



幼儿园环境设计与布置丛书

汝茵佳 蒋 放/主编



南京师范大学出版社

G614/6

玩教具

幼儿园环境设计与布置丛书

江苏工业学院图书馆
藏书章

刘定秀
摄影 蒋放 李定荣



南京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

玩教具 / 汝茵佳, 蒋放主编. —南京: 南京师范大学出版社, 1999

(幼儿园环境设计与布置丛书; 3/汝茵佳, 蒋放主编)

ISBN 7-81047-346-8/G·216

I. 玩… II. ①汝… ②蒋 III. 学前教育—教具—玩具 IV. G614

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 24303 号

南京师范大学出版社出版发行

(江苏省南京市宁海路 122 号 邮编 210097)

全国各地新华书店经销 南京玉河印刷厂印刷

*

开本 787×1092 1/16 印张 8.375 插页 28 页 字数 149 千

2005 年 10 月第 1 版第 4 次印刷

印数 19001—20500

定价: 22.00 元

(南京师大版图书若有印、装错误可向承印厂退换)

导 言

环境教育是一个连续的终身教育过程,它始于婴儿阶段。幼儿虽然年龄小,但感情充沛,爱憎分明,求知欲旺盛。此时,给他们提供多样化的玩教具,满足其求知欲望和操作的兴趣,使他们通过对玩教具的使用和操作,获得认知、情感、身体等方面的发展。

众所周知,幼儿园教育活动是以直观多彩的教具为媒介的,幼儿游戏也是以丰富多彩的玩具为媒介的。所谓教具,就是教师用来帮助幼儿理解教学内容所精心设计、制作和准备的各种材料。所谓玩具,就是教师为各类游戏所准备和制作的供幼儿自由选择和操作的材料,也可以是教师和幼儿一起准备的材料。玩教具对幼儿获得知识、理解世界、适应环境是必不可少的。幼儿园教育活动、游戏活动、户外活动都离不开玩教具,玩教具是幼儿生活的伴侣,是幼儿成长的良师益友。因此,幼儿教师更应注重设计、制作和提供给幼儿与他们学习和游戏相适应的、并能促进他们发展的玩教具。

离开了玩教具,幼儿是无法学习的。给幼儿提供各类玩教具,以启发幼儿探求知识,鼓励幼儿自由选择、自由探索,使他们在和玩教具的交互作用中获得身体、情感、认知和社会性各方面的发展。我们常常看到,幼儿在与玩教具的交互作用过程中,能成功地摆脱感知情景的约束,不断给予玩教具新的意义。他们根据同一种教具编出各种不同的故事,借助于角色形象演绎出不同人物和动物的动作、语言、神态。他们用成人提供的纸盒套在身上当汽车跑,用各种化妆品包装盒、包装瓶作超市里商品的代用品,用纸盒作无人售票公共汽车上的投币箱。他们的行动已不受眼前的知觉情景所支配,而是受大脑中的表象所支配。这种以一物代替另一物的表演和游戏,其实是一种象征性的思维活动过程。这一过程是由思维、想象等多种心理成分参与的复杂的心理活动过程,这一过程包含对模式或关系的知觉、原有信息的重组与改造、意义的转换操作等。这些因素,正是人的智力尤其是创造力的构成要素。

100多年来专家们对于幼儿游戏及玩教具的研究,尤其是近30年的大量研究证明,玩教具是幼儿参加游戏进行学习的基本工具,是他们的“第一本书”。首先,玩教具能极大地促进幼儿自发学习、提高学习兴趣,并取得好的学习效果。心理学的理论与教育实践证明,幼儿是通过自己的发现学习的,而不是单纯的依赖于成人的灌输,这样的学习才有利于幼儿理解和保持记忆。我国教育家陈鹤琴在其《战后中国的幼稚教育》一文中提到:“自动的学习,自发的学习,乃是以‘做’为出发点的,在‘做’的过程中去学,在‘做’的过程中去教,在‘做’的过程中去求进步。经过自己用手、动脑所获得的知识,才算是真知

