

Educational Laboratory

Play, Development and Early Education

游戏、儿童发展与 早期教育

[美] 詹姆斯·约翰森 詹姆斯·克里斯蒂 弗朗西斯·华德/著
马柯/译



Educational Laboratory

Play, Development and Early Education

游戏、儿童发展与早期教育

[美] 詹姆斯·约翰逊 詹姆斯·克里斯蒂 弗朗西斯·华德/著
马柯/译

图书在版编目(CIP)数据

游戏、儿童发展与早期教育/(美)约翰森,(美)克里斯蒂,(美)华德著;
马柯译. —南京:南京师范大学出版社,2013.9
(教育实验室)
ISBN 978-7-5651-1079-5

I. ①游… II. ①约… ②克… ③华… ④马… 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(2012)第250810号

Authorized translation from the English language edition, entitled PLAY, DEVELOPMENT AND EARLY EDUCATION, 1E, 9780205394791 by JOHNSON, JAMES E.; CHRISTIE, JAMES F.; WARDLE, FRANCIS, published by Pearson Education, Inc., publishing as Merrill, Copyright © 2005 Pearson Education, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by PEARSON EDUCATION ASIA LTD., and NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS Copyright © 2013.

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。

本书封面贴有 Pearson Education (培生教育出版集团)激光防伪标签。无标签者不得销售。著作权登记号 图字:10-2010-523 号

丛 书 名 教育实验室
书 名 游戏、儿童发展与早期教育
作 者 (美)詹姆斯·约翰森 (美)詹姆斯·克里斯蒂 (美)弗朗西斯·华德
译 者 马 柯
丛书策划 张 春
责任编辑 王雅琼 郑海燕
封面图片 Gettyimages
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)83598919(总编办) 83598412(营销部) 83598297(邮购部)
网 址 <http://www.njnup.com>
电子信箱 nspzbb@163.com
印 刷 南通印刷总厂有限公司
开 本 787毫米×1092毫米 1/16
印 张 19.25
字 数 377千
版 次 2013年9月第1版 2013年9月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5651-1079-5
定 价 46.00元
出 版 人 彭志斌

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换

版权所有 侵权必究

献 辞

三位作者将本书献给他们的妻子凯伦、玛丽和露丝，
并以此书纪念作者的好友兼同事苏珊·康托斯，她是儿童和家庭的坚定拥护者。

总 序

近年来,我国幼儿教育事业经历着持续的变革和发展。在新的时代背景下,面对幼儿教育实践中出现的新问题和新挑战,广泛了解国内外幼儿教育理论与实践的发展,不断提升幼儿教育的质量和水平,就成为广大幼教工作者的迫切需要。有鉴于此,为了更好地引领幼儿教育的实践发展,我们策划并引进了这套《教育实验室》丛书。

《教育实验室》丛书是一套体现国外最新幼教理念和实践成果的书系。丛书的作者都是长期深入教育第一线的专家型研究者,他们立足前沿,在亲身研究、反复实践的基础上系统地阐述了儿童早期学习、发展与教育的广泛内容。他们的研究涵盖了当前幼儿教育领域的理论热点和重要研究问题,如儿童保育与教育、儿童游戏与发展、早期儿童读写能力发展、早期儿童数学教育、儿童双语发展与教育、0—8岁儿童的学习环境创设、家校关系、早期儿童发展与多元文化教育等,并通过丰富的教育案例、活动方案、学习范例、教育反思等,在理论、研究和实践之间架起了桥梁,有效地帮助幼儿教师扩大视野、更新观念,并引领其专业成长和发展。

本套丛书倡导教育科学和教育艺术的融合,既总结了基于研究成果、生成教学策略的理论内容,又根据儿童的特点富有针对性地论述了具体的教育策略和教学方法,指导教师开展多样化的教育教学实践。具体而言,教师既应是一个灵活的决策者,能够批判性地看待儿童教育、课程设计和材料选择,又应是一个自觉的研究者,能够主动反思自己的教学,对教育策略、儿童发展、课程发展、环境创设等进行积极的关注和思考。比如,有关早期儿童读写能力发展的研究,作者站在当今读写研究的最前沿,在简要总结各种语言理论的基础上,结合不同年龄段儿童读写发展的标准,对早期儿童读写能力发展作了具体的分析,并立足于读写教学的综合性视角,将示范式读写教学和经过实践检验的“课堂策略”等有机贯通,详细地阐述了多元的读写策略、组织和管理读写课程、家庭读写的配合、早期读写的评估等重要内容。有关早期儿童数学教育的研究,以全美数学教师协会的课程标准为中心,重点体现了平衡和整合数学知识理解与基本技能的过程,既运用了认知指导教学——一种经过深入调查的、建立在儿童天生解题方法基础上的教学法,又提供了积极的支持性环境和新的儿童学习范例,阐释了儿童如何发展对数学总体内容的理解方

