



四川科技职业学院
SICHUAN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

课程教案设计

专 业 名 称: 学前教育

课 程 名 称: 幼儿游戏创编与指导

所 属 学 院: 幼儿师范学院

授 课 对 象: 学前教育 2021 级

单 元 课 时: 16 课时

2023 年 12 月 5 日

目 录

“幼儿游戏创编与指导”项目整体设计	1
教案一：角色游戏创编与指导	3
教案二：表演游戏的指导	9
教案三：奇思巧建的结构游戏	15
教案四：体育游戏创编与指导	21
教案五：分辨图形的游戏设计	26
教案六：语言游戏的创编与指导	31
教案七：神秘的数学游戏	36
教案八：丰富的音乐游戏	39

“幼儿游戏创编与指导”项目整体设计

课程名称	幼儿园游戏创编与指导	参赛教学团队	贾倩、刘川红、彭倩、周泽暄
授课对象	2021 级学前教育	教学课时	2 学时
授课地点	13310 科学观察室	授课类型	理实一体化课程
课程思政理念	1、国家民族百年大计，树人为本以及素质教育要从娃娃抓起，娃娃教育，从教师抓起。 2、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。 3、弘扬良好职业道德和师德师风的内容。 4、弘扬传统美德，传承经典文化。		
课程说明	<p>幼儿园游戏创编与指导这门课程是高职专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。它既可以为幼儿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。</p> <p>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。</p> <p>在此基础上形成以下职业能力：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、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。 2、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。 3、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。 		
教学内容教学分析	<p>本课程是依据国家制订的高职高专教学标准，根据我校实际情况进行制订的专业的教学标准，符合幼儿教师的师德践行能力、保育和教育实践能力、综合育人能力的主要职业特征，同时，所授课程符合未来的职业需求，在幼儿园能够熟练指导幼儿游戏的能力。本课程共有十一个章节，其中第一章、第二章是本门课程的难点章节，第三章至第八章是重点章节，本节课在本门课程中起了承上启下的作用，坚持理论与实践相结合，学生在掌握了理论基础的前提下，学习教学方法，运用到课程实践中。</p>		

<p>学情分析</p>	<p>学生生源主要来源于高考生、高中单招学生以及中职对口升学的学生。高考类学生，学习积极性高，理论知识的理解能力较强，但在专业技能上较中职对口学生弱。高中单招类学生。这类学生思维活跃，但是本身文化基础与学习力落后于高考生，专业技能的表现上弱于中职对口学生。中职对口学生最大的短板是文化理论零散、无系统，理论学习的主动性更低，部分学生已在中职阶段参与了幼儿园见习与实习，所以技能表现优于理论知识的学习。所以开展小组教学，能够有利于落实学生主体地位，提供自由支配的学习空间，轻松气氛为每个学生提供了自己分析、思考的空间，能让他们充分发挥自主性，在完成学习任务的同时不知不觉地培养了合作精神。</p>
<p>教学环境</p>	<div data-bbox="579 714 975 987" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1070 714 1453 987" data-label="Image"> </div>

