

<<学前儿童游戏教程>>

图书基本信息

书名：<<学前儿童游戏教程>>

13位ISBN编号：9787309051612

10位ISBN编号：7309051610

出版时间：2006-9

出版时间：复旦大学出版社

作者：翟理红 编

页数：120

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<学前儿童游戏教程>>

前言

《学前儿童游戏教程》是面向学前教育专业的学生和一线教师而编写的一本学前教育教材，游戏作为儿童期的主要活动，受到了古今中外研究者的重视，因而流派众多，面对众多观点，我们根据使用群体的特点，重视教材的应用性和操作性，因此本教材具有观点外显、思路清晰、表述通俗、文例结合、立足现实的特点，试图在“是什么”和“为什么”的基本铺垫后，让学习者更多地知道“怎么做”。

全书共七章。

前六章主要涉及游戏的概念、观点、操作的原则和方法等，解决学习中的“是什么”和“为什么”的问题，第七章主要是对前六章理论观点的延续和具体化，通过案例解决学习中的“怎么做”的问题。第一章游戏的概述，对众多游戏的特点和分类进行了概括和提炼，减少了学习者在纷繁的观点中跋涉的时间，论述了游戏在幼儿园中的地位、影响因素，对当今我国幼儿园实践中涌现的游戏现象进行了介绍和评析。

第二章游戏与儿童的发展，文字阐述、实验和案例，使游戏与儿童的身体、认知、社会和情绪情感的关系变得通俗易懂。

第三章游戏环境规划，对幼儿园的物质环境、心理环境和人文环境进行了全面论述，并提供了建设性意见，讨论了游戏中的教育资源问题。

第四章游戏的指导策略，明确了游戏中教师的角色，讨论了教师介入游戏的时机和具体方法，并介绍了实践中常见的感觉游戏、角色游戏、结构游戏、表演游戏和规则游戏的指导方法。

第五章游戏观察的指导及评价，对观察在游戏中的意义、观察方法、观察的记录及分析进行了详实的介绍，并提供了适合幼儿园使用的中外游戏观察量表，提高了观察的科学性。

第六章游戏治疗，阐述了游戏的另一功能——治疗性，分析了游戏与游戏治疗的关系，介绍了常见的游戏治疗方法和案例，丰富了儿童教育的手段。

第七章主要遵循皮亚杰为首的认知发展心理学的游戏发展的感觉运动水平、象征性水平和规则性水平的分段，对0—6岁儿童的游戏特点、游戏环境和案例进行了有重点地介绍：0—3岁突出感觉运动游戏的特点，3—5岁突出象征性游戏的特点，5—6岁突出规则性游戏的特点，并在相应阶段考虑儿童的社会性发展水平，形成两者相互辉映的布局特点。

本教材可作为大中专学前教育专业的学生使用，也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

本教材的主编单位是贵阳幼儿师范学校，主要参编单位有：温州大学学前教育学院、宁波大学基础教育系、成都大学学前教育学院、四川隆昌幼儿师范学校、赤峰学院初等教育学院、江苏教育学院苏州学前分院、山东潍坊幼教特教师范学校、甘肃幼儿师范学校、河南南阳幼儿师范学校、黑龙江省牡丹江师范学校。

参与各章编写任务的老师如下：第一章第一、二节翟理红，第三、四节纪秀琴；第二章项亦清；第三章第一、二节万中，第三节刘敏，第四节翟理红、张海凤；第四章第一、二节翟理红，第三节戚瑞丰；第五章杨俐；第六章沈建洲；第七章第一节刘昕、李德彬、杨丽、潘维萍，第二节杨丽、刘碧群，第三节陈素，第四节周立静。

教材中的图片来自于：贵阳第五幼儿园、十一幼儿园、实验二小幼儿园、花溪幼儿园、开阳幼儿园、中天小花幼儿园；黔南州机关幼儿园；张家港后塍幼儿；上海冰场田幼儿园、虹口实验幼儿园；深圳兴华幼儿园；在本书的编写过程中，大量著作给了我们创作的灵感和理论的支持；无数幼儿园丰富的案例和图片资料，使本书变得生动而有乐趣。

