

PEARSON



■ 培生书系·学前教育精品译丛 丛书主编 霍力岩

游戏与儿童发展

Play and Child Development 原书第4版

[美] 乔 L. 佛罗斯特 (Joe L. Frost)

[美] 苏 C. 沃瑟姆 (Sue C. Wortham) 著

[美] 斯图尔特·赖费尔 (Stuart Reifel)

唐晓娟 张胤 史明洁 译



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

培生书系·学前教育精品译丛 丛书主编 霍力岩

游戏与儿童发展

(原书第4版)

Play and Child Development

[美] 乔 L. 佛罗斯特 (Joe L. Frost)

[美] 苏 C. 沃瑟姆 (Sue C. Wortham) 著

[美] 斯图尔特·赖费尔 (Stuart Reifel)

唐晓娟 张胤 史明洁 译



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

Authorized translation from the English language edition, entitled Play and Child Development, 4Edition, 978-0-13-259683-1 by Joe L. Frost, Sue C. Wortham, Stuart Reifel, published by Pearson Education, Inc. Copyright © 2012, 2008, 2005, 2001 by 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 CHINA MACHINE PRESS Copyright © 2015.

本书中文简体字版由培生教育出版公司授权机械工业出版社合作出版, 未经出版者书面许可, 不得以任何形式复制或抄袭本书的任何部分。

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。

北京市版权局著作权合同登记图字: 01-2014-2689号。

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏与儿童发展: 原书第4版/ (美) 佛罗斯特 (Frost, J. L.), (美) 沃瑟姆 (Wortham, S. C.), (美) 赖费尔 (Reifel, S.) 著; 唐晓娟, 张胤, 史明洁译. —北京: 机械工业出版社, 2015. 7

(培生书系·学前教育精品译丛)

书名原文: Play and Child Development

ISBN 978-7-111-51131-1

I. ①游… II. ①佛…②沃…③赖…④唐…⑤张…⑥史… III. ①游戏—学前教育—研究 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第189406号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑: 马晋王轲 责任编辑: 马晋王轲石婕

版式设计: 鞠杨 责任校对: 薛娜

责任印制: 乔宇

保定市中华美凯印刷有限公司印刷

2015年11月第1版第1次印刷

184mm × 260mm · 25.5印张 · 614千字

0001—3000册

标准书号: ISBN 978-7-111-51131-1

定价: 59.80元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

电话服务

网络服务

服务咨询热线: (010) 88361066 机工官网: www.cmpbook.com

读者购书热线: (010) 68326294 机工官博: weibo.com/cmp1952

(010) 88379203 金书网: www.golden-book.com

封面无防伪标均为盗版

教育服务网: www.cmpedu.com

总序

百年大计，教育为本。学前教育作为终身学习的肇始，是我国国民教育体系的重要组成部分。进入新世纪以来，我国学前教育事业得到了政府和社会各界的高度重视，《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010—2020年)》和《国务院关于发展当前学前教育的若干意见》等一批促进政策的出台，更为我国学前教育的发展提供了新的助力。但不可否认的是，囿于各种主客观条件，我国的学前教育在教育理念、课程构建、教学评价等方面与欧美等经济发达国家相比还存在着一定的差距。学习和借鉴这些国家的教育思想和教学经验，并在借鉴中吸收和发展，进行本土化融合和完善，对我国学前教育整体水平的提升无疑意义重大。

美国实行的是包括幼儿园在内的K12教育，其学前教育在世界上一直处于领先地位。由机械工业出版社引进的本套译丛是从美国培生教育集团众多学前教育领域书籍中遴选出来的精品。首批出版的8本图书中，既包括多次再版的经典著作，也包括反映美国近期研究热点的新品力作。可以说，在目前我国大力发展学前教育的大背景下，这套译丛不仅可以带领我们在了解美国的学前教育发展的过程中探知一二，还能为我们在建构具有民族文化底蕴、接轨时代精神的学前教育事业上开启一片新的视野。

本译丛涵盖的内容：

- 《幼儿园教师技能大全》(原书第9版)是由詹尼丝 J.比蒂(Janice J.Beaty)所著的美国早期教育领域的一本经典图书，它是美国幼儿园教师、学前教育专业的大学毕业生、实习生、幼儿园工作者等学习和使用的经典教材。全书分13章，呈现了幼儿教师工作时所需要的技能。该书的核心目的在于为幼儿教育工作者提供在实际教育过程中促进幼儿发展的教学指导策略，具有很强的实践性和操作性。

- 《美国幼儿教育课程实践指南》(原书第9版)是一套全面介绍美国幼儿课程的图书，以儿童发展理论为基础，为在幼儿教育阶段建构以儿童为中心的课程实践提供了既有理论视角，又有实践可操作性的工作指南。这是一本历经多次再版，与时俱进的教科书和教师资源手册，也是一个展示美国文化、美国幼儿教育思潮和美国幼儿教育最佳实践的“窗口”。

- 在美国，“积极指导”被认为是高质量的早期儿童教育实践^①，是美国近几年的研究热点，它被认为是回应儿童行为的最适宜的方法。由凯瑟琳 C.柯西(Katharine C. Kersey)和玛丽 L.马斯特森(Marie L. Masterson)所著的《积极指导儿童的101条原则：塑造回应型教师》一书详细介绍了“积极指导”的方法、策略及在班级中的应用，为我们如何回应儿童、对待和处理儿童的行为问题搭建了有效的框架。

① Gartrell, D. (2004). *The power of guidance: Teaching social-emotional skills in early childhood classrooms*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning.

