

<<通过游戏来教>>

图书基本信息

<<通过游戏来教>>

内容概要

《游戏的关键期》详细讨论了游戏对于0~3岁儿童身心全面发展的重要性以及如何通过游戏促进0~3岁儿童在各个方面的学习和发展的具体方法。

这本书的作者朱莉娅·曼尼莫顿(Julia Man—ning—Morton)和麦琪·托尔普(Maggie Thorp)花了长达两年的时间对0~3岁儿童的游戏进行了全方位的翔实而深入的研究,并且,在此研究的基础上形成了在英国本土已经得到运用的“关键期:为3岁以下幼儿提供高质量的教育框架”的课程模式。

本书正是作者试图将他们的研究成果和0~3岁幼儿游戏课程相结合的一部集大成的理论著述。

本书全方位地论述了各种类型的游戏对于幼儿发展的重要性,深入探讨了游戏对于幼儿发展的作用。

本书还在深入论述幼儿游戏的基础上介绍了许多可操作的支持幼儿深入游戏的方法,有助于读者将游戏的理论和游戏的实践更有机地相结合。

可以说,本书既有来自学术界和研究者的理论观点,也有来自教师的实践智慧,信息量大,方法具体、可操作性强,对于父母、教师或者从事教师培训的人掌握游戏开发的有效策略不无裨益。

<<通过游戏来教>>

书籍目录

第一章 游戏：理念与现实 导言 传统观念 来自游戏研究的观点 教育实践中的游戏研究 当前关于学习的观点 成人的角色 当前学前教育课程发展的趋势 小结第二章 教师的观念和行动：理论与方法 导言 教学思想和行动的模型 对方法论的考虑 研究设计第三章 教师的游戏理论 导言 关键领域1：游戏和学习 关键领域2：控制、自主权和教师的角色 教师作为提供者 教师作为观察者 教师作为参与者 角色游戏的干预 关键领域3：课程中的游戏、学习目的和结果 关键领域4：通过游戏来评价和解释儿童的学习 关键领域5：限制 游戏和工作 一般教学倾向 小结第四章 从理论到实践 导言 课堂情境和任务特点 教师的意图 游戏和儿童的选择 将意图转化为实践 意图与实践匹配 白雪公主 风筝 建构意图和实践不匹配 模型 水 邮局 腕带 影响游戏的中介因素 儿童的反应 / 群体动力 发展水平第五章 理论和实践的转变第六章 通过游戏来教：回顾和展望附录A 教师介绍附录B 访谈表格附录C 关键概念图表附录D 詹妮对通过游戏进行学习的解释参考文献

<<通过游戏来教>>

章节摘录

直觉在决定教师何时干预方面起着重要作用，因此它一般在一个“特别的基础上”进行，要“察觉某个情境”，或者正如一名教师所言，要“捕捉学习的机会”。

儿童通过游戏进行学习的自发性和偶然性的特点，使得教师难以对自身的参与作出计划。

也就是说，在游戏中任何事情都有可能发生，教师真正应该掌握的技能就是知道在什么时候、如何才能发现学习机会，以及辨别适宜的干预学习的时机。

还有一个困难就是，当教师正忙于其他事情时，就根本没有机会去抓住游戏中的“可施教的瞬间”。

教师对于参与的态度主要是意识形态倾向的，在相当的程度上反映了他们关于游戏的理念。

教师认为他们在游戏当中的作用主要是保护儿童的观点、自主权，保证发现学习的优势地位和游戏的自发性。

他们也为这些方法提出了更为实际的理由。

几名教师坦率地承认了在了解个别儿童的需要、把游戏整合入课程以及评估个别活动方面存在着困难。

在这个意义上，教师作为“变色龙”的形象似乎是非常适宜的。

在现实中，教师经常由于太忙碌，而没有时间去干预儿童的游戏。

有些教师认识到需要关注书本上的思想以及进行小组教学，因此他们不可能总是参与儿童的游戏，即使他们认为这种参与是有益或有价值的。

这就出现了矛盾——一种是意识形态的，另一种是实用主义的——很难说清楚。

一方面，教师似乎更希望儿童能够通过游戏过程本身来学习，而且认为尽管敏感的成人参与有可能会带来高质量的学习，但是这种参与并不是必要的——儿童可以通过任何方式来学习。

另一方面，当教师忙于其他事情的时候，游戏可以作为一种工具来鼓励儿童进行自己的活动，这种做法实质上贬低了游戏的价值。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>