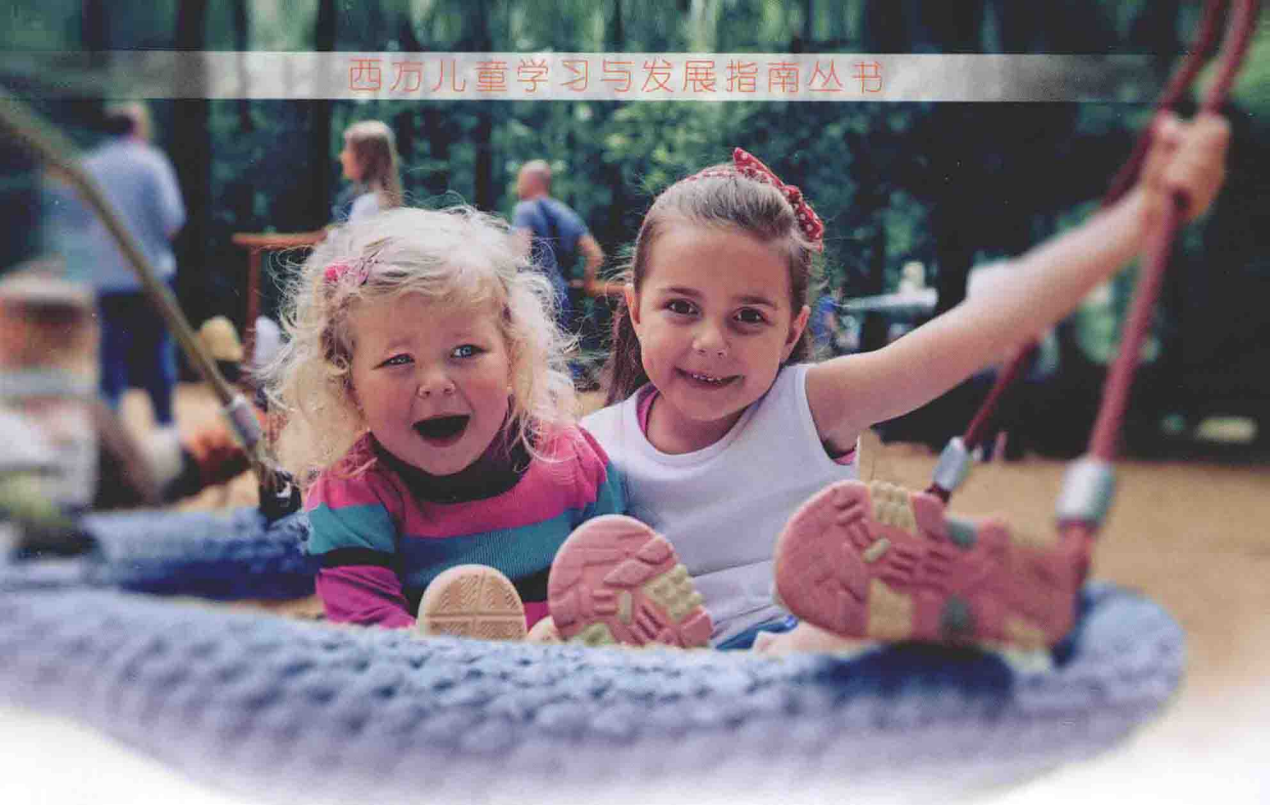


西方儿童学习与发展指南丛书



[美] 盖伊·格朗兰德 / 著 严冷 / 译

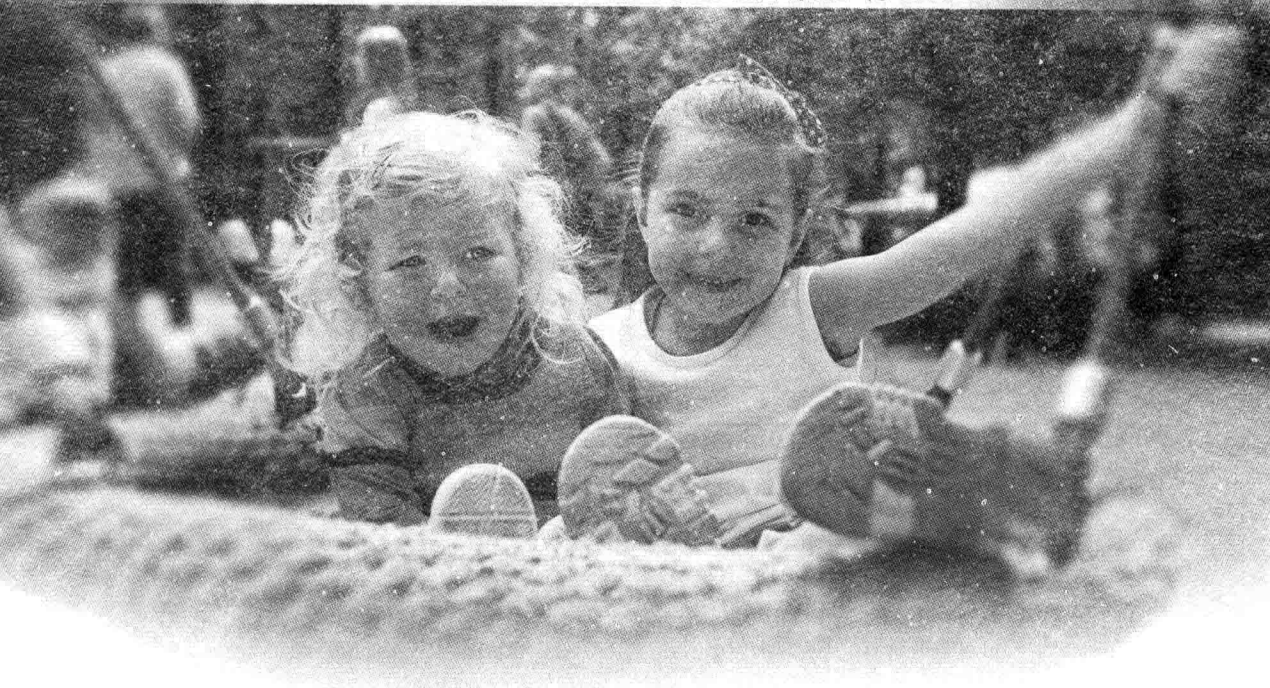
Developmentally Appropriate Play:
Guiding Young Children Toward Higher Level

发展适宜性游戏： 引导幼儿 向更高水平发展



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

西方儿童学习与发展指南丛书



[美] 盖伊·格朗兰德 / 著 严冷 / 译

**Developmentally Appropriate Play:
Guiding Young Children to a Higher Level**

**发展适宜性游戏：
引导幼儿
向更高水平发展**



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

版权声明

Developmentally Appropriate Play: Guiding Young Children to a Higher Level
By Gaye Gronlund
Copyright: 2010 by Gaye Gronlund
Simplified Chinese translation copyright: 2014
By Beijing Normal University Press
Published by arrangement with Redleaf Press
Through Bardou-Chinese Media Agency
博达著作权代理有限公司
ALL RIGHTS RESERVED.

北京市版权局著作权合同登记图字 01-2012-5431 号

图书在版编目(CIP)数据

发展适宜性游戏：引导幼儿向更高水平发展/(美)盖伊·格郎
兰德著；严冷译. —北京：北京师范大学出版社，2014.1
(西方儿童学习与发展指南丛书)
ISBN 978-7-303-16796-8

