

Early Childhood Curriculum  
A Creative-Play Model (Fourth Edition)

Pearson



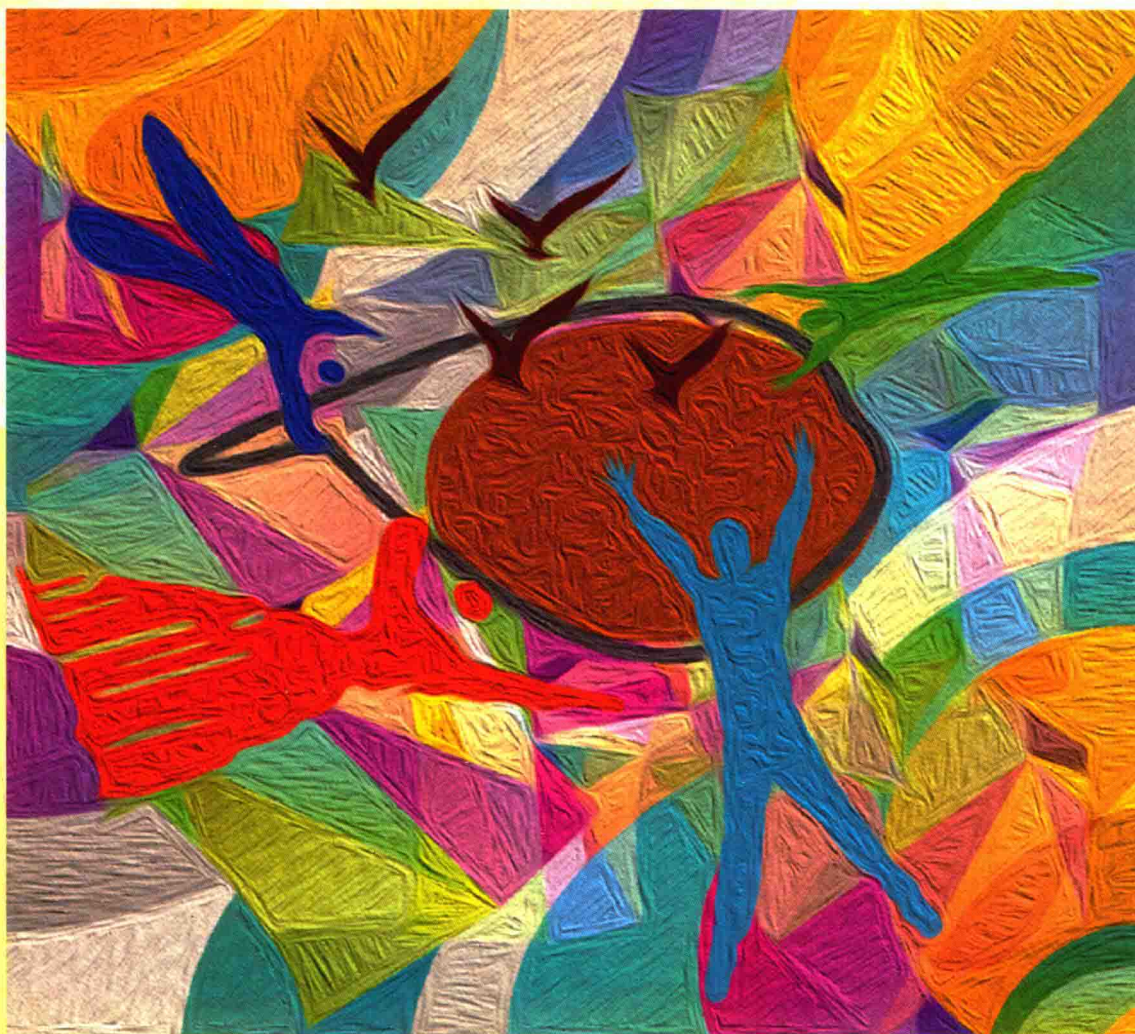
# 幼儿教育课程

## ——一种创造性游戏模式

(第四版)

【美】Carol E. Catron, Jan Allen 著

李敏谊 郭宴欢 杨智君 等 译



中国轻工业出版社

全国百佳图书出版单位

**Early Childhood Curriculum**  
A Creative-Play Model (Fourth Edition)

# 幼儿教育课程

## ——一种创造性游戏模式

(第四版)

