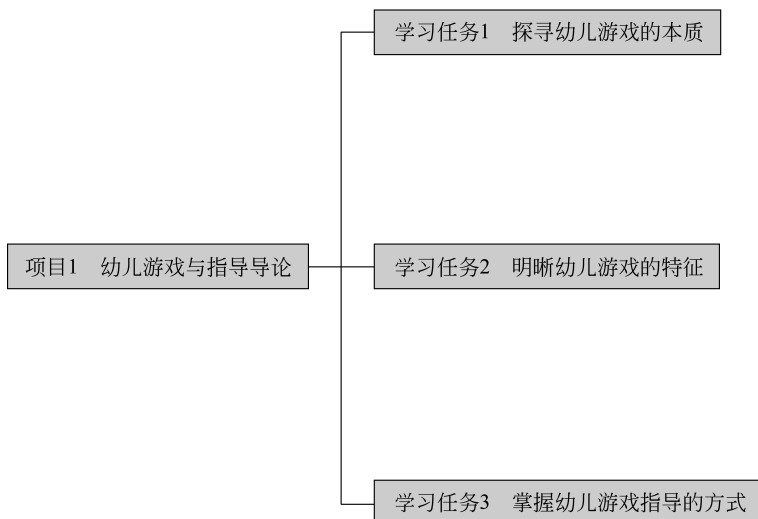


项目 1

幼儿游戏与指导导论

游戏是人类社会中一种古老的活动,具有一定的社会文化价值,对于人类社会而言,游戏并不陌生,可以说它伴随着每个人的成长。从 19 世纪末开始,就有很多的研究者开始研究和探讨游戏,试图从文化学、人类学、心理学、教育学等多个角度探寻游戏的本质和特征。100 多年以来,人们对幼儿游戏的研究不断演进和变化,《幼儿园工作规程》指出“幼儿园以游戏为基本活动”,《3~6 岁儿童学习与发展指南》也明确指出“幼儿的学习是以直接经验为基础,在游戏和日常生活中进行的”。

那么,游戏到底是什么? 幼儿游戏具有哪些特征呢? 厘清游戏与幼儿游戏的特征,梳理幼儿游戏的本质及其与幼儿教育的关系是很有必要的。



学习任务1 探寻幼儿游戏的本质



学习目标

1. 了解游戏的含义和游戏的理论学说。
2. 掌握幼儿游戏的本质特征。
3. 树立科学的幼儿游戏观。



情境导入

游乐场里,多多在沙坑里挖沙子,他用沙子和石头搭建了一座城堡,还给城堡修筑了一道围墙,嘴里还嘟囔着这个城堡要给王子和公主结婚用。午饭时间到了,妈妈叫多多回去吃饭,多多却说我还玩不够呢,妈妈很无奈,跟旁边的人说道:“每天都非得来游乐场里玩,这些东西都玩了百八十遍了,他们怎么都玩不够呢?这有什么好玩的呢?”旁边的人也附和着说:“谁说不是呢?我家孩子也这样,不吃饭也得玩,每天弄得身上脏脏的,他自己倒很开心”。

思考:为什么幼儿不吃饭也得玩呢?为什么游戏对他们有这么大的吸引力?

我的答案:



基础知识

一、游戏的含义

游戏一词来源于《尔雅》,其曰:“游,戏也。”又曰:“戏,谑也。”“谑,戏也。”“游”“戏”两字合并为一词,最早见于文字的是《史记·老子韩非列传》。

在汉语中,“游戏”的字面意思即游乐嬉戏。与游戏有关的词语包括玩、嬉、戏等。《现代汉语词典》将游戏定义为:①名词:娱乐活动,如捉迷藏、猜灯谜等。某些非正式竞赛项目的体育活动也叫游戏。②动词:玩耍。《辞海》中指出,游戏是文化娱乐的一种,有发展智力的游戏和发展体力的游戏。前者习称“智力游戏”,后者包括活动性游戏和非竞赛性体育活动。另外,还有“电子游戏”和“网络游戏”等。《中国大百科全书·心理学》中指出,游戏是一种社会性活动。儿童在游戏中反映周围的现实生活,并通过游戏体验着周围人的劳动、生活和道德面貌,同时也理解和体验着人们之间的相互关系。

