



幼儿教师专业发展译丛

Planning Play and the Early Years

儿童早期游戏规划

(第2版).

[英]彭尼·塔索尼 卡林·哈克 著 朱运致 译



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

幼儿教师专业发展译丛

儿童早期游戏规划

(第2版)

Planning Play and the Early Years

[英]彭尼·塔索尼 卡林·哈克 著

朱运致 译

图书在版编目(CIP)数据

儿童早期游戏规划(第2版)/(英)彭尼·塔索尼,(英)卡林·哈克著;朱运致译.
南京:南京师范大学出版社,2008.9
(幼儿教师专业发展译丛)
ISBN 978-7-81101-794-6/G·1197

I. 儿… II. ①彭…②卡…③朱… III. 游戏课—学前教育—教学研究
IV. G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第146865号

本书简体中文版由南京师范大学出版社在中国大陆地区出版发行。
著作权登记号 图字:10-2007-232号
Planning Play and the Early Years by Penny Tassoni, Karen Hucker
Copyright © 2005 by Penny Tassoni, Karen Hucker
Original edition published by Harcourt Education Limited (Halley Court, Jordan Hill, Oxford OX2 8EJ, UK)
Original illustrations © Harcourt Education Limited, 2005
Simplified Chinese Copyright © 2009 by Nanjing Normal University Press
All rights reserved.

Acknowledgements

Every effort has been made to contact copyright holders of material reproduced in this book. Any omissions will be rectified in subsequent printings if notice is given to the publishers.

Harcourt Education Ltd/Gareth Boden: pages 47, 109, 111, 119, 123, 126, 133, 144, 171, 217, 265, 271; Harcourt Education Ltd/Haddon Davies: pages 23, 158; Harcourt Education Ltd/Jules Selmes: pages 65, 129, 145, 175, 240, 253; Harcourt Education Ltd/Tudor Photography: pages 14, 136.

书 名	儿童早期游戏规划(第2版)
作 者	(英)彭尼·塔索尼 (英)卡林·哈克
译 者	朱运致
责任编辑	张 春
出版发行	南京师范大学出版社
地 址	江苏省南京市宁海路122号(邮编:210097)
电 话	(025)83598077(传真) 83598412(营销部) 83598297(邮购部)
网 址	http://press.njnu.edu.cn
E-mail	nspzbb@njnu.edu.cn
印 刷	江苏丹阳教育印刷厂
开 本	787×1092 1/16
印 张	18.5
字 数	404千
版 次	2009年12月第1版 2009年12月第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-81101-794-6/G·1197
定 价	37.00元

出 版 人 闻玉银

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换

版权所有 侵犯必究

致 谢

写这本书是一件令人振奋的事,但如果没有我的同事、朋友和家人的精神支持和实际帮助,我无法完成这个任务。我要对金德奎斯特总部工作人员的耐心和支持致以特别谢意,尤其要感谢帕特·艾佛莱特(Pat Everett)帮助我理解国家教育标准办公室的要求,感谢特蕾西·雷丁(Tracy Reading)为我提供年长儿童的课程计划,感谢丹尼斯·瑞恩(Denise Wrenn)允许我复制一些文件。我还要感谢比齐幼儿园的乔·威廉姆斯(Jo Williams)和 ABC 幼儿园的朱莉·汉德森(Julie Henderson)为我提供材料,给予我灵感。

本书新版本的成功发行归功于很多人的帮助和付出。感谢吉尔·海泽尔汀(Gill Heseltine)、詹妮·林顿(Jennie Lindon),特别是橡树林幼儿园和海上克拉克顿幼儿园的员工。我还要感谢海尼曼出版社的露西·海德(Lucy Hyde)和贝斯·霍华德(Beth Howard)。

此外,我还要向本书第 1 版的热心读者致意,感谢他们多年来不吝时间对书中内容提出宝贵意见。

最后,再次感谢塔索尼工作团队,尤其是我的两个女儿——安妮-玛丽(Anne-Marie)和玛丽-丽丝(Marie-Lise)。

彭尼·塔索尼

感谢马丁(Martin)一如既往的支持,使我能够全身心投入各种活动。

卡林·哈克

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。

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

第一部分

游 戏



第1章

什么是游戏

儿童每天都在游戏。如今,游戏被认为在儿童发展中起着关键作用——儿童是通过游戏来学习周围世界的种种事物的。为儿童工作的专业人员需要理解游戏的价值以及它是如何帮助儿童学习的。本章将探讨游戏是什么、游戏的意义或功能,还将阐述游戏的发展阶段和不同类型。