法,从而帮助儿童更好地建构对重要数学关系的理解,形成数字意识以及解决难题的能力。有关游戏、发展与早期教育的研究,则将游戏与幼儿课程相结合,把游戏看做一种学习模式,重点论述了游戏作为一种自我表达的手段,一种获得社会意识的交流渠道,对于儿童认知、情绪、社会性和身体等全面发展所具有的重大意义,并以“室内游戏”、“室外游戏”和“有特殊需要儿童的游戏”等为主题,对游戏的特点和方法进行了详细的说明。

本套丛书将照顾儿童的不同需要和不同背景作为贯穿性的重要理念,强调以儿童的个体需要为导向,通过形式多样的直接指导和大量评估,对儿童的个体发展进行细致的教育和引导。丛书作者紧扣不同年龄段儿童的身心发展特点,通过分析不同儿童在社会性、情感、身体、智力等各方面能力的不同,以及在文化背景、生活经验和教育环境等方面存在的差异,强调教育教学要根据每个儿童的个体需要和不同天性进行调整,注重立足真实的课堂经验进行教育教学。比如,在早期儿童读写能力发展的研究中,作者强调结合不同年龄段儿童读写发展的标准,将涉及问题解决技巧的建设性观点与明确直接的教学方法有机结合,努力通过多样化的教学满足不同儿童的个体需要。有关早期儿童数学教育的研究,针对不同文化背景和特殊需求的儿童的学习需求,从学习特点、教学计划以及富有针对性的评估方法等角度,探讨了针对各种有差异或障碍的儿童所作的课程修订和策略调整。有关儿童学习环境创设的研究,研究者针对0—8岁儿童所涉及的读写区、感觉操作区、科学区、数学区、建构区、戏剧表演区、艺术区、特殊兴趣区等区域游戏和学习内容,阐明了教师在各个活动区的具体角色,全面指导教师在设计环境和课程时,既考虑儿童的个体需要和兴趣,又有机地融入早期学习经验,从而让儿童在游戏中学习,有挑战地发展,体验好奇和喜悦并有新的发现。

本套丛书体现了理论与实践紧密结合的特点,不仅渗透有效的师幼互动,而且强调给儿童充足的时间和空间,让他们通过玩耍、操作和探索来学习。其中,有关早期儿童读写能力发展的研究,既引导儿童通过读、写、听、想、看的结合来学习阅读,又强调将这些读写技能整合到活动区的学习中,呈现了一个建立在理论和研究基础上的儿童早期读写发展方案:强调丰富的读写环境、社交互动、同伴合作以及指导明确的全班、小组和个别学习,重在实现与实际生活经验相关、对儿童既有意义又有趣味的读写发展教育。有关早期儿童数学教育的研究,不仅提供了有助于新手教师准备激励性环境的内容,还根据儿童学习数学的特点开展了丰富多样的趣味性数学游戏,阐明了发生在数学领域里的正式学习和非正式学习的具体规律,并将儿童如何处理数学关系的新兴研究与早期教育课堂的日常现实有机地联系起来。有关儿童发展与多元文化教育的研究,通过“评估幼儿”、“从研究到实践”、“育儿指导”等内容,帮助专业人士解读儿童在课堂中的行为,总结实用的课堂和家庭

育儿方法,并据此制订活动计划,形成促进儿童社会性、情感、认知、语言与身体发展的方法和技巧,从而有效地指导课堂互动。其中,有关各个国家的不同文化的案例,可以帮助读者有效地将理论、研究与实际生活相结合。针对家校关系、家庭教育的研究,重点探讨了如何建立积极的家校合作关系、教师怎样与家长建立良好的关系以及如何进行科学的家庭教育等核心问题,为读者提供了有用的教育地图,为促进家长与教师、家庭与学校之间建立良好关系提供了周全的指南。

此外,本套丛书以0—8岁儿童为论述对象,提供了针对幼儿园、小学初期及特殊教育的教育教学模式,为教师在不同的教育阶段提供了有针对性的指导,特别是为幼儿园和小学的有效衔接提供了全面的指导。同时,本套丛书的案例提供和实践者都是经验丰富的一线教师、家长和教师教育者,他们依据自己的经验提供了大量教育教学的成功案例,让我们看见了教师专业成长的美好前景。

