

今天就玩起来 家庭指南



Ministry of
Education

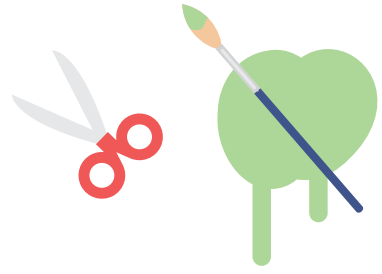
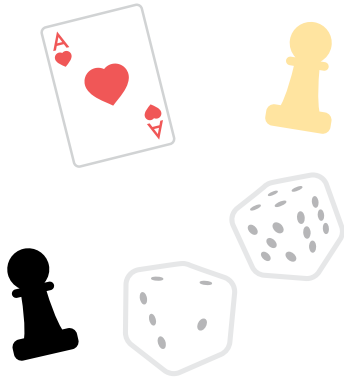
致谢

BC省教育厅感谢玛格丽特和华莱士麦凯恩家庭基金会 (Margaret and Wallace McCain Family Foundation) 的Jane Bertrand在撰写本资源时提供的所有指导和专业知识。

Play Today A Guide for Families [Chinese Simplified]
版权所有 © 2020 Province of BC

目录

简介	3
玩耍	4
玩耍的方式	4
自由玩耍	5
探究式玩耍	8
协作式玩耍	12
在玩中学	16
在学中玩	20
结论	23
资源	24
参考资料	24





简介

儿童的玩耍体验对其成长、学习和发展的所有方面都有着深远的影响。《今天就玩起来：家庭指南》(Play Today: A Guide for Families)，描述了家庭和照顾者可以为学龄前和学龄儿童提供的优质玩耍体验的一些想法和示例。

本指南重点是针对3至8岁(大约3年级)的儿童基于玩耍的学习。它包括一系列的有益于儿童学习的玩耍体验示例。这些示例包括由儿童主导的玩耍机会,以及可由成年人引导的玩耍机会。该指南还解释了学习是如何发生的,并邀请家庭成员和照顾者考虑玩耍体验对于在家和其他地方学习的价值。

与孩子一起玩并享受乐趣!玩耍是支持所有学习和发展的最佳途径之一,而且玩耍应该继续在每个人的一生中提供快乐。

今天就玩起来!

玩耍

有些时候，儿童会在没有成人参与的情况下主导自己的玩耍游戏。也有些时候，成人会注意到有机会加入儿童的玩耍并扩展他们的想法、理解或技能。成人可以在尊重儿童的兴趣和技能的同时，引导他们的玩耍。有的时候，成人可能会设置特定的玩耍体验来实现学习目标。儿童可以从很多种玩耍中受益和学习。

玩耍的方式

本指南描述了针对五种基于玩耍的学习方式。成人的角色各有不同——从尊重的观察者和帮手到玩耍的带领者和指导者。儿童从这些经历中获得的学习也各不相同。儿童可以从所有类型的玩耍体验中受益。与此同时，儿童往往对特定的玩耍方式表现出强烈的偏好。这里所描述的玩耍类型没有任何先后顺序，而只是一种描述玩耍体验类型的方式。

成人参与玩耍的方式



改编自Pyle and Daniels, 2017¹

玩耍发生在许多地方和空间——在家里、在学前班、托儿中心、家庭中心、游乐场以及学校教室。儿童的文化、社区和家庭生活决定了他们会如何玩耍。玩耍体验可能会有所不同，但当家庭重视并鼓励玩耍时，儿童的学习就会飞速发展。

《今天就玩起来：家庭指南》(Play Today: A Guide for Families)旨在帮助支持家庭重视和扩大在玩耍中可提供的学习机会。

¹ Pyle, A., & Daniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-289.

