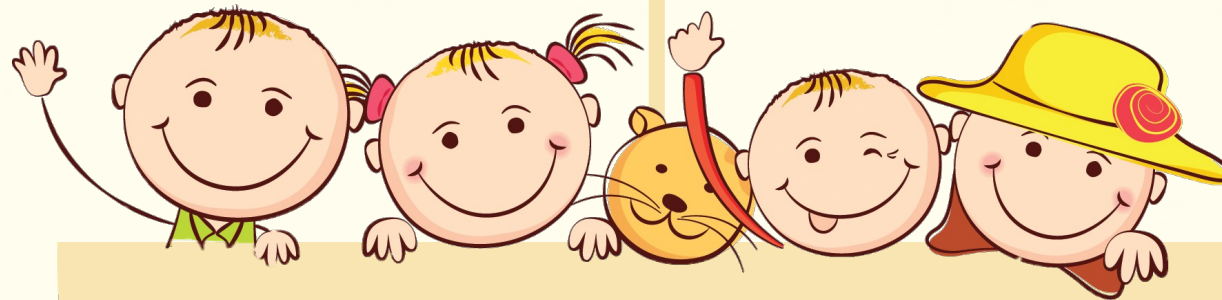


模块一 · 任务一

幼儿游戏的基本认识





PART 01

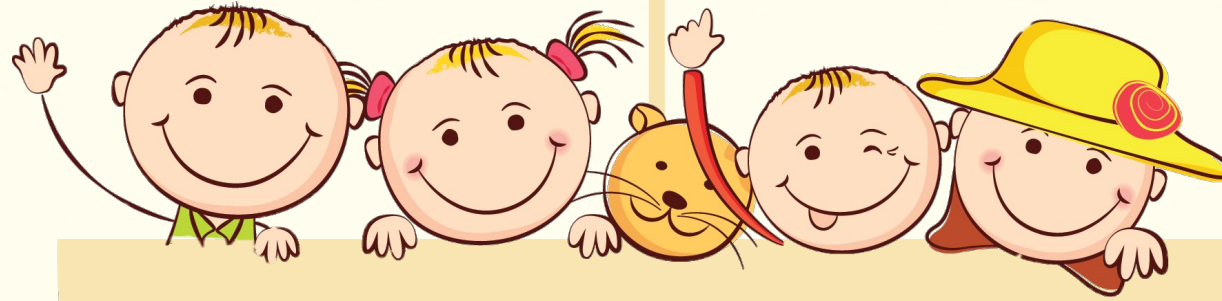
游戏体验

游戏体验



- 请同学们回忆 10 个自己曾经玩过的、印象最深刻的游戏，并说说自己参加这些游戏的体验。
- 游戏再现：请同学代表组织 1-2 个童年时期玩过的游戏





PART 02

游戏的理论流派



经典游戏理论

剩余精力说

松弛说

预演说

复演说

生长说

现当代游戏理论

精神分析学派的游戏理论

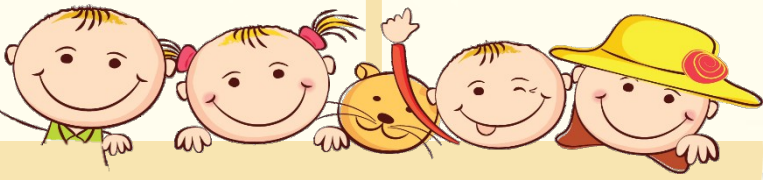
认知发展学派的游戏理论

元交际游戏理论

社会文化历史学派的游戏理论

游戏的“唤醒”调节理论





游戏的理论流派

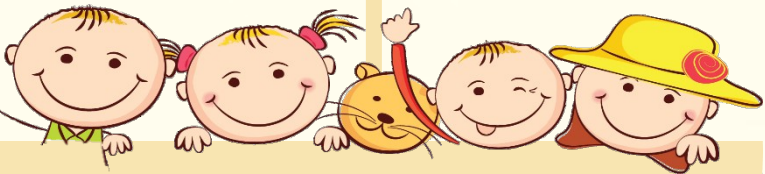
1 经典游戏理论



剩余精力说

- “剩余精力说”认为，所有生物都有相应的能量来满足其各自生存的需求，在满足生存需求（吃、喝等）的基础上还过剩的能量便是剩余精力，这些过剩能量积累起来会产生压力，人们必须通过采取某种方式将其消耗掉，而游戏则是对这种过剩能量进行消耗的一种重要途径，而这些消耗都是不以生活为目的的。
- “剩余精力说”认为，幼儿不必为自己的生存操心，所以精力过剩，他们便将全部的精力都用于游戏，游戏几乎就是他们的全部生活。





游戏的理论流派

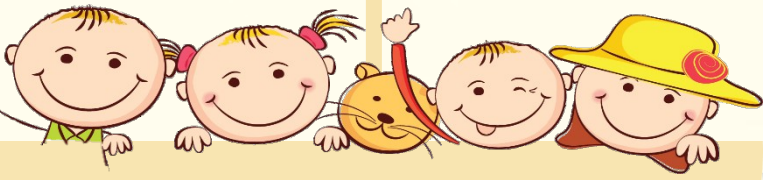
1 经典游戏理论



松弛说