“他山之石,可以攻玉”,我们期待《教育实验室》丛书能够有效地帮助教师拓展视野,深入了解国际幼儿教育的理论和实践发展,并有机地运用到自己的教育实践中,从而在理论和实践的互动中提升自身的教育智慧,不断促进专业的成长。

《教育实验室》丛书编委会
2013年9月

序 言：突发状况的幻想游戏

布莱恩·萨顿-史密斯

很感谢本书的三位作者带领我们回顾了近几十年来儿童游戏的理论研究发展,让作为读者的我们能够获得对这一领域的最新了解。读过此书,我们仿佛也成了儿童游戏专家,而我所能做的就是展开对于游戏的“幻想”。让我们先从学者们在过去两百年间提出的见解开始。在阅读此书的过程中,你将会发现是谁提出了这些真知灼见。他们认为游戏是:

1. 过剩、放松或具有激励作用的精力。
2. 意动,游戏被视为缘由、练习、效能和勇气,能够表现性格特征。
3. 情感,游戏被视为发泄或模仿行为。
4. 进化,游戏包含复演和开化,具有灵活性,能够带来适应性强化和适应性改变,创造出过剩资源。
5. 认知,游戏被视为同化、抽象、主体间性和创造性。
6. 交流,游戏被视为符号、框架和元交流。
7. 巅峰体验,游戏是自我实现,是最近发展区的互动交流和存在体验。
8. 混乱操控,游戏是应对未知生活的准备,呈现着不可预知的变化。

首先我们应明确的一点是,以上这些概念都可用于表示某种形式的游戏。这些概念彼此之间并不相似,因为游戏本身就极为复杂,从来没有人们普遍认可的科学术语能够充分说明游戏的含义。另一方面,游戏主要是受人们的本能驱使,这一点得到了大多数学者的认同(但往往又被遗忘)。换句话说,这些学者赞同人们游戏的主要原因是它的趣味性。但奇怪的是,学者们并不想对这一点多做解释;虽然他们明确认同游戏具有趣味性,但他们也含糊地表示这种趣味性并不重要。对他们来说,重要的一点是人们可以利用这种趣味性,给个人或群体带来好处,因此我所要讨论的恰恰是被学者们忽略的地方,谈谈趣味本身究竟意味着什么,希望能够借此给出游戏意义的答案。

什么是趣味性

首先我想从二元对立的角度看待游戏中的趣味性，因为事物都具有两面性。比如意义和无意义、深刻和肤浅、理性和非理性，万物皆有阴阳对立的两面。根据以下两个事实，我觉得趣味性的二元对立也许正是我们想要寻找的东西。

游戏最初出现在巨大的进化力量中，那是在6500万年前哺乳动物取代爬行动物统治地球的时候。与此同时，反射情感动机体系部分地让位于反思情感动机体系。换言之，哺乳动物既能像从前一样做出迅速反应逃离危险，也能在行动之前考虑其他的解决办法。可以想见，若将两种动机体系应用于同一场景必然会导致无法决断，让情况愈发复杂。事实是，作为人类，我们至今仍然面对着这样的问题，当危机袭来，有时我们会不假思索地反应过度，有时又思前想后让入侵者从容逃离。人们的情感动机总是充满矛盾，这点至今没有改变。因此，在进化过程的种种有利的突变中出现了一种让我们安全应对事物含混性质的方式，这并不令人感到惊讶。我想幻想本身就是这种应对方式，它让我们更能接受身处情感旋涡中的生活。在一定意义上，运用这种方式预演灾难的降临，其实是一种对抗愤怒、恐惧、震惊、厌恶和孤独情绪的良药。

第二个重要的事实是，当代对特定情感的神经病学研究显示，这些情感存在于大脑的古老区域（特别是杏仁核）和现代区域（前脑）之中。但其中震惊、愤怒和恐惧等易受反射影响的情感仍在大脑的古老区域占据支配地位，它们被称为初级情感。其他情感在神经病学研究中主要集中于额叶部分，被称为次级情感（例如罪恶、羞耻和尴尬之感）。

