

乌海市职业技术学校

幼儿保育专业

**《幼儿园游戏》  
课程标准**

幼儿保育教研组编制

2022年7月

# 目录

<b>一、前言</b>	<b>3</b>
(一) 课程性质	3
(二) 课程设计思路	3
(三) 课程思政元素	3
<b>二、课程目标</b>	<b>3</b>
(一) 总目标	3
(二) 具体目标	4
1. 知识目标	4
2. 职业技能目标	4
3. 素质养成目标	4
4. 思政目标	4
<b>三、课程内容与要求</b>	<b>4</b>
(一) 教学内容组织与安排	4
(二) 课程内容要求	7
<b>四、实施建议</b>	<b>13</b>
(一) 教材的选用	13
(二) 教学建议	13
(三) 考核与评价	14
<b>五、编制说明</b>	<b>15</b>

**课程名称：《幼儿园游戏》**

**适用专业：幼儿保育专业**

## 一、前言

### （一）课程性质

《幼儿园游戏》课程是中等职业学校学前教育专业一门专业理论课程。它全面、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，主要涉及角色游戏、表演游戏、结构游戏、体育游戏、智力游戏等内容。它既可以为学生进一步学习幼儿教育活动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。

### （二）课程设计思路

新课程改革以来，幼儿园游戏已成为一日活动的重要组成部分。本课程针对二期课改对幼儿园游戏活动提出的新要求，兼顾中职幼儿保育专业的职业性特点，以提高学生游戏指导和设计能力为目的，以幼儿保育专业中幼儿教师工作任务为依据设置本课程。课程内容的选取紧紧围绕幼儿教师的职业能力培养目标，选择与之相应的教学内容，减少了原来游戏理论的比例，加大了幼儿园游戏环境创设和游戏指导策略的比例，同时充分考虑本专业中职生对相关理论知识的需要，并融入幼儿教师资格证鉴定的相关要求。通过案例教学、模拟教学等方法，促进学生主动参与课堂教学。通过实践、体验，更好地了解幼儿园游戏活动的指导方法和原则，提高学生的专业实践能力。

### （三）课程思政元素

教育情怀、自主学习、专业知识、职业使命感、专业能力、责任感、使命感、儿童观、教师观、游戏馆、自主思考能力、优秀传统文化的传承。

本课程建议课时为 36 时。

## 二、课程目标

### （一）总目标

通过学习，使学生了解幼儿游戏的相关理论学说，掌握游戏的本质特征，游戏在教育教学和儿童发展中的作用，以及如何对幼儿游戏进行指导。指导学生把学到的理论知识与实践相结合，把游戏作为幼儿园课程的基本组成部分，让幼儿通过游戏学习，在游戏中成长。在此基础上形成以下职业能力：

- 能够根据幼儿年龄特点创设适合该年龄段幼儿进行的游戏并制作教玩具

●能够根据室内、室外游戏环境布置的基本要求创设各年龄阶段的室内游戏场地，以及室外游戏场地

●能够根据游戏观察的基本方法进行有效观察并记录，并在观察的基础上采用适合的策略对游戏行为进行指导

## （二）具体目标

### 1、知识目标

通过本门课程的学习，使学生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，认识游戏教育在幼儿保育中的重要意义，树立正确的幼儿保育观念。

### 2、职业技能目标

通过本门课程的学习及实践训练，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。使学生掌握一定的角色、表演、构造、体育、音乐、智力等基本游戏技能，掌握设计与创编游戏的基本方法，初步具备创编各类教学游戏的能力。

### 3、素质养成目标

通过本门课程的学习，使学生进一步加深对幼儿保育的认识，培养与提高学生从事幼儿教育工作的素质和能力。

### 4、思政目标

热爱儿童，热爱教育事业，树立正确的幼儿教育观、游戏观；认识到作为幼儿教师的职业感到自豪，具有深厚的教育理论素养和教育情怀；注重自主学习和积累，乐于探索和合作，善于从优秀的幼儿游戏案例中汲取有益经验，树立良好的职业精神；弘扬优秀传统文化与幼儿游戏的融合。

## 三、课程内容与要求

### （一）教学内容组织与安排

序号	模块	项目	专业能力	教学方式	思政元素	课时分配	
						理论	实训
1	学前儿童游戏导论		1、能明辨幼儿游戏与成人游戏的区别 2、熟悉幼儿游戏的基本特征和发展阶段	讲授法	帮助学生树立正确的学前教育观念，培养学生尊重幼儿、热爱幼儿的良好师德。	3	0

