

■ 学前教育理论

## 社会加速理论视角下的幼儿园游戏的困境与重塑

侯爽<sup>1</sup>, 席小莉<sup>2</sup>

(1.山西师范大学教育科学学院,山西临汾 041000; 2.广东南华工商职业学院,广东广州 510000)

**摘要:**随着儿童观的转变,儿童权利得到保证,作为幼儿园基本活动的游戏也受到重视。但在社会加速中,游戏非功利性、天然性的特征与社会加速中的成就压力、时间焦虑相违背。幼儿园游戏与加速社会之间的对立,需要在理解加速社会本质的前提下,寻找幼儿园游戏的出路。

**关键词:**加速社会;幼儿园游戏;成就压力;时间焦虑;儿童观

**中图分类号:**G613.7

**文献标识码:**A

**文章编号:**2095-770X(2020)07-0073-06

**PDF获取:** <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

**doi:** 10.11995/j.issn.2095-770X.2020.07.012

### The Dilemma and Reconstruction of Kindergarten Games from the Perspective of Social Acceleration Theory

HOU Shuang<sup>1</sup>, XI Xiao-li<sup>2</sup>

(1.School of Educational Sciences, Shanxi Normal University, Linfen 041000, China;

2.Guangdong Nanhua Vocational College of Industry and Commerce, Guangzhou 510000, China)

**Abstract:** With the change of the views on children, children's rights are guaranteed, so as children's basic activities games are also valued. However, in the process of social acceleration, the non-utilitarian and natural characteristics of games are in conflict with the achievement pressure and time anxiety of social acceleration. The antagonism between kindergarten games and accelerating society needs to be solved by seeking the way out of kindergarten games on the premise of understanding the nature of accelerating society.

**Key words:** accelerating society; kindergarten games; achievement pressure; time anxiety; views on children

#### 一、社会加速理论视角下的幼儿园游戏

木心说“从前的日色变得很慢,车、马、邮件都慢”,而现在你可以一天辗转几个城市、不用出门便能满足人际交往的需求。“你out了”这一流行用语,表面上指跟不上流行趋势,实则暗指如果不加快脚步,你就会被社会淘汰出局。996的工作安排,邮箱塞满的截止日期,被细化到每分钟的行程表,这些紧凑的工作安排让人们发现时间不受控,有种失去自我的感觉。然而加速并不是今天的社会才呈现出来的现

象。19世纪,马克思在《共产党宣言》中便已为我们呈现出由于技术导致的社会加速现象,并阐释了这种社会加速所带来的一系列社会效应<sup>[1]</sup>。由此可见,过去和现在社会的相似点在于不仅都带来了景观和空间上的巨变,而且这种变化也体现在变化的节奏和速度上。也就是说,尽管科技革新为人们生活带来便利,但实质上,将科技革新进程塑造成以加速为目标的正是由于时间资源的短缺。换言之,越是时间短缺不受控,对科技需求会越大,生活节奏便会加快,以此反复,造成社会加速<sup>[2]</sup>。对此,德国耶拿大学的社会学

收稿日期:2020-04-11;修回日期:2020-04-13

作者简介:侯爽,女,山东武城县人,山西师范大学教育科学学院硕士研究生。

通讯作者:席小莉,女,山西临汾人,广东南华工商职业学院副教授,博士,主要研究方向:学前教育基本理论,幼儿园课程,学前教师教育研究。

家哈特穆特·罗萨(Hartmut Rosa)试图以自己的“加速”(acceleration)理论来解释这些现象。虽然他也认为很难为这个概念给出一个明确定义,但他还是试着给出界定,“加速可以定义为时间单位内数量的增加(或者,也可以在逻辑上同等含义地定义为相对每份确定的数量所需要的时间的减少)”<sup>[3]</sup>。至于何为“社会加速”,罗萨则采取了比较具体的做法,那就是根据“加速”的定义,把“社会加速”分成三个相关的不同方面,即表现为运输系统、通讯系统和生产系统的“科技加速”或“技术加速”(technical acceleration);包括流行、生活方式、职业关系和家庭结构的“社会变迁加速”(the acceleration of social change);体现为市民对时间缺乏和时间紧张体验的“生活步调加速”(the acceleration of the “pace of life”)<sup>[4]</sup>。基于各个领域都受社会加速的影响,幼儿园游戏也不可避免地受到加速社会的影响。

