铺设容易清扫的地面,并提供幼儿需要的清洁用品,如图 3-4 所示。



图 3-4 美工区

分析:图 3-4 所示的美工区设计在活动室一角又靠近窗边,不仅安静,采光条件也好;中间区域范围大可以摆放宽大的桌子供幼儿创作使用;放置的垃圾筐可方便幼儿对废旧材料进行集中处理;木质地板方便擦扫与清洁。

3. 科学区

科学区要建立在较安静的地方,以便幼儿能专心观察和做实验。科学区需要给幼儿提供基本的实验材料,临近水源、光源及电源,便于幼儿实验。科学主题要明确,要根据主题及时准备材料、更改空间设计,如图 3-5 所示。



图 3-5 科学区

分析:图 3-5 所示的科学区“调制泡泡”主题明确,环境宽敞安全,提供了丰富的实验材料。鼓励幼儿进行发现,激发探究欲望。同时,科学区可以经常更换主题,以吸引幼儿探索,培养幼儿的想象力与创造力。

4. 阅读区

阅读区是专门为幼儿设置的以图书为主要欣赏对象的欣赏性活动区域。它为幼儿提供了良好的阅读环境和丰富的阅读材料,用于满足幼儿的个性化阅读需求,是开展幼儿早期阅读活动的重要平台。通过欣赏性的阅读活动和趣味性的阅读延伸活动,创设浓郁的阅读氛围,可保持幼儿对图画书的兴趣,让幼儿在自发阅读中养成良好的阅读习惯,提高阅读能力。

阅读区的硬件设计要求包括以下几点:

(1) 阅读区要设置在光线明亮且安静的地方。阅读区之所以要光线明亮,是因为以下三点:

- ① 为了保护幼儿的视力。
- ② 接触自然光更有利于幼儿的健康。
- ③ 自然光能给人以温馨舒适的感觉,有利于增强阅读区的吸引力。

(2) 阅读区要有丰富的辅助材料,以增强阅读区的吸引力。可以在地毯上、桌子上、书架上使用明亮的色彩。阅读区也可以提供毛绒玩具、谜语卡片等供幼儿选择。幼儿的阅读需要在一定的阅读气氛中进行,因此,阅读区应有便于幼儿自主取放图书的小书柜、图书插袋,以及便于幼儿记录、创编各种图书的纸、笔等辅助阅读材料。

(3) 阅读区应为幼儿提供舒适的桌椅,桌椅的高度要符合幼儿的身高特点,让幼儿在舒适的环境中阅读。

(4) 阅读区要提供一些吸引幼儿的、符合幼儿年龄特点的读物,图书要放置于开放式的书架上,书的封面要对着幼儿,方便幼儿选择自己喜欢的读物。

(5) 阅读区的墙饰背景要凸显安静和探索性,一方面约束幼儿安静阅读,另一方面激发幼儿的阅读兴趣。

如图 3-6 所示是某幼儿园设计的阅读区。



图 3-6 阅读区



分析:图 3-6 所示的弗洛格书屋整体环境设计安静自然,适合幼儿专心看书;一边靠近窗边,采光条件好;中间放置桌椅,方便幼儿坐下来安心阅读;书架设计科学,图书平放在书架上,封面面对幼儿,方便幼儿选择自己感兴趣的图书。

5. 益智区

益智区需要相对安静的环境,应远离建构区和角色扮演区,为幼儿营造安静探索和思考的环境。益智区要为幼儿提供一些益智活动材料,如各种拼图、棋类、数字卡片等,并提供舒适的桌椅及地毯,让幼儿自由探索。

如果空间允许,可具体划分为拼图区、操作区等,并提供开放式的材料存放柜,将材料分类摆放,方便幼儿选择。

6. 角色扮演区

角色扮演区相对热闹,应远离阅读区等,但要提供宽广的空间、“真实”的氛围,为幼儿营造一个熟悉的、亲切的环境,便于幼儿联系生活自然地融入游戏。角色扮演区要提供必要的道具,如“娃娃家”的锅、盘子、电视等家庭生活用品,如图 3-7 所示。角色扮演区具有丰富的主题内容,要从简到难逐步扩展,进而加大幼儿对生活的认识和理解,锻炼幼儿的社会交往能力。



图 3-7 娃娃家

分析:娃娃家是幼儿角色扮演区常见的活动,图 3-7 所示的“娃娃家”设计真实、丰富,从家居摆设到室内装修,以及生活用品的提供,为幼儿营造了一个熟悉、亲切的环境,方便幼儿联系生活进行角色扮演,提高幼儿的社会交往能力。



知识拓展

室内游戏环境评价的标准^①

- (1) 幼儿喜欢,对幼儿有吸引力,让幼儿感到安全和舒适。
- (2) 各活动区的名称易于幼儿理解。活动区的结构方便幼儿寻找和取放材料。

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2008:616.

(3) 空间安排和分割合理,有利于幼儿的活动和行走。当幼儿在活动区全神贯注地游戏时,不会受到其他人的干扰。

(4) 材料丰富多样,能够支持幼儿各种类型的游戏活动,激发幼儿探究的兴趣,支持幼儿积极主动地学习,使幼儿实现自己的想法和计划,获得多样性的学习经验。

(5) 玩具和材料反映人类社会和文化的多样性。

(6) 幼儿有独处的空间。

二、室外游戏硬件环境的创设

相对于室内游戏来说,室外游戏的时间相对较短,但对于儿童来说室外环境总是富有新鲜感和诱惑性,因而室外游戏更加体现自由和快乐。我国明确规定幼儿在幼儿园的每天室外活动时间不得低于2小时,寄宿制幼儿园不得低于3小时,因而为了使幼儿健康成长,我们要创设安全适宜的室外游戏运动场地,为幼儿创设一个科学健康的环境。

(一) 室外游戏硬件环境创设的要求

1. 综合考虑绿化、美化、自然化、幼儿化、教育化

(1) 绿化、美化、自然化是幼儿园室外环境设计的基本要求。幼儿园要尽量扩大绿化面积,栽种高大的乔木和低矮的灌木,保证夏季室外活动有绿荫。幼儿园在设计绿化的同时,要尽可能保证四季都有花卉,让幼儿园像个美丽的大花园。另外,幼儿园的围墙要使用栅栏式并有植物依附,高大的实体围墙容易阻挡幼儿的视线,栅栏可以开阔幼儿的视野,便于幼儿在自然环境中快乐游戏。

(2) 幼儿化、教育化是幼儿园环境最突出的特征。因此,室外游戏环境设计要符合幼儿阶段性发展的需要,让环境充满童趣,并设置一些促进幼儿机体发展的活动设施,让幼儿在享受室外活动的乐趣的同时受到教育、得到发展。

2. 多样性和科学性

(1) 活动的多样性可以增加幼儿的选择机会,激发幼儿对游戏的兴趣,丰富幼儿的学习经验,促进幼儿的身心全面和谐发展。另外,多样性可以满足不同年龄阶段幼儿的选择,让在园各阶段儿童都能选择自己喜爱的活动项目。

