

四川科技职业学院  
UNIVERSITY FOR SCIENCE&TECHNOLOGY SICHUAN

# 《幼儿游戏创编与指导——精彩游 戏·浸润童心》

## 教学实施报告

专业大类：教育大类

课程名称：幼儿游戏创编与指导（32 学时）

作品主题：精彩游戏·浸润童心（16 学时）

参赛团队：贾倩、刘川红、彭倩、周泽暄

# 目 录

一、课程性质与内容选取 .....	1
(一) 课程性质 .....	1
(二) 内容选取 .....	1
二、教学整体设计 .....	2
(一) 教学理念 .....	2
(二) 学情分析 .....	2
1. 知识与技能基础 .....	3
2. 学习特点 .....	3
3. 能力短板 .....	3
(三) 教学目标 .....	4
(四) 教学策略 .....	5
1. 教学方法 .....	5
2. 学习方法 .....	5
3. 环境资源 .....	5
三、教学实施及效果 .....	5
(一) 教学实施 .....	5
(二) 实施效果 .....	6
四、教学创新与反思 .....	7
(一) 教学创新 .....	7
(二) 教学反思与改进 .....	8

# 一、课程性质与内容选取

## (一) 课程性质

《幼儿游戏创编与指导》是学前教育专业的一门专业核心课程，是对幼儿游戏进行专门探讨的一门独立学科，是一门理实一体化的学科。该课程知识是构成幼儿教师完整知识结构的一个重要组成部分，是幼儿教师必备的专业能力。本门课程设置于大二下学期，与《幼儿园活动设计与实施》及《学前儿童行为观察与指导》等课程相互融合，相互渗透。

本门课程指向于幼儿教师的专业知识与能力，注重学生理论知识与应用能力的相互转化与应用，因而本门课程任务是，使学生了解国内外有关幼儿游戏理论，掌握幼儿游戏的基本概念、方法和种类，在此基础上能够设计和创编游戏，掌握科学的游戏观察与指导方法，促进幼儿的游戏水平提升与能力发展，为今后的幼儿园工作打下基础。

## (二) 内容选取

《幼儿游戏创编与指导》课程体系全面、内容丰富。包含了学前儿童游戏导论、角色游戏、表演游戏、结构游戏、体育游戏、智力游戏、音乐游戏、语言游戏、数学游戏、美术游戏及婴幼儿游戏等内容。

本次参赛内容选取的是本门课程的重点板块——幼儿园各类游戏的创编与指导，具体包括角色游戏、表演游戏、结构游戏、体育游戏、智力游戏、音乐游戏、语言游戏及数学游戏等8个内容，旨在帮助学生了解幼儿园常见游戏类型，掌握游戏创编与指导要点，树立科学的儿童观与教学观。所选取的教学内容具体安排如表1所示。

表1：课程内容与学时安排表

序号	教学单元	教学内容与要求	课时安排
1	角色游戏	1. 了解角色游戏内涵与教育作用； 2. 掌握角色游戏的指导。	2
2	表演游戏	1. 掌握表演游戏的特点和教育作用； 2. 掌握表演游戏的指导。	2
3	结构游戏	1. 了解结构游戏的特点和教育作用。 2. 掌握结构游戏的指导。	2
4	体育游戏	1. 了解体育游戏的特点和教育作用； 2. 掌握体育游戏的创编与指导。	2
5	智力游戏	1. 了解智力游戏的特点与指导； 2. 了解各类智力游戏及其设计方法。	2
6	音乐游戏	1. 了解音乐游戏得特点与教育作用； 2. 掌握音乐游戏的创编要求。	2

7	语言游戏	1. 了解语言游戏的特点与类型; 2. 掌握语言游戏的指导要求。	2
8	数学游戏	1. 了解幼儿数学游戏的主要内容; 2. 掌握数学游戏的创编方法。	2

## 二、教学整体设计

### (一) 教学理念

本门课程及本次教学内容的选取以《幼儿园工作规程》所提出的“幼儿园要以游戏活动为基本导向，结合“岗赛课证”与“三全育人”等基本要求，在实施中始终遵循以下理念：

#### 1. 注重学生的主体性，坚持以学生为中心

本门课程在实施过程中始终以新课程标准为导向，坚持把学生作为课程教学中的主体。在教学内容的选取上，紧密结合学生的需要与兴趣，通过呈现丰富的幼儿园游戏活动实例，激发学生兴趣，采用任务驱动和合作探究等方式，通过发现问题、解决问题来实现自主学习，从而获得多方面的能力发展。