自由玩耍

在这种方法中学习是如何发生的：自由玩耍是由儿童发起和主导的玩耍。儿童决定接下来会发生什么以及谁做什么。

当让成人回想童年玩耍的记忆时，他们通常会回忆起与玩具、洋娃娃或毛绒玩具一起玩过家家游戏的场景。他们可能会回忆起与朋友在户外的一片灌木丛中探索，寻找野生动物，尽力快步奔跑，倒在一堆，高兴地尖叫着。也有的成年人回忆起在没有大人看管下，和朋友一起在户外奔跑、跳跃和攀爬。

以下是自由玩耍的两个示例：玩沙子 (Sand Play) 和捉迷藏 (Hide-and-Seek)。



玩沙子

*Marsha*带着她的两个孩子，三岁的*Marvin*和五岁的*Sasha*来到有一个大沙坑的公园。孩子们每个人都拿着铲子和水桶。*Marsha*坐在附近的长凳上，*Marvin*和*Sasha*兴高采烈地尖叫着冲向沙坑。

*Sasha*迅速将干沙子装满她的桶，站起来，将沙子倒回到沙坑里。然后她跑到沙坑另一边的水龙头，把她的桶装满水，然后走回到*Marvin*身边，一路上小心翼翼地拎着桶，看水是否会溅出来。*Sasha*在

*Marvin*旁边坐下来，把水倒在一小片沙子上。她迅速将湿沙子放到桶里，用力往下拍打着沙子。她小心翼翼地将桶倒放，轻轻敲打桶的侧面和底部，直到沙子从桶中滑出。她这样重复做了五次，直到连续弄了五个沙子城堡。

*Marvin*开始先在沙子上挖个洞，然后对妈妈大喊：“妈妈，妈妈，看啊！我正在挖个最大的洞。”

*Marsha*笑着说：“哇，是很大哦！”

Marsha看着Sasha把她的桶装满水,并小心翼翼地把它从沙坑的另一头拎回来。Marsha回忆道,就在六个星期前,因为走路时水会不停地溢出来,Sasha会大声呼喊求助。她注意到Sasha现在能够平稳小心地行走,以便水不会溢出来。

Marvin望着Sasha在沙子上的城堡。他问道:“那是什么?”Sasha回答说:“这将是一座堡垒。”她计划的堡垒是为了她背包里携带的两个小玩偶。然后她指着沙坑旁边的一棵树。“你可以帮帮忙。从那边的树下拿些树叶和石头过来。”Marvin从沙坑里爬出来,跑到树那边去捡几片树叶,然后跑回去把它们交给Sasha,Sasha说:“很好,但我们还需要更多。我们需要一大堆。”

Marvin转身准备回到那棵树边,但随后他停下来并跑过去捡起他的水桶。然后他走向那棵树,把桶装满了树叶。他注意到一些树枝,就也把它们放进了桶里。Marvin回到Sasha身边,Sasha正在把树叶分成几堆放在沙子城堡的周围。



Sasha说:“很好。现在把它们倒在这里,”并指着城堡旁边的一个空地说,“回去拿些石块回来。”

Marvin跑回到树下的一片小石块那里。

Sasha和Marvin在公园的沙坑里练习了许多技能。Sasha从过去的玩耍经历中熟悉了沙子和水的可能性。她立即前往水源。她为她的堡垒构思了一个设计,并且有一个如何建造它的计划。

当Marvin加入Sasha的玩沙游戏时,他表现出可以和她一起玩。他明白,Sasha的说明是关于堡垒的过家家游戏故事的一部分。

Marsha静静地坐着看着孩子们。如果他们叫她过去或回答他们的问题,她随时可以加入,但她没有发起对话。她在关注着他们能做什么。她注意到他们如何分享建造堡垒的想法,以及他们目前的协作能力。



捉迷藏

几个2/3年级的孩子正在玩游戏。那是在一月份，天空阴云密布，但只下着毛毛细雨。几个孩子正在学校操场上玩捉迷藏。纸板箱和大型爬行管散落在院子里，都是可能的藏身之处。捉迷藏游戏的规则是在过去几周里在孩子们中间形成的。捉迷藏游戏是目前孩子们最爱玩的。

孩子们经常会请一位老师加入。找到老师是这个游戏的核心部分。一旦被找到，老师就得逃跑，然后被追逐的孩子们抓住。老师只会应孩子们的要求加入，而且他们会遵守孩子们制定的游戏规则。

每个人都不停地奔跑、大笑和大喊大叫。

老师安排时间和空间进行由孩子们主导的户外游戏。她知道孩子们需要足够的时间来享受他们设计和主导的玩耍体验。如果游戏有可能在几分钟内中断，就没什么作用。这些玩耍机会可用于观察和收集有关儿童社交和身体技能方面的信息。对儿童在这些游戏时间里的观察提供了宝贵的信息，可增强对儿童技能和能力的理解。