I. ①发… II. ①盖… ②严… III. ①游戏课—教学研究—
学前教育 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 172752 号

营销中心电话 010-58809014
北师大出版社教育科学分社网 <http://jywx.bnup.com>
电子信箱 jiaoke@bnupg.com

FAZHAN SHIYIXING YOUXI; YINDAO YOUER XIANG
GENGGAO SHUIPING FAZHAN

出版发行：北京师范大学出版社 www.bnup.com
北京新街口外大街 19 号
邮政编码：100875

印 刷：北京东方圣雅印刷有限公司
经 销：全国新华书店
开 本：170 mm×240 mm
印 张：10.75
字 数：185 千字
版 次：2014 年 1 月第 1 版
印 次：2014 年 1 月第 1 次印刷
定 价：24.00 元

策划编辑：罗佩珍 责任编辑：罗佩珍
美术编辑：纪 潇 装帧设计：国美嘉誉
责任校对：李 菡 责任印制：陈 涛

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话：010-58800697

北京读者服务部电话：010-58808104

外埠邮购电话：010-58808083

本书如有印装质量问题，请与印制管理部联系调换

印制管理部电话：010-58800825

译者序

西方学者根据课程对游戏的重要程度，将幼儿园课程分为非游戏模式和游戏模式两种类型，而我国的幼儿园教育实践由于受到苏联幼儿园课程模式的影响，多年来主要呈现出教学游戏化的特征。在近二十年的时间里，欧美国家的游戏课程模式日趋广泛、日益深入地影响着我国的幼儿园教育实践。关注幼儿园班级游戏区域、户外游戏环境创设的现象日益普遍，许多幼儿园还结合本园实际情况，因地制宜、有创造性地创设具有中国特色的幼儿园共享游戏区域。在游戏环境创设和玩具材料投放方面，我国幼儿园经历着从无到有、从少到多、从杂乱无序到系统科学等一系列转变。然而，在游戏活动的组织与指导上，我国的幼儿园教师仍然存在许多困惑：为什么我们创设的游戏环境这么舒适，投放的玩具材料这么丰富，幼儿却不感兴趣？幼儿在区域中的游戏看上去为何那么简单、没有意义？怎样才能使幼儿的游戏水平变得更高？《3~6岁儿童学习与发展指南》中的儿童发展目标以及《幼儿园教育指导纲要(试行)》中的课程目标如何才能通过游戏达成？……

《发展适宜性游戏：引导幼儿向更高水平发展》一书从高水平游戏的重要性(第一章)谈起，依次探讨了如下内容：如何依据心理学理论促进幼儿的游戏向高水平发展(第二章)？如何制订游戏计划(第三章)？如何帮助幼儿在游戏时作选择(第四章)？如何与幼儿互动以促进其游戏发展(第五章)？如何引导幼儿进行更为复杂的游戏(第六章)？如何用表征信息来丰富幼儿的游戏(第七章)？如何将学习目标和课程目标整合到游戏中去(第八章)？作者盖伊·格郎兰德女士不仅是一位高产的作者，还是一位拥有多年一线教学经验的学者。她的这本书为我国幼儿园教师在游

戏的组织与指导方面的困惑提供了具体、透彻的解决办法。本书在讲述心理学理论、教育学原则的同时，配有大量幼儿园班级中发生的真实游戏案例。通过对具体实例的描述和分析，读者可以了解教师应当如何与幼儿互动去促进幼儿游戏向更高水平发展，尤其是让教师了解指导幼儿游戏时正确的度是什么、正确的方法又是什么。

在翻译的过程中，作为本书的首批读者，也作为长期从事幼儿园游戏相关课程教学工作的高校教师，我被其中新颖的观点、做法和案例深深地吸引住了。我相信在目前“幼儿园以游戏为基本活动”的政策取向下，在《3~6岁儿童学习与发展指南》被解读、被贯彻、被运用的新形势下，书中的内容大有用武之地。如何指导幼儿的游戏以促进其向更高水平发展？如何通过游戏实现幼儿的发展目标和幼儿园的课程目标？这些问题一直以来都是我国幼儿园教师在实施游戏课程时深感困惑的问题。解决这些问题的答案都可以在本书中找到。我愿意将这本书推荐给学前教育专业的在校学生，也愿意将其推荐给广大的幼儿园教师、园长以及相关研究者。

