第一图书网, tushu007.com

<<创造性思维和基于艺术的学习>>

图书基本信息

书名：<<创造性思维和基于艺术的学习>>

13位ISBN编号：9787040336559

10位ISBN编号：7040336553

出版时间：2012-8

出版时间：高等教育出版社

作者：（美）伊森伯格，（美）贾隆戈　著，叶平枝，杨宁　译

页数：472

字数：550000

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

第一图书网, tushu007.com

<<创造性思维和基于艺术的学习>>

内容概要

《创造性思维和基于艺术的学习：学前阶段到小学四年级（第5版）》旨在引起幼儿教育和小学教育的职前、在职教师对创造性思维和基于艺术的学习的重视，并提供了定的观念和策略。
《创造性思维和基于艺术的学习：学前阶段到小学四年级（第5版）》以艺术教育为切入点，在理论研究的基础上，着重从实践层面阐述创造性思维的培养理念、方法、过程和策略。
《创造性思维和基于艺术的学习：学前阶段到小学四年级（第5版）》主要分三部分：第部分介绍了创造性思维和艺术学习的基础理论；第二部分介绍创造性艺术有关的传统主题（如音乐、艺术、舞蹈和戏剧）；第三部分介绍文化情境和家庭对创造性思维、艺术表现的影响。
本书理论性和实用性兼备，不仅可以作为各级各类学校学前教育专业师生的教材和参考书，还可以作为致力于儿童艺术教育和创造性培养的家长和教育实践工作者的重要读物。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

叶平枝，博士，广州大学教育学院学前教育系教授，硕士研究生导师。
广东教育学会学前教育专业委员会常务理事、学术委员，广东教育学会学前教育专业委员会健康教育研究部主任，《学前教育研究》杂志编委。
主要研究方向为幼儿园课程与教学、幼儿园健康和社会领域教育。

杨宁，博士，华南师范大学教育科学学院学前教育系教授，硕士研究生导师。
中国学前教育研究会常务理事、学术委员，广东教育学会学前教育专业委员会理事长，广东省幼儿园园长培训中心副主任，“国培计划”专家库成员，《学前教育研究》杂志编委。
主要研究方向为学习心理、儿童教育基本理论。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一部分 创造性思维的结构
第一章 理解儿童的创造性思维和表达
透视教室中的创造性
创造性思维的定义
儿童创造性思维的表现
理论和研究基础社会资本理论
教师对创造性的反思
家庭在促进创造性中的作用
可能性思维、想象和幻想
创造性过程的阶段
促进创造性思维
创造力的衰退
教师在促进创造性中的角色和职责
创造性活动中适合不同学习者的课程
支持融合课堂儿童创造性发展的提示
实用建议
通过创造性活动达到标准
小结
有关创造性的常见问题
本章概要
第二章 支持儿童的玩耍、游戏与创造性活动
透视教室中的玩耍、游戏和创造性活动
理论和研究基础：什么是游戏？

游戏的特征
有关游戏的争论
游戏的教育价值
教师对玩耍、游戏和创造性活动的反思
游戏为什么重要？

认知发展
语言发展
读写能力的发展
社会性和情感的发展
身体发展
创造力发展
游戏是如何发展的？

认知游戏的发展
社会性游戏的发展
儿童为什么游戏？

经典理论
现代理论
为游戏中不同的学习者提供的课程方案

第一图书网, tushu007.com

对融合课堂中游戏的提示
针对不同学习者的具体建议
教师的角色和职责
教师为什么要支持儿童的游戏？

教师应该在什么时候支持儿童的游戏？

教师在儿童游戏中担任的角色是什么？

通过游戏达到标准
玩耍、游戏和创造性活动中的常见问题
本章概要
第三章 创造性思维和表达的培养
透视教室中创造性思维和表达的培养
理论和研究基础，培养创造性思维
建构主义
人本主义
行为主义与社会学习理论
……
第二部分 创造性艺术
第三部分 创造性教学与评价

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

今天，我们仍然可以在课堂中通过观察教师对儿童行为的态度，看到这些经典理论的影子。
“剩余精力说”认为人类基本的生存需要（吃、喝等）满足之后仍有剩余的精力，这些剩余的精力就被用于游戏之中。
当儿童活动的机会非常有限时，他们就会通过游戏来发泄剩余的精力，以此来减轻压力和紧张感，从而再次安静下来。
教师有关“在运动场上消耗剩余精力”的观点就支持了这种游戏理论。
“松弛说”与“乘余余精力说”相反，这种理论认为游戏可以恢复工作中所消耗的精力。
这种理论对儿童课堂活动影响甚大，早期儿童的课堂活动要求儿童动静结合：小学课堂活动要求儿童按时作息以保持生活平衡。
“练习说”也被称为“本能说”，这种理论把游戏看做人的一种本能，它认为游戏为儿童更好地适应自己未来的角色和在文明社会所要承担的职责做了准备。
当年幼儿童扮演母亲、父亲或教师的角色或者利用可行的材料来代替成人的工具创造一个游戏场景时，他们就是在练习日常生活中成人的行为与特征；小学生在玩棋盘游戏时，也是在练习策略性思维、推理能力和自控能力等必要的生活技能。
“复演说”同样关注本能。
与“练习说”不同的是，它提出儿童的游戏是对人类祖先发展历程的“回忆”与“再现”，并且回避了他们的消极行为。
游戏被看做发展的一个阶段，也是适应现实生活的一个工具。
用复演说可以解释为什么所有年龄段的孩子都喜欢追逐游戏。
现代理论　　现代游戏理论强调游戏对儿童的影响（Frostetal，2008;Scarlett&New，2007）。
它主要包括三大理论：关注情感发展的精神分析理论、支持心理发展的认知发展理论，以及关注社会性发展的社会文化理论。
精神分析理论认为当儿童在游戏中“掌控”自己的思想、身体、物体和社会行为时，游戏成为儿童释放情感（Freud，1958）和培养自尊（Erikson，1963）的重要工具。
游戏通过积极地“再现”生活经历并在现实中“掌控”它们，从而帮助儿童毫无压力地释放情绪。
此外，游戏为成人了解儿童的个体需要提供了线索。
我们常会发现，婴儿出生以后，他们处于学前期的哥哥或姐姐会在游戏中对洋娃娃说：“我要把你带回医院去。
”儿童通过游戏来宣泄不满从而在现实情境中获得“控制感”。
……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《创造性思维和基于艺术的学习：学前阶段到小学四年级（第5版）》的第1版出版于1993年，最初只涉及幼儿教育，2006年第5版出版时将适用范围拓展到小学四年级，而且借鉴了更多关于文化对创新思维和成果影响的资料，经常用于培养幼儿和小学教师的大学课程中。

《创造性思维和基于艺术的学习：学前阶段到小学四年级（第5版）》具有很强的实用性，每章都包括透视教室、教师反思、常见问题、符合标准等模块；在有关创造性、游戏、音乐、艺术、戏剧的各章节增加了新的特色和“适合不同学习者的课程”的材料和资源作为额外的支持：为了说明有效的教师是如何将艺术整合到各种课程中的，在称为“整合课程”的五章中都提供了表格。

每章都有“我的教育实验室”，其中包括在“活动和应用”中精心选择的视频剪辑、手工艺品汇总和指定的问题，以及在“建立教学技能和规划”中精心设计的练习，可以在线购买使用这精彩的资源。

第一图书网, tushu007.com

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