教案一：角色游戏创编与指导

教学目标	知识目标： 1、了解角色游戏产生和发展的一般特点 2、理解角色游戏的结构及其对幼儿发展的教育功能 3、了解幼儿角色游戏组织指导工作各环节的主要内容 4、了解各年龄班幼儿角色游戏的特点与指导要点 能力目标： 1、学会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 素质目标： 通过学习本节课的学习，在了解各年龄班角色游戏的特点和指导方法中，知道角色游戏对幼儿全面发展的重要性，知道教师的指导对幼儿角色游戏的设计和规划室内角色区环境的重要性。 课程思政目标： 通过本节课对角色游戏的设计和是室内角色区的环境规划，加强学生实践能力，提升学生专业素养能力。	
教学重点	1、了解角色游戏的特点和结构。 2、了解角色游戏对幼儿发展的教育功能。 3、能根据各年龄班设计和组织角色游戏。	
教学难点	1、根据各年龄班特点设计和组织角色游戏。 2、能对各年龄班幼儿开展的角色游戏进行基本的指导。	
信息化手段及教学资源	幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通	
教学方法	本课教师采用“探究-合作-实践”的教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、实践探索法、情景演练法组织教学。学生通过自主探究，在小组合作中开展实践活动，在活动中充分发挥学生的自主性，激发学生学习积极性。能团结合作，勇于创新，在教中学，学中做，做中求进步，创设以学生为主体，教师为引导的趣味课堂。	
教学策略	本节活动课通过儿童故事片段导入课堂，从趣味性角度引发学生兴趣，学生观察并找出故事中出现的角色，引发学生对角色游戏定义的思考。学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、分工合作、实践等方法，掌握角色游戏的概念、特征和结构，能根据不同年龄班角色游戏的特点进行活动设计，并和小组合作组织开展角色游戏。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和信息技术的普及，积极反馈和收集学生学习动态，从而达到预期的教学目标。	
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、儿童故事导入 (10 分钟)	师：播放儿童故事《小红帽》片段。 生：观看视频，讨论角色。 生 1：视频中出现了小红帽、狼外婆、猎人三个角色。 生 2:小红帽是个可爱活泼的形象，特征是头	设计意图： 通过儿童故事视频的播放，可以吸引学生的注意力，同时可以通过儿童故事中的角色分析，引出角色游戏的主题。

	<p>上戴着红色的帽子，身上穿着红色的斗篷，挎着一个篮子。</p> <p>生 3：狼外婆是阴险狡诈的形象，特征是戴着外婆的帽子，伪装外婆的声音。</p> <p>生 4：猎人是善良、细心的形象，特征是有一把猎枪，胆子很大。</p>	<p>思政元素 1： 趣味性的学习可以刺激学生对学习的兴趣度，兴趣是最好的老师，由兴趣出发，学生的专注力也会更高。</p>
<p>二、自主探究、学习新知（35 分钟）</p>	<p>（一）概念-自主学习</p> <p>师：学生自主选择故事《小红帽》中的角色进行现场扮演，通过扮演探索角色游戏的概念。</p> <p>生：观看扮演活动，做记录。</p> <p>师：组织学生交流，总结角色游戏的扮演需要哪些元素。</p> <p>生：角色扮演需要的元素有模仿、想象、角色选择、表达。</p> <p>师生共同总结角色游戏概念：幼儿根据自己的兴趣和愿望，以模仿和想象，通过角色扮演，创造性地表现其生活体验的活动。</p> <p>教：划出关键词，学生做笔记</p> <p>关键词：兴趣，模仿，想象，扮演生活体验。</p> <p>（二）概念延伸-交流讨论</p> <p>师：根据角色游戏概念，提出任务要求，举例故事中角色的特征</p> <p>生：分小组讨论交流</p> <p>生：小组派代表上台分享角色特点，其他小组点评。</p>	<p>思政元素 2： 培养学生自主意识，大胆展示自己，提高学生表现力。</p> <p>设计意图： 通过自主表演，将抽象概念具体化，帮助学生理解角色游戏概念，加深对概念的理解。</p> <p>思政元素： 体现学生的主体性，让学生成为课堂的主导者。</p>
<p>三、自主探究，学习新知（35 分钟）</p>	<p>（三）讲解-新知学习</p> <p>师：角色游戏要点学习，了解角色游戏产生和发展的特点。</p> <p>特点一：表征性。</p> <p>特点二：创造性。</p> <p>特点三：社会性。</p> <p>生：探索具体故事中的角色，以小组为单位分析角色特点。</p> <p>师：角色游戏的教育作用</p> <p>生：了解角色游戏对幼儿发展的作用</p> <p>作用一：促进幼儿社会性发展</p> <p>作用二：促进幼儿认知发展</p> <p>作用三：促进幼儿意志品质的发展</p> <p>作用四：促进幼儿身体和语言发展</p>	<p>设计意图： 通过教师的示范讲解，学生通过对角色游戏的观察进行特点了解。学生能够根据具体案例分析角色特点，在小组合作中探究发现。</p> <p>思政元素：学会合作，愿意和同伴一起完成任务，有合作意识。</p>