最后，我要感谢北京师范大学出版社邀请我翻译此书，让我有机会深入地学习能够促进幼儿各个领域全面发展的游戏指导措施，同时还要感谢首都师范大学教育学院学前教育专业的三名研究生对我的翻译工作的协助：感谢冀晨同学参与了本书第三章和第五章的翻译工作，谭洁同学参与了本书第四章的部分翻译工作，何奕昕同学参与了本书第六章、第七章和第八章的部分翻译工作。

严冷

2013年9月

前言

如果儿童游戏，我什么时候教学呢 ——发展适宜性实践中的虚假困境

最近，在一个美丽的春日，我坐在家乡的广场上，悠闲地看着正在游戏的儿童及他们的家长。我注意到两个有着鲜明对比的场景，这两个场景正好可以说明这本关于游戏的书中一些重要的、有研究依据的道理。

球类游戏(Ball Play)：两个学步的小孩，大约十八个月到两岁大，正在轮流尝试向对方扔一个大塑料球。当然，他们谁都无法接住这个球，但是他们明显都很享受这个扔球、追着球跑和轮流的过程。六个大人(我估计其中四个是父母，两个是祖父母)正站在附近聊天并看着他们。每次当一个孩子扔球的时候，所有大人都会鼓掌，同时继续着他们的谈话，有些人甚至看都没有看孩子一眼。偶尔一个大人会说：“好球！”

角色游戏(Role Play)：我的注意力被三个较大的儿童吸引了，他们正在旁边的灌木丛中认真地进行角色游戏。最大的那个女孩在用生动的语气和手势与其他两个孩子说话。他们分开了，并开始收集树叶和嫩枝。他们按照最大的那个孩子的指示摆放这些材料的时候，一些问题产生了，他们开始到处找寻。领头的孩子指着一些郁金香，那两个小一点的孩子就蹦蹦跳跳地去摘这些郁金香。其中一个孩子的妈妈立马跑过来制止他们摘花。这位妈妈告诉他们死的植物和活的植物有哪些区别，在孩子们告诉她他们碰到的问题后，她向孩子们示范了如何摆放落叶，使之看上去像鲜花。他们的妈妈后来告诉我，他们在玩一个关于婚礼的角色游戏，而鲜花正是这个故事的中心。

本书恰到好处地提出，上述观察所阐明的道理有些是显而易见的，有些则是微妙的。显而易见的是，儿童以及所有的哺乳类动物都是出于一种内在的动机而游戏，在他们成长的过程中，他们的游戏也发生着变化，例如，上述两个案例中从简单的抛球动作的掌握以及较为简单的轮流技能，到有着一定角色和故事线索的复杂的社会性角色游戏。微妙的或者有时候教师和家长难以理解的是，正常成长的孩子在游戏时以及碰到挑战时并不需要我们空洞的表扬作为鼓励。事实上，研究已经发现，这种家长在孩子扔球时不停地说“真棒”式的表扬反而会影响孩子的动机。那些依赖表扬的孩子在没有得到表扬的时候根本就不会有表现的动力。

我们的孩子真正需要的，除了游戏的时间、能够促进游戏的有趣经历和材料之外，还包括有价值的交流。角色游戏中的那位妈妈为孩子们提供了关于死的植物和活的植物的知识以及什么是适宜的行为及其相关解释。有价值的交流还可以包括大量的其他支持，例如，当任务具有较大难度时给予鼓励，示范新的可能性或角色，提出更复杂的问题让孩子们去调查等。有时班级里被称作“游戏”的事情并没有给孩子提供自己作选择、解决问题、与他人合作或学习丰富的语言的机会。被称作“游戏”的事情可能仅仅是被作为奖励提供给那些完成学业任务的孩子的短暂休息时间，或者是一个着重于技能演练和复述事实的结构化的学习游戏。在其他极端的案例中，某些班级中的游戏被狭隘地视作社交的途径，而忽略了游戏的其他社会性价值以及在儿童认知、语言发展方面的益处。在此，教师的角色主要是管理游戏材料，确保儿童游戏时所需的条件。在有些班级中，我们甚至发现了一个让人困惑的两种方式的组合体：一种方式是儿童自己游戏，教师提供少许协助，即幼儿园版本的“繁忙工作（busy work）”；另一种方式是教师将儿童从游戏中抽离到“教学时间（Teaching Time）”中来，这种“教学时间”通常是小组式或一对一式的技能教学，或者是儿童按照教师的演示进行手工制作活动。

