

《幼儿游戏》 课程标准

课程基本信息

课程中文名称：幼儿游戏

课程英文名称：Children Game-playing

课程性质： 理论[] 理实一体化[] 实训[]

课程类型： []公共基础 []专业基础 []专业核心 []专业拓展

课程编号： 授课学期： 3 开课部门： 外国语系

学分/学时： 2/32 理论学时： 16 实践学时： 16

先修课程： 学前教育学 适用专业： 学前教育

课程负责人： 杨晓瞳

课程团队： 杨晓瞳

课程简介：

《幼儿游戏》本课程全面、系统、科学地阐述了学前儿童游戏的基本理论、幼儿园游戏教育活动的主要内容、基本方法和基本技能，它既可以为学习进一步学习幼儿教育设计等专业课程打下基础，又可以使学生对幼儿园的游戏教育教学活动有一个全面的认识。同时，该课程让学生掌握幼儿游戏的相关理论，让学生具备游戏的理念和思想，以响应“幼儿园以游戏为基本活动”的号召。本课程主要内容为：角色游戏、表演游戏、结构游戏、手指游戏等内容。

编写者： 杨晓瞳

编写时间： 2022 年 8 月

审核者： 杨小茜

审核时间： 2022 年 8 月

一、制订课程标准的依据

本课程标准依据学前教育专业人才培养方案（2022 版）中人才培养目标和培养规格以及对本课程的教学要求而制订，用于指导本课程的教学与课程建设。

二、课程性质与任务(定位)

（一）课程性质

本课程是学前教育专业一门专业核心课程，它系统、科学地阐述了学前儿童游戏的基本理论、幼儿园游戏教育活动的主要内容、基本方法和基本技能。在前续《学前教育学》、《学前心理学》等课程基础上，学生通过本课程的学习，对幼儿园的游戏教育教学活动有一个全面的认识，该课程中针对幼儿园常见的三大类游戏展开了详细的介绍，并让学生掌握一定的组织、指导和创编游戏的技能和方法，对学前教育专业的学生有不可忽视的作用。为学生进一步学习幼儿教育活动设计等专业课程的学习及综合实训打下坚实的基础。

（二）课程任务

为全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，通过本课程的学习，让学生更深入了解幼儿教育游戏设计与指导的重要性，为后期的学习做前期的准备，从而为培养具有专业素养的幼儿教育的管理者做基础性的铺垫。

课程思政：热爱幼儿教育事业，响应“幼儿园以游戏为基本活动”的号召，积极弘扬立德树人的主旋律，能够根据幼儿的需要和兴趣，将幼儿教育融入游戏中，真正做到让幼儿“玩中学”。

三、专业核心素养与课程目标

（一）专业核心素养

使学生进一步加深对学前教育的认识，培养与提高学生从事幼儿教育工作的职业素质和能力。遵纪守法，热爱幼儿教育事业，积极弘扬立德树人的主旋律，具有良好的职业道德。

本课程培养的专业核心素养主要是让学生对幼儿园常见的三大类游戏掌握一定的组织、指导和创编游戏的技能和方法。

（二）课程目标

通过本课程的学习和训练后，学生应当对幼儿园的游戏教育教学活动有一个全面的认识，理解幼儿园常见的三大类游戏的掌握一定的组织、指导和创编游戏的技能和方法。

思政目标：紧密结合我国国情，坚持中国特色社会主义教育发展道路和方向，思考科学的幼儿教育观念，能够巧妙利用各种教育资源，充分创设适宜幼儿游戏的环境，为幼儿创设积极的游戏条件，真正做到让幼儿“玩中学”。

1. 知识目标

- （1）掌握游戏的定义、特征、分类；
- （2）掌握手指游戏的概念、特征、运用；
- （3）掌握表演游戏的概念、特征、运用；
- （4）掌握幼儿游戏的指导方法、组织形式；
- （5）掌握角色游戏的概念、特征、运用；
- （6）掌握建构游戏的概念、特征、运用；

2. 能力目标

（1）基本能力要求：要求学生通过本课程的学习和实验，能掌握手指游戏创编的方法，能够根据主题创编不同年龄段的手指游戏，及能够掌握建构游戏的搭建技能。

（2）进阶能力培养：初步具备指导不同年龄段角色游戏的能力，及编排儿童剧的能力，具备对不同年龄段结构游戏的指导能力。

（3）自学能力培养：通过本课程的教学，要培养和提高学生对所学知识进行整理、概括、消化吸收的能力，以及围绕课堂教学内容，阅读参考书籍和资料，自我扩充知识领域的的能力。