	<p>(四) 探究-突破重点</p> <p>师：教师出示角色游戏案例，组织学生分析案例。</p> <p>生：探究角色游戏指导的主要内容。</p> <p>生：探究各年龄班角色游戏的特点与方案设计。</p> <p>角色游戏指导与教学技能实训</p> <p>师：播放角色游戏《娃娃家》视频，出示角色游戏观察记录表。</p> <p>生：观察角色游戏，并以小组为单位讨论并记录表格。</p> <p>(记录表见附件一：角色游戏观察记录表)</p> <p>师：分享每组记录结果并进行的点评。</p> <p>1、每组派代表分享结果，其他小组倾听。</p> <p>2、其他小组成员点评分享者内容。</p> <p>3、教师进行活动点评和总结。</p>	<p>设计意图：</p> <p>学生进行实践练习，在实训中融入理论知识，从理论出发，走到实践中，做到理论和实践相联系，加强学生的分析能力和总结能力。课堂展示环节，增强学生自我表现能力，培养学生良好的学习能力，增强其信心。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生专业能力，成为一名合格的幼儿教师。</p>
四、小节升华，课外延伸 (10)	<p>师：举一反三，通过任务布置，让学生巩固所学知识。</p> <p>(任务要求见附件二：观察记录与评价幼儿的角色游戏)</p>	<p>设计意图：</p> <p>课堂总结，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>
五、板书设计、提纲挈领	<p>一、角色游戏的概述</p> <p>(一) 概念</p> <p>兴趣，模仿，想象，表现，生活体验</p> <p>(二) 特点</p> <p>1. 表征性</p> <p>2. 创造性</p> <p>3. 社会性</p> <p>(三) 结构</p> <p>1. 角色扮演</p> <p>2. 对材料的假想</p> <p>3. 内在的游戏规则</p> <p>二、角色游戏教育作用</p> <p>(一) 促进幼儿社会性发展</p> <p>(二) 促进幼儿认知发展</p> <p>(三) 促进幼儿意志品质的发展</p> <p>(四) 促进幼儿身体和语言发</p>	<p>设计意图：</p> <p>条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系</p>

	展 三、角色游戏的指导 （一）游戏前指导 （二）游戏中的指导 （三）游戏后的指导 四、各年龄班幼儿角色游戏的特点与指导 小班、中班、大班										
特色创新	本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用										
反思诊改	本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，使用超星通数字化教学既提升了学生学习积极性，也对教学手段多元化提供了支撑，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。										
<div>附件一</div> <div style="text-align: center;"> 角色游戏观察记录表 </div> <div> 游戏名称 <u>娃娃家</u> 班 级 <u>小一班</u> 指导教师 _____ 观察者 _____ </div> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td rowspan="2">观察线索提示</td> <td colspan="4">幼儿姓名</td> </tr> <tr> <td>红红</td> <td>明明</td> <td>多多</td> <td>豆豆</td> </tr> </table>			观察线索提示	幼儿姓名				红红	明明	多多	豆豆
观察线索提示	幼儿姓名										
	红红	明明	多多	豆豆							