(2) 游戏材料设置的科学性也是衡量一个好的游戏环境的重要指标。游戏材料要凸显层次性和挑战性,这样可使挑战欲望强的幼儿选择具有挑战性的活动,满足自己探索的需求;另一些幼儿则可以选择传统活动,不会因为活动太难而产生畏难情绪、降低游戏兴趣。

3. 因地制宜,有适合四季活动的空间设计

室外活动环境中的“因地制宜”主要是与自然环境的和谐统一。提供一个创造性游戏场地的最经济标准在于保留其最原始自然的特点。另外,各地区幼儿园可以根据本地特色创建具有特色的幼儿园环境。

四季轮转,所需要的游戏环境是不同的,在设计时要考虑季节的变化。例如,夏季阳光强烈,温度太高会降低幼儿游戏的兴趣,所以幼儿园要栽种高大茂密的乔木,大片树荫可以为幼儿室外活动提供保障。



4. 安全性

室外开阔的空间开阔了幼儿的视野,增强了幼儿探索与冒险的欲望,结合幼儿活泼好动的特点,在室外游戏活动中往往会出现碰撞等意外伤害,如幼儿跑动相撞摔倒、从滑梯上不小心掉落等。所以,安全性在室外活动中是首要考虑的。

在大型器械和运动场上应建造塑胶型地面,或者铺设一定厚度的具有柔软性和弹性的材料,如沙、木屑、胶垫等。

室外游戏所用的材料应该是耐用、无毒、经济、环保的,而且要适合幼儿的年龄、身材、活动能力等特点。游戏设施要经常检查维修,核实有无松动、破损等现象,减少幼儿在游戏中的安全隐患。



知识拓展

游戏场设备设施的安全标准^①

- (1) 危险区域(街道、深坑、水池等)附近设有保护性的栅栏(附有可以上锁的门)。
- (2) 在所有攀爬和移动的设施下和幼儿可能坠落的区域,铺设 20~25 厘米厚的、疏松的沙和木屑(或与此类似的材料),四周应有围堵提供保护。
- (3) 设施设备的尺寸适合幼儿的年龄。攀爬的高度限制为 1.8~2.2 米。
- (4) 区内无杂物(如碎玻璃和石头)、无带电的危险物品、无高压线和无脏物。
- (5) 可移动的部分没有缺失(如没有可能夹痛人的破损物、支点没有过度磨损)。
- (6) 设备没有尖锐边缘、突出、破裂、有毒的物质,以及暴露于阳光底下的金属物体。
- (7) 秋千的座位由柔韧的或轻柔的材料制成(如橡胶、帆布)。
- (8) 所有的安全设施维护良好(如扶手、标记、护垫区、保护性的覆盖物)。
- (9) 没有可能会使幼儿的头陷进去的间隙(9~22 厘米)。设备和设施之间应有足够的距离。
- (10) 设备设施结构完好无缺,没有弯曲、扭曲、破裂或倾斜等。大型可固定的设备和可移动的设备设施被安全地固定于地面上,且水泥底脚埋于地下,同时应检查地下的支持物是否腐烂、生锈和长白蚁。

5. 事先考虑空间密度和下水道、地面表层及场地相互关系等问题

各幼儿园招生要根据本幼儿园规模的大小确定,避免人均空间密度不够,出现拥挤现象,难以开展室外游戏活动。如果空间密度狭小也可以开辟楼顶活动室,或通过各年龄段幼儿活动时间错开来解决拥挤问题。

室内游戏场地和室外游戏场地可以用长廊相接,方便幼儿出入和交替活动。在活动设施的安排上,各类活动设施之间要留出一定空间,保证各类游戏互不影响,各大型器械附近要放置简单的活动设备,这种大小交替存放的方式一方面便于儿童选择,另一方面便于教师观察到每个活动的幼儿。

在游戏场地建设之前,应事先考虑幼儿园不可改变的地下管道等因素,如绿化场地要避

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 2版. 北京:北京师范大学出版社,2008:599.

开下水道等管道,戏水池、游泳池、喷泉、鱼池要方便连接水龙头。

(二) 室外游戏的硬件设计

1. 运动器械区

运动器械区主要是指攀登架、滑梯这样的大型组合玩具和秋千、跷跷板、转椅这样的中型器械区,大型和中型器械要相互交叉,并设有一定距离,方便幼儿选择与玩耍,也便于教师观察指导每个幼儿的活动。

运动器械区的游戏活动运动指数较大,属于大肌肉运动,可以锻炼幼儿运动的灵敏性、协调性、耐力和速度。由于动作力度较大,为防止发生跌撞等意外事故,运动器械应设置在塑胶地面之上,或在地面铺设较柔软的材料,如图 3-8 所示。



图 3-8 运动器械区

分析:图 3-8 所示的运动器械区的设置符合要求。塑胶地面可以防止幼儿跌倒受伤;大型运动器械滑梯和中型运动器械跷跷板相邻设置满足了不同幼儿的选择,方便教师观察每位幼儿;与长廊相邻,夏天幼儿玩累了可以在长廊休息。

2. 种植、养殖区

为了让幼儿了解动植物的生长过程,大部分幼儿园会开辟一块种植区和养殖区,分给不同的幼儿班。幼儿以班为单位选择种植和养殖种类,种植区里幼儿通过播种、栽培、施肥、浇水等过程可以了解植物的生长过程,养殖区通过喂养、照顾小动物可以增加幼儿的爱心并且了解养殖动物的生活习性。没有场地的幼儿园可以使用废弃的瓶罐进行种植活动。种植和养殖活动属于自然探索活动,幼儿通过自己工作和照料可以增加责任心和自信心。

3. 玩沙、玩水区

在室外游戏活动设计中,玩沙和玩水往往是结合在一起的,这样既方便为沙池供水,也方便幼儿玩沙后洗手。沙和水都属于常见的自然材料,也是多数幼儿喜爱的游戏材料。沙和水不仅可以给幼儿带来快乐,而且可以给幼儿提供有益的学习经验。

幼儿园可以提供不同规格的沙池,同时提供铲、挖、推、筛、灌等类型的工具,方便幼儿自由玩耍。另外,沙池周围可以用轮胎进行软化处理,并种植一些树木,这样更接近自然,也便



于幼儿夏季玩耍。

玩水区可以设置有喷泉、鱼池、瀑布等观赏区,让幼儿观察水的流动和状态;也可以设计水桌、水车工作系统等操作性游戏,让幼儿感受水的速度和流量大小的变化状况。

4. 长廊

长廊可以连接室内和室外,也可以连接室外多个游戏区,可以为幼儿夏季活动提供空间。幼儿园可以在长廊中设计一些长椅供幼儿游戏累了时休息,还可以设计一些吊挂物,既美观又符合幼儿的审美要求。另外,长廊的一侧也可以用来开展幼儿的摄影展和画展,既节约空间,又善于保存。