• 游戏一直是学前教育研究领域的经典课题，每一个学前教育工作者都应了解和熟知儿童的游戏。由乔·L·佛罗斯特（Joe L. Frost）、苏·C·沃瑟姆（Sue C. Wortham）和斯图尔特·赖费尔（Stuart Reifel）所著的《游戏与儿童发展》（原书第4版）正是为我们理解那些令人着迷而又纷繁复杂的游戏世界而创作的。新的版本结合美国近年来在儿童游戏研究方面的新成果，增加了“技术与游戏”以及与理解游戏价值有关的脑神经科学的新研究等儿童游戏领域的新内容。

• 在强调塑造“完整儿童”，去“小学化”的学前教育改革背景下，儿童的社会性及情绪能力的发展越来越受到家长和教师的重视。珍妮丝·英格蘭德·卡茨博士（Janice Englander Katz, PhD）所著的《促进儿童社会性和情绪的发展：基于教师的反思性实践》正如及时雨一般到来。不同于以往的相关著作，卡茨提出了让人耳目一新的指导理念，以反思教师自身为切入点，通过深入挖掘教师自身的经验来为儿童提供指导，并以案例的方式阐明了对各种技能的反思性支持方法。

• 近年来，随着我国学前教育事业的不断发展，越来越多的职前教师、学前专业的实习学生在面对即将投入的新工作时，感到手足无措。《学前教育实习指导：迈向成功》（原书第3版）正是在这样的背景下应运而生，为未来从事幼儿教师工作的学生提供理论与实践上的指导与帮助。

• 《“好”远远不够：促进儿童的道德发展》为我们提供了一个理解道德教育的综合视角，涉及儿童社会和道德发展的情感、认知和行为三个层面，帮助教师和准教师们用一种容易理解的方式来认识儿童的道德发展过程和道德教育。同时，书中还提供了诸多具体建议来强化儿童的社会和道德情感。

• 在艺术教育方面，《音乐与律动：创造儿童的另一种生活方式》（原书第7版）是美国学前艺术教育方面的一本经典著作，新的版本增加了儿童音乐教育方面的最新专业研究和发现，呈现了一系列鼓励教师和看护者们重视音乐和律动教育方面的研究与思考。

本译丛的主要特点：

1. 内容全面，经典性和前沿性相结合

此次引进的8本著作中，有5本是美国学前教育领域再版多次的经典著作。新引进的版本均在原来的基础上增加了更符合全美幼儿教育协会（NAEYC）提出的“发展适宜性实践”（DAP）要求的内容，即更加重视符合儿童发展的年龄适宜性、个体适宜性和文化适宜性，同时也都不约而同地更加关注特殊儿童的需要，内容更为全面。其余3本则是近几年的新著作，反映了美国幼儿教育研究的新热点和新方向。从儿童发展来看，新的研究集中在社会性和情绪发展、道德开发等，更加重视儿童的全面发展，塑造“完整儿童”。从教师发展来看，则提出了“反思性实践”（Reflective Approach）和教师的“积极指导”（Positive Guidance）等，更加重视教师与幼儿的积极回应和互动的有效性。

2. 适用面广，读者对象更加多样化

整套译丛除了以往主要面对在职幼儿园教师，探讨如何提升在职教师的专业技能

外，还有为解决职前教师和学前教育专业的大学生和实习生在实践中遇到的困惑和疑问而作的《学前教育实习指导：迈向成功》。因此，本译丛既可为广大的一线幼儿教育工作者提供切实的实践指导，还可作为师范院校学前教育专业的师生教学和研究参考书。此外，在促进教师专业发展上，除了传统的职前培训，美国现今的许多专业机构对教师开展的培训、评估和认证正逐渐受到越来越多的欢迎和认可。因此，本译丛中大部分图书都可用于教师培训，这也为教师的专业发展提供了一条新的路径。

3. 实用性强，提供大量以研究为基础的实用建议

理论与实践紧密结合，一直以来是学前教育工作者努力践行的理念，但是多年来理论研究者与幼儿园一线工作者之间似乎长期存在着难以紧密衔接的苦恼。此次从培生教育集团引进的8本图书的一大亮点就是几乎每本都在不同程度上增加了读者互动（反思）、案例支撑、参考资料（教师资源包）、轶事性评论等模块。用案例说话，将一线教师真实的反思和实践记录作为宝贵的教学财富，使得读者在阅读和使用时有章可循，能够引起一线工作者的共鸣。同时，对于理论工作者而言，我相信也能提供很好的思想交流与碰撞的机会，启发他们形成一些新的研究课题。