识、有用的知识。”其次,由于遗传、环境等因素的影响,每个幼儿的兴趣爱好、性格特征、能力倾向、行为习惯及已有知识经验都有很大差异,教师往往以幼儿发展的平均水平为依据,难以满足个别幼儿的需求,许多幼儿潜能得不到发挥,而不同种类的玩教具不但能满足幼儿的不同需求,而且能促进他们不同能力诸如社会交往能力、语言能力、动手操作能力、思维能力、创造能力、表演能力的发展。

今天,《玩教具》一书和大家见面了。它是继《墙饰》(即《幼儿园墙饰设计与制作》)和《活动角》之后,《幼儿园环境设计与布置》丛书的第三本。本书以环境教育理论为指导,以“把时间和空间留给孩子”为宗旨,以玩教具对幼儿独特作用为目标,以自然物和废旧物为材料,以幼儿自由操作为前提,从社会、健康、语言、科学、艺术五大领域出发,充分发挥广大幼儿教师和幼儿的创造性,设计制作出与五大领域相适应的玩教具。如果说,《墙饰》和《活动角》为幼儿创设了一个新鲜有趣的世界,营造了一种亲切温馨的氛围,那么,《玩教具》将是前两本书的深化与拓展,它为教师顺利开展教育活动、为幼儿在活动角落的自由操作、尽情玩耍提供了丰富材料,并通过这些材料与幼儿的交互作用以及幼儿之间的交互作用而形成一种生动活泼的学习和游戏气氛,真正让幼儿置身于一个属于他们自己的游戏王国。

在《玩教具》一书中,我们从近 2000 幅照片中精选了 200 多幅照片,它反映了设计制作者的灵感和智慧,折射出设计制作者对幼儿的一片热情。更值得一提的是在本书中展示在大家面前的栩栩如生的玩教具,从材料的收集准备、消毒处理、制作过程全部是由教师们自己完成的。她们不追求高级完美,不进行一味模仿,而是利用取之不尽、用之不竭的自然物、废旧物,通过想象、创造,采取利用原型、展开制作、合并拼装、改变原形、分解变形等方法,变旧为新,变丑为美,变废为宝,在少花钱、多办事、办好事的前提下,制作出独具匠心的玩教具,反映了各地区各幼儿园的玩教具特色。

在幼儿园玩教具的探索和研究过程中,我们看到,计算机辅助教学已成为教育领域中的一个研究方向,并逐渐形成自身的理论体系,在教学领域广泛应用。但是,就目前而言,我们所见到的计算机教学辅助软件以中小学为主,幼儿园的计算机教学辅助软件几乎没有,即便有,也不可能覆盖各个学科、各个领域,更难以适应不同教材、不同目标的要求。何况这些软件都是计算机专业人员编写的,不可能充分发挥教师的主观能动性。因此,软件的开发和制作必须要有教师的参与。但教师不可能成为计算机专家,更不能把主要精力用于编写程序,因而,运用多媒体创作工具制作软件是较好的选择。所以,教师应掌握一到两种多媒体创作工具的使用以及软件制作的基本方法,直接参与多媒体教学软件的研制,并能独立开发一些简单的软件。

在本书中,我们详细介绍了如何配置幼儿园多媒体计算机、如何制作计算

机多媒体辅助教学软件,以便幼儿园教师在教学实践中运用,并在节省经费和时间的同时,提高运用多媒体创作工具开发辅助教学软件的能力、兴趣和信心,促进幼儿教育技术现代化的发展。

教学软件是教师使用多媒体教学的具体体现,教学软件的制作水平也反应了使用水平。我们建议,多媒体教学软件开发应采取两种途径相结合:一是由教师利用多媒体编著系统自行开发的软件,这种软件的开发省时、省力、准确、实用而且节约经费,但水平和效果因人而异;二是幼儿园对一些重点课程组织技术力量和投入适当经费,开发出具有一定水平的软件供教师使用。

在制作和选择玩教具的过程中,要使制作出来的玩教具形象既生动活泼,又有教育意义,还具有可操作性,教师必须处理好以下关系:

1. 玩教具与幼儿发展的关系。

处理好玩教具与幼儿发展的关系,应注意:

(1)玩教具与物体知识。玩教具中存在大量的有趣问题,教师应引导幼儿灵活地运用这些玩教具去发现问题,解决问题。

(2)玩教具与逻辑运算能力。玩教具能帮助幼儿构建对“关系”的理解,而“关系”则为逻辑运算知识的核心。

(3)玩教具与语言。借助玩教具来发展幼儿的口头语言表达能力,特别是一些语言发展迟缓或有语言障碍的幼儿,应让他们在使用玩教具的过程中发展语言。

(4)玩教具与课程。幼儿园课程的实施过程离不开游戏和教具,游戏离不开玩具。玩教具为课程的实施提供了材料的保证。

(5)玩教具与外界环境。玩教具能让幼儿有归属感,并将自己视为集体中一员,对集体负责,在集体中感到安全、自由,可以充分发挥想象,实施自己的设想,还能善待同伴,互相帮助,主动与人合作。

2. 玩具与角落的关系。

活动角的质量受诸多因素制约,但投放玩具的作用是不容低估的。当幼儿一走进角落,就能产生不可抑制的兴奋情绪和操作欲望,这就是玩具投放所要起到的应有作用。幼儿随后的表现也与玩具的质量有着密切的关系,合理的玩具布局应掌握以下原则:

(1)层次性原则。幼儿发展存在差异,提供玩具千万不能一刀切,应通过正确观察、评估每个幼儿的发展状况,为不同水平的幼儿提供不同难度的玩具,满足每个幼儿发展的需要。

(2)阶段性原则。不同年龄幼儿的发展水平不同,教师应从本班幼儿的知识基础和实际能力出发,制作和投放角落中的玩具材料,因班而异。其难度在小、中、大班的分布应呈螺旋形连续上升状态。各年龄班之间有承上启下的过渡联系,才能满足不同阶段幼儿的需求。

(3)操作性原则。玩具不是只能看不能动的摆设,也不能对幼儿构成伤害。在给幼儿操作前,教师要对玩具材料进行仔细检查,定期清洗消毒,消除一切不安全、不卫生因素。

教师在提供给幼儿玩教具操作的同时,还应做好两件事:

1. 观察幼儿操作玩教具的行为。

在观察幼儿操作玩教具中,教师比在其他任何情况下更容易找到藉以了解个别幼儿的技巧、能力、理解力和感情等线索。通过观察,能逐渐估出幼儿在挖掘自己的潜力中已达到了什么程度,弄清其长处、弱点及兴趣,更清楚应当提供什么样的材料和机会才能适合幼儿的兴趣和需要。记录操作行为,可加深对幼儿思想感情的了解,有目的地进行教育。

2. 评估幼儿操作玩教具的水平。

评估幼儿操作玩教具的水平,可以从以下六个方面进行:

- (1)用玩教具进行模仿性的角色游戏;
- (2)用某一玩教具代替想象中的另一物体;
- (3)用假想动作和情景代替真实动作和情景;
- (4)操作玩教具的持续性;
- (5)操作中的相互影响;
- (6)玩教具的交换。

玩教具是为幼儿的发展服务的,特别是玩具,幼儿是主宰者,教师在指导幼儿操作中不能喧宾夺主。教师应既重视教学中的教具,考虑准备哪些教具,怎样制作使用;又重视游戏中的玩具,考虑玩具的内容、投放、清洗、更换等。教师在使用教具和指导幼儿操作玩具中,应注意以下几个方面:

1. 当教育活动中出现新的教具,当活动区角采用或投放新的、不熟悉的玩具时教师应当是“传授者”,对幼儿给予不同的指导,应充分发挥教具在教育活动中的不同作用,耐心传授玩具的玩法和规则,使幼儿掌握要领。有些新的简单的玩具,可先让幼儿操作,当幼儿在操作中发生困难时再给予指导。

2. 当幼儿动手操作时,教师应转为“观察者”,观察幼儿不同的操作活动情况,并有计划地把幼儿的操作表现记录下来,以便积累资料,改进玩教具。

3. 当幼儿在操作中碰到困难时,教师应以“参与者”的身份帮助幼儿掌握玩教具的操作方法,并与同伴交流玩法。

4. 当发现幼儿因缺少玩教具而发生游戏障碍时,教师又应以“设计制作者”的身份及时为幼儿提供和补充幼儿操作所需要的玩教具。

5. 教师应同幼儿一起利用玩教具扮演角色,进行游戏,带领幼儿身临其境,投入感情,同玩同乐。

6. 教师应引导幼儿成为操作玩教具的主人,它包括:

(1)引导幼儿参与设计制作玩具、帮助教师搜集制作材料,准备制作工具。

玩具是游戏的物质支柱,高价格玩具不一定有高价值,用完的盒子、瓶罐(消毒),洗净的小石子、雪糕棒,都是制作玩具的好材料。让幼儿收集制作材料,进行简单的制作,既能解决操作材料的来源问题,节省资金,又能提高幼儿的参与意识。

(2)根据幼儿某阶段的兴趣,增换角落的玩教具,激发幼儿参与操作的兴趣,并让这种兴趣得以保持和发展。

(3)全面投放、妥善安排有吸引力的、引人入胜的玩教具,供幼儿自由选择,自由活动,给予幼儿发挥和创造的机会,让幼儿在玩中学,学中玩,感觉到自己是真正的主人。

(4)能启发幼儿以想象的方式使用玩教具,并借助玩教具与其他角色保持联系。

从幼儿园的墙饰、活动角直至玩教具,多年来的研究工作,我们得到许多教育行政机关和幼儿园的支持;在本书编写中,得到了吴江市教委教研室、丹阳市教委教研室、扬州市教委教研室、南京市建邺区托幼办、南京市中华路幼儿园、南京市第二幼儿园、江苏省省级机关第一幼儿园、南化集团公司九村幼儿园的积极支持,特别得到了南京市幼儿师范学校领导的关心、支持和帮助;著名幼儿教育专家赵寄石教授自始至终给予悉心指导,并连续为三本书作序;南京师范大学出版社的有关领导和教育编辑室的程晓樵、余秀芬老师都付出了大量的心血,在此一并致以谢忱!

深入到幼儿园环境教育的领域,越发让我们感到,我们的工作还很不够。墙饰、活动角、玩教具仅仅是对幼儿园物质环境进行了表面性的探索,我们真切地希望广大幼教同行都来一起思考、参与、研究幼儿园环境教育的课题,共同努力,完成幼儿环境教育的系统工程。

目 录

导 言

一、社会角玩教具

1. 小屋	(1)
2. 卧室	(1)
3. 套间	(2)
4. 摇篮	(2)
5. 家用电器	(3)
6. 组合家具	(3)
7. 组合沙发	(4)
8. 熨斗	(4)
9. 厨房用具	(4)
10. 电饭煲、煤气灶具等	(5)
11. 火锅	(6)
12. 洁具	(6)
13. 点心及大馄饨等	(7)
14. 点心及蔬果	(7)
15. 点心及豆腐干等	(7)
16. 茶具	(8)
17. 小笼点心	(8)
18. 香肚	(8)
19. 什锦酱菜	(9)
20. 购菜用包及菜等	(9)
21. 辣椒、玉米等	(10)

22. 胡萝卜等	(10)
23. 海带串等	(10)
24. 水产品及家禽	(11)
25. 游戏用的人民币	(11)
26. 电烤箱等	(11)
27. 蛋糕等	(12)
28. 糖块、棒棒糖	(12)
29. 棉花糖	(13)
30. 饮料机	(13)
31. 风味小吃食品串	(14)
32. 肯德基食品	(14)
33. 血压计等	(14)
34. 输液用品及药品等	(15)
35. 护发、烫发用品等	(15)
36. 假发等	(16)
37. 热水器	(16)
38. 洗发池	(17)
39. 理发工具	(17)
40. 照相机及摄影道具	(17)
41. 邮筒及各种电话机等	(18)
42. 花篮	(19)
43. 插花等	(19)
44. 小花园	(20)
45. 红绿灯、交通指挥岗	(20)
46. 汽车、小汽车	(20)
47. 城市高楼	(21)

二、语言角玩教具

48. 蛋壳偶	(22)
孔雀、兔子、猪八戒、圣诞老人等,小鸭、蜗牛等	(22)
49. 球偶	(23)
少数民族娃娃、小动物、穿裙子的小女孩、老虎、蝴蝶、乌龟	(23)

