

# 《儿童早期游戏规划》

## 图书基本信息

书名：《儿童早期游戏规划》

13位ISBN编号：9787811017946

10位ISBN编号：7811017946

出版时间：2009-12

出版社：南京师范大学出版社

作者：彭尼·塔索尼,卡林·哈克

页数：289

译者：朱运致

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《儿童早期游戏规划》

## 前言

自本书的第1版问世后，早期教育领域发生了很大变化。如今，游戏被看作学习的主要工具，这就要求幼儿教育工作者寻找通过游戏达到课程目标的方法。这是个令人欣慰且至关重要的信息，因为目前的趋势是婴幼儿在早期教育机构中待的时间越来越长。自第1版发行后，我们看到了在3岁以下年龄段引入这个框架的尝试，因此我们增加了一章，专门探讨支持这个年龄段儿童游戏的方法和良好的实践经验。如何以最好的方式提供游戏机会的争论仍在继续，而本书欲通过实践来讨论这一问题——过去和现在都是怎么做的。与上一版本一样，本书还将探讨如何规划和实施早期教育课程。

全书主要分为三个部分。第一部分：游戏。这一部分探寻游戏从古至今的历史，讨论了教育者对游戏发展的影响，并介绍了欧洲国家的游戏提供。第二部分：计划。在早期教育领域，计划的重要性不断提高，计划的方式也更加丰富。这一部分探讨早期教育机构可以使用的计划方法，并介绍了循序渐进地制订不同计划的多种方式。我们还收集了不同风格的计划的范例。第三部分：早期教育课程。这一部分是为学生和实践工作者设计的，提供了帮助儿童在不同课程领域发展技能所必需的基本知识。其中有很多活动的范例，既可以用于支持儿童学习，又可以让儿童感到有趣而快乐。这一部分从3岁以下年龄段开始，因为越来越多的婴儿和学步儿进入了集体托幼机构。

对于儿童早期教育，英国没有全国通用的一套课程设置。每一地区都设立了一个最能反映其文化和需要的理论框架。但是，不同的课程设置有一些相似之处，本部分将探讨学习的六个领域和“核心活动”，因为它们是大多数早期教育机构的支柱。我们继续将活动和“早期学习目标”相联系，因为这一做法在第1版中很受欢迎。

# 《儿童早期游戏规划》

## 内容概要

《儿童早期游戏规划(第2版)》内容简介：作为一名早期教育实践工作者或幼儿教育专业的学生，你想更深入地了解儿童的游戏，并学会成功地安排基于课程的游戏活动吗？由彭尼·塔索尼和卡林·哈克撰写的《儿童早期游戏规划》一书正是你所需要的。这本实用的指导手册由三个部分组成。第一部分：介绍游戏的历史及相关理论，并结合最新的法律规定、学习框架和教育实践，探讨游戏在当今早期教育中的角色。第二部分：提供规划游戏活动的指南，包括制订不同类型的计划、如何实施计划以及评估计划的方法。第三部分：探讨有助于儿童在不同课程领域学习技能而得到发展的游戏机会。《儿童早期游戏规划(第2版)》由深谙游戏和早期教育的英国专家撰写，提供了可应用于各种托幼机构的丰富的实践方案。

# 《儿童早期游戏规划》

## 书籍目录

致谢

前言

第一部分 游戏

第1章 什么是游戏/3

第2章 游戏的历史和理论/17

第3章 今天的游戏/33

第二部分 计划

第4章 计划的类型/55

第5章 计划的实施与评估/89

第三部分 早期教育课程

第6章 婴儿与3岁以下儿童的核心活动/107

第7章 3至5岁儿童的核心活动/123

第8章 提供人格、社会性和情感发展的游戏机会/143

第9章 提供交流、语言和读写能力发展的游戏机会/164

第10章 提供数学发展的游戏机会/190

第11章 提供认识和理解世界的游戏机会/215

第12章 提供身体发展的游戏机会/237

第13章 提供创造性发展的游戏机会/260

附录 核心活动与早期学习目标概要/283

# 《儿童早期游戏规划》

## 章节摘录

**封装游戏** 封装游戏是儿童将一个物体放进另一个物体内部的活动。形状匹配玩具、储蓄罐和俄罗斯套娃等都是提供这类游戏的常见玩具。除此之外，还可以使用一些日常物品，如小盒子与贝壳或软木塞以及塑料盒。儿童可以简单地将物品放进容器中。一开始，幼小的孩子发现打开盒子可以将先前放进盒子里的东西取出来时，会表现得十分惊讶。这是因为他们还没有形成客体永久性的概念，但从8个月左右开始，婴儿开始理解物品不会“消失”，一个不在眼前的物体还是存在的（见下文的“躲猫猫”游戏）。为儿童提供一些“置人”游戏也是很有价值的，这类游戏中物体可以看得见，但很难重新取出，如把软木塞放进塑料瓶。