■ 游戏的定义

游戏贯穿人的一生,不过,游戏的形式随着人的成长而变化。婴儿通过探索自己的手脚来游戏,而幼儿可能装扮起来玩假扮游戏。年长儿童的游戏则涉及业余爱好、比赛或休闲活动,而这些形式的游戏将持续到青春期和成年期。甚至成年人也做游戏!不参加任何形式的游戏的人往往更容易受到精神压力、抑郁或厌倦情绪的困扰。

字典上将动词“游戏”(to play)定义为:“在某项活动或比赛中打发时间或得到愉悦。”它包含与集体比赛或运动相关的竞争性因素。从这个定义可以看出,参加游戏活动的目的是获得快乐,对儿童而言尤其如此。

游戏被认为是儿童的基本需要之一,而且经常被说成是儿童的工作。它是所有国家和文化中的儿童共有的行为——尽管儿童也要学习如何游戏,但他们生来具有游戏的愿望,可见先天和后天养育两方面都促进着熟练游戏所需技能的发展。然而,为游戏提供支持需耗费时间和精力。无论在家,还是在专业情境中,成人都是儿童早期游戏成功的关键因素。

真正的游戏具有以下一系列特征。

- 由儿童自己发起,如扮演妈妈和爸爸,或下雨后在花园的水洼里玩耍。
- 由儿童自己设计——他们选择怎样玩和玩什么。
- 儿童选择某种游戏有时是因为他们喜欢这样做,而并非为了达到某个目的或得到某种回报。
- 与生俱来——几乎所有儿童都有能力做到,不需要接受指导或上课学习。
- 自发——儿童能自然而然地参与其中,不需要成人的引导或指示。
- 自愿——儿童可以选择参加或不参加。儿童做游戏是因为他们能够通过游戏探索周围的环境、发展交流的技能并表达愉快的感受。游戏将行动和思想连接起来,从而给儿童一种满足感。

所有儿童都游戏吗

有些情况下,儿童不会游戏。比如,有研究表明,在孤儿院长大的儿童不会游戏,因为那里的成人不主动发起游戏。在这种情况下,儿童缺乏与人玩耍的经验作为游戏的基础。婴儿玩的大多数游戏都是由成人发起的,而且需要由成人将游戏继续下去,比如逗婴儿玩躲猫猫游戏。然而,一旦给婴儿一个玩具,比如婴儿运动器具,婴儿自己就能玩起来。第二部分(见第 92—95 页)将进一步阐述成人在游戏中的重要作用。



活动

观察一名婴儿,看他(她)是否会主动发起游戏。

成人需要参与其中吗?是否至少要给婴儿提供游戏的玩具?或者婴儿是否在不依靠成人提供的帮助和材料的情况下自己玩起了游戏,比如玩自己的手指?

仔细记录婴儿在 5 分钟内所做的一切。在其他场合再做几次这样的观察,看看你能否发现某种规律。

游戏在儿童的身体、社会性、情感、语言和认知发展方面起着重要作用。游戏是一种学习经验——有些理论家认为它使儿童有机会操练他们成年后将承担的角色。苏珊·伊萨克(Susan Isaacs, 1885—1948)将游戏视为儿童理解自己所生活的世界的途径。



案例研究

5 岁的阿比盖尔走进了客厅,她的手臂上缠了一条穿着蓝色塑料珠子的细绳,绳子的一端俯卧在她的臂弯里。“你愿意抚摩一下这条蛇吗,妈妈?”她问道,“注意别摸它的头,因为它是条毒性很强的蛇。”

这个例子符合游戏的定义吗?

