

《学前儿童游戏二》课程标准

学时数：36 学时

适用专业范围及层次：全日制高职学前教育/早期教育专业

课程类别：专业核心课

考核方式：考试

编制人：林史可 姚梦琳

一、课程性质

本课程是学前教育专业的核心课程，课程以促进 0~3 岁婴幼儿身心健康为目标，以 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导的理论知识为基础，以托幼机构工作实践为补充，对 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导的相关知识进行了全面介绍，通过实例分析、任务实施、思考练习等，力求做到理论与实践相结合、讲解与训练相结合，突出实用性、指导性和操作性，以提高学生的 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导能力。

二、课程设计思路

本课程切实践行“以学生为主体，以教师为主导，以能力为根本”的全新教育理念，按照“必需、够用”的原则组织相关知识点和技能点。在课程内容的编排上，采取“理论知识+操作实例+任务拓展”的结构框架，引导学生“学中做”和“做中学”，有效提高学生对 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导的能力。

该课程以“理论学习—观察记录—活动设计—实际操作”为序，按照流程组织教学过程和校内仿真实训，实施教学一体化。在项目教学中，遵循由浅入深，由易及难，循环上升的教学规律，设计若干子情境或项目。让学生在典型工作任务的完成过程中学习并掌握 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导的基础知识和操作技能。

三、课程目标

1.知识目标

- (1) 了解 0~3 岁婴幼儿游戏的本质和特点，以及 0~3 岁婴幼儿游戏与成人游戏的区别；
- (2) 了解 0~3 岁婴幼儿游戏的分类和作用；
- (3) 熟悉 0~3 岁婴幼儿游戏设计的基本原则与基本思路；
- (4) 掌握 0~3 岁婴幼儿游戏的指导策略；
- (5) 了解 0~3 岁婴幼儿游戏观察的重要性；
- (6) 学会 0~3 岁婴幼儿游戏观察的原则及内容；

- (7) 学会 0~3 岁婴幼儿游戏评价的内涵、原则和标准；
- (8) 掌握 0~6 个月、7~12 个月婴儿游戏的设计要点和指导要点；
- (9) 掌握 1~1.5 岁、1.5~2 岁及 2~3 岁幼儿游戏的设计要点和指导要点。

2.技能目标

- (1) 能够根据教育需要和婴幼儿发展需求设计游戏；
- (2) 能调动婴幼儿参加游戏的主动性和积极性；
- (3) 能够独立设计形式多样的 0~3 岁婴幼儿游戏；
- (4) 能够运用恰当的方法指导 0~3 岁婴幼儿开展游戏；
- (5) 能够利用废旧材料制作适合 0~3 岁婴幼儿的各种玩教具；
- (6) 能够运用恰当的方法观察和记录 0~3 岁婴幼儿游戏；
- (7) 能够正确分析 0~3 岁婴幼儿在游戏中的行为表现；
- (8) 能够通过观察婴幼儿在游戏中的表现来判断游戏设计是否合理；
- (9) 能够设计适合 0~1 岁婴儿身心发展特点的游戏，并能够根据婴儿在游戏中的表现对其进行合理的引导；
- (10) 能够为婴儿的发展制订个性化的教养方案；
- (11) 能够设计适合 1~3 岁幼儿身心发展特点的游戏，并能够根据幼儿在游戏中的表现对其进行合理的引导；
- (12) 能够指导家长开展亲子游戏，为幼儿的发展提供丰富多元的教育资源；
- (13) 能够创设与同龄伙伴一起游戏的环境，帮助幼儿感受交往的愉悦，并积累交往的经验。

3.素质目标

- (1) 关注时代热点话题，加强道德品质建设；
- (2) 树立正确的教师观，培养良好的职业道德和职业修养；
- (3) 树立创新精神和思辨意识；
- (4) 培养精益求精的良好品质；
- (5) 提升观察能力，提高专业素质；
- (6) 培养多角度思考问题的意识；
- (7) 培养专业技能，提升职业素养；
- (8) 提高应变能力；
- (9) 树立文化自信，提高创新能力；
- (10) 热爱婴幼儿教育事业，培养爱心、耐心和责任心。

四、 课程内容及学时安排

本课程共 5 个项目，具体包括 0~3 岁婴幼儿游戏概述、0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导概述、0~3 岁婴幼儿游戏的观察与评价、0~1 岁婴幼儿游戏的设计与指导、1~3 岁幼儿游戏的设计与指导。各项目的内容及课时分配如表 1 所示。

周次	日期	时数	教学方式	教学内容	备注

1	9月8日 至 9月12日	2	讲授	0-3岁幼儿游戏的本质和特点	
2	9月15日 至 9月19日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏的分类	
3	9月22日 至 9月26日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏发展的作用	
4	9月29日 至 10月3日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏游戏设计的基础知识	遇国庆放假,按学校教学安排调整。
5	10月6日 至 10月10日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏的指导策略(一)	遇国庆、中秋节放假,按学校教学安排调整。
6	10月13日 至 10月17日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏的指导策略(二)	
7	10月20日 至 10月24日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏的观察(一)	
8	10月27日 至 10月31日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏的观察(二)	
9	11月3日 至 11月7日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏的观察(三)	
10	11月10日 至 11月14日	2	讲授	0-3岁婴幼儿游戏进行评价	
11	11月17日 至 11月21日	2	讲授	0-6个月婴儿游戏的设计与指导要点	

