

<<游戏>>

图书基本信息

书名：<<游戏>>

13位ISBN编号：9787540843083

10位ISBN编号：754084308X

出版时间：2006-8

出版时间：四川教育

作者：凯瑟琳·贾维

页数：181

译者：王蓓华

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>

前言

最近几十年来，有关人类发展的研究取得了前所未有的进展。与此同时，维护儿童权益的公益政策也发生了深刻的变化。“哈佛儿童发展”丛书中的每一本著作均反映了这方面研究的重要成果和儿童公益政策的形成过程。出版本丛书的目的是为了帮助那些致力于抚育下一代和制定儿童政策的人们了解此项研究的成果。我们希望这套丛书能为家长、教育界人士、儿童保育人员、学习发展心理学的学生以及关注人类进步的各界人士提供丰富而有益的知识。

内容概要

过去的半个世纪中，我们的社会经济生活经历了重大的变化。这一变化反映到我们的研究中所产生的一个直接后果就是我们得以观察更多来自不同背景的儿童。多样性的文化要求我们对游戏在儿童发展中的作用和意义有更深入的理解。研究者们同时也对游戏和儿童的健康成长之间的关系倍感兴趣。在《游戏》这本书中，作者凯瑟琳·贾维不仅概括了近期的相关研究成果，而且向我们指明了一些新的研究方向。

正是游戏为孩子们提供了机会提前演练行动、演说、扮演社会角色这些他们在日后的人生中必须经历的事情。作者讨论的内容涵盖了家长和教育者们关心的主题，这些主题对孩子们本人来说也至关重要，了解这些知识将有助于他们选择与自己性别相适应的游戏类型、与同伴相处并发展更复杂的语言技能。贾维不仅详尽地介绍了当前该领域中正在进行的研究，同时也让我们了解儿童怎样充满想象力地探索现实世界。

<<游戏>>

书籍目录

1 什么是游戏1.1 游戏资源1.2 研究程序2 微笑的发展史3 运动游戏和交往3.1 动物游戏3.2 儿童社会游戏的开始3.3 混战游戏3.4 其他文化中的混战游戏4 物品游戏4.1 物品游戏是怎样开始的4.2 从发现和探索到运用和游戏4.3 物品游戏和创造性地解决问题4.4 物品在社会接触中的作用4.5 选择玩具4.6 借助于物品的表达行为5 语言游戏5.1 用声音玩游戏5.2 用语言系统游戏5.3 社会性游戏6 社会性游戏6.1 什么是装扮游戏6.2 身份和角色6.3 情节6.4 角色、剧情、物体6.5 装扮与个体和文化差异的关系7 规则游戏8 仪式化的游戏9 游戏和现实世界9.1 游戏中的性别差异9.2 友谊及同龄儿童间的其他关系9.3 游戏叙述和文化程度参考文献推荐书目中英文译名对照

章节摘录

有一种被人们广泛接受的游戏划分法，是依据孩子成长过程中几个主要的转折来划分的。皮亚杰把游戏划分成三种。

第一种是感觉运动游戏，从婴儿期到2岁。

该阶段婴儿忙于学习控制自己的动作，协调自己的姿势，并感觉其结果。

这一阶段的游戏常常是重复某些动作或略加变化。

婴儿逐渐掌握运动技巧、探索触觉、视觉、声音的世界，并从中获得乐趣。

他为自己能使事情反复发生而感到高兴。

第二种是象征或代表性游戏，主要出现在2到6岁之间。

这一阶段幼儿能够用象征来展现自己的经验，能够回忆起事情的片段。

他开始运用象征和几个象征的组合来玩游戏。

比如往一个玩偶的帽子里放石子，假装是在往鸟巢里放鸟蛋。

第三种是有规则的游戏，从儿童入学开始。

这一阶段儿童开始懂得协作、竞争等一些社会概念，开始比较客观地做事和想问题。

当他开始参加有客观游戏规则、需要团队或小组共同参与的游戏时，这种变化就显露出来了。

我们在书中将讨论的几项当代研究，与皮亚杰的这一划分形式有两个不同之处。

首先，我们将探讨游戏的几个具体种类并追溯它们的发展过程。

其次，皮亚杰强调把游戏与孩子在认识世界这一发展过程中的几个主要变化相联系；我们则从一开始就强调游戏的社会性，即与其他儿童一起玩游戏是主要的，自己独自玩，一个人幻想是次要的，是游戏的派生方式。

我将在本书中表明，多数游戏都是从孩子与双亲或看护者的早期接触中发展出来的。

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>