孩子们正在学习与他人谈判和合作，以及练习跑、跳和躲闪等身体技能。也许最重要的是，这段活跃的玩耍时间对健康的孩子来说是必不可少的。提高这些技能可以建立自信和独立性。

探究式玩耍

这种方式中的学习是如何发生的：探究意味着进行探索，找出信息或新的理解。探究式玩耍始于儿童针对让他们感兴趣或感到困惑的事物的探索。这种探索帮助儿童看到物体、想法、意义和想象之间的联系。通过提出更多问题，他们会对周围世界的运作形成自己的想法和理论。

成人观察儿童注意到什么，并就他们的想法提出问题。他们不去告诉儿童答案。相反地，成人会支持儿童更深入地思考和检验自己的想法。探究式玩耍培养科学思维——发现问题、形成假设（理论）、检验它、修正它并再次对它进行检验。探究式玩耍往往涉及到使用图画、印刷品或照片来表达想法。

这里有两个探究式玩耍的示例：和孩子们一起做园艺（Gardening With Kids）及大高楼（The Big Building）。



和孩子们一起做园艺

六岁的双胞胎Michah和Gabby和他们的Valerie阿姨一起在他们家外面的后院里，Valerie阿姨要在他们家待几个星期。时值晚春，树上的叶子正在发芽。花园里的郁金香已长高并且快要开花了。

那天早些时候下过雨，地面和水泥路仍然是湿漉漉的。“快看，阿姨！”Michah喊道。“到处都是蚯蚓，”一边指着小路。“在学校时，我们在种豆子的时候把蚯蚓放进大盆的土里。蚯蚓对种植绿色植物有帮助。”

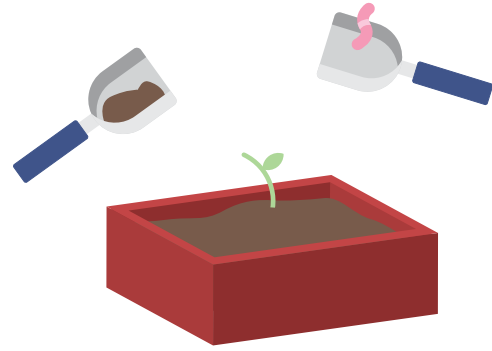
Gabby提议他们把蚯蚓捡起来放在花园里。两个女孩争先恐后地收集蚯蚓，并将它们放进土里。

Valerie问：“为什么你认为蚯蚓会帮助花园里的东西生长？”

“也许它们有魔力，”Michah说。

“或者他们有特殊的唾液可以让植物生长，”Gabby补充道。

Valerie说，“我想知道我们如何才能找出蚯蚓在泥土中做了什么对植物有帮助的事情。”



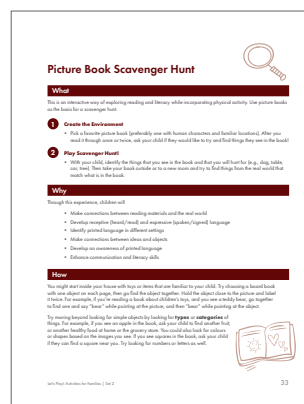
Michah指出到处都有蚯蚓，并记得以前与蚯蚓有关的经历。她将之前的学习联系起来——在学校时，蚯蚓被加到了有豆子种子的花盆里。

Gabby以Micah的知识为基础，并将其应用于眼前的情况。两个女孩都提出了为什么蚯蚓有助于植物生长的理论。

Valerie通过提问来了解孩子们在想什么——他们的想法是什么。她的回应尊重他们的理论，并开启了探索蚯蚓如何帮助植物这一问题的可能性。

尝试一下这个活动！

“和孩子们一起做园艺” (Gardening with Kids) 这项活动收录在“让我们玩起来！家庭活动” (Let's Play! Activities for Families) 中。您可以在这里找到这项活动，第3套游戏：身份认同、社会责任和多样性 (Set 3: Identifies, Social Responsibility, and Diversity)。