4. 便于评估，提供大量与一线教学对应的评价标准

我国《幼儿园教育指导纲要（试行）》明确提出“教育评价是幼儿园教育工作的重要组成部分，是了解教育的适宜性、有效性，调整和改进工作，促进每一个幼儿发展，提高教育质量的必要手段”。但是，“如何评”“评什么”“怎样评”一直是困扰我国学前教育评价的关键性问题。同样的，美国学前教育也从未停止过对教育评价的讨论和探究，反映在本译丛中就是增加了许多美国现今常用的评价标准。这些评价标准均具有具体可操作的特点，能够为一线工作的教师提供可利用的评价工具和抓手。

整套译丛的翻译工作由我组织一批高水平的学前教育研究者共同完成，是全体译者集体智慧的结晶。为了保证翻译的质量，整个翻译过程经过反复推敲，交叉校对。在这个过程中，翻译团队的每一位老师都付出了巨大的努力和心血，在此，一并表示诚挚的感谢。

最后，还要感谢詹尼丝 J.比蒂（Janice J.Beaty）等几位原书的作者，为我们带来如此精彩的著作；感谢机械工业出版社引进这套丛书，让它们有机会与中国的读者见面；感谢几位编辑几个月来为本书成稿所付出的辛勤劳动和提出的宝贵建议。如今，这套译丛即将和读者见面，作为主编，我恳请每一位读者真诚地批评与指正，并真心希望和我有共同理想的学前教育同行们能由此展开一片探索儿童世界的新天地，或者，可以在不断探究的过程中有所启发和思考，以求为我国的学前教育事业献上一份绵薄之力。

霍力岩

2015年3月于北京师范大学

译者序

《游戏与儿童发展》是美国高校在儿童游戏方面的经典教材，它带领我们认识令人着迷而又纷繁复杂的游戏世界。翻译本书是译者向作者学习的过程，作者在布局谋篇上的宏观视角、逻辑思维以及实践取向使我们受益匪浅，其中作者对以下几个关键问题的思考和视角对我们启发最多，印象也最深刻，值得中国幼儿教育工作者以及研究者深思。

第一，幼儿教育者应该在游戏的安全与冒险之间找到合理的平衡。目前，在美国为防止幼儿受伤，典型的模式就是通过制定各种标准，禁止并限制儿童进行某些游戏，或者通过家长的过度照顾，对儿童实行保护。在中国社会中也存在同样的问题，由于家庭中孩子数量较少，导致家长过度关注幼儿的安全问题。孩子在幼儿园稍有磕碰，家长就会对幼儿园不依不饶，有时甚至纠缠不清，严重者还会诉诸法律。幼儿园教师也时刻如履薄冰，不得不为了幼儿的安全而牺牲孩子适度参与冒险游戏，甚至是探索活动的机会，而把他们过度地保护、限制起来。作者认为，为了孩子的身心健康成长，养护者需要给他们提供适度的冒险游戏并从错误中学习。那些被剥夺冒险机会的儿童长大后会展惧怕、胆小、不友好。养护者应该为儿童提供许多自由活动的机会，让他们挑战户外环境，进行合理的冒险。儿童必须身处他们可控制的危险等级中，学习识别危险、估量危险，并且对付或者战胜危险，而要学会这些，最好的途径是从小在成人的监督和帮助下经历挑战。如何通过游戏在让儿童获得健康发展和严重身体伤害的风险管理之间找到一个合理的平衡是开展儿童游戏的一个普遍的两难问题。中国的幼儿教育者及研究者应该深刻反省幼儿教育中过度保护幼儿的现实，并引导幼儿家长进行理性思维和行动，使幼儿的游戏朝着健康的方向发展。

第二，幼儿游戏应该关注文化与性别问题。作者指出，由于当前的许多社会都具有多元文化的特征，因此往往都会产生不同的传统、价值、关系和交流的问题，也就是说游戏具有文化特性。中国是一个多民族融合的国家，幼儿的游戏也应该充分尊重并考虑民族文化的特性，让更多人接纳并理解各民族的文化差异，而不是以一种民族的文化作为先进的代表，令其他民族去模仿和接纳。我们应该做的是保护那些渐渐消失的少数民族裔的民族文化及其在幼儿教育中的教育价值。作者还提出，游戏中的性别差异是普适性的，这种现象在许多研究中都显而易见。在幼儿的游戏中，遗传和环境因素，特别是社会文化的影响是不可避免的。作者在书中阐述了男孩和女孩在游戏中的社会模式、玩具使用和表演文本上的差异，中国的幼教工作者可以借鉴作者对性别在幼儿游戏中的观点，反思中国的幼儿教育实践，在幼儿游戏活动研究中增加性别研究的视角。

第三，残疾儿童及有特殊需要的儿童如何参与游戏的问题。作者提出为了增加这些儿童的游戏机会，应该对成人的角色和环境进行哪些改变和调整。作者阐述了残疾类型是如何命名的，人们是如何理解这些残疾类型的，作者提供一个综合的残疾种类列表以及技术在帮助残疾人方面的作用等信息。在美国，残疾幼儿的游戏权利同他们的入学