【美】Carol E. Catron, Jan Allen 著  
李敏谊 郭宴欢 杨智君 等 译

## 图书在版编目(CIP)数据

幼儿教育课程:一种创造性游戏模式:第四版/(美)卡罗尔·E.卡特伦(Carol E. Catron),(美)简·艾伦(Jan Allen)著;李敏谊等译. —北京:中国轻工业出版社,2017.8  
ISBN 978-7-5184-1261-7

I. ①幼… II. ①卡… ②简… ③李… III. ①游戏课—学前教育—教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第322576号

## 版权声明

Authorized translation from the English language edition, entitled *EARLY CHILDHOOD CURRICULUM: A CREATIVE-PLAY MODEL*, 4th Edition by CAROL E. CATRON; JAN ALLEN, published by Pearson Education, Inc., Copyright © 2008 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 CHINA LIGHT INDUSTRY PRESS Copyright © 2017.

本书中文简体翻译版授权中国轻工业出版社“万千教育”独家出版,并仅限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可,不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

本书贴有Pearson Education(培生教育出版集团)激光防伪标签。无标签者不得销售。

总策划:石铁

策划编辑:高君

责任编辑:高君

责任终审:杜文勇

责任监印:刘志颖

出版发行:中国轻工业出版社(北京东长安街6号,邮编:100740)

印刷:三河市鑫金马印装有限公司

经销:各地新华书店

版次:2017年8月第1版第1次印刷

开本:850×1092 1/16 印张:28.00

字数:346千字

书号:ISBN 978-7-5184-1261-7 定价:82.00元

著作权合同登记图字:01-2016-1743

读者服务部邮购热线电话:010-65125990, 65262933 传真:010-65181109

发行电话:010-65128898 传真:010-85113293

网址: <http://www.wqedu.com>

电子信箱:1012305542@qq.com

如发现图书残缺请直接与我社读者服务部(邮购)联系调换

161058Y1X101ZYW

## 译者名单

李敏谊 郭宴欢 杨智君

张语麟 张倩 管亚男

焦娇 秦丹婷 许靖怡

# 译者序

## 游戏、学习与课程：理想与现实

我们走出去是要学习别的地方、别人的经验以及做事情的其他方式。但是，我们这趟学习旅程的根本原因以及最终的回报当然是为了更好地认识我们自己。<sup>1</sup>

——霍华德·加德纳

就幼儿教育 (early childhood education) 而言,在美国是指 0—8 岁,也就是从出生到小学二年级这个阶段。一般来说,美国 8 岁前的幼儿教育阶段分为 preschool (3—5 岁,有些托幼机构也把服务的起点向前延伸至婴儿的看护服务)、kindergarten (5—6 岁) 和小学低年级 (6—8 岁,对应中国的一二年级)。随着美国很多州开展针对贫困儿童 (部分州面向全体儿童) 实施 1~2 年的免费学前教育 (pre-kindergarten, 一般是半日制,每周提供 20 个小时的免费看护服务),越来越多的公立小学把原来附设的 kindergarten 向下延伸,开展了针对 3—5 岁儿童的学前教育 (在不同的州和学区由于公共经费的差异,实施免费教育的儿童的年龄和每周免费的小时数都不同)。就服务的儿童年龄段而言, preschool 和 pre-kindergarten 类似于我国幼儿园的小班和中班,实施混龄教育; kindergarten 类似于我国幼儿园的大班。但是,从学制上讲, kindergarten 在美国大多数州是正规学校教育的起点,是附设在公立小学的一个独立班级,实行的是免费教育,以前多数实施半日制教育,现在更多的实施全日制

教育。为符合中文的表达习惯并方便读者理解,我们一般把 “preschool” 和 “pre-kindergarten” 翻译为幼儿园和 4 岁幼儿班,把 “kindergarten” 翻译为学前班。不过,我们也希望读者能理解这几个术语在中文中无法找到完全对应的表达。此外,因为中国和美国在制度和文化等方面存在诸多差异,所以我们在面对美国的先进经验时,不仅要知其然,还要知其所以然。

本书所描述的创造性游戏课程主要针对的是 0—5 岁的幼儿。它自 1985 年由美国田纳西大学诺克斯维尔分校研发并实施至今,已有超过 30 年的历史。这种课程模式基于皮亚杰的认知发展理论、建构主义的学习理论和发展适宜性实践,在美国幼儿教育界具有一定的影响力。创造性游戏课程意识到创造性个体发展的重要性,以及儿童的不同发展领域之间的联系与整合。创造性游戏课程重视鼓励和支持儿童进行游戏,以便促进儿童在以下六个领域的综合发展:个人意识、情感健康、认知能力、交流能力、社会化和感知运动技能。

创造性游戏课程最可贵的地方在于,它用一种务实、中庸的哲学观强调:儿童要在真实的创造性游戏活动中学习知识、技能和情感态度等,以便发展成为“完整的儿童”,而不是通过训练和

<sup>1</sup> Project Zero, Reggio Children. Making Learning Visible: Children as Individual and Group Learners [M]. Reggio Emilia, Italy: Reggio Children, 2001: 339.