小鸭、小鸡、阿凡提、日本小姑娘	(23)
50. 盒偶 小动物、牵线人、变脸人	(24)
51. 纸偶 小动物, 黄猫, 狗、长颈鹿等, 小猫、小鹿等, 小兔、熊猫等	(25)
52. 瓶偶	(26)
动物、瓶娃娃	(26)
53. 布偶人	(26)
54. 手套指偶	(27)
55. 布袋木偶	(27)
56. 三个和尚	(27)
57. 小书袋	(28)
58. 兔乖乖的家	(28)
59. 三只蝴蝶	(29)
三只蝴蝶 (一条围裙、桌面教具)	(29)
60. 小动物爱劳动	(30)
61. 古城堡前新故事	(30)
62. 小兔回家	(31)
63. 动物园	(32)
64. 瘦西湖	(32)
65. 城堡	(33)
66. 家乡新貌	(33)
67. 异国风情	(34)
68. 小舞台	(34)
小舞台①②	(34)
69. 小剧场	(35)

三、科学角玩教具

70. 海底世界	(36)
71. 机器人	(36)
72. 小木屋	(37)
73. 电脑	(37)
电脑①	(37)
电脑②	(38)

电脑③	(38)
74. 水车	(38)
75. 狮子头蒸汽轮机	(39)
76 小风车	(39)
77. 三色镜	(40)
78. 喷雾器	(40)
79. 震动舞池	(40)
80. 风帆车	(41)
81. 降落伞	(41)
82. 小游船	(42)
83. 游船(模型)	(42)
84. 万花筒	(43)
85. 潜望镜	(43)
86. 滑梯	(44)
87. 公鸡(模型)	(44)
88. 会动的毛毛虫	(45)
89. 小毛虫	(45)
90. 东方明珠	(46)
91. 数物对应	(46)
92. 实物分类	(46)
93. 按规律排序	(47)
94. 相关物体匹配	(47)
相关物体匹配①	(47)
相关物体匹配②	(47)
95. 用数字表示实物数量	(48)
96. 数物拼板	(48)
97. 数序拼图	(49)
98. 找几何图形位置	(49)
99. 同样多的放在一起	(49)
100. 数字拼图	(50)
101. 数学列车	(50)
102. 数的分合	(51)

103. 时钟	(51)
104. 计算魔筒	(51)
105. 十二生肖时钟	(52)
106. 数学葵花	(63)
107. 立方体	(64)
108. 数学教具的制作(插黑白小图)	(64)

四、健康角玩教具

109. 拉力器	(78)
拉力器①	(78)
拉力器②	(78)
110. 龟兔赛跑	(79)
111. 飞标	(79)
飞标①	(79)
飞标②	(79)
飞标③	(80)
飞标④	(80)
飞标⑤	(80)
青蛙、太阳飞标	(80)
球状飞标	(81)
112. 抛接球	(81)
抛接球①	(81)
抛接球②	(82)
113. 门球	(82)
114. 高跷	(82)
115. 小吉普车	(83)
116. 跑马	(83)
117. 双人鞋、单人鞋	(84)
118. 纸筒	(84)
119. 哑铃	(84)
哑铃①	(84)
哑铃②	(85)

120. 弹跳球	(85)
----------------	------

五、艺术角玩教具

121. 丝瓜筋造型 小动物、房子	(86)
122. 芋头造型 金鱼、花	(88)
123. 生姜造型 人、小动物	(88)
124. 蔬果造型 孔雀、螃蟹、花草、鸭子、白菜娃娃	(89)
125. 易拉罐造型 灯笼、狮子、花篮和公鸡	(90)
126. 快餐盒造型 动物拖鞋、动物脸谱、多功能小汽车	(91)
127. 龟背造型 京剧脸谱	(92)
128. 铅丝造型 日用品	(92)
129. 碟片造型 动物脸谱及塔	(92)
130. 包装带造型 小猫和小鸭	(93)
131. 纸编造型 拖鞋、凉鞋	(94)
132. 蟹壳造型 小动物脸谱	(94)
133. 电光带造型 人物、动物、花卉	(95)
134. 小挂饰	(95)
动物、水果	(95)
猫头鹰、小熊的大袜子、长脸人	(95)
135. 系带子(蝴蝶)	(96)
136. 扣纽扣	(97)
137. 编辫子	(97)
138. 给小动物喂食	(97)
139. 儿童时装	(98)
140. 大纸偶	(98)
141. 爵士鼓	(99)
142. 乐器	(99)
143. 小乐队	(100)