5. 车道

车道是为幼儿骑车和推车等各种有轮子的游戏设施提供的。车道的地面设计不能太软,否则不利于车轮行驶。车道可以根据幼儿园实际地形修建得蜿蜒曲折并适当地增加一些坡度,可以增加游戏活动的挑战性和趣味性,吸引幼儿游玩和探索。

6. 小树林和山坡

小树林和山坡是幼儿园接近自然的设计。小树林里可以种植各种树木,包括果树和花木,可以在小树林里设计秋千、摇椅等玩具器械。小树林的最大优势是可以让幼儿在夏天自由玩耍。

山坡虽然和滑梯的教育意义相似,但是可以让幼儿更加接近大自然,并富有一种探索和神秘的氛围,对幼儿的吸引力更大。

另外,幼儿园如果空间规模有限,可以把小树林和小山坡设计在一起,既符合自然的要求,又节约空间,如图 3-9 所示。



图 3-9 小树林和山坡

分析:图 3-9 所示是小树林和山坡的完美结合。山坡被小树林环绕着、被小草衬托着,使游戏环境更接近自然;同时加上小山洞的设计,增加了游戏环境的神秘性,满足了幼儿的好奇心,增加了幼儿游玩的兴趣。

7. 投掷区

投掷活动可以锻炼幼儿的臂力、手眼协调能力,所以幼儿园设计投掷区是非常必要的。但是,投掷区要设置在靠近幼儿园中墙壁或相对偏离中心的位置,以免幼儿投掷失误造成不必要的伤害。如果幼儿园空间不足,投掷区可以利用门廊和墙面等处。

8. 室外游戏小屋

幼儿园应在室外设计一个童话式小城堡或小木屋,可以用农作物秸秆、小木板、大纸箱等材料来设置。一方面,可以让幼儿在小屋内进行角色游戏,促进幼儿的社会交往能力;另一方面,允许幼儿以独处的方式来表现自己,独处对于幼儿的心理健康、学习、与人相处是有积极意义的。

游戏小屋在设计时要有敞开的前门和窗户。一方面,采光条件好、空气流通,保障小屋内空气新鲜自然;另一方面,方便老师照看里面游戏的幼儿,以免发生意外情况不能及时发现和处理。

9. 室外美工区

室外的美工区与室内的美工区是有区别的,对幼儿有更大的吸引力。室外环境给幼儿提供了观察自然的机会和条件,有利于幼儿在真切的感受中作画。幼儿园可以把画架、桌子和美工活动材料移到室外供幼儿进行创作;也可以在幼儿园设计一面自由墙,墙面可以铺设一次性画布,定期设计主题活动,让幼儿集体利用毛笔和其他大刷子根据自己的想象来共同创作。



知识拓展

Francis Wardle 最佳室外游戏环境标准

(一) 地面

游戏场地应该有不同的游戏地面以提高安全防范,促进不同的游戏类型:

1. 平坦的草地或泥土地

平坦的草地或泥土地最适合迅速移动身体的活动。例如,跑、追逐及跟着带头人的游戏,都需要有一块开阔的空间及一个相对较软的地面以防摔倒挫伤。大块开阔的草地是最理想的地面,开阔的泥土地也可以开展这些身体游戏,但较容易发生伤害。如果没有草地,可以将体操毯铺在一些区域供孩子们跑跳滚爬。

2. 硬地面

混凝土和沥青地面最适合自行车、四轮车及脚踏车在上面行驶。硬地面也可以作为通向不同游戏区的走道、艺术活动和球类活动的地面。

3. 跌落区

在所有设施下面及四周 1.5~2 米范围铺一层柔软的地面,一般由沙子、砾石、木屑、橡胶垫、轮胎及连续灌注的橡胶构成。

(二) 室外游戏环境的构成和设计

游戏场地应该包括各种设施和游戏区,以促进各种游戏行为。

1. 身体游戏

(1) 攀爬器材,如绳索、轮胎网、梯子、台阶、爬杆,以及水平轮胎秋千。



- (2) 平衡能力游戏区,如平衡木、立在地上的短杆子或汽车轮胎。
- (3) 抓握器材,如秋千链、扶栏、梯子横栏、用于沙地游戏的工具。
- (4) 爬行区域,如隧洞或公路涵管。
- (5) 推拉器材,如秋千、三轮车、四轮车、大卡车,以及有轮的沙地玩具。
- (6) 挖掘区域,如沙箱。
- (7) 跳跃器材,如四周铺着沙子的平衡木、下面铺着软物的低平台或台阶。

2. 社会性游戏

- (1) 要求或鼓励两个以上儿童参与的器材,如三轮车、四轮车、球类运动、跳绳、大木板条箱、沙箱、旋转秋千,以及传统秋千。
- (2) 鼓励幼儿聚在一起进行交谈的空阔的平板和隔离区。

3. 建构性游戏

- (1) 沙箱和玩沙器材,如铲子和耙子。
- (2) 木工工作台、木块、工具,以及紧固器和螺杆、螺母及钉子。
- (3) 散件,如轮胎、橄榄绳、木质或塑料板条箱、大块木块和塑料积木,以及不同长度的木制板。
- (4) 艺术活动材料,包括颜料、黏土及涂人行道用的大彩色粉笔等。
- (5) 花园布局,种植工具及种子。

4. 戏剧性游戏

- (1) 可以当作房子、城堡、船只、飞机、学校及医生办公室的建筑物和封闭物。
- (2) 可以从教室带来的戏剧性游戏道具,以及最好能存放在外面的材料(如木工工具等)。

5. 规则游戏

- (1) 球、跳绳,以及其他游戏设施。
- (2) 进行规则性游戏的硬地面。
- (3) 画出边界和外形的粉笔。

(三) 游戏场地的设计要求及其材料投放

现代游戏场地的建造材料一般可以是经过压力处理的松木、红木、胶合板、聚乙烯材料、涂漆金属、再生塑料、玻璃纤维或这些材料的综合。这些材料的优缺点如表 3-4 所示。

表 3-4 各类材料的优缺点

材料	优点	缺点
木材(CCA 松木,红木)	<ul style="list-style-type: none"> (1) 易使用; (2) 十分适合志愿者的施工; (3) 外观十分贴近自然; (4) 易于修补; (5) 易于附着其他元件(如滑梯、把手、攀爬器); (6) 相对而言较便宜; (7) 可以满足各种创造型设计; (8) 经常可获得捐赠的材料 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 易破裂出现裂痕; (2) 易燃; (3) 易老化; (4) 需要大量维护费用; (5) 不能像其他材料一样持久; (6) 看上去品位不太高