权利以及其他一切权利同样得到尊重。虽然美国的幼儿教师融合教育中的准备也不足以应付每一个有特殊需要的幼儿，但是融合教育的理念已经深入幼儿教育工作者以及研究者的心中。中国城市中的优质低价公立幼教机构令家长趋之若鹜，正常的孩子入园都具有一定难度，有特殊教育需要的孩子入读此类幼儿园恐怕更是难上加难。政府对有特殊教育需要的儿童进行专项拨款，加大幼儿教师特殊教育领域的培养和培训，提高全社会对有特殊教育需要儿童的关注度乃是促进教育公平的任务之一。

第四，现代教育技术在幼儿游戏中的应用。作者指出，关于技术与游戏的研究正在不断与新技术的发展保持同步。目前技术游戏对儿童发展的影响在幼儿教育中的研究范围正在逐步扩大，并且这些研究对教师及养护者的意义正在逐步显现。译者在美访学期间发现，作为高科技十分发达的国家，美国幼儿在教室中使用电脑学习和游戏的情况正在逐渐增加，有的幼儿园甚至给每个幼儿提供一个iPad。虽然中国也开始关注高科技产品在幼儿游戏中的应用，但多数人还在强调电子产品对幼儿的不利影响，反而对幼儿积极影响研究不足，教师如何与家长配合充分利用高科技产品才是需要严肃思考的问题。

最后，很荣幸能够作为本书第4版的译者翻译这本受欢迎的教材，感谢丛书主编霍力岩教授和机械工业出版社的信任以及出版社领导在出版过程中的协调。

由于时间和精力有限，翻译不当之处还请各位读者不吝赐教。

史明洁

2015年5月

前言

一、新版中增加的内容

• 增加了全新的一章：技术与游戏（第十一章）。从历史的视角看目前关于儿童使用计算机和其他技术的现象对于养护者来说具有什么意义，以及关于技术游戏对于儿童发展的新标准与研究的影响。

• 增加了教室中游戏的观察与评估，以及作为工具的思维课程与创造性课程。

• 与理解游戏价值有关的脑神经科学的新研究，游戏剥夺的不良后果，游戏对于大脑发展的影响。大脑发展、运动、睡眠、节食、创伤、情感混乱与适宜的幼儿行为之间的联系（见第三章）。

• 讨论关于成人如何理解游戏的新文献，以及关于游戏理论的新材料。

• 关于不同年龄阶段游戏价值的最新信息，以及开发游戏的新资源。

• 指出积木游戏的特点，成人/儿童在游戏中互动的指导原则，以及其他话题。

• 以表格的形式列出不同种类的残疾，以及如何理解各类残疾。进一步探讨技术在辅助残疾儿童中的作用。

• 增加了游戏的治疗价值，教师可以获得的使用游戏治疗的技术培训，以及团体治疗的使用。

• 补充了自然生态环境、人工环境、花园作为传统的游戏场地的补充手段，强调大自然对游戏的价值。

• 强调解放儿童，让他们在具有挑战的环境中玩耍。

• 对于美国儿童养护中心和学校来说，游戏/工作的项目及其意义。

二、内容架构

为了解任何人类活动，例如游戏，都有必要探索该活动随着时间的推移是如何演进的。第一章，按照不同时期的哲学、实践以及儿童活动之中潜藏的价值展示了游戏的历史。在过去的一个世纪中，关于儿童游戏的研究促进了游戏理论及其在儿童发展中的作用。

第二章提出了许多作为工具的不同游戏理论，以便理解儿童发展的不同方面，包括交流、言语、认知、学习、社会关系以及创造力。关于成人如何理解游戏的新文献应该能够提高学生个人对于游戏的理解，包括课堂上的游戏实践。本章介绍20世纪在游戏研究界占主导地位的许多理论，还有许多把我们引入21世纪的新理论。第二章还提供了一个框架，用于判断哪个理论对于支持游戏的专业人士来说最有用。

在20世纪，许多学科从研究中形成了一些工具。第三章详细阐述了行为科学家所做的工作。在20世纪60年代，他们引进了人类大脑，特别是幼儿大脑可塑性的概念。这为从国家层面关注游戏环境中儿童的早期发展奠定了基础。本版明确了大脑发展、运动、睡眠、节食、创伤、情感混乱以及适宜的儿童行为之间的联系。还明确了与儿童密切接触的教师以及其他成人的恰当作用。

接下来的三章强调在不同的时期游戏与儿童发展的价值，呈现了最新信息以及成长性游戏的新资料。首先，**第四章**探讨在儿童发展的第一个三年里如何跟婴儿和学步儿玩游戏，以及玩具作用的变化。**第五章**探讨学前儿童的发展，拓展了积木游戏的内容和独立游戏作用的新理念。这几章还展示了如何通过团体游戏把游戏与认知学习结合起来。**第六章**根据日益提高的学业期待以及与之截然相反的强调课间休息重要性的观点，提出了学龄儿童游戏的重要性。

第七章探讨的是文化与性别问题。由于当前时代的许多社会都具有多元文化的特征，因此往往都会产生因不同人群而异的传统、价值、关系和交流的问题。游戏中的性别差异是普适性的，在许多研究中都显而易见。关于性别发展理论的讨论还介绍了长久以来一直持续着的游戏中的遗传和环境因素的争论。尽管研究本身不能解决这个争论，但却生动地阐述了男孩/女孩在游戏中的社会模式、玩具使用和表演文本上的差异。