在英语中,与游戏有关的词汇有 Play、Playing、Game、Fun 等。Play、Playing 有“玩”和“游戏”的含义;Game 多指有规则的竞技活动;Fun 蕴含着丰富游戏乐趣的含义。把这



几个词联系起来就描述了游戏的典型特征,即游戏是一种带有趣味性的活动,能让人从中感受到乐趣。

此外,众多研究者还从不同角度探讨了对游戏的认识,比如文化学认为游戏是一种社会文化现象,社会学认为游戏是社会结构和价值观的表现,人类学认为游戏是了解人类发展的途径等。

目前为止,关于游戏是什么,还没有一个明确统一的概念界定,但对于游戏概念的理解基本上可以得出一个大致的认同,即游戏是有乐趣的、自由的、假想的等。

活动：对接已有经验

请结合自身经验,谈一谈你对“游戏”的认识。

二、游戏的理论学说

关于游戏的本质,社会各界都做出了众多探源性的研究,从而形成了一些具有说服力的理论流派。其中,20世纪20年代以前的研究多采用哲学思辨的方法,又被称为“空想主义”,更多的是从人类整体的视角思考游戏,被称为早期游戏理论;20世纪20年代之后的研究大多是采用实验的方法,更关注游戏对个体发展的影响和作用,被称为现代游戏理论。

(一) 早期游戏理论

1. 剩余精力说

剩余精力说也被称为精力过剩说,代表人物是18世纪的德国诗人席勒(Schiller)和19世纪的英国哲学家斯宾塞(Spencer)。这一学说认为,游戏是生物体对剩余精力的一种无目的的消耗,其主要观点是:生物体都有维持自身生存的能量,当需求得到满足之后,若还有剩余的能量就被称为剩余精力。不同等级的生物体维持自身生存所需的能量不同,所剩余的精力多少也不同。高级生物比低级生物更有精力,因为随着种进化阶梯的升高,机体用来满足生存需要的能量会逐渐减少,从而使得剩余的能量变得更多。剩余的能量必须找到一个合适的途径发泄出去,否则堆积的剩余精力就会对生物体本身造成压力,而游戏便是宣泄剩余精力、保持健康的最佳通道。可以说,剩余精力越多,游戏的行为就越多。

虽然这一理论学说在一定程度上遭到了后人的诟病,认为其贬低了游戏的价值,但不可否认其在今天仍有一定的意义,也提供了一定的教育启示,即在游戏中儿童可以发泄精力。因此,成人不要限制儿童游戏,应鼓励儿童游戏,避免其出现压抑的状态。



微课：早期
游戏理论



2. 松弛消遣说

松弛消遣说也被称为松弛说或放松说,代表人物是德国哲学家拉察鲁斯(M.Lazarus)和帕特里克(Patrick)。这一学说认为,游戏不是对剩余精力的消耗,而是对精力的补充,是用来恢复精力的。其主要观点是:人类在工作和劳动中消耗了大量的精力,因而会感到疲劳,为了放松身心、恢复体力,才产生了游戏。

现代生活中人们的活动在一定程度上印证了这一学说的观点。当人们感到压抑或者有情绪压力的时候,运动和游戏确实有一定的疏导作用。虽然松弛消遣说没有专门论及儿童的游戏,但也能从中获得一定的启示,即当儿童出现情绪压力问题的时候,可以进行适当的游戏和放松活动。