续表

材料	优点	缺点
胶合板(涂了油漆)	(1) 丰富的油漆色彩选择; (2) 适合于平坦地面; (3) 较易用作婴幼儿的设施; (4) 可以修补; (5) 一种耐用的自然材料	(1) 与塑料和金属相比边缘更易破碎和变坏; (2) 只限于平面设计; (3) 价格昂贵; (4) 只有绚丽颜色可供选择
聚乙烯材料	(1) 不会发烫; (2) 不易破碎; (3) 最初非常亮丽; (4) 形状安全(如一台弯曲的滑梯); (5) 如果与金属一起使用,结构上就十分强硬; (6) 光滑,适合用手抓; (7) 使用时间长	(1) 颜色会逐渐褪掉; (2) 过度使用会使游戏场看上去像一个新车展览厅; (3) 使用用途有限; (4) 价格昂贵; (5) 统一的生产方式限制了它的多样性和挑战性
钢材或铝材(涂漆的或未经处理的)	(1) 坚硬; (2) 使用时间长; (3) 可使用多种油漆颜色; (4) 可提供各种选择性; (5) 不易被摧毁	(1) 钢或铝制的滑梯易变热; (2) 杆子和栏杆易变热; (3) 无弹性,孩子们摔倒在金属上易受伤; (4) 不易修复或添加; (5) 价格昂贵

(四) 安全

在设计和维修室外游戏场地的时候,安全问题需要放在首位考虑。以下列出的游戏场安全指南,摘自 CPSC(美国 CPSC,1991)和 ASTM(1995)文件,适用于为 18 个月至 12 岁儿童设计的游戏场地。

- (1) 所有设施下铺设有引力的地面。
- (2) 避免使用会挤压手指的部件。
- (3) 避免有大小在 3.5~9 厘米之间的开口,以免幼儿的头部被卡住。
- (4) 所有“S”形钩子必须予以封闭。
- (5) 避免重金属、木质或硬塑料秋千。
- (6) 任何秋千器材中的秋千不能超过两组。
- (7) 所有滑梯的各边都必须有 4 厘米宽,有一个出口平行于地面。
- (8) 不能有露出来的螺钉、钉子、螺杆、金属块,或突出的管子,特别是在滑梯入口不能有这些外露物体。
- (9) 所有混凝土基脚必须低于地面。
- (10) 除进口与出口外,所有比地面高出 20 厘米之上的地面都必须有扶栏。
- (11) 避免设施之间使用电缆、电丝和绳子,或用电缆、电丝和绳子支撑树木,如果使用了绳索,两端都必须系紧,以免缠住儿童的脖子造成窒息。



(12) 避免在炎热的天气使用金属滑梯。

(13) 儿童光顾的交通区域要设有足够大的安全区。

(14) 秋千不要与其他设施如平台连在一起。

(15) 游戏场地只能为其设计对象大小相当的儿童使用。儿童年龄太小会在玩耍中发生严重事故,而儿童年龄太大,有可能会不恰当地使用设备,导致受伤。

(16) 经常维修和护理。

另外,游戏场地的遮阳问题也很重要。建议游戏场内应该安装遮阳棚,种植一些树木以减少阳光的直接暴晒,降低患皮肤癌的风险。

第三课 学前儿童游戏中心理环境的创设

一、学前儿童游戏心理环境的内涵及意义

(一) 学前儿童游戏心理环境的内涵

健康、活泼、生动的游戏活动开展,不仅有赖于良好的物质条件,更有赖于良好心理环境的构建。“心理环境”这一概念最早是由美国心理学家勒温(Kurt Lewin)提出的,是指影响个体现实心理活动的各种因素,包括现实作用于个体的刺激或信息及其系统和一个人自己的心理状态、意识倾向。

学前儿童游戏心理环境是指学前儿童游戏活动对幼儿发展产生影响的一切因素的总和,主要包括游戏中整体心理氛围营造和游戏不同阶段心理环境的创设。

游戏中整体心理氛围的营造包括营造一个安全的环境、宽容的环境、支持的环境、良好的人际环境。良好的人际环境包括创设良好的师幼关系、友善的同伴关系及和谐的亲子关系。

游戏不同阶段心理环境的创设包括游戏前知识与经验的心理准备、游戏中知识与情境的心理体验、游戏后知识与经验的评价与反思。学前儿童在游戏过程中,首先,需要一个安全、宽容、支持的整体心理氛围;其次,良好的人际环境对学前儿童的发展也是必不可少的,包括良好的师生互动、友善的同伴沟通及和谐的亲子互动;最后,是在游戏的具体阶段,儿童对于游戏情境及知识的感受与体验。



小案例

观察树叶

秋天到了,树木的叶子像一只只蝴蝶一样从树上飘落下来,混龄班的张老师给小朋友们留了一份周末作业,就是观察树叶的形状。周一上午,张老师把小朋友们聚到了一起让他们讨论周末观察到的树叶的形状,小朋友们你一句我一句地说了起来,张老师也一一做了回应。等小朋友们都发言结束后,张老师从柜子里拿出一个黄绿颜色相间的盒子,煞有介事地说:“小朋友们,这个盒子可是一个百宝箱,它里面有你们

刚才说的所有形状的树叶，让我一一拿给你们看吧！”

这节课上小朋友们听得都格外认真，还认识了好多树叶的名字。

在该案例中，张老师在游戏活动前先让孩子们观察生活中的叶子，让孩子们提前了解有关叶子形状的认识，这体现了张老师注重创设游戏前的心理准备。在开展游戏时，张老师用引导性的语言引发孩子们去思考，自然进入活动情境。在游戏组织实施过程中，张老师努力让孩子们自主发言，并给予反馈，这些都有利于游戏中良好心理环境的创设。

（二）学前儿童游戏心理环境的意义

众所周知，儿童只有在轻松愉快的精神状态下才能积极主动地、全身心地投入到游戏的想象和创造中。为此，幼儿园必须为儿童创建和谐、民主、平等、合作的良好心理环境，让儿童具有温和、安全、信任的心理体验，并享受到在集体中的友爱、互助，以及合作的快乐和满足，这是儿童游戏对心理活动的要求。因此，为儿童游戏创设良好的心理环境具有重要的意义。

1. 促进幼儿的发展

良好儿童游戏环境的创设不仅能够促进儿童心理健康的发展，还能促进儿童主体性的发挥，最重要的是促进其创造力的发展。

2. 促进教师综合素质的提高

在儿童游戏过程中，教师运用各种创新的理念与方法为儿童创设良好的心理环境，积极评价与反思，调整与完善教育实践。在这一过程中，教师的各项素质都会相应地提升。

3. 促进幼儿园课程的完善

游戏作为幼儿园组织课程的主要形式，对幼儿园课程的实施效果起着不可忽视的作用。游戏心理环境的创设直接影响着课程的好坏，温馨、和谐的心理环境能使幼儿园课程更加完善。

因此，对儿童游戏心理环境创设的研究不仅是儿童发展的需要，也是社会发展的要求。在理论研究方面，国内外缺乏有关儿童游戏环境创设方面的研究，而对儿童游戏心理环境的创设方面的探索更是少之又少；在实践方面，许多教师重视儿童游戏硬件条件的创设，如对活动墙、活动区角的设计，忽视儿童心理氛围的建构。总之，对儿童游戏心理环境的创设的研究是学前儿童教育理论与实践的双重需要。