#### 2. 注重教学的实用性，坚持以实践为导向

根据《幼儿园教师专业标准》及《幼儿园教育指导纲要》等要求，需要幼儿教师具备创编与组织幼儿游戏的能力，因此本次教学内容的重点是培养学生设计、组织与指导幼儿园游戏活动的能力。需要学生在前期掌握理论知识的基础上，明确幼儿游戏的创编方法与指导要点，能够应用于实践，直接指向幼儿园教学一线的实践活动中。

#### 3. 注重教学的多元性，坚持教学实施多元化

教学过程的实施应是一个多元化的过程。首先是教学内容的多元化，教学内容以幼儿园常见的游戏类型为基础，同时引入丰富的幼儿园游戏活动实例，丰富学生对幼儿游戏的认知。其次是教学方法的多元化，本次教学内容在教学方法的选择上以学生自主探究为核心，综合采用了操作法、情景法、游戏法、讲解法等多种方式。最后是教学评价的多元化。在本次教学活动的评价体系上，教师与学生构成教学评价双主体，从理论知识掌握情况、专业技能与实践运用能力等多方面进行评价。

#### 4. 课程思政理念

本课程在实施过程中融入了思政元素。首先，国家民族百年大计，树人为本以及素质教育要从娃娃抓起，而幼儿教育，要从教师抓起，因此在课程实施中紧密结合素质教育与以人为本的基本要求。其次，将幼儿游戏课程与思想政治理论课同向同行，形成协同效应，把“立德树人”作为教育的一种综合教育理念。最后，本课程立足于弘扬良好职业道德和师德师风的内容，传承经典文化，将课程内容与社会传统文化紧密结合。

### (二) 学情分析

本门课程及本次教学内容的授课对象为大二年级学前教育专业学生，经过前

面一年多的学习，具备以下学习特点：

### 1. 知识与技能基础

大二年级学前教育专业学生已有一年半的专业学习基础，在前续课程的设置上，已学习了《学前心理学》、《学前教育学》与《幼儿园活动设计与的实施1》等课程，已对幼儿园游戏活动形成初步认知，已具备了一定的知识经验基础。除此之外，部分学生还有到幼儿园见习的经历，具备了初步的实践经验，为本门课程的学习奠定了基础。具体参考表2人才培养方案专业课安排表。

表2：学前教育专业必修课安排表

课程类别	课程名称	理论/ 实践	学时			学分	执行学期						考核学期			
			总计	理论	实践		1	2	S1	3	4	S2	5	6	考查	考试
专业基础模块	学前心理学★	A	64	64	0	4	64									1
	乐理及视唱练耳	B	64	40	24	4	64									1
	中外教育史	A	32	32	0	2	32									1
	学前教育学★	A	32	32	0	2		32								2
专业技能模块	美术与幼儿美术创作	C	128	0	128	8	32	32		32	32					1-4
	钢琴与幼儿歌曲弹唱	C	96	0	96	6		32	32							2-4
	儿童玩具与手工制作	C	32	0	32	2			32							3
	舞蹈与幼儿舞蹈创编	C	128	0	128	8			32	32		64				3-5
	幼儿园环境创设★	C	32	10	22	2			32							4
	小计		416	10	406	26	32	64	128	128		64				
岗位能力模块	学前卫生保育与实践★★*	B	32	16	16	2			32							3
	幼儿园活动设计与实施★	B	96	48	48	6			32	32		32				3-5
	幼儿文学与戏剧创编★	B	32	16	16	2			32							4
	幼儿园班级管理★	B	32	20	12	2					32					4
	小计		192	100	92	12			64	64		64				

### 2. 学习特点

高职院校学生学习心理积极乐观，实践能力的掌握优于理论知识的学习，具有规范的学习行为和较强的反思能力，但是存在学习的积极主动性不足，深层次学习不足等特点。同时，根据对大二学生前期学习情况来看，学生对幼儿游戏课程内容较为感兴趣，尤其是实训课程板块，主动性较强，为本门课程和本次教学活动的开展提供了新思路。

### 3. 能力短板

从学生的学习情况与特点来看，具备以下不足：第一是学习的主动性呈现不稳定的特点，有时会出现学习倦怠期；第二是对于课程理论知识的吸收较为困难，理论知识的掌握也是学习的薄弱板块；第三，由于还未真正深入岗位实践，实践应用能力较差，例如幼儿园常见游戏的组织与实施就成为了学习难点。

### (三) 教学目标

依据学前教育专业人才培养方案和《幼儿游戏创编与指导》课程标准，再结合教学一线岗位需求及学生的学情分析等因素，最终确定了本次 16 学时教学内容的目标，主要从知识、能力、素质、思政四个维度制定，具体如下：