3. 复演说

复演说也被称为行为复演说或种族复演说,代表人物是美国的心理学家霍尔(G.S.Hall)。这一学说认为,游戏是一种种族本能,游戏的目的是消除那些不应在社会中出现的原始本能。其主要观点是:儿童的游戏是对人类祖先进化过程中出现过的行为的复演,儿童游戏阶段与人类历史的发展是可以对应的,如儿童的爬行和行走反映了人类在动物阶段的行为特点,儿童喜欢爬树、追逐打闹反映了人类原始阶段的行为特点等。这种重演为形成更高级、更复杂的人类文明提供了可能。

4. 生活准备说

生活准备说也被称为前练习说或预演说,代表人物是德国生物学家格罗斯。这一学说认为,游戏不是消除原始本能,而是需要通过练习来加强未来所需的本能,以便为将来生活做准备。其主要观点是:小动物和人类都有与生俱来的本能,但这种本能必须经过后天的练习和学习才能发展成熟,才能适应将来生活和生存的需要。因此,儿童在进入社会生活之前需要一个练习和准备的阶段,游戏就是一种练习的方式。

格罗斯把儿童的游戏分为练习性游戏和社会性游戏,前者主要促进儿童的自我控制能力,后者主要帮助儿童发展人际关系。

上述早期游戏理论中,剩余精力说和松弛消遣说论述了游戏与精力调节的关系,复演说和生活准备说论述了游戏与本能的关系,它们的共同点是都带有比较强的生物学色彩,尽管没有单独从儿童的个体视角探讨游戏,但确实对后人探讨游戏和儿童游戏产生了非常大的影响。

活动：我的认知

以上游戏理论你更认同哪一个或哪几个？为什么？

微课：现代
游戏理论

（二）现代游戏理论

1. 精神分析学派的游戏理论

精神分析学派以奥地利心理学家弗洛伊德(S. Freud)和美国心理学家埃里克森(Erik H. Erikson)为代表。该学派认为,人类和动物一样,都有与生俱来的原始冲动和欲望,这是生存和发展的基础,但由于受到社会道德行为规范的限制和影响,人类的这些原始冲动和欲望不能随意发泄,而这些被压抑在潜意识中的冲动和欲望,如果累积太多就会造成精神失常,使人患上精神疾病,因此必须找到一个合适的途径发泄出去。游戏便是最好的途径,因为游戏与现实生活是分离的,在游戏中,人们可以摆脱现实生活的束缚,促使欲望与道德之间达到平衡。因此,这一理论也被称为发泄论或补偿说。

在弗洛伊德看来,游戏可以促进儿童的人格发展。一方面,游戏可以帮助儿童实现现实生活中不能实现的愿望。在游戏中,儿童可以通过扮演成人、模仿成人的行为举止,感受成人的世界,成为自己想成为的人,使自己在现实生活中的愿望得到补偿。另一方面,游戏在一定程度上可以帮助儿童抚平心理创伤。儿童在现实生活中的体验并非都是快乐积极的,也会有痛苦的、不愉快的体验,这种体验也会成为儿童游戏的主题。在游戏中,儿童会重复呈现这些不愉快的体验,并将其转移到第三者(游戏的同伴、玩具等)身上,使得自己从痛苦体验的被动接受者变为主动执行者,从而把自己从不愉快的生活体验中解脱出来。

与弗洛伊德一样,埃里克森也认为游戏可以促进儿童的人格发展,但他指出,人格的发展不是本能的宣泄和补偿,而是生物因素和社会因素相互作用的结果。自我是积极主动的个体,游戏可以通过创造特定的情境,让自我体验过去、现在和未来,协调生物因素和社会因素的影响。埃里克森把人格发展分为八个阶段,每个阶段都有不同的心理冲突,而游戏则可以帮助儿童解决这些心理冲突,促使儿童从一个阶段迈向下一个阶段。