二、学前儿童游戏心理环境创设的主要内容

良好心理环境的创设内容包括整体儿童游戏心理氛围的营造和具体儿童游戏中心理环境的创设。概括来说，就是游戏开展的大环境和小环境。大环境是指开展游戏的整体、背景环境，这种背景环境应当是安全的、宽容的、支持的环境，同时环境中要有良好的人际互动。小环境是指儿童在游戏中，针对不同游戏所具备的游戏前、中、后的心理特点。

（一）学前儿童游戏中整体心理氛围的营造

1. 安全的环境

安全是指感到自己被别人承认，受到别人的信任。每个幼儿都是一个独立的个体，他们



都希望得到老师及同伴的尊重和肯定。幼儿对于被老师关注的重视程度尤为明显,老师的一句话、一个动作、一个眼神等都会对幼儿产生积极或消极的影响。特别是刚入园的幼儿承受着母子分离与适应新环境的双重压力,极易产生紧张和恐惧,更需要老师的关心和帮助。因此,教师应当了解孩子、尊重孩子,在与儿童的交往中要努力与儿童建立亲密的关系,使儿童产生安全感,从而更好地融入幼儿园的活动。

2. 宽容的环境

幼儿来自不同的家庭,不同的教养方式与先天差异使每个孩子都表现出了不同的特点。教师要尊重孩子的差异性,学会体谅孩子,并尽量做到因材施教。在游戏活动中,教师要从心理上认同孩子的差异,接纳孩子的各种习惯,并进行积极的引导;不用一个标准去要求所有孩子,尽量满足孩子的不同需求;给予孩子足够的选择权,如玩不玩,玩什么,怎么玩;要常对自己说“让孩子慢慢来”,尊重孩子的发展速度,不急于求成。

3. 支持的环境

支持幼儿,赞扬、奖励是常用的方法。教师应在幼儿参加游戏时经常肯定、表扬他们的积极性和良好的表现,这将会激励他们的主动精神。如果对幼儿的活动及活动结果要求过严、指责过多、评价不公正,甚至采取讽刺、挖苦的口吻或不合理的惩罚,必然会使幼儿的自尊心受到伤害,甚至产生自卑心理。尤其是在游戏“失败”时,更应该鼓励幼儿再次进行尝试。

需要注意的是,当儿童的探索活动出现问题时,教师一味地表扬是不合适的。但是,批评时不能让儿童觉得自己能力不足,而应指出其表现没有发挥出其真实水平,这样才能激发儿童的求知欲。

4. 良好的人际互动环境

在儿童游戏过程中,创设良好的人际互动环境对儿童发展来说是至关重要的。其中,师幼关系的良好互动、同伴关系的良好发展,以及亲子关系的和谐相处都是创设良好人际互动环境的重要内容。

(1) 创建良好的师幼关系。

首先,教师应当了解、尊重、接纳儿童。在与儿童的交往中,教师应多与孩子进行交流,以便更多地了解孩子的信息,在了解孩子的基础上尊重每一个孩子,与他们进行平等的沟通,努力接纳孩子。在此过程中,教师不但要鼓励孩子的优点,而且要接纳孩子的缺点,并进行积极的引导。

其次,教师应针对孩子的差异性,为孩子提供相应的发展机会与条件。处于儿童期的孩子们各自有不同的特点,所以教师应努力了解他们的差异性,制定不同的游戏方案与角色,满足孩子们不同的需要,为孩子们发展不同的方面提供便利条件。

最后,教师应实施全面的发展性评价。在游戏过程中,教师不仅要针对表现突出的孩子进行鼓励,而且要对取得进步的孩子进行及时的肯定;不仅评价孩子的某一方面,还要对孩子的整体表现进行评价。教师要对活动过程中孩子的表现进行评价,而不只是对游戏的结果进行评价。教师要明确对儿童评价的最终目的是让儿童更好地发展,而不是对儿童表现的评判。



小案例

小小理发店

在一次角色游戏中，张老师正在“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，张老师并没在意。“张娜小姐，你要理发吗？”张老师转身笑眯眯地说：“谁是理发师呀？”小女孩郝嘉琪站了出来：“我是理发师，绝对给你做好看！”“你是怎么知道我的名字的？”“听王老师喊你呗，我就知道了。”她一脸神气的样子。接下来，一次顾客与理发师之间的自由交谈开始了。

理发师：“你得低下头，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，郝嘉琪七手八脚地忙了起来。一会儿，她就用几张小椅子拼了张洗头躺椅。一切动作都比较专业：拔掉张老师的发圈，像模像样地抓搓头发；打开假水龙头冲了冲，然后开始“吹头发”。

理发师：“你想做什么发型？”

“你看我做什么好，就做什么吧！”张老师装作很随便的样子。

“童花头好看，我帮你剪个童花头。”两个理发师一个拿塑料推子，另一个拿剪刀，像模像样地剪起来。在理发过程中，师幼之间的闲聊也更深入了。

在以上案例中，小女孩郝嘉琪主动邀请老师参与自己的游戏，老师也主动配合，并进行积极的引导，体现了师幼之间良好的心理互动。

(2) 创建友善的同伴关系。教师应当帮助儿童建立同伴间交往的宽松、合作的环境。

首先，应当为儿童提供交流与合作的机会，让儿童在合作的游戏中增强交往的愿望，体验互助合作游戏带来的乐趣。例如，在角色游戏中，儿童可以通过扮演各种不同的角色，体验各种角色的思想感情、行为经验，并与同伴积极交往。

其次，对儿童交往互动进行正确的引导。在平时的生活中，教师要教给儿童与同伴交往的技巧，尤其是在与同伴交往发生冲突时，要抓住机会针对具体的情况对儿童进行恰当的教育。

最后，要鼓励儿童的互助行为。当发现儿童间发生互助行为时，要给予儿童及时的强化，并借机要求其他小朋友要学习这种互助行为。



小案例

学会互助

角色游戏开始了，张翰文今天当出租车司机，只见他非常开心地开着小车来来往往。突然，王嘉豪飞快地冲了过来，把张翰文狠狠地撞了一下。张翰文摔倒在地上，大声地哭了起来。看到了刚才发生的一幕，老师正要像平时一样教育王嘉豪不应该在教室里跑那么快时，突然看见王嘉豪一副闯祸后非常紧张而后悔的表情。老师一下子转变了想法，为什么不换一种方法帮助孩子真正认识到自己的行为带来的严重