我设想的第三方面“幻想”是游戏本身展示了以上两类情感之间的联系。在人类所有文化群体中，都存在欺凌、嘲笑、身体和智力竞赛、冒险（身体和经济方面）、粗鲁和不敬以及庆祝活动游戏形式。在所有这些游戏形式中，初级情感的使用往往较为夸张，但都包含在次级情感的情境中。次级情感在人们面对日常惯例、规则、玩兴、伦理和裁判的时候表现出来，比如说，假装欺凌和嘲笑的行为是对文化背景下启蒙行为的趣味模仿。说这些行为是在模仿，因为它们是以戏弄的方式仿效和嘲笑自身所代表的事物。夸张的受惊表演让大家随即一起陶醉其中，如此才显现出趣味性，而这种陶醉的快感弥补了先前的痛苦。欺凌引发的痛苦会逐渐演变为接受甚至大家共同的喜悦，游戏的乐趣就在于不同情感之间的强烈对比——这里是痛苦和狂欢之间的对比。在这种情况下，最成功的游戏者是能够在游戏中发展出强大自我复原能力的人。

再看看因愤怒情感而进行的身体和智力竞赛（例如足球和棋类竞赛），这仍然是一种通过模拟生命过程中各种攻击现象进行争斗和捕猎的模仿行为。如果游戏者们具有足够的警惕性，就能把游戏玩得相当精彩，甚至能够欢庆胜利。

而在一些冒险游戏(例如爬珠穆朗玛峰或打牌)中,我们看到的是对通过认真的身体准备或运气克服命运行为的模仿。其中的乐趣在于攻克所有与机遇并存的潜在危险,最终参与者将勇气倍增。

在因厌恶而显得粗鲁和不敬的游戏行为中,我们看到的是对因循守旧的观点和行为的模仿。其中的乐趣在于对这些古板举止进行嘲讽。结果能让人以更加幽默、更有想象力和打破传统的方式接受日常生活的现实。

最后,在因孤独而进行的庆祝活动中出现的是对合作行为的模仿,群体里的人们深深陶醉其中。这使人与人之间建立紧密联系的过程过于简单化,但是,能够取得成功的游戏者也能因此提高社会交往能力。

结论

我们应该明确,上述每一种游戏形式应对的都是现实生活中的突发状况,有人想加入某个群体,有人想在技能竞赛中取得胜利,有人希望克服生活中的危险性和不确定性,有人想取笑或难以忍受日常生活中他人的古板举止,还有人希望能与别人一起自得其乐。尽管这些想法具有重要意义,但如果缺乏经验,在实际运用中人们也会受到十分消极的影响。这些突发状况是日常生活中的致命危险,而游戏能够将那些对人们情感产生消极影响的事物变成游戏本身,从而将其转化为游戏者自身取得的积极成就。尽管这些不时被培养起来的技能确实也能带来其他的适应方式,但这并非关键之处。关键在于,在游戏中被模仿的消极现实或突发状况转化成了更为舒适的生活方式。游戏成了一种替代现实,游戏的趣味性使得人们可以无须关心真实生活是否存在价值。有些人反对游戏,因为他们不喜欢以游戏或其他任何形式呈现的消极因素。如果这些人不喜欢乐趣,他们也就无法欣赏游戏带给人们的生活力量。

游戏本质上是一种勇气(让人充满韧性和警惕性,能够破除旧习,有利于社会交往)。它不但保护人们免受紧急状况的烦扰,还凭借着模仿行为带来的乐趣成为人们面对现实生活的灵丹妙药,因为现实生活往往充斥着死亡、事故和各种绝望。限制儿童的游戏,进行过度的干预,取消在校的休息时间,这些行为无异于夺走儿童在面对复杂和残酷现实时保持自信的重要依靠。

前 言

教师应该“在儿童游戏时观察他们,并根据看到的和听到的制定适合于每名儿童的课程”……教师应该“明白儿童的智力发展是在游戏过程中出现的。儿童在游戏时会综合运用自己在各领域内了解的每件事物。在幼年至小学的课程中,游戏都应该占有重要位置”。

——节选自1999年对米莉·阿密尔的采访,发表于《幼儿》2000年1月号

人们逐渐认识到游戏对儿童的全面发展起着重要作用,也逐渐意识到家长和教师从一开始就对儿童游戏具有的支持和帮助作用。本书将探讨游戏与儿童发展的理论研究以及幼儿教育的实践和政策。我们会反复提及三个重要的观点:(1)幼儿时期的高质量游戏将在日后对儿童发展起到积极作用(比如想象游戏能够预示发散思维能力)。(2)游戏是一种表达个体品味和兴趣的方式,也使个人获得独特个性。(3)游戏是一种与他人建立联系的手段,也是获得自我社会意识和成为群体一员的手段。