- “松弛说”指出，有机体在连续工作尤其是高强度工作之后会丢失大部分的精力，因此需要有一个可以让有机体松弛从而使失去的精力得到再次恢复的活动，而这种活动就是游戏，也因此游戏就是可以让失去的精力得以重新恢复的一种活动。
- “松弛说”解释了休闲活动在促进长时间工作后的精神恢复作用。在幼儿教育中，这个理论将有助于让幼儿的生命处在一个动静相间、张弛有序的机构之中。





游戏的理论流派

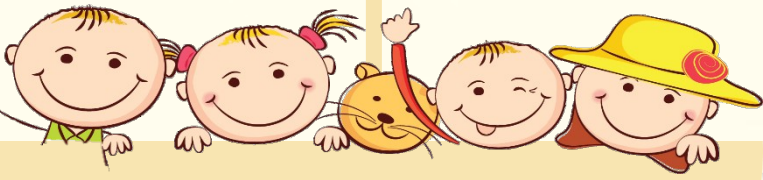
1 经典游戏理论



预演说

- “预演说”将儿童游戏活动看作为对未来生存做好准备的预先练习，并指出孩子游戏活动是他将来需要承受的更成熟和高级活动中的最低级形态，游戏内容决定了他将来成年后的主要活动内容，而孩子们自觉地把自已处于这样的主要活动之中，其目的就是为未来的生存做好准备。
- 预演说强调了游戏为将来生活做准备的实践意义，强调了游戏中的学习，将游戏与儿童的发展联系起来。但这个看法因其过度重视“本能”的概念，从而把动物的游戏和人幼儿期的游戏等量齐观。





游戏的理论流派

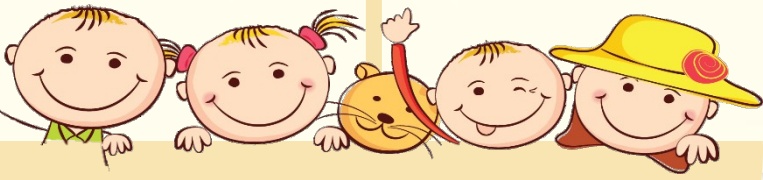
1 经典游戏理论



复演说

- “复演说”的观念提出，游戏是对人类祖先生活的回忆，利用游戏重现人类祖先的动作与活动，同时重演了人类祖先演进的历程，并利用游戏的重复，让人类个体逐渐脱离了最初的本能动作状态，以便于为当代更复杂的人类活动做好准备，主要代表人物为美国心理学家霍尔。
- 霍尔认为儿童游戏是对人类祖先进化活动的重演，并将人类进化的过程分成了五大阶段：动物阶段、原始阶段、游牧阶段、农业氏族制度阶段和部落阶段。从儿童游戏中，能够发现每个阶段人们活动对应的表现形式。