自由游戏与结构游戏

近年来,很多研究比较了自由游戏和结构游戏的益处。一项游戏是自由游戏还是结构游戏,取决于成人控制和引导的程度。

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,且自始至终不受成人干扰或没有成人参与的情况下出现。

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,当游戏变化时,规则也发生变化。自由游戏并不总是发生在群体中,它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。



活动

看看一群儿童在角色扮演游戏中有多投入,观察他们都扮演了哪些角色,以及他们是怎样将一个激发他们想象力的游戏持续很长时间的。

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。

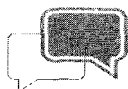
在自由游戏中,儿童表现出很高的知识水平和对他人的敏感性。这有助于儿童将所学的东西融会贯通,调动起身体、社会性、情感、智力和语言等各项技能。它具有整体性,也就是说,它有利于儿童全方位的发展,而不是仅仅对某一方面有益。

结构游戏

结构游戏(structured play)由成人引发、指导和计划。布鲁斯(Bruce,1987)指出,当游戏被看作是儿童为未来生活作准备时,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主导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了烧饭的角色游戏。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。



活动

观察玩结构玩具(如拼图)的儿童。他们有没有尝试以不同的方式来玩? 对于玩法有限的玩具,他们的注意力能持续多久?

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开展。

有些活动能够将结构游戏和自由游戏整合起来,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。



请思考

下列活动是结构游戏,还是自由游戏? 它们对儿童发展的哪些方面有益? 它们是否具有整体性?

- ◆ 跳跃。
- ◆ 玩娃娃家游戏。
- ◆ 用纸板箱玩船的游戏。
- ◆ 打弹子。
- ◆ 玩油泥。
- ◆ 玩滑梯或秋千。

你还能列出其他活动吗? 有没有发现某种规律?

成人如何帮助儿童拓展游戏机会

自由游戏以儿童拥有的所有经验为素材,不管这些经验是快乐的、痛苦的,还是可怕的。不过,尽管儿童在很大程度上掌控着自由游戏,但并不意味着儿童必须在一边自己玩,成人不能给予任何支持。儿童喜欢成人来帮忙让游戏继续下去。通过恰当的介入,成人可以使儿童的游戏经验更丰富。因此,成人需要学习必要的技能来帮助儿童发展自由游戏而不是越俎代庖。

例如,儿童可能在家庭角玩布娃娃,假装它们生病了。成人可以建议儿童去看医生,帮助他们拓展这个游戏。这将丰富儿童的游戏经验,因为其中一个儿童必须扮演医生,其他儿童将通过向“医生”解释病情而发展语言技能,而且游戏可以继续下去。若没有这样

的建议,游戏可能在超过儿童的注意力阈限时就结束了。

要注意,真正重要的并不是成人想法的质量——成人会发现儿童根本不接受某个想法。其中的技巧在于成人能够以儿童想要的方式拓展游戏。因此,支持游戏的语言十分关键。

重要的是,成人必须真心实意地支持自由游戏,否则儿童可能总是将成人和“作业”相关的活动联系起来。这会传递一种信息,即自由游戏不如结构游戏重要,从而贬低儿童的已有经验。同样,成人不应该告诉儿童只有在完成自己布置的作业以后才可以玩,因为这样的说法暗示自由游戏是不太重要的。

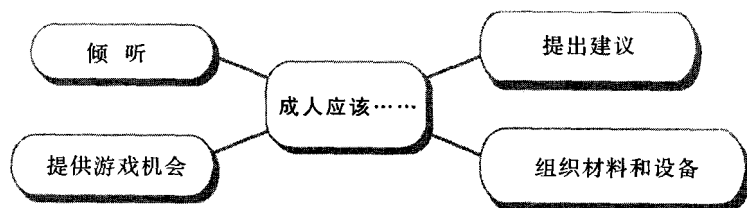


图 1-1 游戏中成人的角色

游戏的特征

无论怎样定义,游戏都有一定的特征。20 世纪 80 年代,一位叫伯格哈兹(Burghardt)的心理学家研究了动物的游戏,记录了一系列特征。这些特征是所有游戏都具备的共同特征,尽管不是所有特征都出现在每一次游戏活动中。

伯格哈兹提出的游戏特征

- ◆ 游戏在儿童中很普遍。
- ◆ 游戏没有明显的、直接的原因。
- ◆ 游戏由儿童选择。
- ◆ 游戏是自发和自愿的。
- ◆ 游戏是令儿童愉快的活动。
- ◆ 游戏有一种放松的氛围,没有恐惧或威胁。
- ◆ 游戏没有顺序。
- ◆ 游戏依赖于刺激物来维持。
- ◆ 游戏需要积极的参与,可能时间很短并需要倾注精力。
- ◆ 游戏需要掌握一定的运动技能。