在最近的几十年里，形成了许多把游戏与课程及教师的作用整合起来的方法。**第八章**从不干预的方法到广义及狭义的游戏干预方法，对其中主要的方法进行了探究。游戏并非儿童所需的全部，并且，通过敏锐的成人的干预，游戏和工作变成补充性的活动。本章中还增加了如何创设教室游戏环境以及保障室内安全的内容。本章的新特点是用文本框的形式呈现内容，指出积木游戏的益处，成人和儿童在游戏互动中的指导原则，棋盘游戏的价值以及识字游戏的注意事项。

由于游戏是室内外活动的重要组成部分，**第九章**重点阐述特殊的、神奇的、创造性的户外游戏环境的创设及利用。本章强调自然因素，如沙、水、工具、建构材料、自然区域及特殊场地构成的综合环境的作用，批判美国日益增加的、如出一辙的标准化游戏场地、儿童养护中心、学校、公园。讨论的话题包括在学校、公园、家庭或学校附近以及特殊的地点（如动物园、博物馆、夏令营和自然中心）建造自然的游戏与学习环境。

第十章关注的是残疾儿童及有特殊需要的儿童如何参与游戏的问题，以及为了增加这些儿童的游戏机会应该对成人的角色和环境进行哪些改变和调整。本版中对本章进行了改写，能够反映出不同的残疾类型是如何命名的，人们是如何理解这些残疾类型的，包括一个综合的残疾种类列表以及技术在帮助残疾人方面的作用等信息。

第十一章关于技术与游戏的内容是本版中全新的一章。现在关于儿童使用电脑及其他形式的技术的研究被置于历史的视角来审视。关于技术与游戏的研究正在不断与新技术的发展保持同步。我们所了解的技术游戏对儿童发展的影响多数是针对较大儿童的游戏和游戏活动的，但是对年幼儿童的研究范围正在扩大，其对教师及养护者的意义正在逐步显现。读者被引导去关注新标准和新研究，并被警告要严肃地关注许多人都担心的技术游戏对于儿童发展的意义。

游戏的自然疗效使人们更加重视游戏对于儿童发展的重要性。正如**第十二章**所阐述的，游戏疗法来源于心理分析，但是，随着近几年的发展，理论研究者和实践者改变了这一传统在实践中的应用，开发出一些新的方法。儿童中心的游戏基本原理源于一些信念，即儿童通过游戏表现出自己的恐惧、情绪和情感，游戏具有自然治疗的作用。本

版经过修改将大量研究纳入其中,表明游戏本身具有治疗作用,教师经过培训可以使用游戏治疗技术。在许多儿童经历创伤性的混乱及调整的学校中,使用团体治疗的方法也具有重要意义。

第十三章中分析的公共场所儿童安全的问题在关于游戏研究的论述中尚不多见,这可能与现在流行的在儿童成长的过程中无法避免事故和伤害事件发生的观点有关。安全专家以及不断增加的安全研究得出结论,事故会普遍存在,特别是在那些将儿童置于会导致永久伤害或死亡的危险环境之中的情况下。在这一版中,我们探讨了国家和各州游戏场地安全指南、安全规定和安全标准彼此不一致现象持续扩大的问题,并且讨论了导致课间休息和自发性游戏减少的其他相关因素。

最后在第十四章,在欧洲,反映游戏工作中成功程度的游戏领导能力(play leadership)与游戏工作(playwork)是可以互换使用的两个词。本章推崇这样的概念,即全体监督儿童游戏的成人——家长、辅助者、教师、青年工作者——都需要特定的技能。好的游戏领导者尊重儿童和游戏。为了提高美国儿童养护中心和学校的教育实践,本版介绍了近期关于游戏/工作的文献。因游戏剥夺引起的日渐增多的健康和发展问题导致人们更加重视对学校之外的环境,如邻里或者市内公园及自然中心中,与儿童互动的游戏工作者或者领导者的培训。

致谢

本书作者希望对为本书的顺利完成提供帮助的各位人士表达感谢和感激之情。感谢为各章提供材料的米亚·基姆(Miai Kim),陈宜静(音)(Yi-Jeng Chen),霍利·凯洛·莫尔(Holly Carrell Moore),莫西亚·莫来娜(Marcia Molinar),雪莉·尼克尔森(Shelley Nicholson),约翰·萨特比(John Sutterby),以及巴克提·潘迪亚(Bhakti Pandya);大卫·库什纳(David Kushner)以及X.克里斯汀·王(X. Christine Wang)提供明智的指导;拉斯提·基乐(Rusty Keeler)提供了本书的照片;阿丽塔·基辅(Alita Zaepfel)和斯蒂芬·福林(Stephen Flynn)为手稿的准备、解决电脑故障以及其他各种事情提供的帮助;还有其他许多学生也在很多方面提供了帮助。我们还要感谢其他大学的同行们,他们为文章手稿的修改工作提供了宝贵的、广泛的分析和建议:明尼苏达大学的拉封·卡尔森(LaVonne Carlson),密歇根大学弗林特校区的阿威娃·多夫曼(Aviva Dorfman),克雷文大学的雪莉L.弗罗斯特(Sherry L. Forrest),佛罗里达州立大学的维基E.雷克(Vickie E. Lake),北亚利桑那大学的桑德拉J.斯通(Sandra J. Stone)。我们还要感谢培生和西特拉尼山(Pearson and Chitra Ganesan)出版公司的资深编辑朱莉·比德斯(Julie Peters)以及玛丽·欧文(Mary Irvin),他们自始至终地指导我们写作并完成编辑过程。