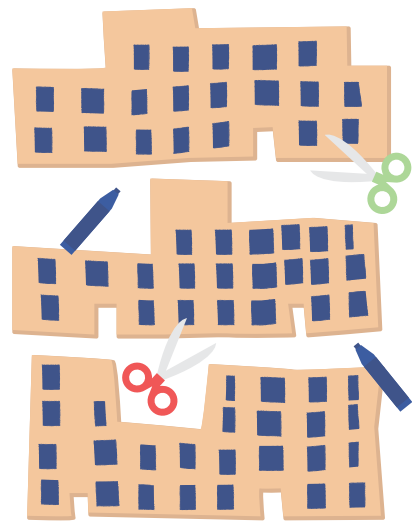
大高楼

一群学龄前儿童观看着隔壁公寓大楼的施工建设。孩子们站在围栏旁，看着水泥搅拌机、挖掘机、前端装载机和起重机穿梭而行。三岁的Connor只玩车，他坐在三轮车上来回移动，发出他惯常的隆隆声。其他孩子骑着三轮车和四轮车过来加入Connor。然后几个孩子决定从储藏棚里搬来大块积木、硬纸管、大空箱子和安全帽。这些孩子们迫不及待地开始建造一座他们称为“大高楼”的建筑。

几天后，孩子们的“施工区域”出现了由积木、管子、盒子、图片做的结构和文字标志。他们为施工车辆提供方向和危险警告，并分发用来在沙坑中拖沙的桶和铲子。幼儿教育工作者Yasmeen时不时地加入进来。她问了很多问题，比如他们如何设法防止建筑物倒塌，以及建筑工人正在做什么。

有一天，Yasmeen决定延长户外玩耍时间。她拿出来几大张纸，并用胶带将它们贴在旁边的一张桌子上。然后，Yasmeen邀请孩子们画一幅建筑工地图。四个孩子来到桌旁，拿起Yasmeen放在桌上的马克笔开始画画。Yasmeen鼓励他们查看一下施工现场，并想一想设备的细节和地上的大坑。

孩子们问了越来越多关于施工车辆和工人们用的许多工具的问题。四岁的Emily想知道水和电力将如何成为建筑的一部分。Yasmeen从当地图书馆带来了几本关于建筑的图画书。她告诉孩子们，她不知道答案，但她可以帮助他们在书中找到更多的信息。Hassan提议他们在图书馆用互联网查找更多信息。几个孩子正在画着有关施工的图画，并询问如何拼写“condominium”（共管公寓）和“excavator”（挖掘



机)等词汇。*Yasmeen*和孩子们现在每天早上都会去拍照,并将他们观察到的进度记录在他们正在制作的名为“大高楼”的书中。

接下来的一周,*Yasmeen*再次在附近的桌子上摆放好纸和马克笔,并邀请孩子们画画。她注意到孩子们在设备和建筑工地的插图中画出更多的细节。*Yasmeen*邀请*Connor*到桌前并给他画一个前端装载机。

随着持续的户外游戏活动渐渐发展成为有关建筑工人和大型动力机器的叙述,*Yasmeen*建议他们一起为这个游戏活动写个脚本。孩子们拿出自己的手写笔记和图画,这些笔记和图画被传输到电脑上。他们一起编写一个游戏,即关于建造一座有很多游戏室、非常高的建筑的游戏,其中包括一个带有大型充气城堡的游戏室。



*Yasmeen*针对孩子们的兴趣和想法作出回应。她通过提问来弄清楚他们在想什么。她提出问题,激发他们进行探索和了解更多关于建筑工地的好奇心,并鼓励他们用图片和游戏活动来表达他们的想法。她加入到孩子们对水和电力的探索。

孩子们学习解决问题、制定规划以及如何利用资源来了解事物的运作方式。他们学习新的词汇,以及用文字和插图表达想法的方法。

协作式玩耍

这种方式下的学习是如何发生的：当儿童自己玩耍（自由式玩耍）、而成人见机行事加入儿童的玩耍以扩展学习机会时，就会发生协作式玩耍。成人不接管玩耍活动或改变玩耍的方向（出于安全原因除外）。成人可能会提供有关特定技能的指导——例如如何拿着纸剪出一个圆圈，或者他们可能会介绍特定的资源，例如书籍。

这里有两个协作式玩耍的示例：图画书寻宝乐 (Picture Book Scavenger Hunt) 和起重机 (The Crane)。



图画书寻宝乐

Alex和他6岁的儿子Manuel一起读了一本关于机器如何运作的书。Manuel从学校图书馆选了一本书带回家。这本书详细介绍了许多家庭中常见的机器的插图和描述，其中包括搅拌机、吸尘器、洗衣机、电脑、手机和吹风机。