请思考

你还记得童年时期的哪些比赛或游戏？请在一张纸上把你的想法写下来。再和其他同学的想法比较——你将如何描述其中的共同点和差异？与小组其他成员讨论你的发现——这些想法有没有一种规律？

通过游戏促进儿童发展

游戏是儿童学习的主要方式，因此游戏影响儿童各个方面的发展。下面的蜘蛛图（见图 1-2）概括了游戏对儿童发展的贡献。

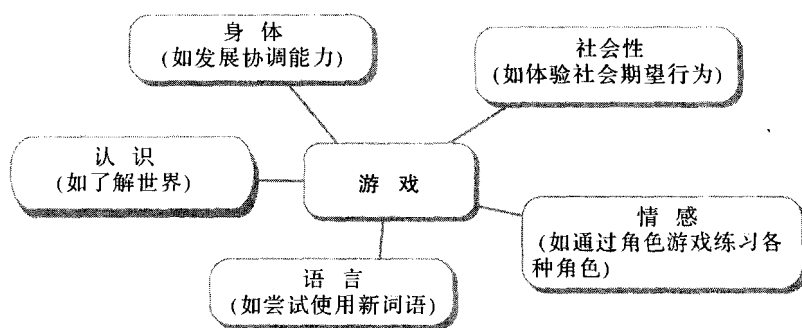


图 1-2 游戏是如何促进儿童发展的

认知发展

通过游戏，儿童逐渐获得对概念的理解。他们能够探究不同的材料，如湿的和干的沙子，学习用不同的方式进行实验并解决问题。这样的探究在小婴儿玩弄自己的手指和脚趾时就开始了，随后幼儿能够以一种更具控制性的方式抓住物体并用嘴来进行探索。幼儿会用他们能移动或制造出响声的物体来做实验，从而开始理解因果关系。

游戏可以帮助儿童根据不同的标准将物体进行组合或分类。通过创造性活动，他们获得了对形状、颜色和形式的理解。



案例研究

在卡拉奥索幼儿园,一群四五岁的孩子正在玩一篮子形状各异、色彩鲜艳的积木。教师怎样通过积木游戏来帮助他们理解形状、形式等概念?

语言发展

伴随着每一个新的游戏领域和每一种新的活动或玩具,一组用来描绘游戏的新词汇也将出现。游戏是语言发展的有力工具,尤其在童年后期,游戏多半建立在社会关系的基础上,需要语言来发展并保持这些关系。所有形式的游戏都能让儿童操练语言,而角色游戏尤其有助于儿童尝试运用新词汇和句型。成人可以在其中起重要的作用,即通过向游戏情境中输入新词语来扩展儿童的语言。

在探究游戏中,儿童通过询问为什么、怎么办和是什么来学习用于解决问题的语言。他们将运用语言技能与同伴协商。成人可以通过向儿童提问和鼓励儿童进一步提问来支持他们的探究。

当儿童年龄更大一些,他们将运用语言解释他们正在做的事和游戏的目的。从六七岁开始,儿童会用语言来解释游戏规则并确保参与者遵守规则。

身体发展

游戏可以发展幼儿身体运动的协调和控制能力,因为游戏中常有跑、向下跳、向前跳、单脚跳等锻炼机会,可以锻炼肌肉的柔韧性和平衡能力。接抓和投掷有助于发展大肌肉和精细动作技能。体育活动还能帮助儿童树立自信心。

情感发展

游戏常常是儿童宣泄情感的有效途径,无论是积极情感,还是消极情感。例如,一个生气的孩子可以对玩具而不是对同伴或成人发泄怒气,通过这种做法,他(她)能学习如何积极地控制愤怒。同样,儿童也可以通过角色扮演来表达爱和温情。

安静的活动对一个需要单独的时间和空间的孩子来说,也是一个有效的宣泄方式。

社会性发展

儿童通过游戏学习如何与他人互动。如日托所或游戏小组等游戏情境能帮助儿童发展与成人和同伴交往的必要技能——他们要学习分享和轮流等社会技能。他们会逐渐意识到别人的感受并开始顾及这些感受。