游戏的理论流派

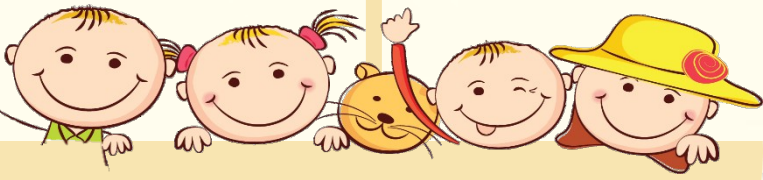
1 经典游戏理论



生长说

- “生长说”由美籍研究者阿普利登 (Appleton) 所提出。他指出游戏是幼年儿童能力发展的一种模式，是机体锻炼技能的一个重要手段，成长的最终结果便是游戏，而游戏又是学习成长的内驱力，孩子必须通过游戏才能得以成长。





游戏的理论流派

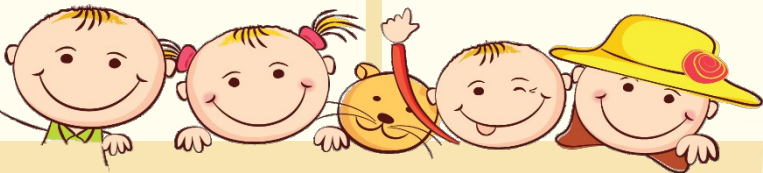
2 现当代游戏理论



精神分析学派的游戏理论

- 精神分析学派认为游戏就是人们解决自身心理问题与矛盾的途径。
- (1) 游戏满足儿童“做大人”的愿望
(2) 游戏帮助儿童掌握创伤性事件和宣泄敌意冲动
- 精神分析学派强调早期经历中情绪情感、社会需要和动机对健康的成年生活的重要影响，也重视儿童游戏对健全人格、心理健康发展的重要意义，对激发人们关注游戏和儿童的早期经历都有着重大的意义。





游戏的理论流派

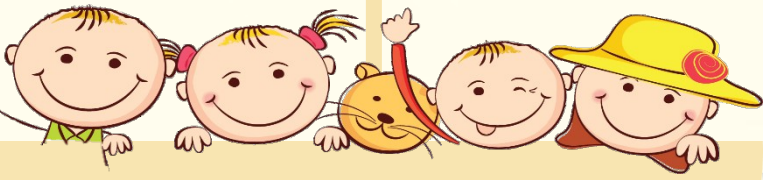
2 现当代游戏理论



认知发展学派的游戏理论

- 这一游戏理论学派的代表人物为让·皮亚杰。
- 皮亚杰的游戏理论开辟了从儿童认知发展的新视角思考儿童游戏的新途径，冲击了游戏——学习对立观，并认识到了游戏对儿童认知发展的重要价值，幼儿新的刚刚产生的、还不健全的心理机能在游戏中通过训练可以得到巩固和加强，进而得到进一步的丰富和发展；同时，游戏还可以帮助儿童克服与解决情感的冲突，实现现实生活中所无法实现的愿望。





游戏的理论流派

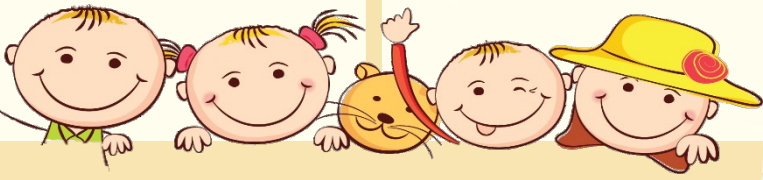
2 现当代游戏理论



社会文化历史学派的游戏理论

- 社会文化历史学派
代表人物有维果茨基、列昂节夫、鲁利亚等。这一学派的游戏理论强调在成人的教育与引导下，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. 游戏是学前期的主导活动
 2. 强调游戏的社会性本质
 3. 强调成人的教育作用