**通过这类游戏，儿童往往会进一步喜欢拼图以及其他涉及建构或匹配材料的游戏。**

**封装游戏的学习益处**  
**身体益处** 将物体放入另一物体中能提高儿童的精细动作技能和手眼协调能力。  
**认知益处** 婴儿和学步儿将从中理解物体的永久性（见第26页），因为他们能明白自己“置人”某一容器的物体虽然不在视线之中但仍然存在。儿童也学到了关于形状和大小的知识，因为他们常常试图将过大的物体放进容器中。他们还学会了旋转物体，这对空间推理能力的发展十分有益。儿童的学习大多是通过试误方式进行的，但他们也会通过模仿来学习与自己一起游戏的成人的动作。

# 《儿童早期游戏规划》

## 精彩短评

- 1、原理方法论以及结合实际。幼儿教育从业者、设计从业者受益匪浅
- 2、稍微浏览了下，感觉还不错，值得借鉴
- 3、偏重实践的教材
- 4、确实带来了一下灵感，重要的是告诉了我们游戏的本质。
- 5、老师推荐的，很好的一本书，对游戏教学提供了很大的帮助
- 6、我看了这本书，感觉还不错

## 章节试读

### 1、《儿童早期游戏规划》的笔记-第5页

#### 自由游戏

真正的自由游戏（free play），正如其字面所示，只在儿童有机会自己选择游戏内容，切自始至终不受承认干扰或没有承认参与的情况下出现。

一些专家认为儿童对于他们自己创造的游戏记忆最深刻，因为这样的游戏对他们来说具有意义。而且自由游戏比成人组织和控制的游戏更能长久地吸引儿童的兴趣。

自由游戏发生在儿童主导游戏过程并控制游戏发展方式的情况下。儿童自己设定游戏的规则和限制，当游戏哦变化时，规则也发生变化。自由游戏并不总是发生在群体中，他可以是独自一人的游戏，也可以是结对游戏或平行游戏。无论哪种类型的游戏，儿童都会沉浸其中，因为这是他们自己创造的。过去，自由游戏大多发生在街巷中，因为那时候儿童有更多在外面和居民区里玩的自由。今天的儿童得到的保护大大增多，但这也限制了不少游戏机会。

在自由游戏中，儿童表现出很高的知识水平和对他人的敏感性。这有助于儿童将所学的东西融汇贯通，调动起身体、社会性、情感、智力和语言等各项技能。它具有整体性，也就是说，它有利于儿童全方位的发展，而不仅仅对某一方面有益。

#### 结构游戏

结构游戏（structured play）有成人引发、指导和计划。布鲁斯指出，当游戏被看作是儿童为未来生活做准备时，游戏中成人引导的分量就增强了。同时，儿童对玩什么以及玩多久的决定权减弱了。这样的游戏往往发生在更正式的场合，如游戏小组和幼儿园，而且通常会产生一项成果，如一幅画或一个模型。

一些研究显示儿童在成人驻代的游戏中参与程度较低，因为儿童不是这个经验的“主人”。结构游戏通常只有一种玩法，如完成一幅拼图或排列盒子，而这会限制儿童玩玩具的方式。任何预先结构化的玩具对游戏都会产生这样的效应，从而限制儿童创造发明的机会。

结构游戏可以被描述为成人教儿童游戏，因为成人会给儿童示范怎样做一件事，而后儿童的技能得到发展。例如，成人带着儿童玩做饭的结构游戏，而后儿童就在家庭角里玩起来烧饭的角色游戏。在这种情况下，成人给儿童提供了有效游戏所需要的技能和知识。