另外，还有幸得到何雯静、魏婷婷的帮助，使统稿工作变得苦中有乐！在此，除了深深的感激，我们更需要的是不断的努力，以报答所有给予本书无私关怀的朋友们！

<<学前儿童游戏教程>>

内容概要

本教材根据使用群体的特点，重视教材的应用性和操作性，因此教材具有观点外显、思路清晰、表述通俗、文例结合、立足现实的特点。

全书分两大部分。

第一部分（第一至六章）主要涉及游戏的概念、观点、操作的原则和方法等，解决学习中的“是什么”和“为什么”的问题；第二部分（第七章）主要是对理论观点的延续和具体化，通过案例解决学习中的“怎么做”的问题。

本教材可作为学前教育专业的学生使用，也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

<<学前儿童游戏教程>>

书籍目录

第一章 游戏概述 第一节 儿童游戏的特点 一、游戏是快乐的 二、游戏是自愿、自主的 三、游戏是充满幻想的 四、游戏与生活密不可分 五、游戏是有序的 第二节 游戏在幼儿园中的地位 一、游戏是幼儿园的基本活动 二、游戏是儿童课程的灵魂 第三节 影响儿童游戏的因素 一、儿童主观因素对游戏的影响 二、客观因素对游戏的影响 第四节 儿童游戏分类 一、儿童游戏的分类方法 二、儿童游戏的分类

第二章 游戏与儿童发展 第一节 游戏与儿童身体发展 一、游戏有利于提高儿童体能 二、游戏能增强儿童机体的适应能力 三、游戏促进儿童身体生长发育 第二节 游戏与儿童认知发展 一、游戏与儿童智力发展 二、游戏与儿童创造力发展 三、游戏与儿童语言发展 第三节 游戏与儿童社会性发展 一、游戏与儿童自我意识 二、游戏与儿童交往能力 三、游戏与儿童自控能力 第四节 游戏与儿童情感发展 一、游戏与儿童积极的情绪体验 二、游戏与儿童消极情绪的宣泄 三、游戏与儿童情绪情感的发展

第三章 游戏环境规划 第一节 规划游戏环境的意义 第二节 室内游戏环境的规划 一、室内游戏环境规划的范围及内容 二、室内游戏环境规划的原则 三、室内游戏区规划的要点 第三节 室外游戏环境的规划 一、室外游戏环境的内容 二、规划室外游戏环境的原则 三、室外游戏环境的规划要点 第四节 玩具和游戏材料 一、玩具在儿童发展中的作用 二、玩具的种类 三、玩具的管理 四、玩具的利用 五、玩具中的忧患

第四章 儿童游戏过程的指导策略 第一节 教师在儿童游戏中的角色 一、教师是儿童游戏中的重要他人 二、教师在儿童游戏中的角色是动态变化的 三、教师介入儿童游戏的重要性 第二节 介入儿童游戏的策略 一、选择时机及时介入 二、介入策略 第三节 各类游戏的指导策略 一、感觉游戏的指导 二、角色游戏的指导 三、结构游戏的指导 四、表演游戏的指导 五、规则游戏的指导

第五章 游戏观察的指导及评价 第一节 游戏观察的意义 一、真实地了解儿童 二、准确地预设游戏 三、有效地指导游戏 四、及时有效地评价游戏 第二节 游戏观察内容及方法 一、游戏观察的内容 二、游戏观察的方法 第三节 观察记录与分析 一、表格记录 二、实况记录法 三、图示记录法 四、摄像记录 第四节 游戏观察量表简介 一、游戏兴趣量表 二、游戏发展进度量表 三、豪威斯的同伴关系量表 四、游戏的社会—认知量表 五、斯米兰斯基量表的观察记录例表 六、游戏环境:活动区、游戏场地、户外游戏场的评价表 七、幼儿园常用游戏量表案例

第六章 游戏治疗 第一节 游戏与幼儿游戏治疗 一、游戏治疗及其概念 二、游戏与游戏治疗的区别 三、游戏治疗的分类及其主要观点 四、游戏治疗的意义 第二节 幼儿游戏治疗的实施 一、游戏治疗的对象 二、游戏治疗及其常见的媒材 三、游戏治疗的流程与方法 四、游戏治疗中应注意的问题

第七章 游戏案例 第一节 0—3岁儿童游戏 一、儿童游戏特点及内容 二、游戏环境 三、游戏方案 第二节 3—4岁儿童游戏 一、儿童游戏特点及内容 二、游戏环境 三、游戏方案 第三节 4—5岁儿童游戏 一、儿童游戏特点及内容 二、游戏环境 三、游戏方案 第四节 5—6岁儿童游戏 一、儿童游戏特点及内容 二、游戏环境 三、游戏方案主要参考文献