纵观人类社会发展历程,儿童和有关儿童观念在很长一段时间是不存在的。被视为父母、国家附属品的原始社会和奴隶社会,被性恶论和预成论支配的中世纪,都是扭曲的儿童观时期。直到文艺复兴时期,受伊拉斯谟早期教育、卢梭的自然主义教育等人文主义思想的影响,儿童的价值和童年的意义才逐渐被体现和认同。在此之后,儿童的权利得到保障,地位逐渐提升。随着儿童观的转变,人们对游戏的认识也逐渐深刻起来。从把游戏视为一种娱乐休闲活动到视为儿童一种本能需要,再到视为促进儿童身心发展的手段,最后到1989年《儿童权利公约》首次提出幼儿游戏权这一概念,把游戏视为儿童的一项权利。这一系列转变,使儿童游戏权得到道德支持后,又增加法律条规的保护。在我国虽然没有明确提出儿童游戏权这一概念,但在《幼儿园工作规程》、《幼儿园教育指导纲要(试行)》、《关于当前发展学前教育的若干意见》以及《3-6岁儿童学习与发展指南》等文件中也明确规定游戏在幼儿园的核心地位<sup>[5]</sup>。人们对游戏的认识之所以深刻起来,主要因为游戏对儿童身体发展、认知发展、社会性发展、儿童健康人格的形成与完善以及儿童创新意识与潜能的萌发有一定的价值。

在高速运转的社会中,“时间就是金钱”的等式应运而生。整个社会犹如旋转的陀螺,人们争分争秒,只会把时间“浪费”在即时的回报上。尽管游戏的地位和价值得到体现和认同,但幼儿游戏回报的滞后

性,严重影响人们对幼儿游戏价值的认同感。对待幼儿园游戏,家长想要短时间内看到游戏体现出的价值。为了满足个体生命时间的这种诉求,幼儿园就需要花费更多的时间和精力去掌握游戏的本质以及如何更好地将其应用于实践之中。这在罗萨看来,是社会加速导致的生命时间和社会实践的相互排斥。就像我们去快餐店时,不希望把时间花费在排队上,而希望工作人员快速将食物准备就绪,但为了满足个人的这种需求,需要后台所有人员必须飞速工作<sup>[1]</sup>。所以加速社会中,在个体节约时间得到可视化回报的同时,需要社会有人以二倍速方式进行工作。而游戏自发性、自愿性、非功利性的特征又与加速社会中的利益唯上相悖。一方面,时间危机挑战家长的传统观念以及对儿童成长可视化知识技能的期盼,与此同时家长也不断让幼儿园感知危机的扩散,家长与幼儿园关于游戏开展的态度是相互矛盾的。另一方面,儿童游戏的本性不会随着加速社会中结构、物质的变化而变化,其所隐藏的真相是人生而便有对游戏的渴望,这是深层次的静止与凝滞。由此可见,加速的变化只体现在社会表面,幼儿喜爱游戏的本质是历史中根深蒂固的元素,它是不会随着社会的变化而发生改变。

## 二、社会加速理论视角下的幼儿园游戏的困境

教育部2001年8月印发的《幼儿园教育指导纲要(试行)》指出:“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。”2012年10月印发的《3-6岁儿童学习与发展指南》中则要求把游戏化的教学方式渗透到健康、语言、社会、科学、艺术等领域的教学中,与幼儿一日生活相结合,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,要珍视游戏和生活的独特价值”。2016年1月公布的《幼儿园工作规程》中又强调了“幼儿园应当将游戏作为对幼儿进行全面发展教育的重要形式。”尽管教育部下发的文件已明确将游戏作为幼儿园基本活动,但在实践中难免受到社会大环境的影响。正如罗萨所言:没有一个真空环境可以让我们去建立一种纯粹的主体间的交往,社会中的每一个人“其实被一个巨大而看不见的时