总体而言,精神分析学派的游戏理论对20世纪的游戏研究产生了很大的影响,尤其是其提出的游戏补偿理论,可应用于游戏治疗,即把游戏作为一种评价工具,可以对儿童的情绪状况进行诊断。但精神分析学派的游戏研究以分析个案为研究方式,缺乏客观性和普遍性,过度强调个体的生物性,忽略了社会性,因此也具有一定的局限性。

2. 认知发展学派的游戏理论

瑞士心理学家皮亚杰(Jean Piaget)是认知发展学派的代表人物,他把游戏看作儿童智力活动的组成部分,将儿童的游戏与认知发展相联系。

一方面,皮亚杰认为儿童游戏的发生发展反映其认知发展水平的变化,也就是说儿童玩什么样的游戏,主要受其认知发展水平的影响。他将儿童的认知发展分为四个阶段,分别是感知运动阶段(0~2岁)、前运算阶段(2~7岁)、具体运算阶段(7~11岁)和形式运算阶段(11~16岁)。在不同的认知发展阶段,儿童的游戏类型也不同。例如,处于感知运动阶段的儿童,其游戏主要是练习性游戏;处于前运算阶段的儿童,其游戏主要是象征游戏;而处于具体运算的儿童,其游戏主要是规则游戏。另一方面,皮亚杰认为游戏可以巩固和促进儿童的发展。在他看来,游戏是儿童认识客体的重要方法,在游戏中,儿童可

以用自己已获得的经验与现实生活相联系(如把积木当作小汽车,而不在意积木的原本功能),对原有的知识和经验进行练习巩固,从而促进自身的发展。

总体而言,皮亚杰从认知发展的角度研究儿童游戏,强调了认知发展对儿童游戏的制约和影响作用,这为人们通过游戏了解儿童的发展提供了有价值的理论支持,也为如何创设游戏情境、引导儿童的游戏提供了参考依据。但皮亚杰的游戏理论也具有一定的局限性,忽视了社会生活,尤其是文化、教育等其他环境因素对儿童认知发展的影响,且其提出的游戏中儿童不能发展新的知识经验的观点也与现在所发现的游戏的价值相悖。

3. 社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派又被称为“维列鲁学派”,代表人物有苏联心理学家维果茨基、鲁宾斯坦、列昂节夫、艾里康宁等。社会文化历史学派认为,游戏不仅有生物学起源,还有社会文化历史起源。如维果茨基认为儿童游戏的产生是其心理机能发展的结果,儿童的心理发展存在最近发展区,儿童的每一个成长阶段都会有特定的正在发展的行为能力,但现实中有很多事情可能会超出儿童现有的能力,使其愿望无法得到满足,那么这时候游戏就产生了,儿童可通过游戏创设一种想象的情境,以此满足自己的愿望和想法。此外,维果茨基还认为儿童的游戏是一种社会性实践活动,具有社会性的本质特征,儿童会模仿成人的行为和活动,并将其体现在游戏之中。

鲁宾斯坦的观点与维果茨基比较相似,他认为游戏是儿童看待周围现实生活的反映,游戏是解决儿童的需要与其自身能力之间矛盾的一种活动。列昂节夫否认了儿童游戏的本能性特点,认为儿童的游戏与动物的游戏有本质的不同,儿童的游戏不是本能活动,而是人类的实际性活动,这种活动可以帮助儿童认识周围客观世界,在游戏中,儿童的行为具有社会性。

社会文化历史学派的现代代表人物艾里康宁主要探讨了儿童角色游戏的起源,他认为儿童的角色游戏不是本能的体现,而是源于社会的需要,游戏的内容具有社会性,角色游戏的主题来源于儿童生活,与儿童生活的一定社会条件和环境有关,社会环境中出现的劳动和工作以及其中所使用的工具影响了儿童的游戏。儿童向往成人的世界,具有强烈的胜任成人活动的愿望,但受到年龄和身心发展水平的限制,他们无法做到像成人一样,因此就在角色游戏中模仿成人的活动,通过操作玩具满足自己的愿望。而成人也会为儿童的游戏创造玩具,引导其进行使用,以帮助其练习适应社会生活所需要的一些能力。