<<学前儿童游戏教程>>

章节摘录

在我们提倡幼儿园以游戏为基本活动时，应该避免形成以下四个误区。

1. 将游戏标签化为实现“幼儿园以游戏为基本活动”的思想，有的幼儿园在幼儿一日活动中以游戏活动名称来安排活动，看上去一日活动充满着游戏，而这些游戏却密布着成人导演的痕迹，教师安排游戏的内容、玩法和游戏的时间、场地，游戏间彼此孤立而无本质联系，没有游戏的自发、自愿、快乐性，游戏就是名存实亡。

这种安排不是真正意义上的以游戏为基本活动，它仅仅是从形式上给予了关注。

游戏作为一种内容和形式融入幼儿园教育，不应是孤立的、分割的，它应该以反映幼儿完整的一次经历为活动目的，安排游戏的目的是为游戏而游戏，而是为了借助游戏这种幼儿最有效的学习方式促进幼儿的发展。

因此，所选择的形式和内容要注意趣味性，不是用内容来灌输给幼儿，而应该是借助生动有趣的情节、形象可爱的内容来吸引幼儿，强调的是渗透在内容之中的游戏性特征。

2. 游戏环境琳琅满目。为了实现“幼儿园以游戏为基本活动”的思想，有的幼儿园开始从环境上去渗透这一思想，在幼儿园的室内外有了各种游戏区角和材料，为儿童提供了丰富的视觉刺激，但更多的仍然停留在物化的层面上，而未体现环境课程化的思想，即为儿童提供的游戏场地和材料利用不充分、儿童自由选择的机会不多、玩具材料的投放缺乏目的性和层次性、教师对游戏区角缺乏有效的指导。

例如，我们观察的某幼儿园的一大型玩具，一天最热闹的是家长接孩子时的半小时左右。

在我们抽样调查的10个幼儿园中，只有10%的老师主动利用幼儿园已有的户外大型玩具进行有意识的体能运动指导，更多的是停留在儿童已有的运动水平上的机械重复。

琳琅满目的游戏环境是重视游戏的一种表现，然而从“投入”玩具，“产出”，优质的幼儿教育这一关系来看，两者之间还存在着差距，有待我们引起重视。

3. 以教学游戏替代创造性游戏由于教学游戏的可控性，幼儿园在一日活动中为儿童增添了丰富的体育游戏、智力游戏和音乐游戏，这些游戏丰富了教学的手段、提高了儿童学习的趣味性，但从严格意义上讲，这些游戏不具备真正意义上的游戏特点，因而，也就失去了游戏的教育价值，削弱了游戏是幼儿园的基本活动的渗透力。

4. 夸大游戏的自由性幼儿园以游戏为基本活动，就是要让儿童在一日活动中以自发的游戏为主，让其作为游戏的主宰，使教师迷失了作为专业性教师的职责，不知道如何在自由和规则之间寻找切入点。

从而出现了儿童自发性游戏无教师的现象，让儿童在游戏中放任自流，因而曲解了游戏的自主性实质，即自由是在一定的秩序中进行的，否则不可能有真正意义的自由游戏。

二、游戏是儿童课程的灵魂游戏和课程就好像血液和身体的关系，血液千丝万缕地渗透在身体的每一个细小的部位，身体的表面不容易看出血液，尽管人们熟知它的名称，身体包容了所有的血液系统；当血液充足的时候，身体就表现出生命的活力，而当贫血或血液出了毛病时，人就会显得苍白而无力，出现各种病症而使身体缺乏活力，哪怕是某一个极小的部位出血，也会影响全身。

游戏在课程中的地位也与之相似，课程作为一个统一的整体而出现，游戏却是渗透于课程的方方面面。

从课程的表面同样不能发现游戏会在哪里产生、占了多大比例，只有当课程在实施时，从学习者的自身体验才能判别游戏是否真正存在，如果课程中游戏的成分较多，就会因为其快乐和创造等特点而深深地吸引着孩子，表现出较强的生命力。

而当课程中缺乏游戏的因素或精神时，幼儿园的课程将会枯燥而沉闷，教师将会以主宰者的身份，向儿童发号施令，将儿童看成一个被动的教育对象、软弱的接受者，从而过分使用自己的权威、外部的控制，为儿童拟定过多的要求，避免他们出错；但要使儿童获得无限的创造源泉，那是不可能的。

<<学前儿童游戏教程>>

编辑推荐

《学前儿童游戏教程》可作为学前教育专业的学生使用，也可作为早教机构和幼儿园一线教师的参考资料。

<<学前儿童游戏教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>