1. 主题确定 2. 材料的运用与游戏技能 3. 新颖性与创新性 4. 游戏常规的执行 5. 社会参与水平，与伙伴合作与交往行为 6. 游戏持续时间 7. 独立自主性（自定主题，自选伙伴，主动交流，协调关系等）	主动选择娃娃家。先找炊具，摆好后为娃娃做饭。用橡皮泥做烙饼，在百宝箱中选择一个雪糕棍当铲子，又用木珠当米饭，放在锅里做炒饭。饭菜做好后摆在桌上"吃饭"。常是游戏发起者，有时指挥别人，说话声音小，能主动与别人合作	主动选择娃娃家，看见红红做饭，主动与她合作，10分钟后娃娃的小被子，离开。拿起盆和用喷壶假装倒水，洗衣服，动作比较形象。独自情节地游戏，基本不与同伴合作，也不讲话，独占玩具，不给别人	来到娃娃家，独自照看娃娃，无言语，无情节。15分钟后摆餐具，"吃饭"，又过5分钟，给娃娃脱衣服，然后盖上被子。游戏中只有两个系列动作，然后就是看见别人干什么就干什么，语言很少，知道简单地收玩具	主动选择娃娃家，然后与多多合作，基本与多多做同类动作，用橡皮泥做做"羊肉串"，把做好的饭随时摆放在桌子上，最后与多多一起"吃饭"。发现她把"饭"（木珠）真吃到嘴里，然后再吐出来，教师马上引导她这样做很不卫生
游戏材料的提供与教师的指导	今天游戏前教师重点引导了橡皮泥的使用，因此大家都积极动脑动手操作，制作出与以往不同的"饭菜"			
游戏评价	这几个幼儿都非常爱玩娃娃家游戏。游戏中每个幼儿都较积极主动。游戏有一定情节，但是对于其中的角色扮演及其相互之间的关系并不关心。当教师问起他们的角色关系时，其中有3个人都说自己是妈妈			

附件二

观察记录与评价幼儿的角色游戏

【实训目标】

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. 到幼儿园见习或观看幼儿角色游戏实录
2. 根据实际观察填写以下记录表

角色游戏观察记录表

游戏名称_____ 班 级_____ 指导教师_____

观 察 者_____ 观察日期_____ 观察时间_____

观察线索提示	幼儿姓名		
1. 主题确定			

2. 材料的运用与游戏技能 3. 新颖性与创新性 4. 游戏常规的执行 5. 社会参与水平，与伙伴合作与交往行为 6. 游戏持续时间 7. 独立自主性（自定主题，自选伙伴，主动交流，协调关系等）			
游戏材料的提供与教师的指导或影响			
游戏评析			

教案二：表演游戏的指导

教学目标		知识目标： 1、了解表演游戏的基本任务。 2、掌握表演游戏的主要设计思路。 能力目标： 1、能够协助幼儿选择表演游戏的主题。 2、能根据幼儿特点和教育内容指导幼儿选择角色 3、能根据幼儿特点指导幼儿表演的技能。 4、能够小组合作设计不同种类的表演游戏。 素质目标： 通过学习本节课的游戏创编和指导环节，认识幼儿园教师职业的地位和作用，乐意在专业工作实践中体现自己的个人价值与社会价值。 课程思政目标： 通过本节课的实践环节，点评环节，增强学生学以致用，教书育人的信心，树立为人师表的理想。
教学重点		注重与教学目标： 1、掌握表演游戏的主要设计思路。 2、能根据幼儿特点指导幼儿表演的技能。 3、能够小组合作设计表演游戏。
教学难点		1、针对幼儿的特点，选择合适的设计思路。 2、能够小组合作设计表演游戏。
信息化手段及教学资源		幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通
教学方法		本课教师采用“自主-合作-探究”的教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、案例分析法、情景模拟法组织教学。鼓励学生自主学习，自由表达、充分激发学生的学习积极性，培养主动探究，团结合作，勇于创新的精神，把普通的一节课设计成教师为引导者，学生为主体的创新型课堂。
教学策略		本课主要采用学前儿童表演游戏的特点及作用进行导入，引导学生关于活动的相关讨论，学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、分工合作、实践等方法，掌握表演游发展概念和特点，根据不同类型的表演游戏活动选择恰当的指导方式完成教学目标。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和信息技术的普及，积极反馈和收集学生学习动态，从而达到预期的教学目标。
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 表演游戏的设计
一、复习旧识、自然导入 (10 分钟)	师：组织学生简单回忆上一节课的知识要点。 生：随机汇报 生 1：表演游戏是指通过故事或文学作品等内容通过 角色扮演的形式进行的。 生 2:表演游戏有两个特点，一是一种艺术表演活动，二是创造性的自娱自乐。 生 3：表演游戏的种类，一是自身表演，二是桌面表演，三是影子戏，四是皮影戏。	设计意图： 奥苏伯尔说：任何有意义的学习都是在原有基础上进行的。因此教师用复习旧识的方式导入新课，降低难度。 思政元素 1： 轻松和谐的学习氛围，给

