第一图书网, tushu007.com

<<学前儿童游戏>>

图书基本信息

书名：<<学前儿童游戏>>

13位ISBN编号：9787534388873

10位ISBN编号：7534388872

出版时间：2008-12

出版时间：江苏教育出版社

作者：邱学青　著

页数：321

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

游戏伴着儿童发展，儿童在游戏中成长。
游戏是一种普遍的社会现象，各种文化的社会都有游戏，可能各有一些特点，却存在更多相似的形式和共同的性质。
游戏随着人类社会的持续进步而不断发展，因而游戏既有悠久的历史，也有其独特的发展前景。
游戏和其他社会现象一样越来越受到人们的重视，并且引起越来越多学科的研究兴趣，取得了日益深入的研究成果。
近20年来，为适应和促进学前教育改革和发展的需要，我国学前教育和儿童心理等领域的理论工作者和实践工作者对游戏进行了多方面、多角度、多层次的研究，推出了经验总结、实践探索、历史追溯、流派介绍以及理论思考等多种出版物。
使儿童游戏这一世界性课题在我国的研究广度和深度逐渐提高。
现在又一本关心学前儿童游戏的著作出版了。
本人作为一个老幼教工作者在此向作者致以诚挚的祝贺和感谢！
《学前儿童游戏》是一份理论与实践相结合的学术研究成果。
本书对儿童游戏研究的历史和现状进行了整理和介绍，并对有关理论观点作了评述，表达了作者的游戏观念。
在此基础上将实践研究的成果加以总结和提升，显示了作者借鉴他人理论用以指导实践研究获得的成绩。
尤其是在对游戏的指导策略、为游戏创设环境、对游戏进行观察记录和评价等方面提出了适合幼儿园教师参考的可操作的原理和经验。

<<学前儿童游戏>>

内容概要

本书系统地阐述了学前儿童游戏的有关原理、结构和实践操作等问题，在介绍学前儿童游戏理论和实践研究的历史和现状的同时，展示了游戏对于儿童发展的重要价值以及学前儿童游戏的基本特征，探讨了游戏在幼儿园教育机构中存在的必然性，提出了适合幼儿园教师参考的可操作的原理和经验，尤其是教师在游戏中如何更有效地发挥教育作用，以及指导游戏的策略和方法：在关注正常教育机构中集体活动的组织与指导策略的同时，引进和介绍了对待个别儿童的发展诊断的游戏治疗方法，并展现了作者利用游戏治疗实施干预的具体方法的案例。

本书有助于读者比较全面地了解学前儿童游戏的理论和实践研究的现状，为人们将游戏从观念层面向实践层面的转换搭建了桥梁，可以作为各级、各类学前教育工作者的参考资料及相关学科的教学用书。

点击免费阅读更多章节：学前儿童游戏

第一图书网, tushu007.com

作者简介

邱学青，南京师范大学教育学博士，现任南京师范大学学前教育系教授、硕士研究生导师。
长期从事“儿童游戏”的教学与研究工作，主持“行为问题儿童游戏治疗的研究”“幼儿园自主性游戏指导策略的研究”等多项省部级课题，在《学前教育研究》等刊物上发表论文五十余篇，主编

<<学前儿童游戏>>

书籍目录

第一版序再版前言第一章　游戏及其特征 第一节　游戏的定义　一、文化视野中的游戏　二、社会学视野中的游戏　三、语言学视野中的游戏　四、生物学视野中的游戏　五、人类学视野中的游戏　六、心理学视野中的游戏 第二节　游戏的特征　一、游戏的描述性特征　二、游戏的本质性特征 第三节　儿童游戏的特质　一、游戏是儿童的需要　二、游戏是儿童的工作　三、游戏是儿童的权利第二章　游戏与儿童身心发展 第一节　游戏与儿童认知的发展　一、游戏与儿童语言发展　二、游戏与儿童创造力的发展　三、游戏与儿童问题解决　第二节　游戏与儿童社会性发展　一、游戏是自我意识发展的催化剂　二、游戏帮助幼儿“去自我中心”，逐渐学习从他人的角度看问题　三、游戏与同伴关系　四、游戏与亲社会行为　第三节　游戏与儿童情绪情感的发展　一、游戏与儿童情绪体验　二、游戏与儿童情感发展　第四节　游戏与儿童身体发展　一、游戏与基本动作的发展　二、游戏与运动能力的发展　三、游戏与儿童身体生长发育第三章　游戏的理论流派 第一节　经典的游戏理论　一、经典的游戏理论　二、对经典游戏理论的评析 第二节　精神分析学派的游戏理论　一、弗洛伊德的游戏思想　二、埃里克森的掌握论　三、佩勒的角色扮演　四、门宁格的宣泄说及相关研究　五、对精神分析学派游戏理论的评析 第三节　认知发展学派的游戏理论　一、游戏的实质　二、练习性游戏的发生、发展　三、儿童游戏的发展阶段　四、象征性游戏的发展……第四章　儿童游戏的分类第五章　影响儿童游戏的因素第六章　游戏在幼儿园中的地位第七章　我国儿童游戏研究的概况第八章　幼儿园游戏指导策略第九章　游戏环境的创设第十章　玩具和游戏材料第十一章　游戏观察指导第十二章　幼儿园各类游戏的指导　主要参考文献

章节摘录

插图：二、对经典游戏理论的评析经典的游戏理论，由于是在达尔文生物进化论的影响下产生的，带有浓厚的生物学色彩，有着明显的从先天的、本能的、生物学的标准看待儿童的游戏，否认游戏的社会本质的缺陷；它们是主观思辨的产物，缺乏可靠的实验依据。
但是它们却或多或少地解释并说明了游戏这种人们司空见惯的却又令人困惑、令人着迷的现象，虽然有许多缺点，但它们对后人的研究产生了巨大影响，推动了儿童游戏研究的进展。
（一）经典的游戏理论的贡献由于这是人类历史上第一次对游戏作出了解释，提供了历史上成人对儿童游戏的看法，许多观点至今还留在人们的心里。
经典游戏理论奠定了日后现代游戏理论发展的基础。
主要表现在：对游戏分类的影响：席勒区分了不同的游戏形式，把游戏分为物质上过剩的体力上的游戏，审美上过剩的艺术的、戏剧的或象征性的游戏。
体力游戏和象征性游戏这两个术语又重新出现在20世纪彪勒和皮亚杰的游戏理论中。
斯宾塞对游戏的形式进行了质的区分，他把游戏分为感觉运动器官的多余活动、艺术一审美的游戏、游戏的较高协调力、模仿，每种方式分别与彪勒和皮亚杰的感觉运动和象征表象游戏、有规则的游戏和模仿的概念相类似。
不难看出游戏分类最早源于早期的游戏理论的影响。
霍尔的复演论促成了皮亚杰的研究，发展出了游戏的发展论。
格罗斯的生活预备说帮助布鲁纳提出了有关游戏及发展的思想。
对于儿童游戏重过程轻结果的特征的描述，最早源于格罗斯的观点。
他指出：当儿童游戏时，他们更感兴趣的是行为的过程，而不是行为的结果。
由此可见，此观点可追溯到格罗斯的早期著作。

编辑推荐

《学前儿童游戏(第4版)》为江苏教育出版社出版。

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