做作业来学习。儿童能够而且应该发展成为一个有知识、有技能技巧且态度积极的问题解决者，而不是消极被动、等待接受知识的学习者。这种哲学观，一直到现在都没有过时。尤其是在当今关于如何看待游戏与学习、课程的关系的讨论仍然非常热烈的情况下，这样一种思路值得我们重新审视。

游戏作为儿童发展的需求和基本权利，对儿童的学习具有重要的意义。游戏在美国幼儿教育的意识形态传统中拥有至高无上的地位，尤其得到了浪漫主义和自由主义哲学传统的坚守。这从全美幼儿教育协会（NAEYC）的立场声明中就可以看出来：“游戏应该成为幼儿教育阶段课程核心的核心。”<sup>1</sup>但是，游戏到底是什么，确实极其难以给它下定义。

游戏是充满各种可能性的实验。充分而富有想象力地进行游戏，让游戏者跨越到另一个现实，在日常生活的裂缝中徘徊。尽管我们仍然可以看见现实世界中充满着各种冗杂的生活常规和责任，但它们的力量已经被不可思议地剥夺了。游戏者从日常生活中选取事物，并在此基础上发挥天马行空般的想象。像任性的儿童一样，游戏者拆分现实，把现实在身体上蹂躏或者在房间里丢来丢去。事物在游戏中被儿童拆解并被重新建构。<sup>2</sup>

有研究者进一步指出，所谓游戏必须具备以下特征：游戏是由儿童选择的；游戏是由儿童

创造的；游戏是假装的，但像真实的活动一样被完成；游戏关注“做”（注重过程而非结果）；游戏是由游戏者（儿童）而不是成人（教师或家长）完成的；游戏需要儿童全身心的投入；游戏是有趣的。<sup>3</sup>

但是，今天游戏（尤其是自由游戏）的地位和作用在各国面临越来越多的挑战。以儿童为中心与以教师为中心的课程的整合与平衡是发展趋势。比如，1997年修订的《发展适宜性实践》<sup>4</sup>就尝试在“建构主义课程”（以儿童为中心）和“训导主义课程”（以教师为中心/以学科为中心）之间探索中庸之道：

- 儿童建构自己对于概念的理解，同时也从比自己能力更强的同伴那里和教师的教学中获得。
- 儿童受益于有机会通过学习整合的课程来理解学科之间的关系，同时也受益于有机会深入学习某一个领域的内容。
- 儿童受益于学习环境中预先设计好的结构和有秩序的一日生活，同时也受益于教师灵活地和自发地回应他们生成的想法、需要和兴趣。
- 儿童受益于有机会对自己将要做什么和学什么做出有意义的选择，同时也受益于对“什么样的选择是得到许可的”这样一个范围有清晰的认识。
- 儿童受益于有机会与同伴合作以及在集体中获得一种归属感，同时也受益于被看作一个有着自己的强项、兴趣和需要的独立

<sup>1</sup> Copple C, Bredekamp S. Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs; Serving Children from Birth through Age 8 [M]. 3rd ed. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 2009.

<sup>2</sup> Henricks T S. Play Reconsidered; Sociological Perspectives on Human Expression [M]. Urbana, IL: University of Illinois Press, 2006.

<sup>3</sup> Meckley A. Observing Children's Play: Mindful Methods [J]. International Toy Research Association, London, 2002, 12.

<sup>4</sup> Bredekamp S, Copple C. Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs [M]. Rev. ed. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 1997.