游戏的理论流派

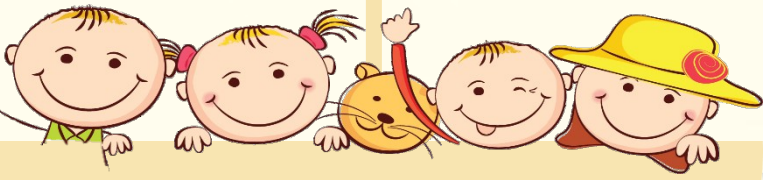
2 现当代游戏理论



游戏的“唤醒”调节理论

- 游戏的“唤醒”调节理论主要试图解释游戏的生理机制，也可称之为内驱力理论。其代表人物主要有博莱恩、艾利斯、亨特、费恩等。
- 这一理论认为游戏是由于外界刺激引发学习的内驱力活动而形成的产物。





游戏的理论流派

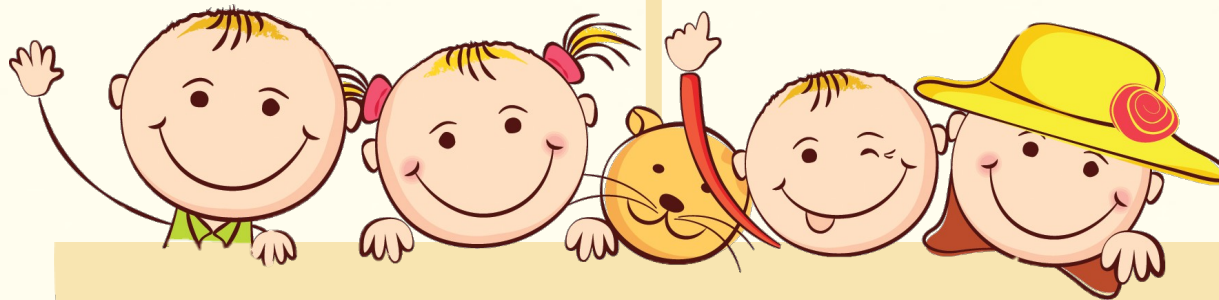
2 现当代游戏理论



元交际游戏理论

- 元交际理论认为游戏是儿童通往人类文化和表征世界所必需的技能的重要途径。贝特森认为元交际过程是游戏活动得以开展的基础。游戏双方能够识别对方的游戏意图是游戏活动得以顺利开展和进行的前提。游戏活动作为元交际具有适应的机能和意义。





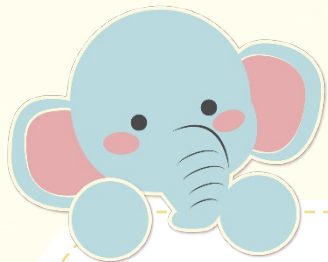
PART 03

幼儿游戏的概念 及特点





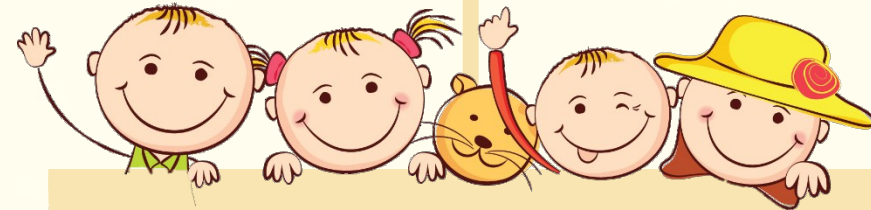
案例分析



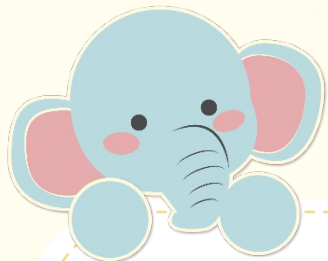
幼儿游戏的概念及特点

- ◆ 游戏中的幼儿端起一盘雪花片当作点心，但并不是真的要把它吃下去。
- ◆ 当扮演医生的幼儿拿起针筒直接往“病人”手臂上扎的时候，“病人”就会用现实的逻辑职责“医生”应该用棉花先消毒后才能打针。
- ◆ 当幼儿在玩滑滑梯或者橡皮泥的时候，问他（她）为什么要玩这个游戏，他（她）的回答一定是“好玩”、“开心”、“我喜欢”。