间体制管制、支配与压迫,而且这种时间体制并不是政治性的”<sup>[2]</sup>。也就是人们行为和规划的节奏、方式并不是由个体行为者所决定,而是受限于社会性中时间模型和同步化的道德要求。这是当今加速社会的真实写照,每个人都无法逃脱社会加速带来的影响,对未来的规划很大程度上依赖于社会环境和文化。因此,幼儿园游戏在社会加速背景下难免存在困境,具体表现在:

### (一)加速导致游戏理论理解的迟滞

社会变化的加速中最显著的特点就是“在时间压力下,无论是个体还是机构,都会努力去对在很短的时间里出现的大量的更新进行文化上的处理”<sup>[3]</sup>。

首先,社会不断加速前行,教师作为社会中的个体,需要在充满多维度变化的条件下生存。因此,他们既要完成大量的本职工作,又要忙于应对生活带来的压力。由于我国幼儿园大多为民办或私立,在编教师少,幼儿园教师群体待遇差、工资较低、社会声望不高,幼儿园教师投入时间与产出效益不成正比,使得有的教师生活入不敷出,不得不另寻时间做兼职。鉴于一个人时间精力有限,所以在工作中,教师学习新理论常出现动力不足的现象。在这种情况下,对于不断更新的儿童游戏观,教师没有时间、没有动力深入学习理论,因而造成理论理解迟滞。

其次,目前幼儿园存在的不再是“开不开展游戏”而是“如何开展游戏”的问题。由于理论理解不深入,教师开展的游戏常出现违背游戏性的原则。从福禄贝尔认为游戏是幼儿最纯净的、最具有灵性的活动,设计了一套专门的游戏材料“恩物”;到蒙台梭利开创了一种基于游戏性学习的教育学,制作了一套蒙氏教具。游戏作为一种理念不断支撑着教育的前行,爱德华兹在2013年提出可持续性教育的概念也表明了基于游戏的教育才是一个连续体。南京师范大学虞永平教授主持教育部重点课题“生活化、游戏化的幼儿园课程研究”,这一系列的观点都在表明游戏与教育之间的关联性越来越强<sup>[6]</sup>。游戏教育性在得到发展的同时,也应该寻找游戏与教育之间的平衡点。胡伊青加认为“游戏的主体是游戏本身,它意味着游戏的意义指向自身,而不是指向主观美学中游戏者的主观性”<sup>[7]</sup>,游戏中被掩盖的内涵通过游戏者每一次的自我表现来揭示。从此意义上说,游戏的教育性体现为游戏者在游戏中的自我更新,而非单纯的重现游戏过

程<sup>[3]</sup>。在前人的论述中,我们看到游戏中的教育性与所谓知识本位论的教育性有所区别。但由于教师理论浅显、理解不深刻,使游戏教育性更多体现为知识本位论,过多强调游戏中的教育性忽略游戏精神,因而使游戏沦为知识传输的工具。

### (二)成就压力导致游戏体验表浅化

现代社会加速最显著的感觉是,仿佛所有领域都像站在“滑动的斜坡”上一样:行为者处于紧张和时间压力之下,为跟上时代的步伐需要“跑得尽可能快,以便能够呆在同样的地方”<sup>[3]</sup>。