个体。

- 儿童需要形成一种积极的自我认同感，同时也需要尊重那些与他们有着不同观点和经验的个体。
- 儿童有着巨大的学习能力以及对这个世界的无穷的好奇心，同时他们在认知和语言方面的能力受到年龄的限制。
- 儿童受益于参与那些他们自己创造的、自发的游戏，同时也受益于那些教师设计的、结构化的活动和方案。

随着对教育问责呼声的高涨，全美幼儿教育协会明确支持了“有准备的教师”（an intentional teacher）<sup>1</sup>这个概念，要求平衡教师发起的活动和儿童发起的活动。2009年最新版的《发展适宜性实践》更加强调教师的有效性。教师的多种角色表现为：创设一个关怀儿童成长的环境（学习者社区），把教学目标定位于促进儿童的发展与学习，为了实现重要的发展目标而对课程进行精心策划，评估儿童的发展和 Learning，与家庭建立互惠的关系。<sup>2</sup>

近年来，许多国家的政策文件中都提出了“教育性游戏”（educational play）这一主张，把游戏引向了中间偏右的发展道路。比如，英国的《幼儿基础阶段纲要》采取了工具论的视角看待游戏：

儿童必须通过有计划、有目的的游戏，以及通过结合成人主导的活动和自己发起的活动来实

现各个领域的学习与发展。游戏对儿童的发展至关重要，游戏可以让他们树立信心。通过游戏，儿童能够学会探索、思考问题以及与他人建立关系。儿童通过主导自己的游戏并参与成人主导的游戏来学习。实践工作者需要不断地做出判断，以维持儿童主导的游戏和成人主导或指导的游戏之间的平衡。实践工作者必须回应每个儿童萌发的需求和兴趣，并通过热情、积极的互动来指引他们发展。<sup>3</sup>

我们不妨把本书中明确提出的创造性游戏课程看作中间偏左的发展道路。它更加坚守游戏的意识形态传统，更加信奉童年的力量。维果茨基的理论指出，只有当所有游戏元素完全发展成社会性假装游戏时，游戏才会成为早期教育阶段儿童的主导活动。足够长的年龄跨度能够让儿童体验成熟的游戏形式，而成熟的游戏形式的特点在于有想象情境、社会角色、人际关系以及基于真实生活情境的规则。如果游戏过早消逝甚至被淘汰，儿童将不会受益于成熟的游戏所带来的潜在好处。

总而言之，游戏被认为是人类终身的思维活动。游戏的复杂性和挑战性在不断地增强，远不是在童年结束时就终结了。<sup>4</sup>对于人类而言，保持终身的游戏性就是保持创造性！

我非常有幸主持本书的翻译工作。在这里，我首先要感谢中国轻工业出版社万千教育编辑部

<sup>1</sup> Epstein A S. The Intentional Teacher: Choosing the Best Strategies for Young Children's Learning [M]. Washington, DC: NAEYC, 2007.

<sup>2</sup> Copple C, Bredekamp S. Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs: Serving Children from Birth through Age 8 [M]. 3rd ed. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children, 2009.

<sup>3</sup> DfE (Department for Education). The Statutory Framework for the Early Years Foundation Stage. Setting the Standards for Learning, Development and Care for Children from Birth to Five, [EB/OL]. (2012-04-15) [www.education.gov.uk/publications/standard/AllPublications/Page1/DFE-00023-2012](http://www.education.gov.uk/publications/standard/AllPublications/Page1/DFE-00023-2012).

<sup>4</sup> Broadhead P. Early Years Play and Learning: Developing Social Skills and Co-operation [M]. London: Routledge Falmer, 2004.

邀请我参加本书的翻译工作。其次，我要感谢高君编辑高质量的润色工作。最后，我还要感谢参与本书翻译工作的所有成员。

本书的翻译工作具体分工如下：

前言和第一、二章：李敏谊、郭宴欢、张语麟；  
第三、四、五章：杨智君、张语麟、张倩；第六、  
七章：郭宴欢、管亚男、焦娇；第八、九、十章：  
管亚男、郭宴欢、张语麟；第十一章至第十六章：

郭宴欢、杨智君、张语麟、张倩、秦丹婷；附录  
和术语表：李敏谊、郭宴欢、秦丹婷。最后，由  
李敏谊、郭宴欢、杨智君和许靖怡负责全书的审  
读和修订工作。

心怀感恩，文责自负。

**李敏谊**

2017年春于北京师范大学

# 前言

1985年，有些幼儿教师产生了这样一种需求：将教学理论与课程目标结合起来，将课程计划与对儿童发展的评估结合起来，将幼儿（包括残障儿童）教育项目的所有方面整合起来。然而，当时没有这样一个全面的、基于游戏的发展适宜性课程。于是，我们开始着手撰写本书。