Manuel问了很多问题，为什么有些机器需要插电，而另一些机器不用插头就可以工作。Alex提议他们在家找找这些机器，看看哪些有电线和插头，而哪些没有。当Manuel找到每一个机器时，他都会将其打开和关闭。

Manuel指出，“手机不需要插在墙上。他们从充电器获取电力——电力在充电器里面。”

“嗯……”Alex回应道，“这是我的手机，现在还没有充电。我们来用一下充电器，但不要把它插到墙上，看看会发生什么。”

Manuel迫不及待地给他爸爸的手机充电。他们回去寻找书中的其他机器，然后列出他们有的和没有的机器，例如制冰机。

一个小时后,他们读完这本书,并发现他们有书中列出的16种机器,但其余的12种他们没有。Alex提议他们查看一下他的手机。

Manuel一脸疑惑地说道:“爸,你的手机还是没电,没充上电。”

Alex回答说:“好的,现在让我们将充电器的另一端插入电源插座。”几乎就在同一时间,手机亮了,屏幕上出现了正在充电的符号。他解释了电力如何通过墙上的电线进入他们的房子。他解释了充电器如何获得电力并用它为手机充电,但充电器上没有电力来源。



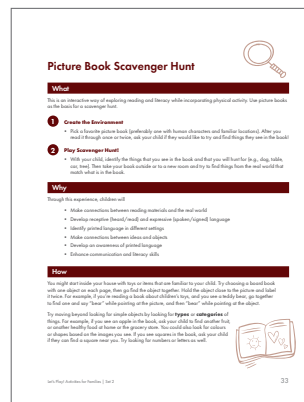
Manuel将阅读材料与他生活的世界联系起来。他通过书籍来了解事物的运作方式,也加强了对文字的理解。他将自己对不同物体属性的理解与如何对它们进行分类相结合。他思考问题并预测解决方案。

Alex通过阅读Manuel选择的书来加入与Manuel的玩耍体验。他利用所谓的“可教时刻”,将Manuel对电力的部分理解与手机充电器如何利用电力联系起来。

在玩中学包括由成人根据特定学习目标而计划的玩耍体验。儿童参与到玩耍中,并且发挥积极的作用,使活动在成人设置的架构中展开。

尝试一下这个活动!

“图画书寻宝乐”(Picture Book Scavenger Hunt)游戏活动收录在“让我们玩起来!家庭活动”(Let's Play! Activities for Families)中。您可以在这里找到这项活动,第2套游戏:沟通和识字能力(Set 2: Communications and Literacies)。





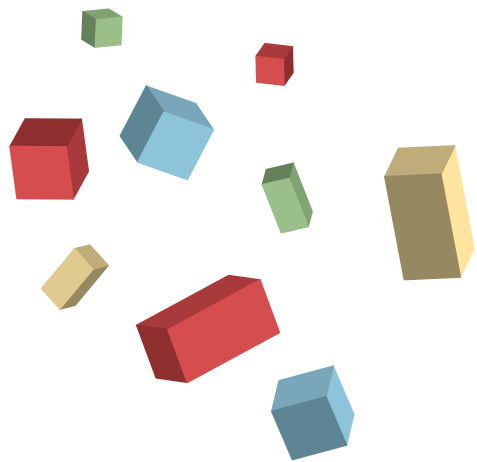
起重机

Michaela是 StrongStart BC计划的一名教育工作者，她注意到三岁的Ivan和Lindsey对建筑游戏区的部件积木和乐高积木很感兴趣。Ivan把几块部件积木排列在地板上。他在这排积木的一端放了高高的一摞乐高积木，而这摞乐高积木倒塌了。观察了几分钟后，Michaela决定了解一下Ivan和Lindsey对积木倒塌原因的理解，以及他们在试图做什么。

Michaela问：“Ivan，你们在做什么？”Ivan回答说：“我们正在制造一台非常大的起重机。”Lindsey补充道，“它将为高塔提取混凝土。”Ivan转向Michaela问道：“你能帮我们让起重机保持直立吗？”Michaela回答说：“当然。你想让起重机朝向哪个方向？”

Ivan指向木头积木旁边的一堆小石头说，“它必须面向混凝土”。Michaela将高塔放在石块前面的一块积木上。高塔倒了。

Michaela问道：“你们认为它为什么会一直倒塌？”Ivan说，“因为它在积木上站不住。”Michaela回答说，“那么，我们怎样才能让它站住呢？”Lindsey大声喊道，“我们需要用胶把它粘起来。”