首先,缺失游戏精神而开展的游戏是体验表浅的游戏。在这个变化多端的社会循环体系中,我们的生活已经从一个总体上稳定、缓慢的阶段进入到一个不确定、随时都在变化的“流动的现代性”。自我推动式前进成为现代社会的特征,个体必须不断自我提升,以应对现代社会的生存压力。而家长群体为了应对不可知的未来,从备孕到孕期保养再到幼儿教育,儿童的每一步都是在父母精心设计的轨道上进行。面对未来的不确定性,家长只能以不让孩子输在起跑线上,培养出“成功”的孩子为育儿目标,筛选幼儿立足社会所需要学习的本领,即以可视化的知识技能为学习核心。而游戏的非实利性、超越性、自愿的、自由的特点,使得游戏与加速社会中追求的成就相背离。因此,为了满足家长把教育看成仅仅为满足人的未来需要的一种设施<sup>[8]</sup>的诉求,教师在组织游戏时常常表现出违背游戏精神而趋向实利性的特点。在游戏中教师自然而然做出的反应便是跟随家长的想法,“尽可能多地抓住或者把握所有未来将要实现的可能性:这正是卢曼说形容的复杂性带来的速度化,而它又再次导向了加速”<sup>[3]</sup>。也就是说,以未来为导向,忽略当下儿童真实的需要,使得游戏更多充当学习这个苦药的甜外衣。游戏活动看似是儿童自我探索、自我娱乐的途径,实则被教师改造成仅以学习为目的的“小课堂”。在游戏中幼儿的体验不重要,重要的是幼儿学到了什么。缺失游戏精神而开展的游戏,忽视游戏的本质和幼儿内在需要和兴趣。在此背景下,幼儿获得更多的是表浅的游戏体验,且社会加速下的成就压力使幼儿园教师在开展游戏时,过多地表现出干扰幼儿游戏的行为。为节约时间完成教学任务,教师在游戏中常出现“揠苗助长”的行为,因而使游戏自身的价值并未体现出来。

其次,由于长期以来幼儿教育价值局限于知识储备,而较少关注幼儿幸福和快乐的体验,使得游戏在开展过程中常常出现游戏体验表浅化的现象。游戏体验指的是一种审美体验,涵盖于真实参与活动,并且又存有自由与纯粹的特性。在这样的游戏活动中幼儿能专注于游戏的过程,在过程中个体产生真实、主观的游戏体验,在游戏精神的指引下生发对事物的兴趣<sup>[9]</sup>。但在生活不断被加压的当下,学前儿童的压力也随之增大。被迫学习读写技能的幼儿,在幼儿园期间就面临着“小学化”式的压力<sup>[10]</sup>,分配在阅读算上的时间远超出游戏的时间,这种未考虑幼儿身心发展特点的教学方式,常常在开展游戏时表现出缺乏支撑从体验转换为经验的时间,且高节奏的、短时的、没有累计性的游戏体验为幼儿带来的经验是表浅化的。另外由于时间受限,幼儿缺乏经验贮备,为了游戏正常的开展,常常出现以一张活动照片收尾的空心式体验的过场式游戏;且为了完成教学任务,教师未将游戏精神真正贯彻于游戏活动中,幼儿在教师设计的游戏下活动,常出现游戏之间缺乏相应经验的链接,幼儿不感兴趣的去完成“游戏”的现象。这些缺乏兴趣和态度的游戏徒有游戏的外壳而缺乏游戏真正的价值,因而带给幼儿的是表浅的游戏体验。

### (三)时间焦虑导致游戏观念异化

在中国转型时期,大批社会成员因为家庭生计、前程规划而出现浮躁不定、焦虑不安的情形,这种在大众群体中存在着比较紧张的心理状态被称为社会焦虑<sup>[11]</sup>。通常来说,研究者们一般会从社会经济利益结构、社会风险因素、社会信仰和社会秩序等角度分析和阐释社会焦虑<sup>[12]</sup>。但由于在社会加速进程中,时间成为许多理论的核心概念,人们面对的共同“敌人”是时间。害怕错过重要事物而产生的恐惧感,通过加快生活节奏来消除,这是现代社会发展中的文化推衍的结果<sup>[3]</sup>。因而加速社会中的时间焦虑成为新晋“宠儿”。所谓时间焦虑,它可被定义为“一种紧张状态,在这种状态下需要合理规划、充分利用时间而不能浪费时间,以及由此衍生的相关行为表现和倾向。除了被动的受时间限制不得不加速外,还包含一种由于需要合理规划和利用时间而产生紧张和焦虑的主动性”<sup>[13]</sup>。