本书旨在帮助教师为儿童、家庭和教师自己提供一种高质量的课程。本书体现了我们长期以来的、历经实践检验的信念：

- 创造性游戏课程能够促进儿童的个人意识、情感健康、社会化、交流能力、认知能力和感知运动技能的发展。
- 创造力的发展不只是儿童发展的一个下属领域。创造力的发展存在于儿童发展的各个领域之中，它是发展适宜性课程中具有整合性的一部分。
- 只有当儿童能够重组原有的知识和经验进行创造时，他们才能很好地解决问题并产生新的想法。
- 游戏是培养儿童的创造力并促进其发展的途径。
- 课程计划和儿童评估是整合为一体、相互补充的，不是相互独立、平行运作的。

我们使用了多种资源来构建这个创造性游戏课程模式。我们有关儿童发展、幼儿教育 and 教师

教育方面的教育背景，让我们能够使用这些领域的理论和实践经验来得出结论，并为课程的发展和实施提供建议。我们根据自己在公立和私立幼儿园、早教机构、开端计划<sup>1</sup>、托幼机构和大学实验室的教学和管理经验，知道了理论和研究所不能告诉我们的知识，即哪种课程实践才是真正有效的。本书融合了理论与研究，以及发展、使用和评估课程的最佳方式。

## 内容简介

本书囊括了幼儿教育课程中的基本原则和已有研究。同时，本书也为0—5岁儿童提供了一个全面的、基于游戏的发展适宜性课程的实践指南。这个创造性游戏课程模式为教师提供了一个整合性和个性化的教育方案，以帮助他对具有不同发展水平、不同文化背景和经历的儿童保持敏感，并制订出相应的课程计划。

本书的实用性和全面性通过以下几个特征体现出来：

- 强调创造性游戏支持儿童的学习和发展。除了概述其他的课程模式外，本书重点描述了如何实施创造性游戏课程模式的不同部分。我们想让你明白，实施一个以游戏为基础、由建构主义学习理论支持的课程模式所需要的具体步骤。
- 指明了复杂的、相互关联的显性课程和隐性课程。我们列出了设计和实施一个有效的、全面的幼儿教育课程的所有必要组成部分，并说明了每个部分对于整个课程的意义。

---

<sup>1</sup> 开端计划(Head Start)，是美国联邦政府迄今为止规模最大的早期儿童发展项目，被誉为美国学前教育的“国家实验室”，对美国幼儿教育产生了十分重要的影响。——译者注

- 整合了课程计划与儿童发展评估。我们在附录B中展示了与课程目标相关的发展核查表。课程计划和儿童发展评估二者是整合为一体、相互补充的，而不是相互独立、平行运作的。我们想让你理解在课程计划和儿童发展评估中都运用与儿童发展有关的信息的重要性。
- 所有领域的课程都包括为残障儿童提供的课程信息。为了帮助教师设计一个能满足所有儿童包括残障儿童的需要的课程，我们为残障儿童提供了调整后的课程和活动方案。
- 注重帮助儿童掌握应对这个令人不安的世界的技能，以帮助他们与爱他们的成人建立一种相互支持、相互关爱的关系。如果积极回应儿童的教师能够使用一个基于游戏的发展性课程，那么他们就能给儿童提供一个安全的、充满爱的环境，支持儿童的情感健康发展并帮助他们应对这个充满压力的世界。
- 提供了许多图表。把本书提供的图表改动后可以运用到你的幼儿教育课程中。

## 组织结构

本书主要包括四个部分。第一部分为幼儿教育课程。在这一部分，我们阐述了幼儿教育课程的目的，并说明了幼儿教育课程的影响因素。我们呈现了其他几种课程模式并描述了一个完整的课程的不同组成部分。之后，我们详细描述了一个具体的课程模式——创造性游戏课程模式，这是全书其余部分的组织框架。创造性游戏课程模式是灵活的、开放的，可以让教师很容易地将其加以改动，以适应从婴儿到学前儿童等不同年龄阶段、不同群体的儿童的需要。

第二部分为隐性课程。在这一部分，我们描述了幼儿教育课程中对教学环境有重要影响的方

面。然而，这些方面通常既不容易被观察者发现，也没有得到仔细的规划。在把课程向儿童和家长开放前，教师必须对这些方面进行仔细的考虑和设计。这一部分的内容包括：教师的作用、与家长的合作关系、班级管理 with 指导、教室设计与布置、户外游戏环境。这些内容为教师提供了理论和实践方面的信息，并向那些努力实施高质量课程的教师列举了需要重点关注的事项。这些事项包括：工作环境、与其他教师的关系、发展职业认同感以及通过达到多方面的标准和要求来创设优质的幼儿教育环境。