(4) 表达能力培养：主要是通过作业、个人手指游戏展示分享、小组儿童剧表演，清晰地表达自己解决问题的思路和步骤的能力。

(5) 创新能力培养：培养学生独立思考、深入钻研问题的习惯。针对各种常见幼儿园游戏，对幼儿操作的材料、游戏内容进行指导，分析常见的建构技能，通过小组建构提高学生的创新能力、想象力。

3. 情感态度与价值观

本课程把情感态度与价值观的培养放到了和能力同等重要的位置上，强调学生在达至本课程知识和能力目标的同时，在思维能力、情感态度与价值观等多方面得到进步和发展。

(1) 不断创设生动具体的情境引导学生积极参与课程任务活动，采用灵活多样的教学方式方法进行教学活动，并充分发挥现代信息技术的作用，把现代信息技术作为本课程学生学习和解决问题的强有力工具，不断改变学生的学习方式，引导学生对身边与本课程有关的事务产生好奇心。

(2) 不断激发学生学习的自信心，通过及时肯定和表扬学生取得的进步与成功，以及对学生的关爱、宽容和信任，鼓励学生勇于表现自己，展示自我。同时正确引导学生学会评价自己与周边学生，使学生对本课程产生浓厚兴趣，并愿意付出努力学好本课程的心理倾向。

(3) 将本课程项目有机渗透到今后的职业岗位任务与日常生活中去，将学生关注的、感兴趣的热点，与幼儿园一线实践内容紧密联系，让学生在实践练习的过程中学习，体验本课程与今后的幼儿园一线岗位任务密切联系，认识到许多实际问题可以借助本课程的思维、方法、知识来解决，并可以借助本课程所形成的独特的专业知识、专业背景来表达、解释和分析。

通过上述三点在课堂互动中传递情感态度价值观，实现在课堂教学中达成情感态度价值观的教育目标。

(4) **思政目标:** 遵纪守法, 热爱幼儿教育事业, 积极弘扬立德树人的主旋律, 具有良好的职业道德。

四、课程内容及学时安排

(一) 课程内容

表 1 课程内容、建议教学方式及学时安排

教学内容	知识、能力要求	建议教学方式	学时安排	
			理论教学	实践教学
认识游戏	1. 认识游戏 2. 了解课程的安排、要求	小组游戏, 项目驱动教学方法	知识讲解、小组游戏、分析讨论、案例教学 1 学时	项目实践 1 学时
学前儿童游戏概述★☆	1. 学前儿童游戏的定义 2. 学前儿童游戏特征 3. 学前儿童游戏的分类★☆	案例引入, 项目驱动教学方法	知识讲解、小组讨论、案例教学 2 学时	项目实践 0 学时
手指游戏★	1. 手指游戏的概述: 概念、特征 2. 手指游戏创编★	案例引入, 项目驱动教学方法	知识讲解、小组讨论、案例教学 2 学时	项目实践 3 学时
表演游戏★ ☆	1. 表演游戏的概述: 定义、特征 2. 手偶剧的在幼儿园运用 3. 手偶剧的编排方法、流程★☆	案例引入, 项目驱动教学方法	知识讲解、小组讨论、案例教学 2 学时	项目实践 4 学时
幼儿游戏的指导策略与组织形式★	1. 幼儿游戏的指导策略 2. 幼儿游戏的组织形式★	案例引入, 项目驱动教学方法	知识讲解、小组讨论、案例教学 2 学时	项目实践 0 学时
角色游戏★	1. 角色游戏的概述: 定义、特征 2. 角色游戏在幼儿园运用 3. 不同年龄段角色游戏的指导方法★	案例引入, 项目驱动教学方法	知识讲解、小组讨论、案例教学 2 学时	项目实践 2 学时
建构游戏★ ☆	1. 建构游戏的概述: 定义、特征★ 2. 不同年龄段建构游戏的指导★	案例引入, 项目驱动教学方	知识讲解、小组讨论、	项目实践 6 学时