■ 游戏的阶段

游戏的特征随着儿童发展阶段的递进而变化。所有儿童都会经历这些阶段。尽管游戏阶段与年龄相关,但儿童以不同的速度发展,所以有些儿童可能会在某一阶段逗留时间长一些。而且,从一个阶段进入另一个阶段的过程中,有些儿童可能需要成人更多的支持。这一发展过程很大程度上依赖于儿童的经验。来自大家庭的儿童会觉得在幼儿园与同伴合作很容易,独生子女则可能在融入集体环境时有些困难。表 1-1 列出了游戏的主要阶段。

表 1-1 游戏的主要阶段

阶 段	年 龄	解 释
独自一人	0—2 岁	儿童独自游戏,很少与同伴互动
旁观者	2—2.5 岁	儿童在一边看同伴玩耍,但不加入
平 行	2.5—3 岁	几个儿童相邻,各自玩耍,但并不一起玩
联 合	3—4 岁	儿童开始在游戏中与他人互动,其间可能有短暂的合作;儿童开始发展友谊,并出现与特定的伙伴玩耍的喜好;游戏群体通常是性别混合的
合 作	4 岁以上	儿童一起游戏,有共同的游戏目标;游戏可能很复杂,儿童在游戏中相互支持;当儿童达到上学年龄,游戏一般在单一性别群体中开展

游戏的各个阶段并不是割裂的——一个能够和同伴共同游戏的儿童,有时也可能喜欢一个人玩。这意味着大一些的儿童既需要结对和集体游戏,也需要独自游戏的机会。

有交流困难的儿童,如语言发展滞后或感官损伤,在建立社会关系方面会感到有困难。他们可能变得内向,或表现出攻击性,并渴求别人的注意。他们以独自游戏、旁观或平行游戏的方式玩耍的时间更多,因为其他儿童觉得很难跟他们一起游戏。成人在支持这些儿童方面能够发挥重要作用,如可以帮助这些儿童发展参与游戏的必要社交技能,并鼓励其他儿童在游戏中接纳他们。

■ 游戏的类型和价值

游戏有很多不同的形式和结构。它既可以成为儿童学习的重要经验,又令他们感到其乐无穷。游戏可以划分为四种主要类型(如表 1-2 所示)。

表 1-2 游戏的四种类型

游戏类型	材料和资源举例
想象游戏	服装道具、玩具汽车、农场动物、茶具
建构游戏	布里奥(Brio)和得宝(Duplo)系列玩具、泡沫橡胶积木、拼图、拼插积木、拼装玩偶
创造性游戏 (包括使用天然材料的游戏)	黏土、颜料、油泥、凹槽模具、拼贴画、沙子、水
体育游戏	滑梯、圈、三轮车、球、跳绳

对不同类型游戏的深入讨论,参见第三部分。高质量的游戏计划的起点是,为儿童提供表 1-2 内的活动来促进他们的全面发展。

想象游戏

想象游戏(imaginative play)包括假扮游戏、幻想游戏和象征游戏。这类游戏有时也被称为角色游戏。

- 通过想象或假扮游戏,儿童实践并适应日常生活的各个方面。你经常看见儿童玩“学校”游戏,他们把自己的经历表演出来。角色反串在想象游戏中也很普遍——比如,一个女孩在玩“爸爸妈妈”游戏时假扮爸爸。儿童经常喜欢利用服装道具来玩想象游戏——这些服装是极好的辅助,能帮助他们延伸游戏。

- 幻想游戏在 3—8 岁儿童中最普遍。儿童常常假扮成恐龙或超人一类的角色。这类游戏随着儿童推理能力的增强而减少。

- 象征游戏发生在儿童游戏时用一种物体来假扮另一种物体。例如,把纽扣当作钱。当很多物品在一起使用时,象征游戏就变成了角色游戏。如儿童把椅子摆成一排,假装是在飞机上,并用一张纸当作机票或护照。游戏时,儿童可能会解释每一种物体的象征意义。



图 1-3 在象征游戏中,儿童用一个普通物品如饼干桶来表征其他物体(一个喝水的杯子)