整体来看,社会文化历史学派的游戏理论强调游戏的社会性本质,强调成人与教育在儿童游戏中的重要作用是积极的,但其认为儿童与成人的交往对儿童游戏起决定性作用,忽视了儿童的主观能动性。

除上述游戏理论之外,20世纪中后期还出现了很多新的游戏理论,如柏莱恩提出了游戏的觉醒理论,认为游戏是儿童内驱力的产物,受到外界刺激的影响,是儿童的行为与环境之间相互作用的形式;贝特森提出了游戏的元交际理论,认为游戏中含有的“言外之意”和“不言而喻”的信息,是儿童通往人类文化和表征世界的必需技能和重要途径。

总之,历史上对于游戏的各种研究拓宽了人们的视野,有助于人们从多个角度发现和思考游戏,对于探讨游戏的本质有重要的价值和意义。



活动：我对现代游戏理论的理解

请梳理各个现代游戏理论，并完成表格。

游戏理论	代表人物	主要观点

三、幼儿游戏的本质特征



微课：幼儿游戏的本质特征

（一）幼儿游戏具有趣味性，是令人愉快的活动

游戏是一种充满了趣味性的活动，当人们提及游戏时，总会想到“好玩”“有趣”“开心”这样的字眼，幼儿在游戏时往往会带有积极的情感体验，可以从他们的表情、语言和动作中看到满足、轻松的感觉。在游戏中，幼儿没有外在的强制性的目的，没有心理负担，不需要担心游戏之外的任何惩罚，不用受到现实生活的很多束缚，他们可以全身心地投入游戏中，使身体处于一种最轻松、最自在的状态，从而发挥自身的主观能动性，激发想象力和创造力。

虽然有时候在游戏中也会看到幼儿的表情有点严肃，但这种严肃更多地表现为游戏时的专注和认真，比如幼儿在玩一些规则游戏或智力游戏的时候，这种态度就会显现出来，这是他们积极参与游戏的表现。整体来看，幼儿游戏的体验还是轻松愉悦的。

（二）幼儿游戏受到内部动机控制，是主动自发自愿的活动

游戏是一种主体性、非强制性的活动，是由幼儿内部动机产生的活动。“我要玩”“我想玩”是机体自身发出的需求，是一种内驱性的行为，不受他人的限制。在游戏中，幼儿始



终处于主动的地位,他们是自身游戏的主人,可以选择和确定游戏的内容、形式,可以根据自己的需要选择游戏的材料和伙伴等。任何强迫性的行为和基于外部利益的行为都不能称为游戏,比如当幼儿自己想要踢球的时候可以称为游戏,而如果是成人要求其踢球或提出交换的条件(如练习踢球可以获得棒棒糖)就不能称为游戏。

(三) 幼儿游戏具有社会性和虚构性,是基于现实生活的假想活动

游戏是一种假想的活动,在游戏中,参与的人都知道这件事情是假装的、想象的,游戏中出现的人、物或事件都不是真实的,例如在角色扮演游戏中,幼儿假装吃饭、假装是医生、用铅笔当体温计等;而在下棋、打扑克这样的游戏中,也知道这跟真实的比赛不一样,不用担心游戏后果,不用感受真实比赛的压力。游戏只是满足愿望、获得愉快体验的一种手段,这种不真实的、虚构的情境使得游戏带上了一种神秘的、吸引人的色彩。

但也需要看到,游戏并不是完全脱离现实生活的活动。游戏从属于现实生活,游戏的主题和内容来源于现实生活,游戏中的假想行为是幼儿对现实生活的模仿和改造,比如幼儿的“过家家”游戏反映了现实的家庭生活,小医院中的“医生”和“护士”也可以在现实生活中找到原型。可以说,幼儿的生活经验越丰富,其游戏的内容越充实,游戏的行为越真实。当然,游戏中幼儿的行为并不一定完全还原真实的角色行为,幼儿扮演的角色或用积木搭建的建筑物不一定是哪一个具体的人或建筑物,而是他们根据自己的兴趣、理解和想象进行的概括反映。也就是说,游戏来源于现实生活,但又经历了幼儿的改造,游戏是带着幼儿自身色彩的一种概括性反映现实生活的活动。