小组讨论



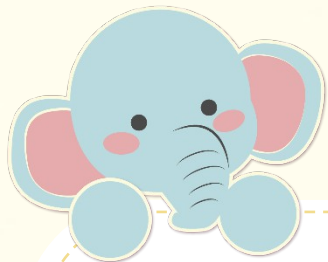
幼儿游戏的概念及特点

- ◆ 请说说什么是游戏？
- ◆ 幼儿游戏有什么样的特点呢？





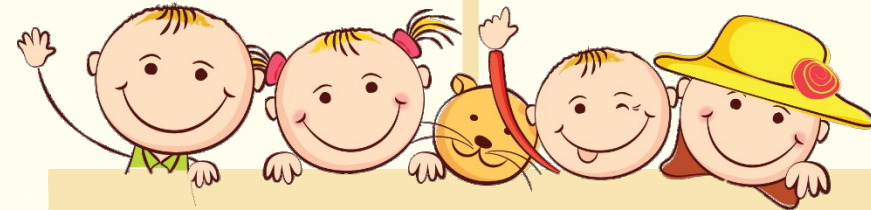
幼儿游戏的 概念



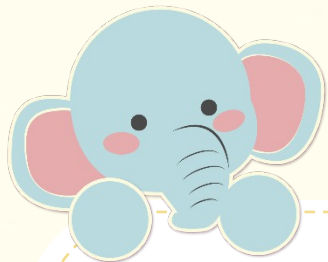
幼儿游戏的 概念及特点

- ◆ 游戏是幼儿喜爱的活动，是幼儿日常生活的主要内容
- ◆ 游戏符合幼儿身心发展的需要
- ◆ 游戏是幼儿特有的一种学习方式





幼儿游戏的 概念及特点

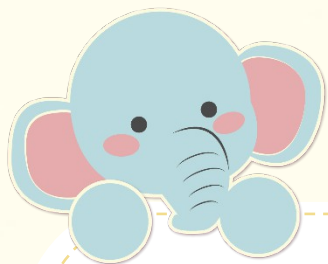


幼儿游戏的 特点

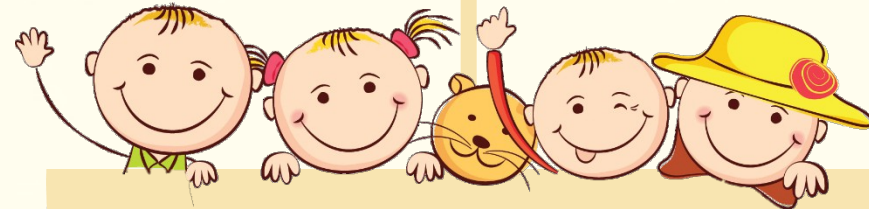
- ◆ 游戏是儿童主动的、自愿的活动。

在游戏中，幼儿对玩什么、怎么玩、用什么玩、与谁玩有着自由选择的权力，这就赋予游戏自由的品质，成为幼儿自发、自主的行为。





幼儿游戏的特点



幼儿游戏的概念及特点

◆ 游戏是在假想的情景中反映周围的生活

案例：“我就是那只死鸭子”

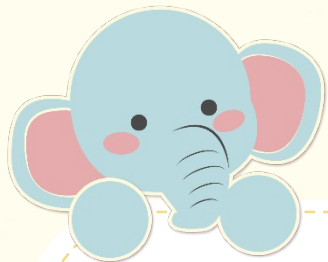
一天，4岁的小姑娘在厨房看见了放在案板上的一只已经处理好、准备烹饪的死鸭子，她很替那只鸭子难过。傍晚时分，爸爸走进书房发现小姑娘身体直直地躺在沙发上，双手紧贴身体放着。书房里暗暗的，没有开灯。爸爸问：“你怎么啦？为什么躺在这儿？”小姑娘说：“我就是那只死鸭子！”