2	角色游戏	1、角色游戏的观察与记录 2、制定中班幼儿角色游戏指导计划	1、能在角色游戏中正确观察、分析与评价幼儿的行为表现 2、能根据各年龄班角色游戏的特点设计和规划室内角色区环境 3、能对各年龄班幼儿开展的角色游戏进行基本的指导	讲授法 模拟教学法 角色体验法 案例教学法	培养学生良好的幼师德，培养学生对幼儿的育德意识和育德能力。	2	5
---	------	----------------------------------	--	--------------------------------	-------------------------------	---	---

3	表演游戏	<p>1、手影表演技能</p> <p>2、综合表演技能</p>	<p>1、能用手影表现一些常见的动物造型</p> <p>2、能操纵手偶生动、有表情地进行故事表演</p> <p>3、能排练演出小型儿童歌舞剧</p> <p>4、初步具备指导各年龄幼儿开展表演游戏的能力</p>	<p>讲授法</p> <p>情境教学法</p> <p>案例教学法</p>	<p>通过组织游戏培养学生不仅要拥有良好的幼师师德，践行社会主义核心价值观，还要教书育人，成为幼儿的启蒙者和引路人</p>	2	4
---	------	---------------------------------	--	--------------------------------------	---	---	---

4	结构游戏	<p>1、制作分割拼图</p> <p>2、七巧板游戏</p>	<p>1、能制定各年龄班幼儿结构游戏教学指导计划</p> <p>2、能根据幼儿特点设计制作分割拼图游戏</p> <p>3、会制作六块板、益智图、蛋形板等常见拼板玩具</p>	<p>讲授法模拟教学法案例教学法</p>	<p>培养学生尊重幼儿的自主性，加强德育教育。</p>	2	3
5	体育游戏	<p>1、体育游戏的创编</p> <p>2、幼儿体育游戏的教学活动设计</p>	<p>1、能根据幼儿的特点和动作发展的要求创编体育游戏</p> <p>2、能针对幼儿特点和体育游戏的特点设计教学活动</p>	<p>讲授法模拟教学法案例教学法</p>	<p>培养学生将团结合作互助的精神理念贯彻的体育游戏中，接受帮助和给予帮助的重要意义。</p>	2	4

6	智力游戏	1、游戏棋设计	<p>1、能根据幼儿特点设计发展观察力和记忆力的智力游戏</p> <p>2、能根据幼儿特点和教育内容设计制作游戏棋</p> <p>3、会设计简单的迷宫游戏</p>	讲授法模拟教学法案例教学法	教师通过设计活动获得自主发展，为实现德育教育的发展创作有利的条件。	2	3
7	其他游戏		<p>1、能根据幼儿的发展水平运用游戏开展语言、数学教育活动</p> <p>2、能组织和主持一定规模的集体娱乐游戏活动</p>	讲授法案例教学法	培养学生通过组织活动体会大国担当有效激发学生高度的爱国激情。	4	0
		考核			平时考核 + 期末闭卷考试		
		总课时			36		

## (二) 课程内容要求

### 模块一 学前儿童游戏导论

#### 一、知识

- (1) “游戏”的词义
- (2) 游戏的本质特征
- (3) 幼儿游戏与成人游戏的区别
- (4) 幼儿游戏的基本特征

- (5) 幼儿游戏的发展阶段
- (6) 幼儿游戏与幼儿保育教育的关系
- (7) 游戏教育及其模式探索

## 模块二 角色游戏

### 一、知识

- (1) 角色游戏的特点及结构
- (2) 角色游戏的产生和发展
- (3) 角色游戏的教育作用
- (4) 角色游戏指导的主要内容
- (5) 各年龄班幼儿角色游戏的特点与指导

### 二、技能

#### 项目一 角色游戏的观察与记录

##### 【项目目标】

- 1、培养学生观察记录、分析评价幼儿角色游戏行为的能力
- 2、培养学生评价与指导幼儿游戏的能力

##### 【内容与要求】

- 1、学生观看幼儿角色游戏实录
- 2、根据实际观察填写记录表

#### 项目二 制定中班幼儿角色游戏指导计划

##### 【项目目标】

- 1、培养学生能针对幼儿的特点确定适宜的教学目标的能力
- 2、培养学生规范的格式编写教案的能力

##### 【内容与要求】

- 1、结合幼儿游戏观摩活动，自定主题编写一份中班角色游戏教案。
- 2、教案要求格式规范，有明确的活动目标、合适的活动内容、活动准备以及具体的活动指导

### 三、素质

- 1、鼓励幼儿自主选择游戏内容、伙伴和材料



2、支持幼儿主动地、创造性地开展游戏

### 模块三 表演游戏

#### 一、知识

- (1) 表演游戏的特点
- (2) 表演游戏的种类
- (3) 表演游戏的教育作用
- (4) 表演游戏指导的基本任务
- (5) 各年龄班幼儿表演游戏的特点与指导