思考一下你昨天的工作。你认为哪些是乐趣？哪些是工作？哪些是学习？今天早上我以完成这一思考作为一天的开始。我在审阅论文和写阅读笔记时，感到有些沮丧，但我还是继续斟酌着语句的顺序和用词。这是工作吗？非常确定，这是一项艰苦的工作。这是学习吗？很多时候都是，因为在完善自己的思维以及重新了解研究的某些方面。但问题是：这件事情是乐趣吗？是乐趣，但这是艰难的乐趣。我非常确定你能想到

你昨天完成的一些活动和任务，它们既有工作的一面，又有学习的一面，还有乐趣的一面，这些方面交织在一起。我想，在幼儿教育领域中，当我们说“游戏是儿童的工作”时就是这个意思。

我正在审阅的一篇论文研究了儿童对工作、学习和游戏的定义是如何被教师的理念所影响的，这个研究认为教师的理念影响了任务的本质以及教师对活动的设计和呈现。很多时候，教师有意无意地告诉儿童完成任务是活动的目标，重点是遵照教师的指示以及完成任务，而不是理解。赫尔麦·马歇尔(Hermine Marshall, 1994)比较了两个班级中儿童对工作、学习和游戏的看法，其中一个是注重完成作业和培养基本技能的班级，另一个是注重整合、操作和创造性任务的班级。第一组儿童将除课间活动以外的所有活动视为工作，因为这些活动是他们必须做的。在注重项目活动的班级中，儿童也将许多的活动视为工作，但这是因为这些活动需要他们付出心力去理解和解决问题——也就是说，儿童的这些活动是智力活动而不是体力加工的工厂。他们也更倾向于将这些活动定义为学习和游戏。另外，他们理解所学习的东西，例如，不仅理解如何编制，还知道什么是花式和怎么做出这些花式来。

作为一个拥有三十年幼儿教育工作经历的教师教育者、在美国各地及国外从事过实地观察的研究者、州立幼儿园的管理者，我发现，对于教师来说最难掌握的是如何有效地将游戏纳入课堂以及教师在游戏中的角色。本书解决了这些问题，所提供的透彻的解决办法不仅能够解决上述问题，还能解决游戏的研究原理问题。使用这些办法的教师所培养的学生会将活动视为工作、学习和游戏。阅读了本书的教师将了解到游戏的价值，并且知道如何向他人阐述游戏的价值，同时也能保证其班级的游戏是否真正具有价值。

艾伦·弗里德(Ellen Frede)博士

联合主席

美国幼儿教育研究会

(National Institute for Early Education Research)

致 谢

许多朋友和同行帮我构思了本书。许多人还提供了图片和写作样本。我衷心感谢以下朋友：

盖尔·霍尔兹(Gail Holtz)、玛丽·贝丝·赫尔伯(Mary Beth Hilbourne)、马克·梅森(Mark Mason)以及俄亥俄州林德赫斯特(Lyndhurst)的霍肯(Hawken)学校的同行们；

科罗拉多州莱克伍德市的科罗拉多无家可归者联合会文艺复兴儿童中心(Renaissance Children's Center of the Colorado Coalition for the Homeless)的乔伊斯·金尼(Joyce Kinney)以及教师、家长们；

康涅狄格州旧格林威治镇的圣救世主教堂幼儿园(St. Saviour's Church Nursery School)的凯西·斯图尔特(Kathy Stewart)、劳里·提斯勒(Laurie Tischler)以及教师、家长们；