表 3：教学目标汇总表

知识目标	1.了解幼儿园常见类型游戏（角色游戏、表演游戏、结构游戏等）产生和发展的一般特点。 2.理解幼儿园各类游戏的基本结构及其教育功能。 3.了解幼儿游戏创编的基本方法与设计思路。 4.明确幼儿游戏组织指导工作各环节的主要内容。 5.领会各年龄班幼儿常见游戏的发展特点与指导策略。
能力目标	1.能够运用游戏基本理论设计出符合幼儿年龄特点的游戏。 2.学会在幼儿园各类游戏中观察、分析与评价幼儿的行为表现。 3.能根据各年龄班幼儿的特点，对各类游戏进行正确的指导。 4.能够结合各类游戏的基本内容设计和规划科学的游戏环境。 5.能够运用幼儿游戏理论分析和解决游戏活动中的实际问题。
素质目标	1.丰富对幼儿游戏的认知，形成正确的游戏观，树立游戏精神。 2.树立科学的儿童观与教学观，形成以儿童为中心的教育理念。 3.认识幼儿园教师职业的地位和作用，增强专业认同感与使命感。 4.进一步加深对学前教育的认识，提高从事幼儿教育工作的素质和能力。 5.提升自我探究能力与团队合作的能力，增强综合素质。
思政目标	1.增强学以致用，教书育人的信心，树立为人师表的理想。 2.具有一定的创新意识，提升理论联系实践及实践应用能力。 3.将传统及社会文化与幼儿游戏相融合，树立文化自信。 4.树立以人为本的教育理念与科学的价值观，坚定理想信念。 5.古今游戏融合，弘扬传统美德，传承经典文化。

综合分析本次教学内容及目标、课程标准与学生学情等多方面因素，本次教学内容的重点是掌握幼儿园常见类型游戏（角色游戏、表演游戏、结构游戏等）的创编方法与指导要点，难点在于根据幼儿不同年龄阶段的发展特点创编并指导幼儿游戏。

#### （四）教学策略

依据本门课程的目标与重难点，注重学生在掌握理论知识的基础上，能够设计出符合幼儿身心发展特点的游戏并进行有针对性的指导。因此，本门课程以实现学生自主探究与学习为前提，采用了多种教法学法并利用多方教育资源，促进教学活动重难点的实现。

##### 1. 教学方法

本次教学活动综合运用了多种教学方法，包括操作法、情景法、案例分析法、游戏法、讲解法及任务驱动法等，帮助学生在理解教师讲解的理论知识基础上，通过幼儿园游戏活动案例分析、对幼儿园游戏活动的情景模拟等理实一体化的方式，掌握幼儿幼儿的设计与指导方法。

##### 2. 学习方法

学生是教学活动的主体，本次教学活动中学生主要采取自主学习法、实践学习法、合作学习法等方式进行学习，通过自主发现并解决问题的方式实现自我探究式学习。

##### 3. 环境资源

教学过程的实施要最大化地整合各种资源。本次教学活动在实施过程中结合学生兴趣，借助各种信息化平台和网络资源，主要通过在超星学习通平台上上传教学内容并发布任务等进行线上学习，同时借助中国慕课公共平台、幼教资源网等信息平台等搜集幼儿游戏实例等，建构线上线下双向式的教学模式。既丰富了学生对幼儿游戏的认知与掌握，又提升了学生网络信息化的能力。

### 三、教学实施及效果

#### （一）教学实施

本次教学内容选取的是本门课程的重点板块，即幼儿园常见的各类游戏的创编与组织，教学内容体系丰富、实践性较强，在教学中运用了“岗课赛证”融通等理念设计具体内容。

在教学过程中主要采取任务驱动的方式，在呈现基础理论知识后，在学生形成对该内容板块的初步认知基础上，再结合幼儿园实际岗位需求，分板块布置任务，学生通过小组合作与自主探究等方式完成并展示任务成果，最后通过教师评价和学生自我反思双管齐下的方式来推进课程目标的实现，形成“复习旧识，新知呈现——创设情景任务——学生自主实训操作——学生展示成果——师生共同总结反思”的五步教学。下面以本次教学活动的一个教学板块——角色游戏为例进行分析，如图 1 所示。

