《幼儿园游戏》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |
| --- | --- |
| 课程名称 | （中文）幼儿园游戏 |
| （英文）Kindergarten games |
| 课程代码 | 2130018 | 课程学分 | 2 |
| 课程学时  | 32 | 理论学时 | 32 | 实践学时 | 0 |
| 开课学院 | 教育学院 | 适用专业与年级 | 学前教育专业 大三 |
| 课程类别与性质 | 专业必修课 | 考核方式 | 考试 |
| 选用教材 | 《学前儿童游戏》邱学青、ISBN:9787549969760、江苏凤凰教育出版社、2022年4月（第1版） | 是否为马工程教材 | 否 |
| 先修课程 | 《学前教育学》2130014（2） |
| 课程简介 | 《幼儿园游戏》是学前教育专业的一门专业基础课程，是为培养学前教育专业学生而设置，在学前教育阶段，游戏是幼儿的基本活动，也是幼儿园的基本活动。该课程的理论性和实践性并存，在充实学生相关学前游戏理论知识的同时，强化教育实践意识，注重引导学生关注学前教育现实问题，了解当前教育实践中对于幼儿园教师的新要求。因此该课程的设置是培养一个真正幼儿园教师的重要前提之一，引导未来教师树立科学的游戏观、儿童观和教育观，形成合理的学前教育的理想和信念，掌握从事学前教育工作必备的专业知识与能力，为从事幼儿教育工作奠定基础。本课程旨在帮助学生全面理解与掌握学前儿童游戏的基本理论、基本知识，掌握设计与组织幼儿园游戏活动的基本技能。 |
| 选课建议与学习要求 | 本课程建议学前教育专业的三年级学生选课，学生应对于教育学、心理学等课程的基础知识有一定的了解，具有一定的阅读能力、辩证的思维方法，同时学生应具备一定的自主学习能力。 |
| 大纲编写人 | 微信图片_20240912183317 （签名） | 制/修订时间 | 2024年9月 |
| 专业负责人 | 截屏2024-10-12 17.01.32（签名） | 审定时间 | 2024年9月 |
| 学院负责人 | 截屏2024-10-12 17.01.45（签名） | 批准时间 | 2024年9月 |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 了解儿童游戏的相关理论学说及游戏的教育作用，在理解游戏的本质特征的基础上，深刻认识幼儿游戏的特点，认识游戏教育在学前教育中的重要意义。 |
| 技能目标 | 2 | 能根据各类游戏的特点幼儿发展的实际水平指导幼儿游戏；能较好地运用游戏形式组织幼儿的教育教学活动。掌握一定的表演、构造等基本游戏技能，掌握设计与创编游戏的基本方法，初步具各创编各类教学游戏的能力。 |
| 3 | 初步具备发现问题的意识和分析解决问题的能力，培养有效观察、指导和评价儿童游戏的能力，提升专业素养。 |
| 素养目标(含课程思政目标) | 4 | 加深对学前教育阶段特殊性与幼儿特殊性的认识，培养与提高从事幼儿教育工作的素质和能力，充实幼儿师资队伍，提高保教质量，推进科学保教。 |
| 5 | 深化落实“幼儿园以游戏为基本活动”的基本理念，形成正确的儿童观和游戏观 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| LO2：教育情怀③践行幼儿为本和爱与自由理念，做幼儿健康成长的启蒙者和引路人。 |
| LO3：保教知识③掌握幼儿园保育和教育的基本知识和方法，初步习得基于核心素养的学习导方法和策略。 |
| LO4：保教能力②具备以游戏为幼儿园基本活动的意识和能力，具备对幼儿园一日生活现场的观察、记录、分析的意识和能力。 |
| LO9：反思研究②运用批判性思维方法，关注和分析教育实践中的问题。 |

（三）毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| LO2 | ③ | H | 加深对学前教育阶段特殊性与幼儿特殊性的认识，培养与提高从事幼儿教育工作的素质和能力，充实幼儿师资队伍，提高保教质量，推进科学保教。 | 40% |
| 深化落实“幼儿园以游戏为基本活动”的基本理念，形成正确的儿童观和游戏观 | 60% |
| LO3 | ③ | M | 了解儿童游戏的相关理论学说及游戏的教育作用，在理解游戏的本质特征的基础上，深刻认识幼儿游戏的特点，认识游戏教育在学前教育中的重要意义。 | 100% |
| LO4 | ② | H | 能根据各类游戏的特点幼儿发展的实际水平指导幼儿游戏；能较好地运用游戏形式组织幼儿的教育教学活动。掌握一定的表演、构造等基本游戏技能，掌握设计与创编游戏的基本方法，初步具各创编各类教学游戏的能力。 | 100% |
| LO9 | ② | L | 初步具备发现问题的意识和分析解决问题的能力，培养有效观察、指导和评价儿童游戏的能力，提升专业素养。 | 100% |