第三部分为显性课程。我们关注了幼儿教育课程中显而易见的部分——课程活动和对儿童的观察与评估。这一部分针对每个发展领域都设有单独的一章。

第四部分为幼儿教育课程中的当代问题。我们关注当代的压力源以及它们给儿童的发展带来的威胁，同时还给出了教师实施课程时的相关建议，以促进儿童的健康成长并提升儿童的情感健康指数。

附录包括评估儿童发展的工具，有发展核查表以及儿童观察指南等。你可以很容易就把这些资料复印下来并在教室中使用。

## 各章板块

本书的每一章在开头时都呈现了一个“教室小故事”，以展示现实中儿童和家庭会遇到的情况和困境。这些真实的例子鼓励教师批判性地分析情况并考虑解决办法。在每个小故事后面都有一连串的提问，这是教师在确定行动方向前需要思考的问题。每一章在结尾时都给出了解决方案，以供教师参考。这些小故事是我们从自己的幼儿教育经验中抽取出来的。它们有利于我们把理论、研究、最佳实践与教师的实际行动和回应联系起来。

在每一章的结尾处都设有“本章小结”以及“反思与应用”两个板块，以帮助你理解和批判性地思考文中的内容。

在第十章至第十五章中，每一章都呈现了儿童的一个发展领域。书中将发展领域与实践信息联系起来，帮助你支持儿童在这一领域中的成长。每一章的后面都列出了该领域的具体课程活动。每章中都贯穿了实际应用方面的例子，并伴有课程评估的标准和实施课程的指导条目。

## 术语方面

我们交替使用词语“儿童保育”“幼儿教育”“教育项目”来指代服务于0—8岁儿童的幼儿教育项目。本书重点介绍的是服务于0—5岁儿童的幼儿教育项目。为了方便课程设计和环境布置，我们这样定义以下群体：婴儿，6周至15个月；学步儿，15个月至3岁；学前儿童，3—5岁。大多数幼儿教育项目都有不同的、混杂的年龄分组，教师应相应地选择并调整活动和教学方法以适应每一个具体的班级。

## 新增内容

本版有许多新的特征，更便于学生和教育工作者使用：

每一章新增了“与家庭合作拓展课程”部分。这一部分指出在支持儿童发展与学习的过程中，教师应与家长建立合作关系，互相分享儿童在发展、学习和参与课程活动等方面的情况。

每一章后面的“反思与应用”更清晰地强调反思和批判性思考的作用，这对于教师有效地教学并与幼儿共同学习是十分重要的。

本版增加了图表和儿童的作品，以解释关键的概念、原则和教学实践。

我们更新了相关的研究成果，因此本版新增

了80个参考文献。我们在每章末尾处加入了新的资源，包括电子版和纸质版的。我们也保留了那些重要的和经典的研究成果，我们今天的许多研究仍受惠于它们。

相较之前的版本，本版还更新或者增加了如下内容：

- 有关儿童脑部发育的认知神经科学方面的新信息，这给我们带来了新的教学启示和有关儿童学习的启示（第十四章）。
- 更多关于瑞吉欧教学模式方面的信息，包括布置教室和策划活动的理论基础和实践（第一章、第六章）。
- 儿童新出现的健康问题，包括儿童肥胖的相关信息（第九章、第十五章）。
- 有关儿童生活中的压力源方面的更多信息，关注全面运用课程来帮助儿童发展应对技能（第十六章）。
- 关于早期读写能力发展的新信息（第十三章）。

更新后的《教学手册》(Instructor's Manual)和《试题库》(Test Bank)现可在线获得，网址是[www.prenhall.com](http://www.prenhall.com)。在线版的《教学手册》是免费的，它包括每一章的教学注意事项、基于对话题的理解和批判性的分析开展活动的建议、可打印的材料和其他的学习案例（包括教学中的道德两难问题）。在线的试题库包括许多不同形式的测试问题。

## 专业性问题

本书反映了我们毕生的职业信念：为幼儿创设最好的学习环境。本书体现了我们诸多方面的努力，如保证幼儿教育项目有充足的资金、为教师和儿童设计有利于成长的环境、寻找教师职业倦怠和频繁转行的原因、针对身处压力之中的儿