*Michaela*说：“这是个很好的主意。但那样的话，它就会一直粘在积木上。那块积木怎么放回架子上呢？”

*Ivan*建议说，“我们用胶带吧。等玩完之后，我们就可以把胶带取下来。”*Michaela*回答说：“你想到了解决这个问题的方法。我们去找胶带吧。”



使用可以由孩子们改变的游戏材料。她加入到孩子们的游戏来扩展他们的想法，从而扩展学习机会。她以孩子们的意图为基础，但是并没有越俎代庖。她激发他们思考自己的问题和可能的解决方案。她通过要求他们弄清楚如何让起重机保持站立，来支持他们自己作为学习者的理解。



在玩中学

这种方式下的学习是如何发生的：在玩中学包括由成人根据特定学习目标而规划的玩耍体验。儿童参与到游戏中，并且可在活动如何在成人设置的架构中展开方面，发挥积极的作用。

这里有两个寓学于乐的示例：发现玩具篮 (Discovery Toy Basket) 和南瓜蛋糕 (Pumpkin Cake)。



发现玩具篮

Mary Jean 为她四岁的女儿 *Ellie* 准备了一个“发现玩具篮”。她计划在午睡时间后把它拿出来。*Mary Jean* 将几件找到的东西——钥匙、石头、一个大松果、勺子和一块海绵——放在一个篮子里。这些物品来自他们家附近，*Ellie* 对它们很熟悉。*Mary Jean* 用一块小毯子盖住篮子。

Ellie 醒来后准备玩耍时，*Mary Jean* 坐在她身边并拿出篮子。

Mary Jean 问 *Ellie*，“你能把你的手放在毯子下面，不要把毯子拿掉，然后告诉我你摸到的是什么呢？”

Ellie 既感兴趣又好奇，慢慢地把手伸了进去。她抓住一块海绵说：“这个很松软。”

Mary Jean 问：“你认为它是什么？”

Ellie回答：“这是我的洗面巾吗？” Mary Jean建议她再感觉一下它。

Ellie把两只手都伸进去，摸摸海绵然后尖叫道：“我知道，我知道——就是我们用来洗碗的东西！”

Mary Jean微笑着说：“是的，没错——我们把它叫做什么？”

Ellie从毯子下面把它拿出来并且一脸困惑。她转向Mary Jean说：“我不知道它叫什么。”

Ellie琼回答说：“这是一块海绵。”

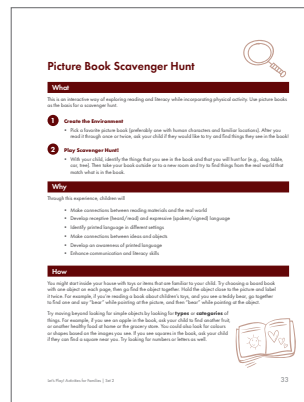
Mary Jean对篮子里的其他物品做同样的事情，然后给Ellie一些时间自己探索这些物品。



发现玩具篮提供了探索各种物体属性的机会。它有利于进行关于物体用途方面的对话，并鼓励使用新词汇。

尝试一下这个活动！

“发现玩具篮” (Discovery Toy Basket) 游戏活动收录在“让我们玩起来！家庭活动” (Let's Play! Activities for Families) 中。您可以在这里找到这项活动，第1套游戏：与他人、材料和世界的接触 (Set 1: Engagement with Others, Materials and the World)。





南瓜蛋糕

在一所小学参加课外活动的五个孩子聚集在学校厨房的一张桌子旁。协助该计划的教育工作者William在桌子后面的墙上贴了一大张纸，上面写着南瓜蛋糕的食谱。时值秋季，孩子们最近去了当地的一个市场，那里有大量可供选择的南瓜。

孩子们和William一起从头到尾读着食谱。六岁的Sophie慢慢地说出“糖”(sugar)这个词来，并说：“我知道糖在哪里。我去拿。”

William问：“我们需要多少糖呢？”

七岁的Thomas指着墙上的食谱回答说，“ $2\frac{1}{2}$ 杯——食谱上是这么写的。”