三、课程内容与教学设计

（一）各教学单元预期学习成果与教学内容

|  |
| --- |
| 第一单元 游戏及其特征知识点：1.游戏定义2.游戏的特征3.儿童游戏的特质能力要求：1.了解游戏的文化含义2.在了解含义的基础上理解幼儿游戏的特点3.掌握判断幼儿游戏的基本标准4.能够分析游戏在促进幼儿身体、认知、语言、社会性及其情绪情感的发展价值教学难点：1.掌握幼儿游戏之于幼儿的发展价值2.判断幼儿进行的活动是否是真游戏第二单元 游戏与儿童身心发展知识点：1.游戏与儿童认知的发展2.游戏与儿童社会性发展3.游戏与儿童情绪情感的发展4.游戏与儿童身体发展能力要求：1.计划和实操2.案例搜集与分析3.问题发现与观点表达4.情景表演教学难点：1.游戏的特征、分类及其影响因素 2.游戏的多元价值；影响游戏开展的因素第三单元 游戏的理论流派知识点：1.经典的游戏理论2.精神分析学派的游戏理论3.认知发展学派的游戏理论4.社会文化历史学派的游戏理论5.游戏的觉醒理论6.游戏的元交际理论7.游戏的生态学理论8.其他的游戏研究能力要求：1.了解各种游戏理论的基本观点；2.进一步认识和理解儿童游戏的重要意义；3.掌握运用不同的游戏理论观察和解释儿童的游戏活动教学难点：掌握运用不同的游戏理论观察和解释儿童的游戏活动第四单元 儿童游戏的分类知识点：1.儿童游戏的分类方法2.幼儿园游戏分类3.自主性游戏能力要求：1. 能够根据不同的分类标准，列举儿童游戏的类型
2. 能够分析自主性游戏的特征

教学难点：1. 儿童游戏的分类方法
2. 幼儿园游戏分类的几种形式

第五单元 影响儿童游戏的因素知识点：1.外在客观条件的影响2.游戏者自身条件的影响3.家庭的影响能力要求：能够理解并分析影响儿童游戏的主观条件和客观条件教学难点：结合案例分析影响儿童游戏的因素第六单元 游戏在幼儿教育中的地位知识点：1.游戏在幼儿园中地位的历史演进2.游戏在幼儿教育中的法规地位3.游戏在幼儿园课程中的地位4.幼儿园以游戏为基本活动的实现能力要求：1. 能够阐述游戏在幼儿园中地位的历史演进
2. 能够分析游戏在幼儿园课程中的地位

教学难点：1.游戏在幼儿园课程中的地位2.幼儿园以游戏为基本活动的实现第七单元 幼儿园游戏指导策略知识点：1.教师在游戏中的作用2.参与介入游戏3.通过讨论的建构指导能力要求：1.了解幼儿园以游戏为基本活动的实践含义，讨论幼儿园小学化现象可能会带来的负面影响2. 理解幼儿园游戏的特点、分类，幼儿园以游戏为基本活动的目的及其必要性3. 掌握建构以游戏为基本活动的幼儿园课程的基本方法。教学难点：1.了解幼儿园以游戏为基本活动的实践含义，讨论幼儿园小学化现象可能会带来的负面影响2. 理解幼儿园游戏的特点、分类，幼儿园以游戏为基本活动的目的及其必要性第八单元 游戏环境的创设知识点：1.游戏环境的概念2.游戏空间规划的模式3.游戏环境的创设4.游戏环境的评价能力要求：能够结合案例对游戏环境进行评价第九单元 玩具和游戏材料知识点：1.玩具概述2.玩具及游戏材料的提供能力要求：1.了解玩具的功能和分类，幼儿园玩教具的配备要求；2.理解选择玩具的原则与方法；3.掌握不同年龄段幼儿的适宜玩具并进行选择与利用。教学难点：1.理解选择玩具的原则与方法2.掌握不同年龄段幼儿的适宜玩具并进行选择与利用第十单元 游戏观察指导知识点：1.观察的意义2.观察游戏评价量表3.幼儿园游戏观察的方法4.游戏观察结果分析5.目标儿童观察记录能力要求：1.重点掌握对观察结果的解释、运用以及评价幼儿游戏的方法2.学会使用并掌握几种典型的游戏观察量表3. 通过对幼儿园游戏观察案例的分析，形成初步的观察、分析与评价幼儿游戏的能力。教学难点：1.学会使用并掌握几种典型的游戏观察量表；重点掌握对观察结果的解释、运用以及评价幼儿游戏的方法2.通过对幼儿园游戏观察案例的分析，形成初步的观察、分析与评价幼儿游戏的能力。第十一单元 幼儿园各类游戏的指导知识点：1.幼儿园游戏的特点2.角色游戏的指导3.结构游戏的指导4.表演游戏的指导5.规则游戏的指导能力要求：1.了解区域游戏活动是区域活动的重要组成部分，在幼儿园保教活动的价值2. 理解区域游戏的环境创设与指导的基本方法和原则3. 掌握角色游戏、表演游戏的特点以及组织与指导的方法，积木游戏的种类以及组织与指导的方法。教学难点：1.明确幼儿园以游戏为基本活动，幼儿的基本活动是游戏2.掌握建构以游戏为基本活动的幼儿园课程的基本方法 |