威斯康星州沃尔沃思的沃尔沃思幼儿园的教师以及帕姆·克诺尔(Pam Knorr)、劳拉·胡默尔(Laura Hummel)、凯茜·波尔格(Cathy Boldger)、艾米·马库森(Amy Markuson)和丽莎·怀特海德(Lisa Whitehead)以及教师、家长们；

安·安伦(Ann Allen)及其教练们以及新墨西哥州的幼儿园项目；

蒙大拿州卡利斯波尔市福莱特海德山谷社区学院(Flathead Valley Community College)的玛琳·詹姆斯(Marlyn James)；

威斯康星州密尔沃基大学学院(University School of Milwaukee)的休·杰夫斯(Sue Jeffers)及其同事；

纽约市巴纳德学步儿发展中心(Barnard Center for Toddler Development)的托瓦·克莱因(Tovah Klein)；

还要感谢全美幼教协会(NAEYC)华盛顿特区分会的工作人员为我提供了许多到幼儿园班级观摩游戏的机会；

感谢珍妮·恩格曼(Jeanne Engelmann)所做的无比顺利的编辑工作，感谢红叶出版社的凯拉·奥斯登道夫(Kyra Ostendorf)邀请我写作并出版关于游戏这一主题的书。

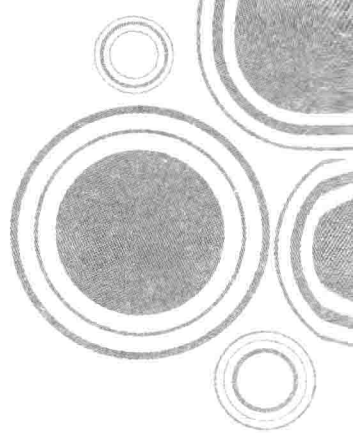
目 录

导 论	1
教师能做什么	3
第一章 游戏有何重要性	5
一、不要进行所有的游戏	7
二、教师是关键	7
三、认识儿童游戏的三种水平	10
第二章 将理论运用于实践	12
一、需要层次和游戏	12
二、新信息，新办法	14
三、想象、角色和规则	15
四、混乱失控的游戏	16
玩沙游戏	16
五、简单、重复的游戏	17
角色游戏	18
角色游戏(续)	19
六、富有成效的高水平的游戏	20
七、最佳心流	22
玩沙游戏(续)	23
第三章 游戏的计划	25
一、创设一个有序的游戏环境	26
二、提供吸引儿童参与的材料	29
三、改变材料	32
水桌	33
四、制订游戏计划	34
第四章 帮助儿童作出选择的方法	37
一、帮助儿童作出有意义的选择	38

二、确定作选择的程序	38
三、帮助儿童作出开放性的选择	40
学前班教室里的橡皮泥游戏	40
四、在区域中设定人数限制	41
选择游戏的时刻	42
五、使用选择面板	43
六、替儿童作出一些选择	45
金色票证	46
七、游戏区域的使用规则	48
八、吸引儿童注意的信号	50
九、为游戏深入发展留出充足时间	51
第五章 与儿童互动，促进游戏发展	54
一、有目的地教学	57
二、如何引发游戏	59
户外角色游戏——飞机	60
三、知道何时介入和退出	61
户外角色游戏——飞机(续)	62
积木游戏	63
户外玩沙游戏	64
户外玩沙游戏(续)	65
四、通过及时干预来维持游戏	66
魔力斗篷	67
飞向月球	68
搭建乐高积木 场景一	69
搭建乐高积木 场景二	70
教师通过提问解决扔小熊的问题	71
五、训练和指导游戏者	72
小狗游戏	73
喂婴儿吃饭	74
和教师一起搭积木	75
第六章 引导儿童进行更为复杂的游戏	77
学前班的糕点店	77