我们在书中提出了四个主要问题。第一个问题是,“什么是游戏”。第一章讨论了游戏观和游戏理论,以及当前与游戏相关的诸多问题。我们还解决了定义游戏的棘手问题——这个问题确实困难。第二章探讨了主要的游戏理论。

第二个问题是,“游戏有什么好处”。第三章描述了游戏是如何随儿童的成长而在运动活动、客体使用、符号象征和社会互动等各个方面逐渐发展的。第四章说明了游戏类型会受到儿童性别、个性、环境和其他状况的影响。第五章讨论了游戏在儿童发展的各个方面所起的作用。

第三个问题是,“游戏如何受到不同情境的影响”。第六章讨论了游戏与环境和文化因素之间的关系。

第四个问题十分重要——“什么是好的游戏,如何能让游戏变得更好”。第七章至第十章着重讨论如何在幼儿机构、学校和非学校的环境中丰富室内外游戏。我们在这个问题上将游戏研究和实践直接联系在了一起。我们还讨论了家长与教师在支持、帮助和精心计划儿童游戏方面的重要作用。

总的来说,我们希望能简明扼要地准确传达错综复杂的研究工作内容。我们

希望能对存在争议的难题在深入思考和认真权衡后提出自己的观点,这样的问题对于教育人士和政策制定者来说,既没有研究支持的明确答案,也没有现成的解决办法。但无论如何,我们始终相信游戏支持着儿童的全面发展(认知、情感、社会性和身体发展)。

多年来,人们在跨学科的国际性研究中投入了大量的时间、精力和资源,希望不断完善和交流在游戏、儿童发展与幼儿教育的理论和实践研究方面取得的成果。至今人们对这一主题的浓厚兴趣仍一如既往,未来还有可能继续发展,因为当前二十一世纪新一代教师和儿童将具有双重文化特性——他们既是世界公民,也是独特的文化公民。

游戏是童年的通行语言,也能表达各种文化的特色。作为一种交流方式,各文化中的游戏都表现出相似的载体功能;同时,反映和表达着文化特色的游戏内容,也是文化的比喻,是在文化群体中得到人们定义和理解的信号。我们无法躲避游戏中的文化差异,但同时也清楚游戏过程具有流动性、自发性、形式多样等普遍性特征。

儿童的游戏本身即是目的,同时也是实现其他目的的手段。我们要避免儿童游戏出现民族优越感,要辨识和欣赏文化之间的差异和共同点,同样我们也要避免使成人成为游戏的核心。我们必须努力从儿童的角度看待游戏。

大卫·艾肯(2003)区分了游戏中成人功能性和儿童体验性这两种视角。成人功能性视角以成人核心,用成人化的动机引导儿童的游戏,比如让儿童通过游戏做好入学准备、学习如何与人分享和合作,或是学习控制冲动和调节情绪。这种视角并非完全错误和不当,只是过于局限。我们必须站在儿童的立场上,理解儿童自己在游戏中的体验。要做到这一点必须充分发挥想象力。在艾肯看来,这就是所谓的儿童体验视角。在他看来,我们必须记住,对儿童来说,是活动本身的体验和愉悦使游戏真正成为游戏。

儿童在游戏时处在一种特殊的状态中,此时他们毫不关心成人对他们的评价,也不在意是否能够取得外部目标。他们感到幸福快乐,无视外部压力。但儿童自身也存在压力,他们会对所事物掌控进行判断,希望实现新的挑战,这种压力往往是游戏体验的一部分(比如儿童会问:“我能比昨天爬树爬得更高吗?”)。在游戏时,儿童当然也会取得成人在意的目标,比如释放压力或学习新的技能和价值观等,但这些并非儿童的本意。作为成人,我们必须尊重游戏和儿童,时刻记住儿童也是人这一事实。儿童游戏的根本原因在于这就是儿童该做的事情!当前各国都不断对幼儿寄予越来越高的学习期望,儿童肥胖现象也非常普遍,此时支持儿童以自己为核心的游戏权利就显得尤其重要。

最后,我们还有两个重要的问题。首先,为什么要读这本书?原因有很多。专

业的学生当然要按照课程规定阅读本书。另外也许有人会对游戏这个课题产生求知的好奇心。还有人可能是因为喜爱儿童,希望从本书中获得有益的参考,以帮助儿童获得更美好的未来。不论出于什么原因,在阅读之前请认真考虑自己的真实动机,这对阅读十分有益。问问自己,读了这本书,会有些什么收获呢?