计算机多媒体辅助教学软件的制作(插黑白图)	(101)
-----------------------------	-------

一、社会角玩教具

1. 小 屋

制作材料

各种纸。

制作方法

(1)取卡纸折出长方体,在长方体前面的左右各剪出上下两层的拱形窗户并用蓝色蜡光纸贴在窗户里面。取瓦楞纸剪成两个长方形并装饰成房顶,用同样的方法做屋檐。

(2)取卡纸折出细长方体,用同样方法再制作一座小屋。

(3)将两座屋子粘贴在一起,制作成一座娃娃家的两层楼房。

(见彩色插图第 1 页)

2. 卧 室

制作材料

包装盒、泡沫板、布、纸等。

制作方法

(1)用泡沫板切割出桌面,取包装盒,糊上彩色纸,装饰成衣柜、床头柜、床等。

(2)取泡沫板切割出沙发各部分,再用大头针连接成沙发。

(3)利用盒子,用纸装饰出电视机。

(4)取布缝制出床罩、枕头、沙发套等。

(5)将以上物品组合成娃娃家的卧室。

(见彩色插图第 1 页)

3. 套 间

制作材料

泡沫板、泡沫块、各种纸等。

制作方法

(1)利用泡沫板做隔墙,将厨房和卧屋隔开。取泡沫板用彩纸剪出窗花装饰成屏风。

(2)利用泡沫块原形,用彩纸剪贴出冰箱、柜子、油烟机、煤气灶、微波炉、彩电等。

(3)取长方体泡沫块和三棱柱体组合成洗衣机。

(4)取泡沫块切割出沙发、茶几等,并用色纸和切割成小圆块的泡沫板做洗衣机开关,用彩色纸剪贴洗衣机商标。

(5)用以上家用电器、家具、屏风、灶具等布置娃娃家的套间和厨房。

(见彩色插图第 1 页)

4. 摇 篮

制作材料

泡沫板、竹篮、布、纸等。

制作方法

(1)取泡沫板切割成窗户,涂上淡蓝色。背后衬深蓝色蜡光纸,并剪贴出星星和月亮。

(2)在窗户适当部位固定一根细铅丝,取两块布做成窗帘(将窗帘穿在铅丝上)。

(3)取两块厚泡沫板,糊上彩色纸,放置窗前作地板。

(4)取两根长方体泡沫条,插入厚泡沫板内做摇篮架。

(5)将竹篮用细绳固定在摇篮架上,在摇篮边放一只纸制小猫。

(6)用纸花装饰摇篮,将娃娃放入摇篮,盖上小花被。这只摇篮可放在娃娃家使用。

(见彩色插图第 1 页)

5. 家用电器

制作材料

包装盒、各种纸等。

制作方法

(1)利用包装盒原形,糊上浅色纸,然后将它画成收录机及音箱。

(2)利用包装盒原形,糊上深浅不同的色纸,再用闪光纸、蜡光纸等剪贴制作成电视机。

这些家用电器,可放置在娃娃家使用。

(见彩色插图第 1 页)

6. 组合家具

制作材料

包装盒、泡沫块、各种纸等。

制作方法

(1)利用合适的包装盒的原形,外面贴上绿色蜡光纸,再用闪光纸和黄色蜡光纸装饰成组合家具。

(2)利用合适的包装盒原形,取挂历纸做屏幕,再用黑色蜡光纸粘贴边框,做成电视机。

(3)利用合适的泡沫块原形,外面贴上绿色蜡光纸,(按泡沫块原形在蜡光纸上剪出不同图形)做成装饰柜,取橡皮泥捏出小动物摆入装饰柜中。

(4)可将以上家具组合起来,再摆放上电视机及装饰品等供娃娃家使用。

(见彩色插图第 2 页)