“对。”William说。“Thomas，我们这里有一个 $\frac{1}{2}$ 杯的量杯。我们可以用它来量出 $2\frac{1}{2}$ 杯的糖吗？”

Thomas回答说：“我们需要将三个量杯的糖加到碗里。”

William拿出一个1杯的量杯，再次问Thomas。Sophie说：“我认为两个小量杯就能装满这个大量杯。”



慢慢地, William引导孩子们量出所有用料, 并同时强调 $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ 等于1。南瓜蛋糕放入烤箱后, 孩子们查看食谱表。

William要求他们制作自己的南瓜蛋糕食谱卡。他鼓励他们画出每种用料的图画, 来显示出食谱需要多少。



William在设计玩耍体验时考虑到了特定的学习目标。他向孩子们介绍测量的概念。他使用视觉提示和词汇来介绍和练习测量的概念。带有视觉符号的书面食谱加强了孩子们对文字表达意义的理解。William以一种让孩子们集中注意力的方式来为玩耍体验设置材料。

孩子们是积极的参与者。他们决定如何将配料搅拌在一起, 并可能会提出用一些额外的配料。他们为食谱卡编制出自己的图画——一些孩子会插入数字, 另一些孩子会尝试显示 $\frac{1}{2}$ 杯或2个量杯来表示用量。

在学中玩

这种方式下的学习是如何发生的:包含指导说明的学习型游戏是由成人引导的游戏类型。有些时候,指导以引导如何玩游戏的规则的形式出现,或通过以特定方式使用的结构化材料(例如拼图)的形式出现。

学习型游戏有助于引入和练习与阅读或数学相关的概念。它们在社交情感学习和基本的身体运动技能方面也很有用。当孩子们一起玩游戏时,他们会练习诸如轮流进行等社交技能。游戏还可以鼓励孩子集中注意力并专注于具有挑战性的事情。

这里有两个学习型游戏的示例:瑜伽动作(Yoga Poses)和数轴游戏(Number Line Game)。



瑜伽动作

Leona是三岁的Lauren的母亲。Leona一年前开始在当地社区中心上瑜伽课。她发现自己现在能更好地处理工作和家庭的需求。她还发现,当她感到压力时,通过做瑜伽休息一下和做几个瑜伽动作,她就会变得更加平静,并且能够更有效地应对家庭或工作场所的压力。

结束了一天,Leona和Lauren回到家后一起做

瑜伽动作。她们首先在客厅拿出瑜伽垫,调暗灯光,关掉收音机、电视、iPad和手机。Leona让Lauren安静地坐下,并做几次深呼吸。

Leona说话缓慢而平静。“闭上你的眼睛。用鼻子慢慢呼吸。”她停顿一下,然后继续说:“你感觉身体已经准备好练习瑜伽了。慢慢地睁开眼睛。”有的时候,她问Lauren,“你的心里

感觉如何?你的身体感觉如何?你是觉得累了还是觉得苏醒了?”

现在Leona准备好和Lauren做几个动作。她从婴儿式开始。她说,“让我们一起做婴儿式动作。”

Leona帮助Lauren做婴儿式,引导她将前额压放低至地面并将双臂伸到前面。

Leona看着Lauren做着动作,并坐回原位。在完成了另外两个动作——下犬式和树式——之后,Leona让Lauren做几次深呼吸,然后问道:“你的身体现在感觉如何?我感觉比刚回家时平静多了。”

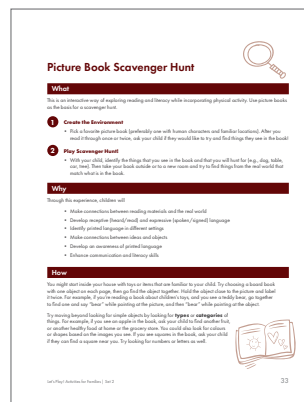
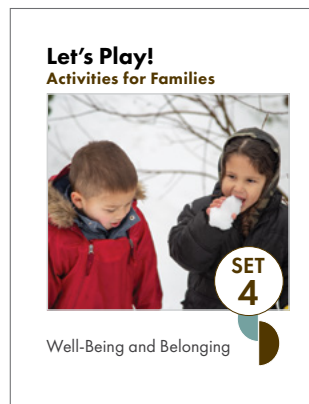


Leona指导这个游戏活动。她通过把和Lauren一起做几分钟的瑜伽变成回家后的常规活动来营造氛围。她整理起居室,以便在开放空间中轻松伸展。瑜伽练习时间与特定目标相关联,即培养积极的应对技巧以及管理情绪和压力。她根据Lauren新出现的技能来介绍动作。她关注Lauren在做动作方面的进步,并提出问题来引起她对自己身体感觉的关注。

益智游戏是玩耍机会,这些机会经常在扩展思维、数字和语言、社交情感和身体技能方面挑战孩子们。成人可设计游戏的结构,使挑战易于管理,并且不超出孩子的知识范围或可在有帮助的情况下解决的问题。

尝试一下这个活动!