	3. 建构游戏的建构技能☆	法	案例教学5学时	
合计		32	16	16

说明：教学重点、难点在表中标出，其中，打★的为教学重点，打☆的为教学难点。

表2 课程内容、建议教学方式及学时安排□

学习情境	工作任务	知识要求	技能要求	参考学时
第1章	认识游戏	1.1 认识游戏 1.2 了解课程的安排、要求	让学生了解成人游戏与幼儿游戏的区别，熟练操作实训室的玩教具，掌握玩教具的名称、特征	2
第2章	学前儿童游戏概述★☆	2.1 学前儿童游戏的定义★ 2.2 学前儿童游戏特征 2.3 学前儿童游戏的分类★☆	能够举例说明幼儿园常见类型的游戏能够知道所属类别	2
第3章	手指游戏★	3.1 手指游戏的概述：概念、特征★ 3.2 手指游戏创编☆	能够自学掌握现有的手指游戏，能够创编不同年龄段的手指游戏	5
第4章	表演游戏★☆	4.1 表演游戏的概述：定义、特征★ 4.2 手偶剧的在幼儿园运用 4.3 手偶剧的编排方法、流程★☆	能够自定剧本、自行准备道具，进行小组表演游戏——手偶剧展示	6
第5章	幼儿游戏的指导策略与组织形式★	5.1 幼儿游戏的指导策略 5.2 幼儿游戏的组织形式★	能够组织并有针对性地指导幼儿园常见的游戏	2
第6章	角色游戏★	6.1 角色游戏的概述：定义、特征 6.2 角色游戏在幼儿园运用 6.3 不同年龄段角色游戏的指导方法★	能够组织并有针对性地指导不同年龄段的角色游戏	4

第7章	建构游戏★ ☆	7.1 建构游戏的概述：定义、特征★ 7.2 不同年龄段建构游戏的指导★ 7.3 建构游戏的建构技能★☆	能够组织并有针对性地指导不同年龄段的建构游戏，能够按照建构主题，并运用多种常见的建构技能搭建建构作品	11
机动				0
合计				32

五、课程考核

《幼儿游戏》课程的考核方式，涵盖了对学生知识、能力、综合素质等方面的考核。考核包含了：考勤、个人手指游戏分享展示、小组手偶剧表演、小组建构等多个环节，注重对过程的考核与学生创新能力的考核，考查学生对知识的掌握，重点考查学生灵活运用能力。

（一）考核方式

按照《四川托普信息技术职业学院课程考核管理办法》的规定，本课程考核方式总体要求如表3

表3 《IPv6技术与WLAN》课程考核总体要求

考核类别	平时过程性考核	课程结果性考核
考核要求	平时表现 20%（考勤）+作业考核 10%+阶段（模块）考核 10%	期末终结考核 60%

课程任课教师要按照课程考核要求实施考核，注意做好学习过程、到课情况、平时作业、实验（践）情况、考核情况的相关记录，作为学生最终评定成绩的明确依据，并与成绩册一同形成成绩档案保存。

（二）考核标准

表4 《幼儿游戏》课程学业质量考核标准

教学内容		考核评价方式	成绩构成
平时阶段 性考核	个人手指游戏分享展示★	本课程教学模块阶段性考核采用“个人手指游戏分享展示”方式进行。	1) 需理解和掌握的以学生按照模拟幼儿园教学进行教授手指游戏内容的方式进行考核, 占此模块成绩的60%。 2) 项目实践内容以学生个人展示手指游戏全部内容的方式进行考核, 占此模块成绩的40%。
	小组手偶剧表演★☆☆	本课程教学模块阶段性考核采用“小组手偶剧表演”方式进行。	1) 项目实践内容以小组合作的方式进行考核, 占此模块成绩的30%。 2) 项目实践内容以小组展示手偶剧完整内容的方式进行考核, 占此模块成绩的70%。
课程结果 性考核	小组建构		

六、课程实施

(一) 任课教师队伍基本要求

从事本课程教学的教师, 应具备以下资质、专业知识和专业技能:

- (1) 具有高校教师资格证、幼儿园教师资格证, 具有幼儿园一线实践经验的职业资格。
- (2) 具有本课程教学、实验实训指导经历, 能熟练使用实训室的玩教具。
- (3) 熟悉相应的行业规范性文件。
- (4) 具有强烈的工作责任心和认真负责的工作态度。

(二) 教学资源基本要求和建设建议

- (1) 选用的教材符合高职高专学前教育专业, 是十三五全国学前教育专业规划教材;
- (2) 选用的教材是中国传媒大学出版社出版的教材。

推荐教材及教学参考书(提供作者、教材名、出版社、出版日期等内容)

教材: 张惜萍、梅花著. 幼儿园游戏教程. 北京: 中国传媒大学出版社出版, 2018. 03

教参: 韩宏莉著. 学前儿童游戏. 上海: 华中师范大学出版社出版, 2014. 02

(三) 教学设备设施配备要求

(1) 学前教育专业实训室一间（约 90m²左右）：区角活动指导实训室

(2) 有多种幼儿园常用玩教具、幼儿园游戏区角等

(3) 配置多媒体教学及信息处理设备 1 套（含一体机、投影仪等）。

七、其他说明