后果并在以后的活动中避免出现同样的行为呢？于是，老师装作不知道刚才发生的事情，并问他们：“怎么了？”张翰文边哭边说：“王嘉豪刚才把车开得很快，把我撞倒了。”“什么，是出车祸了呀！那可不得了，你一定受伤了，很痛吧？万一有什么问题可不是闹着玩的。快，到医院里去检查一下。王嘉豪还不快来帮忙呀。”老师表现出了一副非常紧张的样子。说完，老师要求王嘉豪和自己一起扶着张翰文慢慢地来到了“娃娃医院”，“医生，快给他检查一下，他刚才出车祸了，王嘉豪把车开得太快撞倒了张翰文。”于是，王博涵医生就让张翰文躺在床上给他像模像样地检查了起来，并不停地责怪王嘉豪：“你呀，一点儿也不懂事，为什么把车开得那么快？张翰文的腿都断了。”说着用手抬了抬腿，“不行，要住院开刀。以后你开车可要慢一点，记住了吗？”王嘉豪在旁边不停地点头，说：“我下次一定注意，慢一点开。”

在平时的自由活动和游戏中经常会出现案例中类似的事情。孩子们喜欢在教室里你追我赶、打闹嬉戏，一不小心就会摔倒，甚至发生撞伤的流血事件，非常危险。对于这样的突发事件，教师常常采用的方法往往是千篇一律的说教，不停地教育孩子们在活动室不要奔跑，要注意安全。可是，这样说教的结果是教师说得口干舌燥，而“肇事者”当时显得诚惶诚恐、乖乖认错，之后就又忘记了，效果不明显。在本案例中，教师尝试以游戏的形式来处理，使孩子们始终处于游戏的情节中，并在游戏中借王博涵医生的口教育了王嘉豪。这样，不仅避免了王嘉豪由于撞倒人而必须挨批评，造成心情不愉快，不情愿地接受说教，反而使王嘉豪真正地意识到由于自己的鲁莽行为给同伴带来了痛苦，而且也使张翰文忘记了刚才发生的不愉快。同时，也为学前儿童的同伴交往上了生动的一课。

(3) 创建和谐的亲子关系。建立温馨、和谐的亲子关系要注意以下两点：

首先，要以同理心接纳孩子。要求家长站在成人的立场上考虑问题，认同和接纳孩子。要做到这一点，家长必须学会认识自己，并通过认识自己来体察孩子、理解孩子。当家长认识到自己并非全知，就会宽容孩子的无知；家长需要被别人爱，那么就应该向孩子开放自己的爱；家长不否认自己也会失误，那么就应该宽容孩子的缺点；家长知道知识来自经验，那么就应该让孩子直接感知，鼓励他们自己去体验。总之，同理心是要求家长用自己的内心体验去体会和理解孩子，这样才能满足孩子的各种需要，体谅和宽容孩子的所作所为，甚至过失行为，从而与孩子分享成功的快乐和失败的忧伤。

其次，以平等心与孩子沟通。这是一种平等、民主的相处原则。要求家长在孩子面前隐去权威形象，在与孩子的平等相处中，以自己的人格赢得权威，从而使孩子接纳自己。家长应该俯下身来贴近孩子，以游戏伙伴的身份参与孩子的游戏，以现实同伴的身份来欣赏孩子的游戏，同时要以同伴的威信来影响孩子，而不是以成人的权威来压制孩子。

(二) 学前儿童游戏不同阶段心理环境的创设

1. 游戏前知识与经验的心理准备

在游戏开展之前，教师应做到以下几点：

(1) 根据游戏的内容布置好游戏场地，让儿童有身临其境的感觉。例如，幼儿园中班的小朋

友要学习有关海洋生物的知识,教师为此安排了一个游戏“我是小小鱼”。在游戏开展前,教师先将教室布置了一番,在墙上粘贴了许多海洋生物及气泡、浪花等图片。这样的布置就是为了让儿童在游戏中能体验到海底世界的氛围,从而能更好地融入游戏,学习到更多的海洋知识。

(2) 提示游戏的内容,让儿童做好知识、经验上的准备。

(3) 通过演示或开场语将儿童带入游戏的情境中。例如,在幼儿园室外活动中,教师要训练小班儿童的大肌肉,设计了游戏“小兔子采蘑菇”。游戏前,教师先教小朋友们双腿跳的标准动作,然后边跳边吟唱儿歌《小兔子采蘑菇》,这样就一下子激起了小朋友们游戏的热情。

2. 游戏中知识与情境的心理体验

在游戏进行的过程中,教师应做到以下几点:

(1) 引导儿童在游戏过程中积极参与、积极思考与感悟。例如,幼儿园中班儿童要开展角色游戏“小蝌蚪找妈妈”,在孩子们参与角色扮演的同时,教师也要引导他们感受小蝌蚪在找妈妈时的焦急心情与找到妈妈后的快乐心情。

(2) 做好游戏过程中必要的秩序维护工作,以免游戏受到干扰。在大班儿童参与室外体育活动时,要分两队各自通过各种障碍物把足球踢进球门。在游戏过程中,有两个小男孩一会儿插队抢先,一会儿推推挤挤,影响了游戏的正常进行,这时教师临时安排他们俩去球门捡球,这样不仅保证了游戏的顺利进行,也使两个小男孩各自承担了职责,并在游戏过程中体验到了责任感。

(3) 及时强化儿童的良好行为及优良品质,针对不同的儿童进行相应的指导。

3. 游戏后知识与经验的评价与反思

在游戏结束后,教师应做到以下几点:

(1) 引导儿童回忆、讨论游戏过程。在角色游戏“小蝌蚪找妈妈”结束后,教师可引导儿童回忆整个游戏的过程,以此加深对游戏的印象。

(2) 引导儿童分享各自不同的感受与体会。例如,在角色游戏“小蝌蚪找妈妈”结束后,教师先让儿童回忆整个游戏过程,接着问起了参与扮演角色的儿童的心理感受,又问了观看角色表演的儿童的心理感受,让他们在分享感受的同时学会了体验其他同伴的感受。

(3) 总结游戏主旨,对孩子们的行为给予评价。这种评价包括整体评价和针对表现突出孩子的个别评价,要注意以鼓励为主,注重发展性评价,且评价要具体、明确。

三、学前儿童游戏心理环境创设的原则

(一) 儿童本位原则

游戏活动的参与者是教师与儿童。教师与儿童的关系不仅是“教与学”的关系,首先是“人与人”的关系。“人与人”的关系是“教与学”关系的前提与基础。所以,在教学过程中,要遵循“以人为本”的原则,在开展儿童游戏时,要遵守儿童本位原则。

学前儿童游戏心理环境的创设要遵循儿童发展的自身规律,要充分尊重儿童的心理特质:在儿童的世界里,从一粒沙中可以观赏世界,从一朵花中可以看见天堂;儿童可以使一无所有变得无所不有,借一寸光阴把握永恒;儿童的撒谎可能是在表达愿望,儿童的错误可能是认知水平的限制;当儿童需要被爱时,他会靠近你,向你撒娇;当儿童需要经验时,他会尝试用各种态度和方法来应付不同的环境。这就是发展中的儿童,这就是成长的需要。儿童



的游戏世界只能是儿童自己创造的世界。



小案例

教师的游戏和儿童的游戏^①

幼儿园的活动室内,教师正在组织儿童开展角色游戏。

活动室被分为不同的角色游戏区,有娃娃家、医院、饭店、糖果厂、商店、公共汽车等。儿童按照自愿报名的原则去了不同的游戏区。

教师在做巡视指导,当她发现医生闲着无事可干的时候,就赶快跑到娃娃家,提醒妈妈:“宝宝生病了。”在教师的启发下,爸爸、妈妈赶紧抱上孩子,坐上公共汽车,去医院找医生看病。糖果厂的小工人用糖纸包完糖果(橡皮泥)以后坐着发呆。教师不失时机地跑来,启发他们:“今天是周六,该大扫除了吧?”