“瑜伽动作”(Yoga Poses)活动收录在“让我们玩起来!家庭活动”(Let's Play! Activities for Families)中。您可以在这里找到这项游戏:第4套游戏:幸福感和归属感(Set 4: Well-Being and Belonging)。





数轴游戏

四岁的Idris和他的阿姨一起进入幼儿园。他立即跑到桌边，桌上准备好了新游戏。他喊道：“阿姨，阿姨，你看，这个用的是我昨天带来的橡子。”

桌子上有一个为三个玩家设置好的数轴游戏。每个玩家都有几个橡子。孩子们轮流掷一个大骰子，然后将相应数量的橡子放在其中之一由从1到10编号的方块组成的数轴上。当孩子们可以做到这一点时，教育工作者Emmanuel将添加更多的橡子，并用更长的数轴来扩展游戏。

Idris坐下来掷骰子。它出现了两个圆圈。Idris把两个橡子放在了他数轴上的一号和二号方块里。然后他又掷了一次骰子，结果是三个圆圈。

他在数轴上接下来的三个方块上放了三个橡子。Emmanuel观察着并问道：“那么你现在该是哪个数字？”Idris微笑着从放置橡子的第一个方格开始数到五。Emmanuel一边看着，一边微笑着点头，注意到Idris对数字的理解。

Emmanuel准备了一个有特定规则的游戏。这些规则基于特定的学习目标。该游戏旨在教孩子们了解与计数和简单计算相关的数学概念。Idris正在学习识别和比较数字以及计数和简单的加法。

游戏可以根据孩子的个人理解进行调整。Emmanuel评估了Idris对数字和基本计数的理解，并能够对游戏的复杂性进行调整。

孩子们是游戏的积极参与者。他们以规则为引导，而且规则可以根据孩子的理解进行调整。目标是提供一个孩子可以应对的挑战。

结论

在不同的文化和社区中,儿童的体验会有所不同,因此他们的玩耍在不同的环境中可能看起来不同,但其愉悦和吸引儿童心灵的力量是普遍的。

玩耍鼓励儿童有好奇心、创造力并成为积极参与的终身学习者。玩耍为儿童提供了探索、提出想法、与他人联系以及想象新的可能性的动力。玩耍可以是具有挑战性的、快乐的、紧张的和令人兴奋的。玩耍也可以是放松、平静和舒缓的。玩耍是一个人从出生到成年的学习平台。它是启发学习的工具。

本指南基于*Play Today: B.C. Handbook* (今天就玩起来:BC手册),并借鉴了*Let's Play: Activities for Families* (让我们玩起来:家庭活动)中的一些活动。在这些早期学习资源中,我们强调玩耍体验的益处,以便成年人确信玩耍体验对儿童的学习和发展是有价值的。

资源

BC省教育厅 (2019)。 *Play Today: B.C. Handbook*. 来源: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf>

BC省教育厅 (2019)。 *Let's Play! Activities for Families*. Set 1 Focusing on engagement with others, materials and the world. 来源: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf>

BC省教育厅 (2019)。 *Let's Play! Activities for Families*. Set 2. Focusing on Communications and Literacies. 来源: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf>

BC省教育厅 (2019)。 *Let's Play! Activities for Families*. Set 3 Focusing on Identities, Social Responsibility, and Diversity. 来源: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf>

BC省教育厅 (2019)。 *Let's Play! Activities for Families*. Set 4 Focusing on Well-Being and Belonging. 来源: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf>

参考资料

McCain, M., Mustard, F., & McCuaig, K. (2011). *Early years study 3*. Toronto, ON: Atkinson Centre, OISE

Pyle, A., & Danniels, E.(2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-28





BRITISH
COLUMBIA

Ministry of
Education