第一图书网, tushu007.com

<<幼儿游戏设计与案例>>

图书基本信息

书名：<<幼儿游戏设计与案例>>

13位ISBN编号：9787566600578

10位ISBN编号：7566600575

出版时间：2012-5

出版时间：河北大学出版社

作者：葛东军 编

页数：180

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

内容概要

本书在简要阐述幼儿游戏基本理论的基础上，主要针对幼儿园教育实践层面，为教师在幼儿园实现“以游戏为基本活动”的理想提供具有可行性的实践思路。
第一章主要阐明了幼儿游戏的特征及教育价值、幼儿园游戏的性质，分析了幼儿游戏的发展阶段；第二章阐述如何为幼儿游戏创造适宜的心理环境和物质环境；第三章到第七章，分别就幼儿园最常见的几种游戏（角色扮演游戏、建构游戏、创意游戏、益智游戏和体育游戏）为幼儿教师组织和指导活动提供了具体的案例和设计指导建议。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

葛东军，石家庄幼儿师范高等专科学校高级讲师。
育婴师培训师资。
长期从事学前教育的教学和研究工作，主要研究方向为幼儿游戏、幼儿园主题教育活动。
“石家庄市‘幼儿园以游戏为基本活动’现状调查及对策研究”、“蒙台梭利教育本土化”等多项省级课题的主要参研人，并参加编写《新理念下的幼儿园教育》等著作。

第一图书网, tushu007.com

<<幼儿游戏设计与案例>>

书籍目录

总序
前言
第一章 幼儿游戏概述
第一节 游戏是幼儿的基本活动
一、幼儿游戏的含义
二、幼儿游戏的特征
三、幼儿游戏的价值
四、幼儿园以游戏为基本活动的含义
第二节 幼儿游戏的分类和发展阶段
一、幼儿游戏的分类
二、幼儿游戏的发展阶段理论
第二章 幼儿园游戏环境与材料
第一节 创设安全愉快的心理环境
一、建立和谐信任的师幼关系
二、引导幼儿建立互助、友爱的同伴关系
第二节 提供丰富的物质环境
一、户外游戏环境的创设
二、活动室的空间利用
第三节 玩具材料的选择与投放
一、玩具材料的种类
二、玩具材料的教育价值问题
三、材料投放需注意的问题
四、玩具材料的呈现方式
第三章 角色扮演游戏
第一节 角色扮演游戏概述
一、角色扮演游戏的含义和特点
一、角色扮演游戏的教育价值
二、幼儿角色扮演游戏能力的发展阶段
第二节 角色扮演游戏的设计与指导
一、角色扮演游戏的组织环节
一、角色扮演游戏的指导
第三节 角色扮演游戏指导案例与分析
第四章 建构游戏
第一节 建构游戏概述
一、建构游戏的含义和特点
一、建构游戏的材料
二、建构游戏的教育价值
四、幼儿建构游戏能力的发展
第二节 建构游戏的组织与指导
一、组织建构游戏活动的基本环节
一、建构游戏的指导方法
第三节 建构游戏的指导案例与分析
一、引导幼儿认识建构材料
一、指导幼儿学习建构技能
二、指导幼儿模拟建构

四、指导幼儿进行创造性建构
五、指导幼儿进行主题合作建构
第五章 创意游戏
第一节 创意游戏概述
一、创意游戏的含义和特点
二、创意游戏的教育价值
三、幼儿创意游戏能力的发展阶段
四、创意游戏设计的指导性原则
第二节 创意游戏设计指导案例与分析
一、创意肢体游戏设计
二、创意美劳游戏设计
第六章 智力游戏
第一节 智力游戏概述
一、智力游戏的含义和特点
二、智力游戏的教育价值
三、幼儿智力游戏能力的发展阶段
四、智力游戏的设计与指导原则
第二节 智力游戏设计指导案例与分析
一、发展观察力的游戏
二、发展注意力的游戏
三、发展记忆力的游戏
四、发展想象力的游戏
五、思维游戏
六、操作游戏
第七章 体育游戏
第一节 幼儿体育游戏概述
一、幼儿体育游戏的含义
二、幼儿体育游戏的特点
三、幼儿体育游戏的教育价值
四、幼儿体育游戏分类
……
参考文献

