第一图书网, tushu007.com

# <<学前游戏论>>

## 图书基本信息

书名：<<学前游戏论>>

13位ISBN编号：9787209028530

10位ISBN编号：7209028536

出版时间：2001-11

出版时间：山东人民出版社

作者：丁海东

页数：330

字数：240000

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

## 前言

游戏作为人类社会的一种活动现象，从小至年幼儿孩的玩耍打闹，到壮至成人的棋牌娱乐，甚至老逾古稀之年的幽默笑谈，无不诠释着它在现实生活中存在的广泛性及其独具的魅力。
而游戏在儿童世界中的存在则更为普遍，对儿童的魅力更为独特。
从繁华的都市到纯朴的乡村，从绵延的海滨到广袤的牧场，从古朴的街巷到雅致的公园，人们随处随时可看到孩子们在兴致盎然地做着各式各样的游戏。
他们或玩布娃娃，当“爸爸”、“妈妈”，或捉迷藏玩追逐，或装扮“大灰狼”演故事，或搭积木建房子，或猜谜语，或唱儿歌，不一而足。
正是孩子喜欢游戏，才使得无论是在豪华的大商场还是狭僻的小店铺，都始终不忘将那些花样翻新、大小各异的儿童玩具展列其中，成为吸引孩子的最大亮点。
游戏成为孩子们生活的一项重要内容。
追溯人类社会的历史，儿童的游戏也同样普遍存在且源远流长。
在对世界各地的村落遗址考古工作中，人们时常发现那些小型的、模拟的类似原始人生活用具的最早的儿童玩具（如小石斧、小箭头等）。
即使在当代犹存的原始民族或部落中，无论是北极的爱斯基摩人还是西非的潘格威人，无论是中国的鄂温克人还是美洲的印第安人，他们的孩子也都在玩各种各样的游戏。
男孩子在玩打仗，玩渔猎；女孩子编小篮子、盖小房子，玩树枝做成的小偶人。
史料中同样不乏关于儿童游戏的记载。
我国《史记·孔子世家》中说：“孔子为儿嬉戏，常陈俎豆，设礼容。
”描述了孔子在孩提时代做学习礼节的嬉戏。
《列女传·母仪》中孟母三迁的故事，有孟子幼年时玩殡葬、买卖、学礼节的游戏叙述。
《韩非子·外储说左上》中记载的一则古代儿童游戏，与今天孩子们所玩的“过家家”几乎一脉相承：“夫婴儿相与戏也，以尘为饭，以涂为羹，以木为哉，然至日晚必归飨者，尘饭涂羹可以戏而不可食也。
”在2300多年前的西欧，古希腊哲学家柏拉图所著《理想国》中记载：“儿童分两队，玩的蛎壳一面白，一面黑。
玩时，一儿童丢蛎壳于两队间，视所出或白或黑，一队逃，一队追。
”这种可以称为“黑白对抗”的游戏十分类似于我国民间流传的“捉迷藏”游戏。
古往今来，任何时代，任何民族，任何国家，任何地区，没有不做游戏的儿童，没有不喜欢游戏的儿童。
在时间上，游戏的历史与人类社会的历史一样古老而悠久，它贯串人类社会发展的整个历史。
在空间上，它遍及所有儿童生存的地域。
自从有了儿童就有了游戏。
哪里有儿童哪里就有游戏。
儿童与游戏就像鱼儿离不开水，鸟儿离不开翅膀。
然而，游戏历史的悠久及其存在的广泛却并不必然导致游戏研究的繁荣与发展。
千百年以来，由于传统价值观念的影响和社会发展历史条件的局限，游戏一直被认为是与儿童的学习、成人的工作相悖的、不相融的、琐屑的、不重要的，甚至是消磨时光浪费生命的活动。
即使到了今天，也仍然有人说：“游戏有什么好值得研究的，不就是玩吗？
”现实中，人们常常将某种不足为道的行为斥之为“儿戏”。
因此，直到人类社会进入19世纪中叶以后，方开始有人试图把游戏（尤其是儿童游戏）作为科学研究的对象，进行理论上的探索。
游戏研究开始成为人类学、社会学、美学等领域里的重要课题。
以学前儿童为主要研究对象的学前教育学和儿童心理学，伴随着自身学科的产生和发展，也更加关注在人的童年期频频发生和出现的游戏行为。

许多心理学家和教育家都非常重视学前儿童的游戏，并侧重从游戏是学前儿童的基本活动，是学前教育的手段来研究，提出了一些重要的思想观点，形成了比较完整的理论体系，并在实践上进行种种尝试，极大地推动了学前儿童游戏理论研究的发展。