童和家庭有效地开展工作、让政府官员和政策制定者理解儿童和家庭的需要。我们写作的目的是为儿童、家长和教师提供优质的幼儿教育课程。

我们衷心希望我们对幼儿生活质量的关注能够对你有所影响，并对幼儿教育项目中的课程有所影响。

# 目 录

## 第一部分 幼儿教育课程/1

|                        |    |
|------------------------|----|
| 第一章 课程在幼儿教育项目中的作用..... | 3  |
| 课程的目的 .....            | 5  |
| 课程的影响因素 .....          | 7  |
| 对幼儿教育项目的需求 .....       | 8  |
| 儿童发展和学习理论 .....        | 8  |
| 批判理论与课程 .....          | 15 |
| 幼儿教育项目的效果分析 .....      | 15 |
| 认知发展与幼儿教育项目 .....      | 15 |
| 社会性发展与幼儿教育项目 .....     | 15 |
| 情感发展与幼儿教育项目 .....      | 16 |
| 幼儿教育项目的质量 .....        | 16 |
| 针对课程的研究 .....          | 17 |
| 课程模式概览 .....           | 17 |
| 认知导向的高宽课程 .....        | 18 |
| 银行街课程 .....            | 18 |
| 蒙台梭利教育法 .....          | 19 |
| 进步教育 .....             | 19 |
| 行为主义教学技术 .....         | 19 |
| 瑞吉欧·艾米莉亚课程 .....       | 20 |
| 创造性游戏课程 .....          | 20 |
| 跨文化视角下的幼儿教育项目 .....    | 21 |
| 欧洲的幼儿教育 .....          | 21 |
| 其他国家的幼儿教育 .....        | 23 |
| 为自己的幼儿教育项目设计课程 .....   | 23 |
| 邀请教师参与课程设计 .....       | 24 |
| 课程的组成部分 .....          | 25 |
| 对课程效果的评估 .....         | 26 |
| 创建优质的幼儿教育项目 .....      | 27 |
| 国家认证 .....             | 28 |
| 与家庭合作拓展课程 .....        | 29 |

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>第二章 创造性游戏课程模式</b> | <b>33</b> |
| 创造性游戏在课程中的作用         | 37        |
| 促进儿童的全面发展            | 38        |
| 创造性游戏促进儿童个人意识的发展     | 39        |
| 创造性游戏促进儿童情感健康的发展     | 40        |
| 创造性游戏促进儿童社会化的发展      | 41        |
| 创造性游戏促进儿童交流能力的发展     | 41        |
| 创造性游戏促进儿童认知能力的发展     | 42        |
| 创造性游戏促进儿童感知运动技能的发展   | 42        |
| 创造性潜能                | 43        |
| 隐性课程                 | 44        |
| 显性课程                 | 45        |
| 全纳教育                 | 46        |
| 课程整合                 | 47        |
| 创造性游戏课程模式            | 47        |
| 与家庭合作拓展课程            | 48        |

## 第二部分 隐性课程/51

|                  |           |
|------------------|-----------|
| <b>第三章 教师的作用</b> | <b>53</b> |
| 有效的教师            | 56        |
| 教师的作用            | 57        |
| 与儿童互动            | 58        |
| 照料儿童             | 59        |
| 帮助儿童进行压力管理       | 60        |
| 促进儿童的创造力发展       | 60        |
| 为儿童策划活动          | 61        |
| 丰富儿童的学习环境        | 62        |
| 解决儿童的问题          | 63        |
| 为儿童的权益呼吁         | 63        |
| 促进自身学习           | 65        |
| 创设良好的教学环境        | 66        |
| 工作环境             | 67        |
| 与同事的关系           | 68        |
| 发展职业认同感          | 69        |

|                 |    |
|-----------------|----|
| 普及幼儿园项目 .....   | 70 |
| 与家庭合作拓展课程 ..... | 72 |

#### 第四章 与家长的合作关系..... 75

|                      |    |
|----------------------|----|
| 增强家庭和托幼机构之间的合作 ..... | 79 |
| 家长的参与和贡献 .....       | 82 |
| 参与、教学与支持家庭 .....     | 84 |
| 日常互动 .....           | 84 |
| 通过现代科技进行沟通 .....     | 86 |
| 一对一家长会 .....         | 86 |
| 书面交流 .....           | 88 |
| 集体家长会 .....          | 89 |
| 家长资源中心 .....         | 90 |
| 支持处于危机中的家庭 .....     | 90 |
| 残障儿童的家庭 .....        | 90 |
| 患慢性病儿童的家庭 .....      | 91 |
| 离异家庭 .....           | 91 |
| 虐待儿童的家庭 .....        | 91 |
| 与多样化的家长群体进行合作.....   | 92 |
| 与家庭合作拓展课程 .....      | 94 |