在整个游戏过程中,教师忙得不亦乐乎,从这个区到那个区,启发诱导。通过她的穿针引线,各游戏组之间发生了横向联系,成为一个整体。游戏场面显得热闹而壮观。这就是大家在幼儿园经常可以见到的创造性游戏。

但是,让我们来听听儿童的反应,他们怎么看这种游戏。当老师宣布“今天的游戏玩到这里,小朋友们可以自由活动了”时,两个男孩子走到一起:“现在好了,老师的游戏玩完了,我们到外面去玩我们的游戏吧。”

在该案例中,教师在安排和干预游戏时并没有考虑儿童的心理特点,没有从儿童的需要出发;儿童并没有在活动中得到游戏性的体验,严格来说,教师安排的游戏并不是真正的游戏。所以,儿童在玩完教师的游戏之后,又去玩自己的游戏了。

(二) 差异性原则

不同的儿童在心理和生理的成长上存在着差异,导致同一年龄段的儿童经常会因为成长的快慢或性别的差异而出现不同的心理状态,包括心理承受力、对事物的理解等,这就要求成人在为儿童的游戏创设心理环境时要把这种差异性考虑在内。例如,在集体角色扮演游戏中注意观察不同儿童对自己在游戏中角色的反应,进行及时的调整,并要求成人在儿童游戏的过程中对不同儿童可能出现的反应做出思想和应对方法上的准备。



小案例

诺诺的离开

诺诺是个文静不爱说话的小姑娘,她的座位安排在小熊组。下午玩拼插积木的时候,诺诺把小手放在桌子下面,眼睛时而盯着别的小朋友玩儿,时而看着桌面。卢老师走过去问她怎么不玩积木,她摇摇头不说话。原来小熊组除了她,都是调皮的小男孩,他们早就把积木抢光了。游戏开始时还是每个人都有积木,但是玩着玩着,

^① 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2008:174.

由于搭建的需要,小男孩们就趁机把剩余的积木都弄到自己这边来,或者把别人还没用的积木抢到自己这儿来。诺诺的积木一会儿就没有了。后来她看到小男孩之间的抢夺,吓得也不敢再拿积木了,渐渐对积木也失去了兴趣。

在该案例中,诺诺被放到了一个除了自己都是男孩儿的小组里。在这个小组里,身为女孩儿的诺诺就与集体产生了差异,而因为教师在游戏环境的创设过程中没有考虑到这种差异,使得诺诺不敢再玩积木了。因此,对待个体差异时,意识到其存在并在心理环境的设置过程中将其考虑在内是十分必要的。

(三) 发展性原则

同一个儿童在不同的年龄段,其心理上也是存在差异的。在认知、情感及社会性等方面均有不同的特点,因此幼儿教师应该认真学习儿童心理方面的知识,针对儿童不同年龄段创编、指导相应的儿童游戏,让游戏满足儿童特定年龄段发展的需要,以促使儿童健康成长。例如,一个小班刚入园的儿童在进行第一次集体游戏时,由于自主游戏的能力还有待发展,所以教师更多是鼓励他进行游戏;而进入大班后,儿童的自主游戏能力增强,这时教师更多的是引导儿童以正确的方式进行游戏。儿童在发展的过程中在不同的阶段会产生不同的特点,这些特点是发展的,而教师应做的就是用发展的方式来看待差异,用发展性的方法适应儿童的成长,为其创设一个符合其发展特点的游戏心理环境。

(四) 自主性原则

儿童随年龄的增长会经历一个自主进行游戏从少到多、从不乐意到喜欢的过程,在现实中表现为年龄大一点的儿童在游戏中会有意识地试图摆脱成人的控制,按照自己的意愿进行游戏,这一过程也同样反映了孩子的成长。在这一过程中,适当地鼓励儿童,对儿童发展自主性、培养创新性都至关重要。如果在游戏的过程中,教师过多地进行辅助,不但违背了这一时期儿童的特点,还可能对其心理成长产生负面影响。



小案例

幼儿的 game 创新

在幼儿园表演游戏中,大班幼儿表演白雪公主的童话故事,其中一个片段是皇后骗白雪公主吃有毒的苹果,而幼儿不希望白雪公主吃有毒的苹果,于是就把这个片段的表演改为七个小矮人及时赶过来阻止了白雪公主吃毒苹果。由于幼儿对七个小矮人的喜爱,结局改为与白雪公主用智慧赶走了坏皇后,七个小矮人与白雪公主一起快乐地生活着。

在该案例中,教师没有要求儿童一定按照原本的故事表演,而是尊重儿童对表演剧目的创新。这样既肯定了游戏中儿童的主体地位,又激发了儿童的想象能力和创造精神。

(五) 启发性原则

儿童在游戏的过程中经常会遇到一些从未接触过、不知如何解决的小困惑。作为成人,



在儿童遇到困难时往往愿意帮其解决,但是应为儿童设计启发性的心理环境,而不是直接辅助其解决问题。因为在人类的成长过程中,对问题的解决本身就是一种成长形式。在经过设置的心理环境下启发孩子解决问题、战胜困难,对其成长的帮助要远远大于告诉他该怎么办。这就是人们常说的:“授之以鱼,不如授之以渔。”所以,在儿童游戏的过程中有意识地设置一种启发性的心理环境对儿童的成长是十分必要的。比如,当教师发现一个胆小的幼儿正独自一人坐在娃娃家的理发店里玩电吹风时,走上前去对她说:“你的电吹风真有用,你已经为几个顾客吹过头发了?”幼儿答道:“还没有来过顾客。”教师说:“那你可以站在店门口请人家来理发,你需要我帮你叫一些顾客吗?”在幼儿的允诺下,教师走到其他游戏区建议那里的幼儿到这个理发店来理发、吹发。该幼儿在教师的影响下,也开始主动要求其他小朋友来理发店理发。

