《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 |