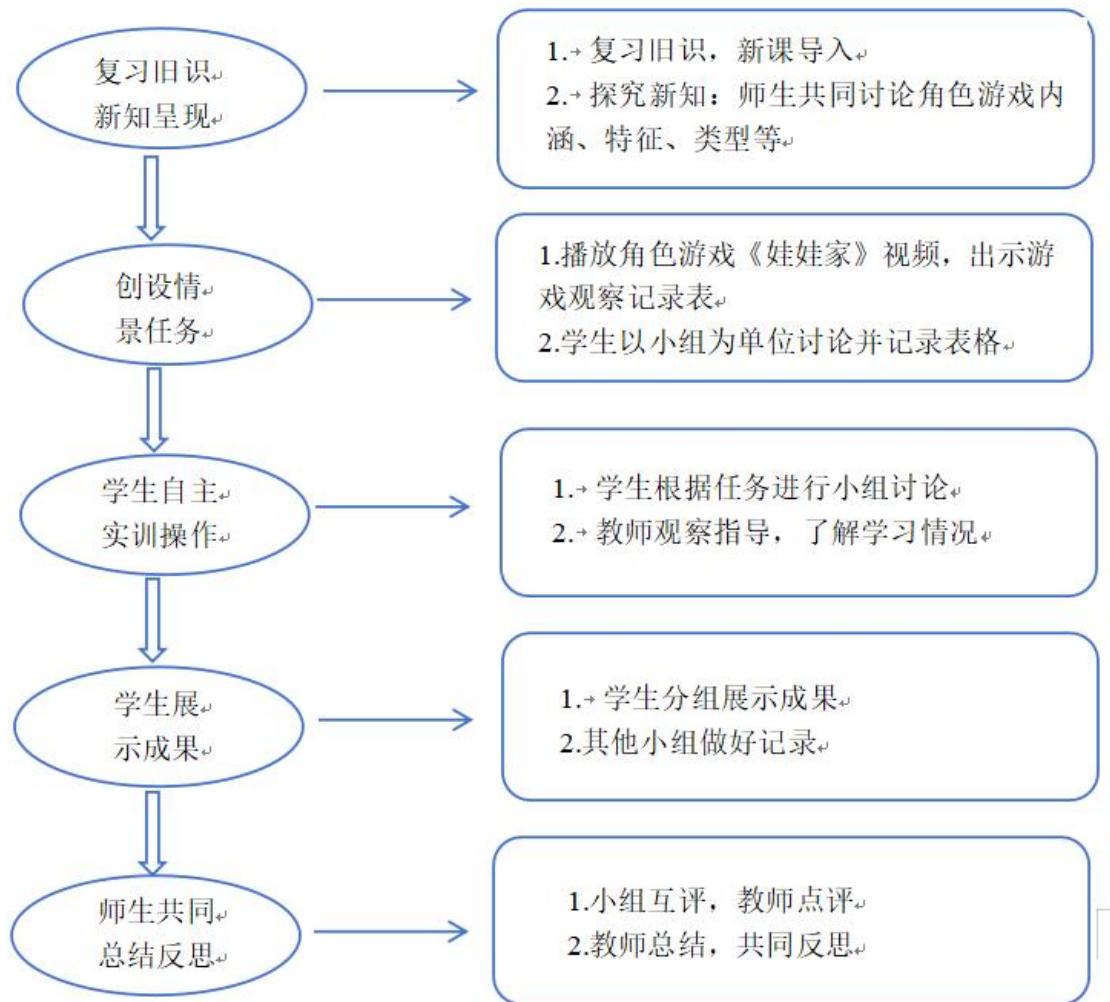


图 1：教学实施思路图（以角色游戏为例）

## （二）教学实施效果

### 1. 丰富游戏认知经验，提升专业技能

《幼儿园工作规程》指出：“游戏是幼儿园的基本活动”，设计与组织游戏是学前教育专业学生必备的专业技能。本次教学活动在前期帮助学生形成了对幼儿游戏的初步认知，通过对幼儿园常见游戏类型的讲解，引导学生探讨分析影响幼儿游戏的因素与创编方法，再设置问题情境并布置任务，最后小组合作展示成果等理实一体化的教学策略，能够有效丰富学生对幼儿游戏的了解与认知，帮助学生提升专业技能。

### 2. 实践应用能力加强，对接岗位需求

根据《幼儿园教师专业标准（试行）》的基本精神，幼儿教师应该是游戏活动的支持与引导者，要为幼儿的游戏创设充足的条件，支持、引发和促进幼儿的游戏。基于此，本次教学活动重点在于让学生掌握幼儿园常见类型游戏的创编方法与指导要点，通过情境创设及实训任务的安排，精准对接一线岗位需求，注重学生专业实践应用能力的发展，为今后走向工作岗位奠定基础。