在错过恐惧的时间压力下,幼儿园的家长们变得格外焦虑。一方面,在中国成功文化的传统背景下,

家长望子成龙、望女成凤的期望,使得他们想让儿童在短时间内掌握更多的技能,唯恐输在起跑线上。在此背景下,游戏成为家长眼中浪费时间的“无用功”。另一方面,随着儿童观的转变,幼儿园也发展成以儿童为主体,促进其身心全面发展的教育理念。在幼儿园中,更多的游戏活动取代了书写、算数等家长自认为有用的本领。在家长看来无用的游戏,实则是幼儿园理念的一部分,通过游戏还幼儿一个健康幸福的童年,而不仅仅把幼儿看成是满足人的未来需要的一种学习机器。对于家长与幼儿园关于游戏观的异化是由于在加速运动的社会中,家长的育儿经验越来越贫乏了,越来越无法与社会更新的观念节奏合拍了。异化(Entfremdung)这个德语词语的词根是fremden,实际上就是远离和陌生化的意思,那么异化的本意就是让人与社会疏离,或者在现代加速理论那里,就是生命时间和社会时间的相互疏离<sup>[1]</sup>。简单来说,由于加速运动不是我们自愿的选择,我们被动地适应新观念,使得立场不同的家长与幼儿园之间,在对待幼儿游戏的观念上产生分歧。家长“知识改变命运”的传统观念,被加速社会的旋律所干扰,与以促进幼儿身心和谐发展为目的的幼儿园教育观产生分歧,进而在面临游戏时,出现时间焦虑下游戏观异化的现象。

### 三、社会加速理论视野下幼儿园游戏的重塑

为了扭转当前幼儿游戏偏离游戏本质的状况,破解加速社会所带来的不可以逆转的影响,我们有必要寻找到应对加速变化的最好方式。加速是必然趋势,我们无力左右,为了缓解加速带给我们的冲击,罗萨提出“共鸣”的观点,即我们的生存节奏和社会加速节奏处在同一频率上,这样便可减少加速带给我们的冲击和困境。从实质而言,共鸣不是对加速异化的摆脱,而是“在此之中适应”的过程。也就是说,让生命运转的节奏与社会加速的节奏产生共鸣,二者之间产生联系<sup>[1]</sup>。社会是一个密不可分的大整体,它的相互关联性使得每一个领域都会受到社会加速的影响。因此幼儿园游戏的开展与设置免不了在社会加速的大背景下进行,而幼儿园游戏困境的重塑可借由“共鸣”,在相互调节相互适应中消解存在的问题。

罗萨在《加速现代社会中时间结构的改变》中提到,对于变化最好的适应以及人生组织或者说生活方

式的“最现代化”模式是与游戏者相类似的“去中心化类型”,确切的来说,就是不再有中心视角,对未来持开放的态度,之后未来的偶然性也不再是心神不宁的原因。情感态度的转变使社会的加速不再成为发展的障碍,而是人们不断寻找自我的突破口,在变化多端的社会中,遇到的问题会在视角的变化中以各种各样的方式得以解决。因此,在加速社会,游戏所面临的困境虽然以不同的方式呈现出来,但总体而言大都是快节奏生活下人们焦虑所致。在改变看问题视角的同时,也应从改变家长的认知方式、提高教师能动性、合理设置幼儿园游戏等具体内容入手。

### (一) 改变家长的认知方式

转变家长对待游戏的态度,改变固有思维中将儿童早期教育等同于基础知识和基本技能的早期开发的认知<sup>[14]</sup>。家长为孩子未来做打算的心情可以理解,但生活中的变化正如卡尔·曼海姆所假设的由于更高的、几乎无法定义的阈值,使得这种变化不能视为固定结构中的一种变化,而是作为一种根本的可能是混沌的不确定性<sup>[1]</sup>。我们作为儿童的引领者,教给他受益终身的本领是如何过好这一生。而如何定义过得好坏,那是儿童自己的选择体验,而非按照家长自认为好的人生规划过生活。家长不能左右社会加速变化,但却可以顺应儿童发展,在童年还给幼儿游戏的空间。