第二,如何阅读本书?我们建议读者在阅读之前进行“思维分析”,也就是说,在开始处理关于某一主题的新信息前先回顾自己持有的想法。对于书本内容提出重要问题,比如理论研究工作得出的概括性结论是否真实可信。最关键的是,要看看研究中使用了什么儿童样本,这些儿童是否能在家庭收入、种族、民族和文化背景方面具有代表性;看看幼儿教育实践的结果和建议,如果它们对一种文化具有合理性,是否对另一种文化(比如读者自己的文化)也具有合理性。换言之,我们希望读者保持活跃的思维,充分发挥想象,玩味本书内容,同时进行认真的阅读。读者应同时保持严肃和游戏的两种态度,这样才能在理解本书内容的同时不断学习和成长!如果读者用这样的方式阅读本书,一定会乐趣无穷,同时有所收获。

致 谢

感谢安吉拉·派克,没有她的技术援助和支持,我们不可能完成这本书!非常感谢她的帮助!

我们还要感谢以下评论人员,他们是来自巴伦西亚社区学院的戴安娜·西斯科、来自南路易斯安那州社区学院的拉蒙娜·帕特森和来自中俄亥俄技术学院的瑞加娜·威廉姆斯。

目 录

第一章 游戏观

简介 001

焦点问题 002

儿童和游戏的历史与印象 002

 古代传统时期 002

 现代时期 004

 后现代时期 005

多种角度看游戏 007

 儿童眼中的游戏 007

 父母眼中的游戏 008

 幼儿教师眼中的游戏 009

 管理者眼中的游戏 010

定义游戏 011

 游戏的本质 011

 游戏的作用 013

 游戏的特征 014

 游戏框架 016

 与游戏相关的行为 016

当下热点和发展趋势 019

 大脑研究 019

 有组织的体育活动 020

 肥胖症 021

 游戏和欺凌 022

 技术 024

 全球化 025

小结 026

任务与活动建议 027

第二章 游戏理论

简介 028

焦点问题 029

古典游戏理论 029

精力过剩论 030

松弛论 030

复演论 031

练习论 031

与现代游戏理论的联系 032

现代游戏理论 032

心理动力理论 033

社会学习理论 034

认知理论 035

萨顿-史密斯的游戏理论 039

后现代游戏理论 040

社会文化理论视角 041

批判教育理论 042

混沌理论 043

对于教师的意义 044

小结 047

任务与活动建议 047

第三章 游戏的发展与评估：零至八岁

简介 049

焦点问题 050

游戏发展 050

游戏如何发展 051

游戏发展的情境 051

运动游戏的发展 052

身体和操作性游戏 052

移动游戏 053

打闹游戏 053

客体游戏的发展 054

客体操作和探索性游戏 055

结构游戏	056
符号游戏的发展	058
假装行为和客体	059
角色扮演和主题	060
社会游戏的发展	061
儿童在社会性游戏中的个体进步	061
群体动力	063
社交能力	065
六至八岁儿童的游戏发展	066
游戏评估	067
观察方法	068
叙述讲解	069
记录游戏的技术	070
对照表	071
游戏档案	073
小结	074
任务与活动建议	076

第四章 游戏中的多样性与个体差异

简介	077
焦点问题	079
性别差异	079
体能游戏	080
社会游戏	082
客体游戏	086
假装游戏	087
环境影响	092
成人角色和行为建议	096
个性和游戏	097
以客体为导向和以人为导向	099
认知类型	099
玩兴	100
幻想—假装倾向	102
想象游戏类型	103

- 心理调适和抑郁 104
- 环境因素和个性 105
- 成人角色和行为建议 107

小结 108

任务与活动建议 109

第五章 游戏在儿童发展中的作用

简介 110

焦点问题 111

游戏与发展：基本观察 111

大脑发育和游戏 113

文化学习和游戏 114

认知层面 116

- 概念发展 116

- 思考和解决问题 117

- 发散思维 118

- 心理理论 119

语言与读写能力层面 120

社会层面 125

情绪层面 129

- 情绪调节 129

- 应对能力和复原力 130

小结 132

任务与活动建议 133

第六章 游戏情境：环境与文化

简介 134

焦点问题 134

游戏研究与环境 135

- 情境下游戏研究的原则 135

- 空间：整体考虑 136

- 学校的空间和室内设计 139

游戏与文化 151

- 文化与游戏 151