一、参访和特殊客人	80
二、将图书作为复杂游戏的刺激物	80
三、提供新材料	81
操作类游戏	81
图书馆游戏	82
野营游戏	84
四、考虑儿童的分组	84
生日派对	85
五、针对年幼学前儿童的复杂游戏的引导措施	86
六、针对年龄较大的幼儿园和学前班儿童的复杂游戏的引导措施	87
七、引导措施和情感	89
今天男孩不能玩	89
一次对话	91
八、情绪的力量和游戏	91
电梯事件	93
应对忍者神龟游戏	94
第七章 用表征来丰富游戏	98
学前班的糕点店(续)	99
一、照片和记录展示	102
撞机试验	102
二、撰写儿童的游戏故事并对儿童的口述做详细记录	104
三、添加书写和绘画材料以丰富儿童的游戏经验	105
埃文和弹珠跑道	108
四、营造一个鼓励和支持儿童书写的氛围	110
制作火车票	111
玩沙游戏,以表征为继续	112
五、鼓励数学表征	117
第八章 将学习标准和课程目标整合到游戏中	119
一、平衡游戏和学习标准	120
二、在行动中发现学习标准和课程目标	121
三、以自然和有意识的方式理解标准	122

角色游戏中的标准	122
恐龙进行曲	123
国王或皇后阅读者	125
四、促进游戏以整合学习标准	126
积木和皮尺	126
五、以评价为目的的观察	127
六、通过观察决定下一步的计划	129
分离和独立	129
追人游戏	130
七、增加有挑战性的可实现的目标以保持儿童的兴趣	131
积木、斜坡和摩擦力	132
八、通过展示记录让他人了解学习标准和课程目标是如何在游戏中 达成的	134
结论：游戏是有用的	136
不是所有游戏都有用	139
附录 A 教育建议	140
针对较小的幼儿园儿童及缺乏游戏经验的儿童的建议	140
针对较大的幼儿园儿童和学前班儿童的建议	141
附录 B 一些关于角色游戏中书写材料的想法	144
主题	144
参考文献	152



导 论

茁壮成长的儿童在进入小学时都具备很好的交流技能。他们有着充分的自信心和安全感，善于结交朋友，有坚持不懈的精神，富有创意，对学习有浓厚的兴趣。这些都是儿童通过游戏可以获得的品质。(Segal, 2004, 33)

当我在全国各地与幼儿教育专业人士一起工作的时候，许多人会问我：鼓励儿童游戏的最佳方法是什么？我也发现有很多人对此存在误解。看上去，许多教师在找寻教师主导的活动和学生主导的活动的最佳平衡点时，都感到非常困惑。一些教师认为，只有教师主导的活动才能给儿童带来学习机会——因为只有教师主导的活动才适合于学业学习。他们将游戏视作儿童主导的活动，自由且可以带来乐趣，但当学习活动发生时，游戏就并不是必需的了。还有一些教师认为游戏是学习的重要载体，但是他们却对如何增加儿童的游戏经验感到困惑。他们可能会站在一边，将游戏视作一个完全由儿童主导的经验，直到发生问题、需要他们干预的时候，他们才去关注它。或者，他们可能会试图以一种容易导致儿童对游戏全局迅速失去兴趣且变成被动学习者的方式，将学业技能和(或)早期学习目标融入游戏中。

我在观摩幼儿园和学前班时，不能总是看到高水平的、成熟的游戏。具有发展适宜性的游戏并不只是自由和有趣，它也同时具备复杂、长时间、全体儿童参与的特点。这种类型的游戏需要教师的促进和指导。教师需要进行周密的计划，关注游戏环境和材料，对游戏进行指导，才能让具有发展适宜性的游戏发生和持续下去。好教师通常会努力做到这些。