目录

CONTENTS

总序

译者序

前言

第一章 游戏的历史：思想、信条与活动 / 001

- 一、历史上的哲学和思想 / 004
 - 古人与游戏 / 004
 - 启蒙时期和浪漫主义时期的游戏思想 / 006
 - 游戏的性质：科学的方法 / 011
 - 儿童游戏的现代阶段 / 014
- 二、新出现的问题 / 020
- 三、小结 / 021
- 四、关键词 / 022
- 五、研究的问题 / 023

第二章 透视儿童游戏的理论视角 / 024

- 一、为什么要研究理论 / 026
- 二、当代游戏理论 / 026
- 三、当代主要的游戏理论 / 027
 - 精神分析：游戏的情感动机 / 028
 - 交流与游戏 / 030
 - 认知学派的观点 / 034
 - 社会性游戏 / 039
 - 游戏中的创造力 / 044
- 四、游戏的新理论 / 045
- 五、不同理论视角中的游戏 / 046
- 六、信条与哲学 / 048
 - 课堂游戏的观点 / 048
- 七、形塑未来游戏理论的若干问题 / 051
 - 跨学科的视角 / 051
 - 教师对于游戏的思考 / 051
- 八、小结 / 052
- 九、关键词 / 053
- 十、研究的问题 / 053

第三章 脑科学与游戏剥夺 / 054

- 一、脑科学、游戏与儿童发展 / 056
 - 脑科学的兴起 / 056

高科技大脑成像技术 / 058

大脑的结构 / 058

剥夺对大脑发育的影响 / 060

脑科学与游戏：二者的联系 / 061

脑科学与认知发展 / 063

脑科学与语言发展 / 063

脑科学与社会性发展 / 064

脑科学与情感发展 / 064

脑科学与身体动作发展 / 065

二、脑科学与教育实践：填补空白 / 066

三、大脑研究与儿童发展 / 068

四、游戏剥夺对儿童发展的影响 / 071

五、传统自发性游戏的替代方法 / 073

游戏与有组织的体育运动 / 074

游戏与休闲活动 / 074

游戏与娱乐活动 / 075

游戏与工作 / 075

六、自发性游戏的障碍 / 076

七、小结 / 078

八、关键词 / 079

九、研究的问题 / 079

第四章 婴儿和学步儿（0~2岁）的游戏 / 081

- 一、简介：发展与游戏的互动本质 / 082
- 二、身体发育与动作发展 / 083
 - 身体发育的特点 / 083
 - 动作发展的特点 / 083
 - 身体发育和动作发展的差异 / 084
 - 游戏与动作发展 / 085
 - 探索还是游戏？ / 086
 - 成人在动作游戏中的作用 / 087
- 三、认知发展 / 087
 - 认知发展的特点 / 087
 - 认知发展的差异 / 089
 - 游戏与认知发展 / 090
 - 成人在认知游戏中的作用 / 092
 - 亲子间假想游戏的文化差异 / 093
- 四、语言发展 / 094

- 语言发展的特点 / 094
- 语言发展的差异 / 095
- 成人在儿童语言发展中的作用 / 096
- 游戏与语言发展 / 096
- 成人在语言游戏中的作用 / 097
- 五、读写能力发展的开始 / 097
- 六、社会性发展 / 098
 - 社会性发展的特点 / 098
 - 社会性与情感发展的差异 / 099
 - 成人在社会性和情感发展中的作用 / 099
 - 游戏与社会性发展 / 100
 - 同伴游戏 / 100
 - 成人和兄弟姐妹在社会性游戏中的作用 / 102
- 七、婴儿和学步儿游戏的特点 / 102
 - 动作游戏 / 102
 - 物体游戏 / 103
 - 社会性游戏 / 103
 - 象征性游戏 / 104
 - 游戏中的性别差异 / 104
 - 创造力与游戏 / 104
 - 游戏的综合特点 / 105
- 八、成人在婴儿和学步儿游戏中的作用 / 106
- 九、婴儿和学步儿游戏中的玩具和材料 / 108
- 十、小结 / 112
- 十一、关键词 / 112
- 十二、研究的问题 / 113