儿童在成人指导下进行的结构游戏是一种宝贵的学习经验，但重要的是，也要给予儿童自由游戏的机会。高度结构化的时间表往往不总是允许上述自由游戏的展开。

有些活动能够将结构游戏和自然游戏整合起来，例如绘画。成人可以发起这个活动并提供颜料和纸，但应当让儿童随心所欲地去画，给他们机会自由表达想法。另一种做法是，成人提出一个结构性更强的绘画活动，让儿童画一些与主题密切相关的内容。

### 2、《儿童早期游戏规划》的笔记-第67页

#### 户外活动的益处

空间大，儿童可以更自由地活动身体和发出声音。

可以让儿童更自由地使用水和其他杂乱的材料。

儿童在一个感官环境中更容易集中注意力。

可以拓展活动的范围，如在啥子游戏区使用水。

结构活动和非结构活动可以并行展开。

### 3、《儿童早期游戏规划》的笔记-第141页

#### 空间意识

研究显示打闹的这一区域，男性比女性更发达。有人指出这可能是因为不同性别的儿童被给予的游戏材料不同。人们通常给女孩抚育性的玩具，如布娃娃，这类玩具有助于培养语言技能；而男孩通常被

# 《儿童早期游戏规划》

鼓励进行制作，如用建构玩具制作模型。

传统对性别的刻板印象使得对待儿童的教育已经形成性别区别对待，这种区别对待作用于儿童的发展，于是延续强化了对性别的刻板印象。如果该本体有强烈的自我偏向，不符合性别刻板印象，它要么压抑自我，要么成为他人眼中的异类。前几天跟总监谈到幼儿园设计涉及到这个问题时候，我直接问他，如果你儿子天生喜欢玩娃娃你会认为他是可耻的吗？如果你女儿爱踢足球你认为她是可耻的吗？他儿子1岁不到，没有正面回答我就跳过了这个话题。

## 4、《儿童早期游戏规划》的笔记-第90页

指标及要点。

## 5、《儿童早期游戏规划》的笔记-第226页

从儿童自身开始

帮助儿童思考过去的方法

旧与新 @玩具 @图书 @衣服

记录儿童生活中的大事

了解其他人的童年 @使用照片（猜猜这是谁） @使用衣服 @故事会（儿童喜欢你分享儿时淘气故事）

## 6、《儿童早期游戏规划》的笔记-第13页

创造性游戏

.....  
成人不应试图让儿童创造的作品硬套自己的眼光。也应避免干预或下这样的评语：“如果你把这个放在这儿，就更像一艘船了。”如果儿童担心自己不能做出让成人接受的东西，就会导致他们依赖成人出主意，从而削弱了他们的创造力。成人应当表扬儿童的尝试和努力，让他们为自己的作品自豪。儿童的作品应该不加修改地陈列出来，但成人可以通过陈列的技巧来提升作品的展示效果。

体育游戏

.....  
无论是在户外的自然环境中，如树林里，还是在人工制造的大型器械上，如攀登和管道，儿童都喜欢攀登、爬行、跳跃和平衡。这样的活动，因为能促使儿童吃得多、睡得好，因此不仅有益于儿童的身体健康，而且有助于儿童自信心和运动能力的发展。体育游戏能发展精细动作技能、大肌肉动作技能以及肌肉控制能力。

## 7、《儿童早期游戏规划》的笔记-第168页

帮助儿童发展语言技能的检查清单

努力蹲下来与儿童谈话。

与儿童一起坐下，让儿童觉得你不着急离开。

与儿童目光接触。

给儿童时间作出反应并详细阐述他们的答案。

通过表现你在听并感兴趣，从而鼓励儿童发言。

——改天与儿童继续关于某个话题的对话。

——不要纠正儿童的言语，而应重述他们说的话，让儿童听到正确的说法。

——避免儿童必须争抢才能说话的情景，不允许儿童互相抢话。

## 8、《儿童早期游戏规划》的笔记-第55页

### 为儿童设计常规

为儿童的生活提供一个结构和模式。

给予儿童安全感。

满足儿童的语言、社会性和情感等发展需要。

给予儿童足够的时间探索、游戏和娱乐。

提供各种不同的学习或游戏经验的机会。

给予儿童休息的机会，合适的时候可以让儿童睡觉。

满足儿童的卫生需要。

满足儿童的饮食需要。

提供儿童与成人相处的机会。

满足家长的愿望和要求。

灵活有弹性且切合实际，容易实施。

## 9、《儿童早期游戏规划》的笔记-第93页

93-94

### 儿童工作的关键技能

1判断如何在非结构活动中更好地支持儿童。

过多干预会打断游戏和学习的流畅性，缺乏支持可能导致儿童进行重复游戏或错过学习机会。有时，成人需要通过启发思路或给予器材，为儿童活动提供进一步的刺激，而后悄悄退出。