#### 二、技能

##### 项目一 手影表演技能

###### 【项目目标】

- 1、培养学生用手影表现常见动物造型的能力
- 2、培养学生运用手影游戏进行表演的能力

###### 【内容与要求】

- 1、练习并掌握各种手影动物造型
- 2、学生分组研讨，以组为单位用手影表演古诗《咏鹅》

##### 项目二 综合表演技能

###### 【项目目标】

- 1、培养学生综合运用语言、表情、动作、歌曲、舞蹈、琴法等多种技能进行表演的能力
- 2、培养学生综合运用绘画和手工的技法设计制作表演服装、道具的能力

###### 【内容与要求】

- 1、分组排练儿童歌舞剧《小熊请客》，每6-7人一组，各组自行确定各人扮演的角色，其中一人为钢琴伴奏
- 2、各组自行确定表演的形式，并自行设计、制作全部场景道具
- 3、可以在原剧本的基础上发挥自己的想象进行适当的创作，但表演必须能刻画出每个角色鲜明的性格特征。

### 三、素质

- 1、能够充分利用与合理设计游戏活动空间
- 2、提供丰富适宜的游戏材料
- 3、支持引发和促进幼儿的游戏
- 4、鼓励幼儿自主选择游戏内容、伙伴和材料
- 5、支持幼儿主动地、创造性地开展游戏。

## 模块四 结构游戏

### 一、知识

- (1) 结构游戏的特点
- (2) 结构游戏的分类
- (3) 结构教育的教育作用
- (4) 结构游戏指导的基本任务
- (5) 各年龄班幼儿结构游戏的特点与指导

### 二、技能

#### 项目一 制作分割拼图

##### 【项目目标】

- 1、培养学生针对幼儿的特点设计分割线的能力
- 2、培养学生利用废旧物品制作玩教具的能力

##### 【内容与要求】

- 1、根据小班幼儿的特点制作一件分割拼图玩具
- 2、根据中、大班幼儿的特点制作一件分割拼图玩具

#### 项目二 七巧板游戏

##### 【实训目标】

- 1、使学生熟练掌握七巧板的分图法，能自制七巧板
- 2、培养学生的想象力和动手操作能力
- 3、培养学生对幼儿的七巧板游戏进行指导的能力

### 【内容与要求】

- 1、以边长为 8cm 的规格，按规范制图，制作一套七巧板
- 2、用自制的七巧板拼摆各种图形

### 三、素质

- 1、能够充分利用与合理设计游戏活动空间
- 2、提供丰富适宜的游戏材料
- 3、支持引发和促进幼儿的游戏
- 4、支持幼儿主动地、创造性地开展游戏。

## 模块五 体育游戏一、知识

- (1) 体育游戏的特点和教育作用
- (2) 体育游戏的结构和分类
- (3) 幼儿自主体育游戏的指导
- (4) 体育教学游戏的组织和指导
- (5) 体育游戏创编的步骤和方法
- (6) 体育游戏情节的构思方法
- (7) 体育游戏竞赛方法的设计