随着研究方法的不断改进和完善以及认识水平的日趋提高，实践中经验的不断积累，游戏之于儿童发展所不可替代的价值越发成为人们的共识。

甚至有人宣称，游戏之于儿童似毫不亚于母乳，游戏之于儿童如同生命一样重要。

第一图书网, tushu007.com



## 内容概要

本书是关于研究学前游戏论的专著，书中具体包括了：学前游戏的基本概念、学前游戏的分类与发展、学前游戏的发展价值、影响学前游戏的物理环境因素、学前游戏教育实施的基本原则、学前游戏的分类指导、国外学前游戏理论的流派等内容。

# <<学前游戏论>>

## 书籍目录

绪论第一编 基本原理 第一章 学前游戏的基本概念 第一节 建立科学的儿童游戏本质观 第二节 学前游戏的基本特征 第三节 学前游戏的结构要素 第二章 学前游戏的分类与发展 第一节 学前游戏的分类 第二节 学前游戏的发展 第三章 学前游戏的发展价值 第一节 游戏是学前儿童发展的需要 第二节 游戏促进学前儿童身心的发展 第四章 影响学前游戏的因素 第一节 影响学前游戏的物理环境因素 第二节 影响学前游戏的社会环境因素 第三节 影响学前游戏的个体因素第二编 教育实施 第五章 学前游戏教育实施的基本原则 第一节 游戏是学前教育的重要手段 第二节 学前游戏教育实施的基本原则 第六章 学前游戏教育实施的基本任务 第一节 学前游戏环境与条件的创设 第二节 学前游戏教育实施的组织 第三节 学前游戏过程中的现场指导 第四节 学前游戏的评价 第七章 学前游戏的分类指导 第一节 婴儿游戏的指导及实例 第二节 幼儿角色游戏的指导及评价 第三节 幼儿结构游戏的指导及评价 第四节 幼儿表演游戏与有规则游戏的指导 第八章 学前家庭教养中的亲子游戏 第一节 亲子游戏的发展与特点 第二节 在我国倡导亲子游戏的意义与策略第三编 发展与借鉴 第九章 学前游戏研究的历史沿革 第一节 国外学前游戏研究的兴起与发展 第二节 我国学前游戏理论及实践研究的发展 第十章 国外学前游戏理论的流派 第一节 经典的游戏理论 第二节 精神分析学派的游戏理论 第三节 认知发展学派的游戏理论 第四节 社会文化历史学派的游戏理论 第五节 游戏的觉醒理论和元交际理论 附：向幼教界推荐观察评价幼儿游戏水平的几个量表幼儿园玩教具配备目录主要参考书目

## 章节摘录

版权页：插图：（3）把游戏看做是儿童的主体性活动，揭示游戏中儿童主体性发挥和发展的功能特性，展现出游戏满足儿童身心发展需要，促进儿童主动性、独立性与创造性发展，有益于儿童主体性培养，从而实现游戏活动的独特功能和价值。
游戏的主体性本质观有助于我们充分认识游戏发展儿童主体性，从而促进儿童身心发展的独特教育功能和全面发展价值。
（4）把游戏看做是儿童主体性的活动，充分肯定了儿童自身作为游戏主体的兴趣、需要、能力等在游戏活动中的地位和作用，同时并不排除作为活动对象的客体（即周围的人和事物）对儿童游戏主体性发挥和发展的制约。
因为游戏的主体性本质观，看到的游戏的主体性是游戏作为主客体相互作用的对象性活动所发挥和发展的主体性。
从而提升和扩展了只强调社会历史条件的制约性的社会性本质观所限定的层次和视阈。
游戏的主体性本质观不是对游戏的社会性本质观的简单否定而是发展。
把游戏看做是主体性活动，并不是否认而是也承认和肯定了游戏是一种社会性活动，它们是从不同的角度或层次出发的对游戏活动性质的认识。
具体而言，这二者的关系是，游戏的主体性是前提和基础并决定着游戏的社会性，因为只有在承认游戏是儿童的主体性活动的基础上，说明游戏的社会历史制约性，游戏才不会丧失灵魂，才能真正实现游戏这种活动独特的教育功能与价值。
（5）把游戏看做是儿童的主体性活动，促使我们在促进和引导儿童的游戏的实践中，必须以尊重儿童的主体性为其根本前提和基础。
从儿童自身的兴趣、需要和能力水平的实际情况出发，充分发挥儿童的主动性、独立性和创造性，而不是主观臆断地把自己的意志强加于儿童，对以儿童为主体的游戏活动进行过多的和不恰当干涉。
揭示和凸现游戏的主体性本质，有助于在实践中对儿童游戏的科学化指导。

## 编辑推荐

《学前游戏论》：21世纪高等师范院校规划教材

第一图书网, tushu007.com



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