12	11月24日 至 11月28日	2	讲授	7-12个月婴儿游戏的设计与指导 要点（一）	
13	12月1日 至 12月5日	2	实践	7-12个月婴儿游戏的设计与指导 要点（二）	
14	12月8日 至 12月12日	2	讲授	1-1.5岁婴儿游戏的设计与指导要 点	
15	12月15日 至 12月19日	2	讲授	1.5-2岁婴儿游戏的设计与指导要 点	
16	12月22日 至 12月26日	2	讲授	2-3岁婴儿游戏的设计与指导要点 （一）	
17	12月29日 至 1月2日	2	讲授	2-3岁婴儿游戏的设计与指导要点 （二）	如遇元旦 节放假,按 学校教学 安排调整
18	1月5日 至 1月9日	2	讲授	复习周（重点梳理）	

五、教学方法建议

本课程教学方法主要包括六步教学法、直观教学法、角色扮演法、案例教学法。

（1）六部教学法

将教学组织分为明确任务、教学准备、教学设计、教学实施、教学检查、教学评价六步。以学生为主体进行完成相关工作任务的知识、技能、准备等信息搜集，指定课程教学方案，并准备各项教学资料。教学实施过程中，教师应着重指导学生按照规范化的要求和工作流程实施模拟工作过程，并以“过程+结果”的方式进行课程考核。六步教学法为本课程主要课程的教学组织方法，每个完整的学习子情境的教学均要采用六步教学法进行课堂组织，实现以学生为主体的理实一体教学。

（2）直观教学法

通过教师演示、观看实际操作视频等直观的方法演示工作过程，进行操作示范。实操部分教学采用教师操作示范教学，采用直观教学法。

（3）角色扮演法

划分学习小组，每组指定不同人员分别扮演婴幼儿、教师、家长等角色，模拟 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导的流程，使学生体验不同角色的岗位任务和岗位职责。

(4) 案例教学法

以实际案例为例讲解活动设计实施方案，了解指导策略，增强教学的真实感和指导性。

六、考核与评价

1. 形成性测评

形成性测评考核学生在学习本课程过程中的学习情况和实际应用能力的发展情况，包括出勤考核（10%）、课堂参与程度考核（10%）、作业完成质量考核（20%）等。

(1) 出勤考核：本项考核通过课前点名考核学生的课堂出勤率。迟到 15 分钟以内每次扣 1 分，迟到 15 分钟以上或无故缺勤一节课每次扣 2 分，该项考核累计最多扣 10 分。

(2) 课堂参与程度考核：本项考核主要通过课堂提问和课堂积极发言来评判学生的学习态度、学习主动性、课堂参与程度，以及学生的思辨能力、问题解决能力及其对课堂教学知识的掌握情况等。只要学生能按时上课听讲，即可获得 5 分的基本分。学生上课发言一次，即可另外获得 0.5 分，课堂发言最多可得 5 分。学生的最后成绩为“5+课堂发言得分”。

(3) 作业完成质量考核：本项考核主要通过学生作业来检测其对教学主体内容的掌握与理解程度、实际应用知识的能力、自主学习能力、信息收集与处理能力等。每次作业成绩按照相应标准而定，学生作业质量划分为优秀（10 分）、良好（8 分）、中等（7 分）、及格（6 分）和不及格（0 分）五个档次。最后的作业成绩为学生作业完成质量成绩的平均数。

2. 终结性测评

终结性测评主要考核学生在学完本课程后所达到的水平，通过期末考试进行考核。期末考试由闭卷笔试（60%）组成，主要评估学生对本门课程基本知识的掌握情况与综合运用能力。

七、课程资源开发与利用

1. 教材使用

(1) 建议教材

张新华. 0~3 岁婴幼儿游戏设计与指导 [M]. 镇江：江苏大学出版社，2021.

(2) 参考书目

[1] 曹桂莲. 0~3 岁婴幼儿亲子活动设计与指导 [M]. 上海：复旦大学出版社，2019.

[2] 王颖慧. 0~3 岁婴幼儿玩具与游戏 [M]. 上海：复旦大学出版社，2020.

[3] 李营. 0~3 岁婴幼儿潜能开发与游戏指导 [M]. 北京：人民邮电出版社，2019.

[4] 覃志刚, 唐广勇, 彭文军. 幼儿游戏创编与指导 [M]. 长沙: 湖南大学出版社, 2019.

2.网络资源

课程学习网站文旌课堂 <https://www.wenjingketang.com/>, 为学生提供集图、文、声、像于一体的自主学习网络平台。在教学过程中综合利用该平台, 进行灵活的信息化教学。包括在线上进行随堂测试、期末考试、评分等。还有大量的图书、云课程可供学生进行拓展性学习, 有利于学科交叉, 为学生营造良好的线上学习园地。