图 2：角色游戏实训

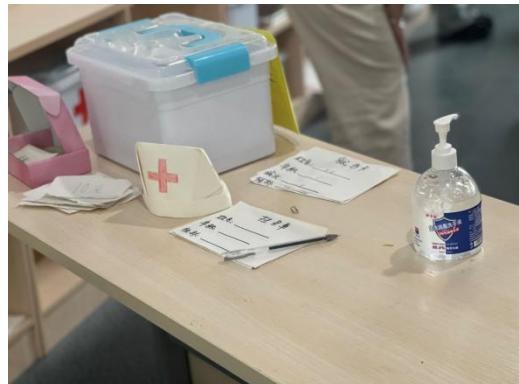


图 3：角色游戏实训

### 3. 自主探究能力显现，发展综合素质

本次教学活动的开展注重学生主体性的发挥，通过安排实训内容与任务布置，激发学生兴趣。通过布置小组任务的方式，在讨论与完成任务的过程中实现学生自主探究能力的发展。学生基本能够主动完成实训任务并进行丰富的成果展示，学习主动性加强，综合素质得到一定发展。

## 四、教学创新与反思

### (一) 教学创新

#### 1. 岗课赛证融通，注重专业实践应用

本课程深入贯彻“岗课赛证”融通理念，坚持“以岗定课、以赛促课、以证融课”，以《幼儿园教师专业标准》为引领，结合岗位实际需求，注重学生专业实践应用能力的发展。在教学实施过程中，根据幼儿园真实教学情境设置教学内容，结合幼儿园教师资格证考试需要，锻炼学生游戏设计与试讲能力，同时还组织幼儿游戏创编比赛等，激发学生兴趣，提升其专业能力。

#### 2. 更新教学策略，构建“线上线下”双向学习体系

教学策略应紧跟时代需要，体现学生的主体性。本门课程运用的教学方法多元，在采用传统的课堂讲解、案例分析及操作法的基础上，还综合运用多种信息化平台和网络资源，通过在幼儿教育网站等搜集资源及在超星学习通上完成学习任务等方式，为教学资源的获取和教学内容及任务的开展打开了新方向，丰富了本门课程的教学策略与教学模式。

#### 3. 实行校企合作，实现多方位学习

构建央地互动、区域联动、政行企校协同的职业教育高质量发展机制，是中办国办《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》的核心要求，把现在学习的人培养成工作需要的人，也是职业院校的人才培养需求。结合这一理念，本课程将校企合作理念应用于课程实施中，借助学院建立的校外见习基地，通过让学生在幼儿园搜集幼儿园游戏案例、撰写游戏观察记录表及在幼儿园开展游戏活动等多种方式，建立校内校外一体化的实践教学平台，共促专业发展。

#### 4. 推进课程思政，践行三全育人理念

学生的学习与发展是一个全面的过程。在课程中融入思想政治教育，将专业课程与思想政治教育相融合，坚持立德树人的长远目标，是高职院校学校教育努力的方向。本课程在实施中将传统文化引入课堂教学，例如通过对传统民间游戏的探讨，挖掘传统文化的游戏价值，引导学生结合新时代特点与幼儿年龄特点对传统民间游戏进行创编（如下图所示），丰富对传统文化的认知与创新意识。



图 4：幼儿传统民间游戏创编比赛



图 5：幼儿传统民间游戏创编比赛

## （二）教学反思与改进

在教学实施过程中，学生整体主动性高，对实训课程积极性高，但由于课程本身的复杂性及学生自身学习特点等原因，还存在着理论知识板块薄弱、实践应用能力较差以及信息化处理能力不足等问题，在接下来教学过程中，制定以下改进措施：

### 1. 完善课程考核评价体系，进一步提升学生的专业能力

课程考核评价体系是对课程实施效果与课程目标是否达成的评价标准。从现有考核评价体系来看，主要涉及到学生设计与创编游戏板块及对理论知识的掌握情况等，而对于学生组织、观察与指导幼儿游戏板块来看考核不足，需要在考核内容与标准方面予以完善。

### 2. 丰富教学实训内容，拓展校外教育实训基地

为进一步提升学生的专业认知与专业实践能力，在课程实训内容板块也要更加丰富，同时通过建立校外实训基地，为学生提供见习实操的机会，以提升专业实践应用能力。

### 3. 结合“1+X”证书制度，实现课程与岗位对接

随着“1+X”证书制度试点工作在职业院校的广泛深入，建立基于“1+X”证书制度的课程体系，能够更好实现岗位对接，以岗位工作为导向，根据职业能力构成来设置游戏课程内容，完善考核评价体系，对学生及专业的可持续发展具有重要的意义。