幼儿游戏的 概念及特点

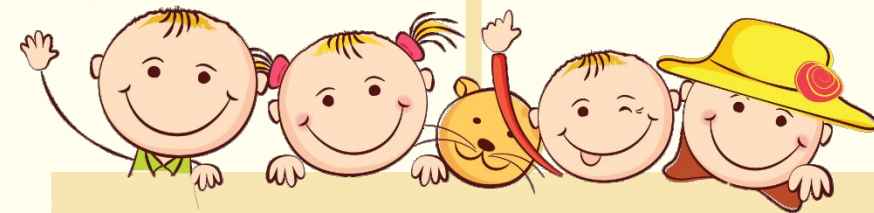
幼儿游戏的 特点



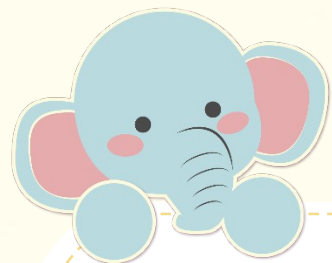
- ◆ 游戏是幼儿“重过程、轻结果”的非功利性活动

幼儿游戏是为了满足自身内在的需要而不是为了寻求外在的奖励或担忧外在的惩罚。例如，幼儿可能因为喜欢搭积木而去自由搭积木，也有可能因为想要从妈妈那里得到奖励而去搭积木。





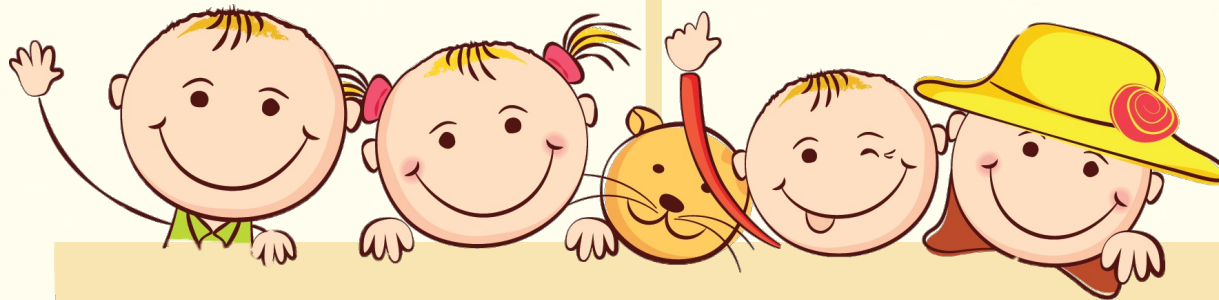
幼儿游戏的 概念及特点



幼儿游戏的 特点

- ◆ 游戏伴随着积极愉悦的情绪体验

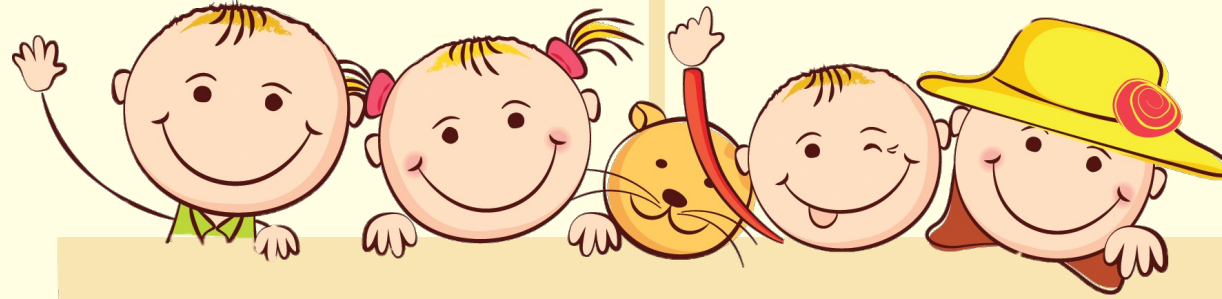




作业

针对幼儿游戏的特点
在实习园所中找到案
例印证





感谢聆听