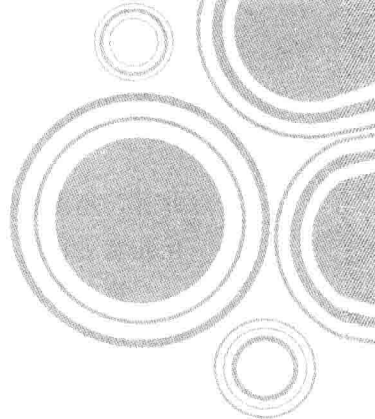
在全美幼教协会(NAEYC)出版的《0~8岁幼儿教育方案的发展适宜性实践》(*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*)一书的第三版中(Copple and Bredekamp, 2009),有许多关于游戏的重要性和价值以及教师的游戏促进者角色的声明。下面是这些声明中的一部分:

- 游戏是一种培养儿童自我调节能力和促进儿童语言、认知、社会性发展的重要载体。(Principle 10 of the NAEYC Position Statement, 14)

- 在幼儿园中,要让儿童发展起持久的、成熟的角色游戏,积极地支持想象性游戏是非常必要的,这对幼儿的自我调节能力、其他的认知、语言、社会性和情感能力的发展具有重要的意义。游戏不仅不会对学业学习造成消极影响,还能支持学业学习所需要的许多能力的发展,因此能够促进儿童在学校中的成功。(Principle 10 of the NAEYC Position Statement, 15)

- 美妙的学习过程是以游戏的乐趣为动力的。儿童充满好奇心,他们喜欢探索和发现。发现能够给儿童带来喜悦,这种喜悦可以鼓励儿童重复和练习。练习能让儿童掌握知识和技能,知识和技能的掌握又可以带给儿童喜悦和自信,喜悦和自信最终又可引发新的好奇心。所有的学习——情感的、社会性的、动作的和认知的,都能通过基于游戏的乐趣而发生的重复来加强和促进。(Perry, Hogan and Marlin, 2000, 转引自 Copple and Bredekamp, 2009, 50)

本书运用全美幼教协会的这些观点声明来决定引导幼儿进行更高水平的游戏的最佳策略。当教师熟悉了这些方针后,他们将能够清楚地向他人说明游戏的重要性,对自认为最适合于幼儿的教学策略、课程方式作出解释而不是辩解。他们将能阐述幼儿园课程包含游戏的合理性,而不是简单地向家长、社区中的人们和行政管理者反复解释:“这不仅仅是游戏。”



教师能做什么

幼儿园、学前班的教师可能会在工作中非常有意地去帮助儿童进行和保持更高水平的游戏。这一过程需要教师对游戏的水平有清楚的认识，并且掌握促进游戏的丰富性和深入性的策略。我见过有经验的教师将早期学习标准以及真实评价整合到儿童的游戏经验中去，同时他们还能保持优质游戏为儿童带来的乐趣和儿童在游戏中的参与度。这是一个复杂的过程，需要其本身的艺术性！

本书分析了这一过程，并且指明了幼儿园、学前班的教师想要发挥游戏价值时可以采取的许多措施，还提出了许多用以促进儿童参与更高水平的游戏的办法和建议。这些建议可被用于以下任何一种类型的游戏：角色游戏、积木游戏、感知材料（沙、水）游戏以及桌面游戏。每一章都为这一促进过程提供了不同的内容，并且进行了深入的分析。本书还提供了许多游戏案例，对教师促进游戏发展的步骤作了详细的描述。

第一章的核心内容是游戏的重要性以及教师指导幼儿游戏时应该扮演哪些主要角色，以使之更加成熟、有益。除此之外，第一章还指出了游戏的三种水平：混乱无序、过度简单化、目的明确。第二章探讨了理论家们提出的关于支持儿童的游戏需求以及高水平游戏是如何丰富儿童学习的观点，同时还讨论了混乱无序的、过度简单的和目的明确的游戏的区别。第三章为教师提供了可以用于设计目的明确的游戏的方法。教师可以通过精心创设环境，让儿童使用有趣的、可促进创造性和想象力的材料，为儿童的游戏提供框架和设定期望，从而引导幼儿将混乱无序和过度简单的游戏发展成更高水平的游戏。第四章的重点是教师应该如何帮助儿童自己作选择，从而使他们的游戏体验更加积极和有建设性。