第五章 学前儿童(2-6岁)的游戏 / 114

- 一、身体发展 / 115
 - 动作发展的特点 / 116
 - 游戏与身体发展 / 117
 - 成人在身体动作游戏中的作用 / 118
- 二、认知发展 / 119
 - 认知发展的特点 / 119
 - 游戏与认知发展 / 121
 - 认知游戏的特点 / 122
 - 成人在认知游戏中的作用 / 123
- 三、语言与读写能力的发展 / 124
 - 语言发展的特点 / 124
 - 读写能力发展的特点 / 125
 - 语言和读写能力发展的差异 / 126
 - 游戏、语言与读写能力的发展 / 127
 - 成人在语言和读写能力发展中的作用 / 128

- 四、社会性发展 / 129
 - 社会性-情感发展的特点 / 129
 - 游戏与社会性-情感的发展 / 131
 - 社会性游戏的特点 / 132
 - 社交能力的差异与游戏 / 137
 - 社会性表演游戏的差异 / 137
 - 成人在社会性游戏中的作用 / 138
- 五、学前儿童游戏的特点 / 139
 - 游戏的综合特征 / 139
 - 发展的差异与游戏 / 139
 - 创造力与游戏 / 144
- 六、成人在学前儿童游戏中的作用 / 145
- 七、学前儿童游戏中的玩具和材料 / 146
- 八、小结 / 146
- 九、关键词 / 149
- 十、研究的问题 / 149

第六章 学龄儿童的游戏 / 151

- 一、21世纪的游戏:阻碍的因素 / 152
- 二、身体动作的发展 / 152
 - 动作发展的特点 / 153
 - 游戏与身体动作发展 / 154
 - 成人在身体动作游戏中的作用 / 157
- 三、认知发展 / 158
 - 认知发展的特点 / 158
 - 认知发展的差异 / 159
 - 游戏与认知发展 / 160
 - 认知游戏的特点 / 160
 - 成人在认知游戏中的作用 / 161
- 四、语言与读写能力的发展 / 162
 - 语言发展的特点 / 162
 - 读写能力发展的特点 / 163
 - 语言、读写能力的发展与游戏 / 163
 - 成人在语言游戏和读写游戏中的作用 / 164
- 五、社会性与情感发展 / 165
 - 社会性-情感发展的特点 / 165
 - 游戏与社会性-情感发展 / 167
 - 社会性游戏的特点 / 168
 - 社交能力的差异与游戏 / 168
 - 从社会性表演游戏到结构化的戏剧表演 / 170
 - 成人在社会性游戏与社会性表演游戏中的作用 / 171
- 六、学龄儿童游戏的特点 / 172

- 游戏的综合特点 / 172
- 游戏中的性别差异 / 172
- 打斗游戏 / 173
- 追赶游戏 / 174
- 战争玩具 / 174
- 创造力与游戏 / 174
- 七、成人在学龄儿童游戏中的作用 / 175
- 学龄儿童游戏中的问题 / 176
- 八、学龄儿童的玩具与游戏材料 / 177
- 九、小结 / 179
- 十、关键词 / 180
- 十一、研究的问题 / 180
- 第七章 游戏中的文化与性别 / 182**
- 一、文化性游戏研究的根源 / 185
- 海伦·施瓦茨曼的研究 / 185
- 斯劳特和东布罗斯基的研究 / 190
- 背景：发展性观点的扩展 / 193
- 二、文化对儿童游戏的影响 / 193
- 家庭对游戏的影响 / 194
- 群体游戏中的差异 / 197
- 性别与游戏 / 200
- 三、小结 / 203
- 四、关键词 / 204
- 五、研究的问题 / 204
- 第八章 游戏与课程 / 206**
- 一、游戏课程中的共同要素 / 207
- 教室内的游戏区域及其布置 / 207
- 安全 / 212
- 每日活动安排 / 214
- 游戏的观察与评估 / 214
- 成人与儿童在游戏中的互动 / 216
- 二、游戏课程模式的差异 / 216
- 信任的游戏方法 / 217
- 支持游戏的方法 / 218
- 学与教的游戏方法 / 219
- 三、信任的游戏方法课程模式 / 220
- 四、支持的游戏方法课程模式 / 221
- 斯密兰斯基的社会性表演游戏的干预 / 222
- 凯米和狄福利斯的小组游戏 / 224
- 思维课程的工具 / 226
- 五、通过游戏学与教的方法 / 228
- 银行街模式 / 228
- 创造性课程 / 230
- 高瞻课程 / 231
- 罗斯克斯和诺伊曼的读写游戏模式 / 232
- 受瑞吉欧·埃米利亚启发的教育项目 / 234
- 博采众家之长 / 235
- 六、小结 / 236
- 七、关键词 / 237
- 八、研究的问题 / 237
- 第九章 创设游戏环境 / 238**
- 一、彼时此刻 / 239
- 二、美国游戏场地的历史 / 240
- 三、整合室内与户外 / 244
- 四、游戏环境与儿童发展 / 246
- 婴儿与学步儿的室内与户外游戏环境 / 246
- 学前儿童的游戏环境 / 247
- 学龄儿童的游戏环境 / 247
- 创设游戏环境 / 248
- 空间 / 249
- 得克萨斯大学游戏与游戏环境研究项目 / 251
- 五、创设特别的游戏场所：自然和神奇的特质 / 258
- 让游戏环境变得神奇 / 259
- 六、游戏与学习的目标 / 262
- 主题公园、儿童博物馆、野外营地和大自然 / 262
- 有组织的儿童露营 / 264
- 七、小结 / 265
- 八、关键词 / 266
- 九、研究的问题 / 266
- 第十章 游戏与残疾儿童 / 268**
- 一、残疾与障碍的本质 / 269
- 运动性残疾与障碍 / 270
- 沟通残疾与障碍 / 272
- 社会情感残疾或障碍 / 272
- 感知觉障碍 / 273
- 多重残疾儿童 / 273
- 二、超常儿童 / 274
- 天才儿童与游戏 / 274
- 三、残疾与游戏 / 274
- 视觉障碍儿童 / 275
- 听觉障碍儿童 / 277