因此,为改变家长对游戏的认识、对童年的理解,首先,幼儿园可以通过亲子活动日、教育宣传讲座及幼儿园观摩活动日等多种渠道和途径,为家长提供交流心得平台,帮助家长掌握幼儿身心发展特点,通过讲述游戏孕育了文化、游戏创造秩序、游戏创造了最近发展区<sup>[15]</sup>等有助于幼儿发展的游戏特点,改变家长关于游戏无益论的观点,从而改变对儿童游戏的看法。其次,家长需要自我学习,不断更新教育观念。幼儿园为家长的宣传讲座只是搭建了认识幼儿的桥梁,在行动中做出的改变才是解决问题的关键。幼儿教育的滞后性使得教育成效显现很慢,如果家长能意识到这一点,便不会在时间焦虑下逼迫儿童快速成才。因此,只有家长有意愿好好学习,学习有关儿童发展的知识,树立正确的儿童观,儿童才会在健康的理念环境下茁壮成长。

### (二) 提高教师的能动性

提高幼儿园教师能动性,为游戏开展提供保障。

由于目前幼儿园教师工资待遇低、社会地位不高,使得幼儿园教师缺乏专业认同感,导致缺乏工作热情<sup>[16]</sup>。为改变这种现状,首先,政府应该加大投入,改变幼儿教师生存状态。从增加幼儿园教师编制到提高幼儿园教师入门门槛的要求,再到加大政府对学前的财政投入,使得在保证幼儿教师基本生活需求的同时,提高整个行业的素质。其次,提高幼儿教师的社會声望。由于社会对幼儿教师定位不高,使得教师专业学习动力不强,从而影响整个幼儿教育事业的进行。因此,社会大众必须转变“阿姨”“保姆”式的认识,对教师的工作给与专业的认可和合理的评价,尊重幼儿园教师工作,感恩幼儿园教师的辛勤付出。最后,从观念与能力两方面提高专业身份认同感。教师只有对自己的工作有充分的认识,才会投入、热爱,从而更好促进专业观念与能力的发展。一方面,幼儿教师应提高自己的观念意识,将工作定位为专业的、不可取代的,从而增强使命感,主动学习儿童发展的相关理论。另一方面,幼儿教师应提高自身的能力素质。为了提高幼教质量,教师要不断提高专业素质,这不仅需要教师自身的努力,还需要社会为教师提供专家讲座、学习报告等丰富的学习方式。为提高幼儿教师在游戏能动性,教师应保证理念与行为的一致。教师通过学习肯定了游戏对儿童的重要性和游戏带给儿童的价值,与此同时,还需要教师将认同的理念落实到游戏过程中。游戏前,教师应关注儿童经验,在此基础上设计游戏;游戏过程中,教师应关注儿童的诉求,在儿童遇到问题时,及时给与指导和点拨;游戏后,教师应关注游戏的价值是否在此次活动中得到体现。

### (三) 合理设置幼儿园游戏

随着《幼儿园工作规程》的贯彻,游戏在幼儿园活动中的比重逐渐增大。为了使游戏开展满足幼儿发展需求,在安排游戏活动时需要从两方面入手。一方面,改变游戏目的功利化倾向。从游戏性的研究中,我们看到游戏性是内在驱动的、专注于活动过程并沉浸其中的,不受他人设定的规则或者行为意义的干扰。另外也有一些研究者强调,游戏性是儿童参与到游戏活动中的意愿取向,是可以自由参与并全身心投入游戏的能力,以及在游戏活动中表现出的独特风格。通过以上观点我们了解到游戏是自在、自足,而不是为某种事物服务的活动。但在具体实施中,由于