(六) 开放性原则

对儿童而言,游戏是其思维成长的重要方式之一。儿童的思维在游戏中得以扩散,协调能力、交往能力得以发展。人随着年龄的增长,思维会逐渐固化。对于成人而言,一个圆也许就仅仅是一个圆;而对于儿童而言,一个圆可能是一个苹果、一个西瓜、一个 UFO……这就是儿童的思维特点,而作为成人,在游戏过程中应该秉承开放性的原则为儿童创设一个开放、自由的心理环境,尽量保护儿童发散的思维方式,以促进儿童的思维成长。



小案例

美丽的小区

教师让几名幼儿合作完成“美丽的小区”,向他们明确提出要求后就没有再去干涉他们。在没有教师帮助的条件下,几个孩子共同合作完成了“美丽的小区”。一幢幢高楼、小公园、小桥……孩子们的想象力和创造力得到了充分的发展和体现。两天后,又到了结构游戏的时间,教师再三叮嘱这几个孩子:“一定要搭出和上次一样漂亮的小区哦!”这一次,教师对他们的工作给予了特别关注,每每看到有孩子停在那里或是搭得不合意,教师就催促、干涉甚至让幼儿重来。活动结束了,“美丽的小区”只完成一个小角落。

以上对比鲜明的事实告诉人们:幼儿游戏时,应让他们自己动手、自己思考,教师不应过多干预;否则,过高的期望会增加幼儿的压力,从而使他们的想象和创造能力发挥失常。

实践活动

活动一 蚂蚁运输队

【活动目标】

- (1) 培养幼儿的注意力。
- (2) 促进幼儿的人际交往能力。
- (3) 培养幼儿的团队合作意识。

【活动准备】

蚂蚁传送实物的教学视频、4个边长1米左右的大纸箱、40个自制棉布沙包。

【活动过程】

(1) 教师先讲述蚂蚁是群居的小动物，它们依靠相互帮助寻找食物、运输食物来生存；播放蚂蚁间相互传送食物的教学视频。

(2) 将幼儿随机分成两队，各队站成一条直线，直线两端分别放好两个大箱子，其中一个装满沙包。

(3) 要求幼儿模仿视频中蚂蚁的样子将沙包一个个运输到队伍另一端的箱子中，先运完的一队获胜。

(4) 强调规则：在运输过程中，如果沙包掉到地上必须重新运输。

【思考与实践】

在该游戏中，既有物质条件的准备，如视频资料、大箱子和沙包，又有一定心理环境的准备，即在游戏前教师丰富幼儿有关蚂蚁的经验。那么，我们在为游戏活动创设环境时需要注意什么？尝试为一节游戏活动课设计游戏环境。

活动二 我们爱看书

【活动目标】

- (1) 培养幼儿从小喜欢看书及对文学作品的兴趣。
- (2) 教育幼儿养成正确的看书姿势，能和同伴一起友好地看书，互相谦让，不争夺图书。
- (3) 培养幼儿的交往能力。

【活动准备】

- (1) 每个幼儿从家里带一本书。
- (2) 木偶头饰3个。
- (3) 录音机、音乐磁带。

【活动过程】

(1) 请3名幼儿戴上木偶头饰表演《小刚爱看书》，其他幼儿认真观看表演。

小刚是个很喜欢看书的孩子，不管在幼儿园还是在家里，他拿到书就看个不停。他有时一边走路一边看书，有时在太阳底下看书，有时躺在床上看书。渐渐地，小刚觉得自己眼睛看东西时开始变得模糊，没有以前那么明亮了，书上的图画也看不清楚啦！他急得直跺脚，一边哭一边喊：“妈妈！妈妈！我的眼睛怎么看不清楚了？”妈妈说：“乖孩子，别哭。妈妈带你到医院去看看。”

妈妈带小刚到医院去检查。医生阿姨告诉小刚说：“你的眼睛变成了近视眼，要及时进行治疗。以后看书时必须做到以下几点：人要坐正，距离书本一尺远，胸离桌子一拳远；千万不要在光线太暗的地方或太阳底下看书，不要一边走路一边看书，更不要躺在床上看书，要养成良好的看书习惯。”小刚听了点点头说：“谢谢阿姨，我以后一定做到。”

(2) 幼儿讨论：

- ① 小刚原来是怎么样看书的？
- ② 不良的看书习惯使小刚的眼睛变得怎么样了？
- ③ 在医生的帮助下，小刚懂得了什么？



教师小结：刚才我们看了木偶表演《小刚爱看书》，使我们懂得必须养成用正确姿势看书的习惯。

(3) 教师演示应该怎样看书，看书时人要坐正、仔细看，看完一页轻轻地翻过来再看第二页，待全部看完后要轻轻放回原处。同时，教师要提醒幼儿，要爱护图书，不要把书撕破了。

(4) 看书活动。今天小朋友都从家里带来了新书，愿意给大家看吗？看完后可以互相交换，使大家都能看到很多新书。看书时必须姿势正确，要爱护图书，而且可以一边看书一边将内容讲给旁边的小朋友听。

【思考与实践】

思考如何创设能激发幼儿阅读兴趣的主题环境，并根据所学知识为幼儿创建一个舒适的阅读区。

活动三 小鸡出壳

【活动目标】

- (1) 培养孩子动作的灵活性、细致动作的形成。
- (2) 促进和谐的亲子关系的形成。
- (3) 培养幼儿的自信心。

【活动准备】

大张的废报纸若干，每张画上大鸡蛋，分散放在地上。

【活动过程】

- (1) 每个家庭由一位家长和一名幼儿组成一组参加，每次随机抽取3组进行比赛。
- (2) 教师发令：“预备——起！”家长和孩子赶快拿起报纸一起小心地从蛋中间撕破一个洞，然后将头、肩、躯干和脚从报纸中钻过，再跨出报纸，发出“叽叽”声，一只小鸡孵成了。
- (3) 接着再撕再钻，如果将报纸撕破了，就算失误。最后孵出小鸡最多的小组获胜。

【思考与实践】

在该游戏中，亲子的默契合作起着重要作用。除亲子和谐关系的营造外，还有师生关系、同伴关系的创建，这三种关系构成了幼儿游戏心理环境的良好人际关系。那么，幼儿游戏心理环境还包括哪些内容？为幼儿创建一种安全、宽松、支持的环境，需要我们做出哪些努力？

思考练习

1. 结合实际，谈谈影响幼儿园游戏环境创设的因素有哪些，在实际的幼儿园游戏环境创设中应该注意哪些问题。
2. 实地观察一所幼儿园，分析这所幼儿园中游戏的硬件环境创设情况，写一份观察报告。
3. 一名5岁幼儿在一次游戏中主动承担责任、帮助其他小朋友，老师及时表扬他是一个乐于助人的好孩子。当天，他一直都处于良好的情绪状态中，表现非常好。但是，在另一次游戏课上，老师让他分享游戏感受，他没能及时回答出来，老师随口说了声：“真笨。”当天他情绪低落、闷闷不乐，第二天没来上幼儿园。

分析上述案例，这名儿童两次不同的表现是怎样形成的？如何改善？