章节摘录

第一阶段：练习性游戏（0～2岁）。
这是游戏的最初形式，也叫感知运动游戏或机能性游戏，对应于认知发展的感知运动阶段。
练习性游戏由简单的、重复的动作所组成。
2岁前儿童的认识活动处于感知--运动水平，只是依靠感知和动作的协调活动来认识事物和解决问题，他们的游戏是为了取得感觉和运动器官在活动过程中的快感而重复进行的活动。
练习性游戏包括小肌肉动作的练习也包括大肌肉动作的练习。
练习性游戏随年龄的增长而逐渐减少。
有的练习性游戏也出现在2岁之后，譬如打闹游戏一模仿激烈的打架、追逐和搏斗，这通常发生于朋友之间。
但如果打闹游戏中包含了象征角色或规则，如追逐式的捉迷藏，就不能再称做练习性游戏。
第二阶段：象征性游戏（2～7岁）。
此游戏阶段对应于认知发展的前运算阶段。
所谓象征活动，是指真实事物不在眼前时，用其他事物来代替，这就是象征性游戏的主要特征--“假装”。
包括以物代物（比如把小椅子当汽车）、以人代人（比如小朋友扮演妈妈、老爷爷）、用某个动作代表真实的动作（比如大口的空嚼代表吃东西）等。
象征性游戏是幼儿典型的游戏形式，2岁以后开始大量出现，4岁以后是比较成熟的发展阶段，幼儿后期逐渐出现了集体的象征活动。
第三阶段：规则游戏（7～11或12岁）。
规则游戏是两个以上的游戏者在一起按照预先规定的规则进行的、具有竞赛性质的游戏。
规则游戏的发展，标志着游戏逐渐失去了具体的象征性内容而进一步抽象化，规则在游戏中成为中心，儿童按规则进行游戏，按既定的规则控制自己的行动。
建构游戏：伴随着上面三个阶段的发展，建构游戏作为一种从游戏活动向非游戏活动的过渡形式，一直存在于儿童游戏的各阶段之中。
建构游戏最早是以简单的重复堆积开始，再到以象征性的建构活动表现出来，随着儿童思维水平的不断发展，建构游戏也逐渐趋近于现实的操作活动。
由认知发展学派的儿童游戏发展理论我们可以明确，幼儿园（3～6岁）的游戏应该有年龄划分，小班及中班前期的游戏应该以操作性、练习性游戏为主，根据幼儿的特点及需要，适当增加象征游戏；中班后期开始逐渐增加建构游戏及规则游戏的成分，以满足幼儿智力及体力发展的需要。
幼儿游戏的主题是和他们的发展紧密联系的，不同年龄幼儿游戏的主题基本上都与他们生活的经验紧密联系，大部分主题是相同的，但所反映的内容情节则是有年龄层次的，大致体现了从玩耍游戏向规则游戏过渡的规律。
因此，幼儿园教师在组织游戏的时候，要考虑本班幼儿的年龄特点及游戏的情况，不能盲目照搬。
在提供游戏材料时，应注意给年幼的孩子以提供成型玩具为主，适当提供一点半成型玩具；随着年龄的增长，幼儿思维水平逐渐提高，要逐步增加玩具的种类及原始材料、半成型材料的数量。
（二）以儿童社会行为发展为依据的幼儿游戏发展阶段理论　一些学者从儿童社会行为发展的角度，把游戏发展分为以下4个阶段：　1.独自游戏（单独的游戏）　学步期或其前后的婴幼儿通常以这种方式进行游戏。
他们以自我为中心，独自一个人在玩玩具，所使用的玩具与周围其他儿童的不同。
他们只专注于自己的活动，不大觉察其他人的存在，不管别人在做什么，也没有作出接近其他儿童的尝试。
2.平行游戏两三岁的儿童通常会发展到此阶段。
这阶段儿童的兴趣和能力大都相同，他所玩的玩具同周围儿童所玩的玩具相同或类似，但彼此没有交流。
他们仍然是独自在玩，但会察觉到其他儿童的存在，偶尔会望一下别的儿童，但接着又会把注意力集

中到自己的游戏中。
平行游戏是一个初步学习社交的机会。
3.联合游戏三四岁的幼儿仍以自己的兴趣为中心，但开始有较大的兴趣与其他幼儿一起玩，可以同处于一个集体之中开展游戏，他们开始留意其他幼儿的活动，有时会加入对方的游戏，并互相交谈，时常发生许多如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标，交谈时间不会太长，所玩游戏也不会持久。
……

编辑推荐

国内第一部全面指导农村幼儿教育的大型丛书，涵盖农村幼儿教育的理论与实践的主要内容，具有时代性、针对性、实用性、通俗性，了解农村幼儿园教育活动的首选书，指导农村幼儿教育的常备书，指导农村幼儿教师做好工作的专业书，帮助农村幼儿家长培养孩子的参考书。

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