受到功利性的引诱,常出现游戏性与教育性失衡的现象。具体表现在:游戏信念与游戏创设脱节和游戏指导随意性大<sup>[6]</sup>。为改变失衡现状,我们应加深对游戏本质的理解,避免知识本位带来的游戏偏差。因此在设置游戏时,应以幼儿的经验为依据,使游戏之间的经验关联性符合幼儿发展需求。在游戏中正确把握角色,避免游戏成为教师预定情形的重现,避免因需要达成多项教育目标而使游戏沦为教育的工具。另一方面,重现游戏自主性,在游戏活动中体现游戏精神。游戏的主体是幼儿,为促进幼儿在游戏中发展,为幼儿提供成长的空间,需要以幼儿为主体,开展符合幼儿身心发展特征的游戏。因此,首先,需要提供充足的物质环境。出于安全的考虑,游戏的空间和材料常常受限,因此在保证安全的前提下,合理利用空间资源,提供安全低结构的材料,保证幼儿自我探索的同时体验游戏的乐趣。其次,营造健康的心理空间氛围。在游戏中,教师不仅要注意物质环境的组织,还要重视不可视的心理氛围的营造。在游戏中,教师要注意人与人之间的关系。师幼之间,教师应避免强制性的指令,尽量减少对幼儿的强迫性安排,不给幼儿施加压力,尽可能为幼儿营造一个可以自主游戏的心理环境;幼儿间应强调同伴游戏的合作性,在和谐互助的良好人际关系下充分营造健康的心理氛围。最后,游戏精神渗透到游戏内容中。为了发挥游戏为儿童成长服务的价值,教师在设置游戏时,应秉承游戏性的原则,以幼儿为主体,合理安排游戏的节奏,尽可能调动幼儿的主动性,注重幼儿游戏体验的同时避免“过场式”游戏,使幼儿获得发展的同时又带来愉悦感与满足感<sup>[17]</sup>。

综上所述,尽管现代社会节奏越来越快,事物本身都处于飞速变动中,新鲜事物与观念不断出现,碎片化时代打造了功利时代的时间危机感。但游戏非功利性的本质依旧不会为社会的加速而改变,在幼儿阶段的游戏仍然处于不可替代的重要地位。而为摆脱时代游戏的困境需要教师、家长、幼儿园共同努力,通过更新观念,提高能动性、合理设置游戏等方式,为

幼儿打造体现游戏精神的深层次的游戏活动。

#### [参考文献]

- [1] 董金平. 加速、新异化和共鸣——哈尔特穆特·罗萨与社会加速批判理论[J]. 山东社会科学,2019(6):21-28.
- [2] 蓝江. 可能超越社会加速吗?——读哈特穆特·罗萨的《新异化的诞生》[J]. 中国图书评论,2018(7):9-17.
- [3] 哈尔特穆特·罗萨. 加速现代社会中时间结构的改变[M]. 北京:北京大学出版社,2015.
- [4] 张生. “从前”也不“慢”[J]. 读书,2019(6):57-60.
- [5] 刘智成. 儿童游戏权研究[D]. 南京:南京师范大学,2014.
- [6] 王鹏杰. 幼儿园课程游戏化的发展困境[J]. 教育观察,2019,8(12):23-24.
- [7] 秦佳. 伽达默尔关于艺术与游戏的理论[D]. 武汉:华中师范大学,2008.
- [8] 鲁洁,赵志毅. 幼儿教育现代化的关键——观念现代化[J]. 学前教育研究,1995(6):2-4.
- [9] 宋梅. 幼儿园课程游戏化:游戏精神的回归[J]. 陕西学前师范学院学报,2018,34(1):35-38.
- [10] 王幡,刘在良. 日本学前教育保障幼儿游戏权利探索[J]. 陕西师范大学学报(哲学社会科学版),2019,48(3):141-148.
- [11] 吴忠民. 社会焦虑的成因与缓解之策[J]. 河北学刊,2012,32(1):110-114.
- [12] 张波. 时间焦虑视角下的90后青年“喊秃”现象解读[J]. 青少年学刊,2019(1):3-8.
- [13] 陈昌凯. 时间焦虑感[D]. 南京:南京大学,2013.
- [14] 毛曙阳. 儿童游戏观刍议 [J]. 学前教育研究,1997(2):8-11.
- [15] L. S. Vygotsky. Play and Its Role in the Mental Development of the Child[J]. Routledge,2014,5(3):6-18.
- [16] 苏刚. 农村幼儿教师专业身份认同的现实困境及重塑路径[J]. 现代教育科学,2011(12):78-80.
- [17] 李帆. 对幼儿园游戏异化现象的思考[J]. 创新创业理论研究与实践,2018,1(23):30-31.

[责任编辑 任丽平]