（二）教学单元对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标教学单元 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 第一单元 游戏及其特征 | √ |  |  | √ | √ |
| 第二单元 游戏与儿童身心发展 | √ |  |  |  |  |
| 第三单元 游戏的理论流派 | √ |  |  |  |  |
| 第四单元 儿童游戏的分类 |  | √ |  |  |  |
| 第五单元 影响儿童游戏的因素 |  | √ |  |  |  |
| 第六单元 游戏在幼儿教育中的地位 | √ |  |  | √ | √ |
| 第七单元 幼儿园游戏指导策略 |  |  | √ |  | √ |
| 第八单元 游戏环境的创设 |  | √ |  |  | √ |
| 第九单元 玩具和游戏材料 |  | √ |  |  | √ |
| 第十单元 游戏观察指导 |  | √ | √ |  | √ |
| 第十一单元 幼儿园各类游戏的指导 |  | √ | √ |  | √ |

（三）课程教学方法与学时分配

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 第一单元 游戏及其特征 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 2 | 0 | 2 |
| 第二单元 游戏与儿童身心发展 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 2 | 0 | 2 |
| 第三单元 游戏的理论流派 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 4 | 0 | 4 |
| 第四单元 儿童游戏的分类 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 4 | 0 | 4 |
| 第五单元 影响儿童游戏的因素 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 2 | 0 | 2 |
| 第六单元 游戏在幼儿教育中的地位 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 2 | 0 | 2 |
| 第七单元 幼儿园游戏指导策略 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 4 | 0 | 4 |
| 第八单元 游戏环境的创设 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 4 | 0 | 4 |
| 第九单元 玩具和游戏材料 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 2 | 0 | 2 |
| 第十单元 游戏观察指导 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 4 | 0 | 4 |
| 第十一单元 幼儿园各类游戏的指导 | 启发式教学法案例分析法互动讨论 | 期终闭卷考课堂小测验读书报告课后作业 | 4 | 0 | 4 |
| 合计 | 32 | 0 | 32 |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 将本课程的专业知识与思想政治教育相互融合，将隐性教育与显性教育相统一。挖掘课程蕴含的具有教育性的思政元素和案例，培育学生的良好师德，践行社会主义核心价值观，具有职业责任感，使学生树立知幼儿、爱幼儿的职业意识，即融入价值观教育和师德教育。在游戏的设计与指导中注重培育学生的游戏精神，增强学生自主创新、团队协作的意识和劳动观念，弘扬奉献的精神，即将游戏精神、情感与品质教育融入其中。最后使学生在游戏观察与评价中感受精益求精和科学严谨的精神。适时搭建贯穿于课前、课中和课后的思想政治教育载体，将思政元素融入其中。结合多元教学方式进行教学，打破以课堂、教材、教师为中心的传统课堂。具体来说，可采用以下多元教学方式。①案例教学法与视频白描分析相结合，如在不同类型游戏的指导中，教师可以依据游戏教学经典案例，让学生在课内观看各种类型的游戏视频，且教师在学生观看视频的同时，也可以尝试白描，使画面和文字形成对照，让学生感受白描的魅力。②模拟试讲与微课教学相结合，如课程最主要的目标就是使学生掌握“游戏的技能”“游戏指导的技能”“游戏创编与游戏教学活动组织的技能”。因此，学生在模拟教学中，可通过“集体备课”，设计游戏教学活动及模拟开展幼儿游戏，从而极大地锻炼自身的游戏能力。同时，微课教学能够让学生模拟教师游戏指导的场景，深入将来工作的情境，进而能极大地提升其游戏创编和组织的技能。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | 45% | 期终闭卷考 | 20 | 30 | 30 | 10 | 10 | 100 |
| X1 | 20% | 课堂小测验 | 30 | 20 | 30 | 10 | 10 | 100 |
| X2 | 20% | 读书报告 | 30 | 10 | 20 | 20 | 20 | 100 |
| X3 | 15% | 课后作业 | 20 | 30 | 30 | 10 | 10 | 100 |