

<<游戏和儿童发展>>

图书基本信息

书名：<<游戏和儿童发展>>

13位ISBN编号：9787549906321

10位ISBN编号：7549906327

出版时间：2011-6

出版时间：江苏教育

作者：(美)乔·L.弗罗斯特//苏·C.沃瑟姆//斯图尔特·赖费尔|主编:刘晶波|译者:唐晓娟//张胤

页数：512

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>

## <<游戏和儿童发展>>

### 内容概要

《美国幼儿教师专业指导·学前教育指导译丛：游戏和儿童发展》着重探讨游戏与儿童发展（包括婴儿、学步儿、学前儿童、学龄儿童）的关系，在追溯游戏的发展历史、回顾游戏理论的同时，对游戏与各年龄阶段儿童的动作、认知、语言、社会性和情感发展的关系进行了详细分析，为一线教师提供了通过游戏促进儿童发展的实践指南。

在《美国幼儿教师专业指导·学前教育指导译丛：游戏和儿童发展》中，作者一方面强调游戏的发展性功能，另一方面又对自由游戏，尤其是在教师指导下、儿童自发进行的、发自儿童心灵深处游戏冲动的自由游戏对儿童发展的促进作用进行了详细阐释。

此外，《美国幼儿教师专业指导·学前教育指导译丛：游戏和儿童发展》还从理论和实践两个角度对游戏治疗、游戏场地的创设、儿童在游戏场地上的安全以及游戏场地上的游戏领导等进行了阐述。

## <<游戏和儿童发展>>

### 作者简介

乔·L.弗罗斯特博士是美国得克萨斯州大学奥斯汀分校的教授。他的主要研究领域是早期儿童与儿童游戏环境，他是国际著名的游戏场地专家，曾担任国际儿童教育协会和国际游戏协会的主席。

苏·C.沃瑟姆是得克萨斯州大学圣安东尼奥分校研究早期儿童教育和小学教育的教授。早在进入大学之前，她就曾在一所公立学校当过幼儿园教师和小学低年级教师，还当过学校的管理者，并在一家教育服务中心做过咨询专家。从1995年至1997年，她担任国际儿童教育协会的主席。

斯图尔特·赖费尔博士是加利福尼亚大学洛杉矶分校的教育学博士。他目前的研究主要关注儿童游戏对儿童的学习、发展和课堂调试的作用，以及教师如何解释不同情境中的儿童游戏。

## <<游戏和儿童发展>>

### 书籍目录

前言

致谢

第一章 游戏的历史：思想、信条和活动

历史上的哲学和思想

新问题

本章小结

主要术语

学习的问题

第二章 透视儿童游戏的理论视角

为什么要学习理论？

当代游戏理论

当代主要的游戏理论

新的游戏理论

不同理论视角中的游戏

信条和哲学

形塑未来游戏理论的若干问题

本章小结

主要术语

学习的问题

第三章 神经科学、游戏剥夺和付费游戏

神经科学、游戏和儿童发展

神经科学和教育实践：弥合空白

大脑研究和儿童发展

游戏剥夺对儿童发展的影响

传统的自发性的游戏的替代物

自发游戏的阻碍

科技与付费游戏

儿童的博物馆

本章小结

主要术语

学习的问题

第四章 0-2岁婴儿和学步儿的游戏

身体发育和动作发展

认知发展

语言发展

读写能力发展的开始

社会性发展

婴儿和学步儿的游戏的特征

成人在婴儿和学步儿游戏中的作用

婴儿和学步儿游戏的玩具和材料

本章小结

主要术语

学习的问题

第五章 2-6岁学前儿童的游戏

## <<游戏和儿童发展>>

第六章 学龄儿童的游戏

第七章 游戏中的文化和性别

第八章 游戏与课程

第九章 游戏与残疾儿童

第十章 游戏治疗

第十一章 创设游戏环境

第十二章 室内和户外公共场所的儿童安全

第十三章 欧美游戏场地上的游戏领导

附录 游戏场地清单

## &lt;&lt;游戏和儿童发展&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：到了学龄期，游戏变成了一个内部过程：内部语言、逻辑记忆和抽象思维。

学龄儿童可以和从客体中剥离出的意义来进行游戏，旧衣服的意义可以转化成布娃娃，儿童可以基于把旧衣服当做娃娃来做出行动，他再也不会受到具体情境的囿限。

安娜和佐伊已经有了足够多的与万圣节有关的内化了的观念，他们甚至可以在没有任何实物来暗示鬼的存在的情况下玩鬼的躲猫猫游戏（尽管，画架的存在一般可能让人联想到躲猫猫）。

游戏和快乐是相互联系着的，所以儿童宁可服从规则的约束也要进行游戏，因为他们事先已经知道服从规则进行的游戏将比凭冲动行事获得更多的快乐。

通过服从规则而建立的自我约束和自主将有助于儿童后来形成行动和道德的标准。

然而，维果茨基也提醒，真实的世界毕竟不同于游戏的世界，个体不能总是为了寻求快乐而生活，也不能总让自己屈从在游戏的那种规则里。

维果茨基（1966）还认为存在着一个最近发展区（ZPD），它处在儿童能够独立完成任务和儿童通过游戏或在成人、更有能力的同伴的帮助下能够达到的最高水平的任务之间。

因此，游戏、成人、更有能力的同伴这三个因素造就了高于正常的独立行动的水平或高于稍低于正常的独立行动水平的最近发展区的水平。

游戏是发展的源泉，同时还造就了最近发展区。

在游戏中，儿童的表现高于他的日常行为水平，好像他比他自己还“高一个头”（Vygotsky, 1978, p.102）。

最近发展区的较高水平是通过儿童与成人、更有能力的同伴的社会交往而获得的，后者创设情境给儿童提出挑战或者要求儿童以高于自己独立行动时的思维和行动水平的能力进行活动。

成人和有能力的同伴为儿童的学习搭建了“脚手架”以帮助儿童获得更高水平的思维和行动发展。

游戏与发展之间的关系与教学与发展之间的关系类似，但是，游戏活动和游戏活动产生的后果要比同伴和成人的活动及其活动的后果宽泛得多，这使得游戏成为“学前儿童发展的最高水平”（1966, p.16）。

在佐伊努力画南瓜的时候，并没有人来帮助她，但是朱莉对佐伊的画提出的批评倒可能为佐伊创造出了一个最近发展区，使得佐伊愿意努力去提高自己的绘画水平。

## <<游戏和儿童发展>>

### 编辑推荐

《游戏和儿童发展》为美国幼儿教师专业指导丛书,学前教育指导译丛之一。

<<游戏和儿童发展>>

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>