动作障碍儿童 / 278

四、发展迟缓或者出现残疾危机的儿童 / 279

认知发展迟缓与智力迟钝儿童 / 280

语言发展迟缓和交流障碍儿童 / 281

自闭症儿童 / 283

受虐待儿童与被忽视儿童 / 284

五、环境的作用 / 285

融合教育班级中儿童游戏的影响 / 286

改良的游戏环境 / 287

六、科技的作用 / 292

辅助技术 / 292

改装的玩具 / 293

互动式视频 / 294

电脑技术 / 294

可利用的电子和信息技术 / 295

七、创造力与游戏 / 295

八、游戏评估 / 295

为什么使用游戏评估 / 296

如何实施游戏评估 / 296

研究与游戏评估 / 297

九、小结 / 297

十、关键词 / 298

十一、研究的问题 / 298

第十一章 作为新兴玩具的电脑与技术 / 299

一、发展中的游戏科技定义：鼠标，用鼠标，用鼠标，用…… / 300

从用真实物品玩游戏到批量生产的玩具 / 300

媒体技术影响游戏 / 302

个人电脑扩展了家内外的游戏世界 / 304

二、因特网与新科技平台：虚拟游戏世界 / 307

在虚拟的环境里玩游戏：协同作用与商业化 / 309

通过科技手段创造游戏 / 311

三、儿童媒体游戏的有效性视角 / 313

四、小结 / 316

五、关键词 / 316

六、研究的问题 / 317

第十二章 游戏治疗 / 318

一、游戏治疗的历史与理论 / 320

精神分析：游戏治疗的起源 / 320

心理分析中的游戏治疗 / 321

非指导性疗法 / 324

关系和儿童中心游戏疗法 / 325

二、游戏治疗的实施 / 327

创建游戏室 / 327

开始游戏治疗 / 328

建立融洽的关系 / 328

组织游戏室的经验 / 329

游戏室里的关系 / 329

设定限制 / 330

进行游戏治疗 / 330

三、环境与应用 / 331

团体游戏治疗 / 331

跨学科小组 / 332

亲子疗法 / 333

医院游戏治疗 / 334

学前和小学阶段 / 336

与创造力的关系 / 337

四、游戏治疗的效果 / 337

五、小结 / 339

六、关键词 / 340

七、研究的问题 / 340

第十三章 公共场所的儿童安全：室内和户外 / 341

一、为健康、身材和安全而游戏 / 345

二、公共场所的危险 / 346

三、儿童发展与安全 / 348

学步儿 / 348

学前儿童与学龄初期儿童 / 349

四、安全指南/标准 / 349

游戏场地设备标准的历史 / 351

五、促进儿童游戏场地的安全 / 353

游戏场地的安全 / 354

涉水安全 / 355

噪声 / 356

玩具安全 / 356

其他危险 / 358

郊游与安全：动物园 / 359

六、儿童伤害与诉讼 / 361

标准与诉讼：美国VS欧盟 / 363

七、小结 / 364

八、关键词 / 364

九、研究的问题 / 365

第十四章 欧美游戏场地上的游戏领导者 / 366

- 一、美国游戏工作的兴起 / 368
 - 公园及游戏场地中的游戏领导历史 / 368
 - 学前阶段的游戏领导 / 369
 - 公私立小学阶段的游戏领导 / 369
- 二、成人干预儿童游戏的理论基础 / 371
 - 皮亚杰与建构主义 / 373
 - 维果茨基与社会建构主义 / 373
 - 混沌理论 / 374
- 三、成人干预儿童游戏的研究基础 / 375

- 四、游戏领导的实践 / 377
 - 太平洋奥克斯学院实践的视角 / 378
 - 维果茨基关于实践的视角 / 378
 - 欧洲的冒险游戏与游戏领导 / 380
- 五、结论与建议 / 382
- 六、关键词 / 388
- 七、研究的问题 / 388

附录：游戏场地清单 / 389

第一章

Chapter 1 游戏的历史：思想、信条与活动



在不同的世纪，不同代际，不同的文化与国家之间玩耍和游戏一直持续进行着，里面大有故事可讲。无论是自然的还是人造的游戏场所都因地理位置、时间以及游戏必需品的变化而变化。技术、文化以及兴趣改变着儿童对玩具的选择，他们的游戏、规则以及玩游戏的季节随着流行时尚略有不同，但却一直持续着。

(Frost, 2010)