2对意料之外的学习机会做出反应。

计划之外的学习需要也是有价值的，因为儿童常常对齐记忆深刻。“快乐事故”（happy accident）这一术语就被用来描述一个期初砍死问题的事件，如颜料滴下来或“洞穴”坍塌了，如果承认做出积极的反应，实际上这些问题可以转变为令人兴奋的学习机会。

3鼓励儿童坚持。

对一些儿童来说，成人并不给予实际帮助，知识坐在他们身边说说话，就能够帮助他们坚持到底。帮助儿童坚持到活动结束，能增强他们的自尊心和集中注意力的能力。

4与儿童互动。

早教的一个主要角色是培养儿童的交流和语言技能。婴儿和学步儿语言技能的反战取决于接收到语言输入量。成人需要根据儿童的年龄段来调整自己的互动风格。婴儿需要听到连续不断的解说并体会到身体和目光的接触。年龄大一些的儿童可能需要好提问和提示，从而从经验中学习，例如“你认为水为什么现在亮了？”这类问题。

除说话外还需要能够倾听和与儿童闲聊。与儿童聊天意味着对他们的谈话做出反应，并跟随他们的谈话方向而不是将你的意图强加于他们。闲聊能培养儿童的交流技能，并促进儿童的自尊心发展。还能帮助成人了解儿童，而成人与儿童关系的发展对儿童的反应和行为会产生巨大的影响。

5认识到合适更换活动。

一旦儿童的兴趣和注意力减退，他们就不会再从活动中受益，而且他们可能会变得不耐烦。当儿童不能专心活动是，就更可能表现出不恰当的行为。在儿童反应不积极是坚持进行一项结构活动是徒劳无益的，而且会引起儿童的方案。

6拓展或调整活动以满足儿童的不同需要。

根据儿童的需要使活动多样化，能够让儿童乐于学习且不感到枯燥或产生失败感。

# 《儿童早期游戏规划》

## 7鼓励儿童成为活动的主人

鼓励儿童创造和自己做决定，这有赖于成人的信心，通常越自信的早期教育人员越能够发现机会让儿童发展自己的思路或用自己的方法进行活动。儿童的想法有时会不切实际，但只要有一点坑男性，成人都应该给予支持和鼓励，而不是劝阻他们。国语正是和结构化的活动会阻碍儿童发挥想象力，而且很难对儿童有所启发。

## 8认可和表扬儿童。

表扬不能仅仅取决于儿童的成绩或成果，只要能坚持游戏或与其他儿童一起玩就应该得到认可。在活动或游戏过程中，赞扬的力量最为强大，但你必须注意不要打断或分散儿童的注意力。表扬和认可的方式不应导致儿童纯粹为了取悦成人而“完成”活动。最终目标是让儿童自我驱动，并且学会在内心认可自己的努力。这就是为什么你可能需要是不是问问儿童自己是否开心以及他们做了什么。例如，你可以对一个刚刚完成了拼图的儿童说：“把最后一块放进去时是不是很高兴？”这种方式寄给了儿童认可，也有助于儿童学会肯定自己的努力。

## 10、《儿童早期游戏规划》的笔记-第246页

### 用剪刀剪面团

因为面团是一种感官材料，儿童往往愿意多花一些时间剪和切。这样一来，儿童使用剪刀的熟练程度可以得到加强。剪橡皮泥的游戏相信大家都玩过，但是看到了这一段文字，我立马在脑袋里面想象儿童用剪刀剪橡皮泥的画面——太过瘾了。我在检讨，为什么我和孩子进行了那么多次的剪刀游戏，居然没有一个比这个曾经玩过的游戏如此有趣？课程以及经验告诉我们的含有太多关乎效果、规格的东西，框住了老师还有儿童，以致于覆盖掉了游戏的本质！

# 《儿童早期游戏规划》

## 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：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)