### 二、技能

#### 项目一 体育游戏的创编

##### 【项目目标】

- 1、培养学生根据幼儿特点和发展动作的要求创编与改编体育游戏的能力
- 2、培养学生编配游戏儿歌的能力

##### 【内容与要求】

- 1、根据小班幼儿的特点，创编或改编一个发展跑的动作能力的体育游戏
- 2、创编或改编一个适合大班幼儿，以跳跃动作为主的有儿歌的体育游戏

#### 项目二 幼儿体育游戏的教学活动设计

##### 【项目目标】

- 1、培养学生根据幼儿特点设计教学活动的的能力
- 2、培养学生按一定格式编写教案的能力

##### 【内容与要求】

1、以自己创编的体育游戏为核心内容，设计一次大班的体育教学活动

2、按照教案范例的格式，写出教案

### 三、素质

1、能够充分利用与合理设计游戏活动空间

2、提供丰富适宜的游戏材料

3、支持引发和促进幼儿的游戏

4、鼓励幼儿自主选择游戏内容、伙伴和材料

5、支持幼儿主动地、创造性地开展游戏。

## 模块六 智力游戏

### 一、知识

(1) 智力是什么

(2) 智力游戏的结构和特点

(3) 智力游戏的指导

(4) 各类智力游戏的主要教育内容

(5) 各类智力游戏的主要设计思路

### 二、技能

#### 项目一 游戏棋设计

##### 【项目目标】

1、培养学生针对幼儿的特点设计制作游戏棋的能力

2、培养学生的绘图能力和动脑动手能力

##### 【内容与要求】

1、每 5-7 名同学一组，以环保为主题设计一副幼儿游戏棋

2、进行作品展示与交流互动，进行评比

### 三、素质

1、能够充分利用与合理设计游戏活动空间

2、提供丰富适宜的游戏材料

3、支持引发和促进幼儿的游戏

4、鼓励幼儿自主选择游戏内容、伙伴和材料

5、支持幼儿主动地、创造性地开展游戏。

## 模块七 其他游戏一、知识

- (1) 幼儿语言游戏的类型及指导要求
- (2) 幼儿数概念的发展阶段
- (3) 幼儿数学游戏的主要内容
- (4) 幼儿音乐游戏的类型与设计方法
- (5) 幼儿绘画游戏的发展阶段
- (6) 幼儿美术游戏的指导
- (7) 集体娱乐游戏的组织与主持技巧
- (8) 婴儿的发展与游戏引导

## 四、实施建议

### (一) 教程的选用

结合《幼儿游戏理论》、《游戏论》、《学前儿童游戏教程》相关内容，编制实践资料。将幼儿教师与游戏相关的基本职业技能具化为游戏技能、游戏指导技能和游戏教学技能三个板块，通过若干实践项目进行针对性的指导和训练，力求体现科学性、专业性和实用性。教材编写要求文字通俗易懂，以便于学生自学，发展学生学习的主动性。

### (二) 教学建议

#### (1) 工作过程导向法

以幼儿园游戏指导的要求为导向选取几个具有连贯性的典型工作任务来组织教学，在提出工作任务后，让学生依次完成理论讲述、室内外环境的创设、教玩具制作、游戏观察记录和指导方案。

#### (2) 任务驱动教学法

每一阶段完成的任务有所不同，由于涉及到不同年龄阶段的不同要求，无法一气呵成形成一个任务，但会根据教学内容的安排，设定相应的任务，以任务驱动学生积极主动地进行实践操作。

#### (3) 角色体验法

如在游戏观察的过程中让学生扮演幼儿或教师等角色，通过互动模拟游戏场景，让学生掌握对于一些游戏行为应如何进行观察和指导。

#### (4) 案例教学法

对于理论知识部分内容的讲述中，应充分考虑同学的特点，推行案例教学方法，通过幼儿园的真实案例进行分析，尽可能让学生掌握更多幼儿园教学的真实情况。

### (三) 考核与评价

因为教学过程包涵以培养专业能力为导向的实践项目，所以和以往的教学有很大的不同，教学评价也不能和以往的一样靠期末考试来完成。在以专业能力为导向的课程中，评价可以分为过程性评价和终结性评价两个方面。过程性评价是指学生平时在完成实践项目任务中的表现，包括任务完成的结果、工作效率、团队合作交流等方面，重点考核任务完成情况和质量及其所体现出来的相关知识掌握情况；终结性评价是指最后的课程考核，以期末闭卷形式呈现，重点考核学生对本门课程的理论性知识的掌握情况。

#### 1、考试方式

期末卷面考试以闭卷形式呈现，考核形式在选择题、填空题的基础上，还增加了案例分析和设计题，要求学生利用所学知识解决实际问题。

#### 2、成绩评定方式

课程成绩（100%）=过程性考核×60%+终结性考核×40% 其中过程性考核60%由以下考核项目构成：

过程性考核项目及比例结构图

序号	考核项目	所占考核比例
1	完成任务的效率和效果	60%
2	学习态度及出勤情况	20%
3	课堂发言、讨论情况	20%

其中终结性考核 40%：主要是期末考核卷面成绩。

## 五、编制说明

适用专业：幼儿保育

专业组：幼儿保育教研组

制定人：康琦

审核人：范柯函

编制日期：2022年7月