#### 第五章 班级管理 with 指导..... 97

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 制订指导目标 .....      | 99  |
| 错误行为 .....        | 100 |
| 设定切合实际的期望 .....   | 101 |
| 预防不良行为的发生 .....   | 101 |
| 营造一种支持性氛围 .....   | 102 |
| 进行有效的交流 .....     | 103 |
| 回应儿童的行为 .....     | 104 |
| 促进儿童成长的指导策略 ..... | 105 |
| 忽略小的问题 .....      | 105 |
| 鼓励儿童 .....        | 106 |
| 为儿童提供替代性选择 .....  | 107 |
| 与儿童讨论行为的后果 .....  | 107 |

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| 向儿童传授解决冲突的方法 .....       | 109        |
| 做出有关班级指导的有效决策 .....      | 110        |
| 与家庭合作拓展课程 .....          | 110        |
| <b>第六章 教室设计与布置 .....</b> | <b>115</b> |
| 精心设计的教室环境的特征 .....       | 117        |
| 精心设计的教室环境要能满足儿童的需要 ..... | 120        |
| 精心设计的教室环境要能满足成人的需要 ..... | 120        |
| 布置教室 .....               | 121        |
| 教室中的空间 .....             | 122        |
| 教室中的材料 .....             | 122        |
| 教室中的通道 .....             | 122        |
| 教室中的储存空间 .....           | 123        |
| 具有回应性的环境 .....           | 123        |
| 婴儿的教室 .....              | 124        |
| 学步儿的教室 .....             | 126        |
| 学前儿童的教室 .....            | 128        |
| 一日作息时间表 .....            | 132        |
| 教师的任务安排 .....            | 135        |
| 制订工作计划 .....             | 135        |
| 跟班走 .....                | 137        |
| 监管儿童 .....               | 137        |
| 制订班级计划 .....             | 137        |
| 执行日常活动和保育工作 .....        | 137        |
| 为残障儿童所做的教室调整 .....       | 138        |
| 与家庭合作拓展课程 .....          | 139        |
| <b>第七章 户外游戏环境 .....</b>  | <b>143</b> |
| 户外课程 .....               | 145        |
| 户外活动场地的类型 .....          | 146        |
| 户外活动场地的安全性 .....         | 147        |
| 户外活动场地的设计 .....          | 151        |
| 感觉、触觉器材与活动 .....         | 156        |
| 创造性游戏和戏剧游戏的器材与活动 .....   | 157        |

|                  |     |
|------------------|-----|
| 大肌肉运动器材与活动 ..... | 159 |
| 实际方面的思考 .....    | 160 |
| 与家庭合作拓展课程 .....  | 160 |

### 第三部分 显性课程/163

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| <b>第八章 儿童观察与评估.....</b> | <b>165</b> |
| 发展性评估的目标 .....          | 167        |
| 选择发展适宜性的评估方法 .....      | 168        |
| 教师作为评估者 .....           | 170        |
| 评估中的家园合作关系 .....        | 171        |
| 评估过程的要素 .....           | 171        |
| 发展核查表 .....             | 172        |
| 儿童观察 .....              | 174        |
| 档案袋 .....               | 176        |
| 项目记录 .....              | 177        |
| 目标设定过程 .....            | 177        |
| 一对一家长会 .....            | 178        |
| 发育筛查 .....              | 178        |
| 转诊 .....                | 179        |
| 与家庭合作拓展课程 .....         | 181        |
| <b>第九章 活动策划.....</b>    | <b>185</b> |
| 活动策划指南 .....            | 188        |
| 活动和学习区角的选择 .....        | 189        |
| 基于技能、主题和项目的活动策划 .....   | 190        |
| 教室中的多样性 .....           | 194        |
| 教室中的科技 .....            | 195        |
| 教师在科技应用中的作用 .....       | 196        |
| 个别化学习经历 .....           | 197        |
| 为残障儿童所做的调整 .....        | 198        |
| 针对身体残障儿童的指南 .....       | 198        |
| 针对言语/语言残障儿童的指南 .....    | 199        |
| 针对视觉残障儿童的指南 .....       | 199        |