(四) 幼儿游戏具有自由性和规则性,是一种自由和约束同在的活动

游戏是一种充满自由的活动,这种自由与游戏的内部动机是关联的。因为游戏没有外在的强制性的目的,游戏者可以有很大的自主权,这就决定了游戏的灵活性和随意性。在游戏中,幼儿可以任意选择游戏的内容、材料、同伴等,也可以自由地选择参与游戏或退出游戏。当游戏者所拥有的自由选择权被剥夺,游戏也会随即停止。

但游戏中幼儿的行为又不是完全随意、完全自由的,幼儿在游戏中并不是毫无约束和限制的。虽然有时候会看到幼儿的游戏显得乱七八糟,他们一会儿做这个,一会儿做那个,但仔细观察就会发现,他们的游戏“乱中有序”。

任何游戏都是有规则的,包括显性规则和隐性规则。显性规则一般是指游戏本身的规则,比如在进行跳房子、下棋这类游戏时,幼儿需要在游戏之前商量好双方都需要遵守的一些规则,这些规则会影响比赛结果的公平性,也会直接影响游戏是否能顺利进行。隐性规则主要指一些约定俗成的要求,与幼儿的生活经验和社会性发展水平相联系,一方面需要幼儿的行为符合社会行为规范的要求,如在乘坐公共汽车游戏时,“乘客们”要排队、投币或刷卡。另一方面需要幼儿的行为符合某一社会角色本身的职业规范,如在小医院游戏中,“护士”在给病人打针之前要进行消毒,不能给两个“病人”使用同一针头等;在小餐馆游戏中,饭菜掉到地上,“服务员”不能再端给“客人”,等等。



活动：走进幼教实践

请走进幼儿园,观察幼儿的游戏,并描述你所思考的幼儿游戏的本质特征。



专家观点

游戏是什么?

1. 游戏是幼儿的发展需要。
2. 游戏是幼儿的学习方式。
3. 游戏是幼儿的“心理维生素”。
4. 游戏是可持续学习的基础。
5. 游戏是幼儿园的基本活动。

——华东师范大学 华爱华

我的理解：请将你对“专家观点”的看法和感悟写在下方。



岗证赛课融通

一、对接幼儿园工作岗位

幼儿园王老师在学习幼儿游戏的相关理论之后,出现了一些疑问,她觉得不同的研究者对游戏的研究不同,结论也不一样,那么这些游戏理论对幼儿园游戏实践有没有启示呢?请你结合所学知识尝试回答王老师的问题。

请选择一位同学作为王老师,模拟与王老师进行沟通交流,并将交流提纲撰写在下方。

二、对接幼儿园教师资格证

1. (2018年下半年 保教知识与能力)【材料分析题】教师在户外投放一些“拱桥”,希望幼儿通过走“拱桥”提高平衡能力。但是,有些幼儿却将“拱桥”翻过来,玩起了“运病人”游戏。他们有的拖,有的推,有的抢……玩得不亦乐乎。对此,两位教师反应不同。A教师认为应立即劝阻,并引导幼儿走“拱桥”。B教师认为不应阻止,应支持幼儿新玩法。

【问题】你更赞同哪位老师的想法?为什么?(请将你的答案写在下方)

2. (2015年下半年 综合素质)【单项选择题】某幼儿园将识字作为基本活动,该园的做法()。

- A. 正确,有助于幼儿掌握知识 B. 正确,有助于提高教学质量
C. 不正确,幼儿园不能组织教学活动 D. 不正确,幼儿园应以游戏为基本活动