	<p>生 4：表演游戏的教育作用：一是加深对文学作品的理解。而是发展幼儿的语言表达能力了，三是发展幼儿的想象力，四是培养幼儿良好的个性，五是让幼儿受到艺术熏陶。</p> <p>师：学习了这么多知识，在这些旧知识的基础上，今天我们要学习协助幼儿表演游戏的主题、为表演游戏提供物质条件、指导幼儿选择角色、指导幼儿表演的技能和促进幼儿表演游戏的水平。同时还要能够合作设计表演游戏。</p>	予学生自主学习空间，培养学生独立思考的能力。
二、自主探究、学习新知（35分钟）	<p>（一）自主探究学习新知</p> <p>师：表演游戏指导首先就是帮助幼儿选择表演游戏的主题表演游戏的主题一般来自童话故事、寓言、文学作品等，但是并非一切幼儿文学作品都适合幼儿表演，那么什么样的作品适合进行表演游戏呢？多数幼儿都喜爱故事的主人公所以都想当主角，那么我们应该怎样帮助幼儿选角呢？请同学们以小组的形式探讨适合表演游戏的特征包含哪些？表演游戏可以提供什么物质条件？怎样帮助幼儿进行选择呢？</p> <p>生：小组交流后，代表汇报，他人补充</p> <p>师：根据 PPT 内容进行讲解，帮助学生了解怎样协助幼儿选择表演游戏的主题和角色，为幼儿表演游戏提供物质条件。</p> <p>（二）教师示范-指导幼儿表演的技能</p> <p>师：展示示范活动，组织学生观摩。</p> <p>示范第一步：口头语言表达技能</p> <p>示范第二部：唱歌表演技能</p> <p>示范第三步：形体表演技能</p> <p>示范第四步：反思评价</p> <p>生：组内讨论交流，形成观点，然后发表观点。</p>	<p>思政元素 2： 培养学生集体意识，合作精神，提高学生个人综合素质。</p> <p>设计意图： 陈鹤琴说：游戏是幼儿的生命，通过教师示范，提高学生学习积极性，主动性和创造性。以及重视游戏在教学活动中的重要性。</p> <p>思政元素： 体现学生的主体性，让学生成为课堂的主导者。</p>
三、自主探究，学习新知（35分钟）	<p>师：协助学生把各组的观点进行梳理归纳，学生选择练习主题，并对主题进行方案设计和组内自评上传到超星通平台。</p> <p>步骤一：游戏活动的准备。</p> <p>步骤二：游戏活动的主题选择。</p> <p>步骤三：游戏活动的角色选择。</p> <p>步骤四：游戏活动技能的指导。</p> <p>步骤五：游戏活动的反思</p> <p>对于表演游戏指导，学生注意以下几点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、注意文学作品的选择。 2、注意游戏材料的投放。 3、注意游戏中教师的示范。 	<p>设计意图： 通过教师的示范讲解，学生通过案例已经全面了解表演游戏活动的组织步骤以及组织形式。要求学生学会举一反三，不仅掌握游戏指导常规，还要学会把我过的非物质文化特色融入表演游戏中。</p> <p>思政元素： 学生学会组织游戏活动技能，为未来成为一名合格</p>

						的幼儿教师树立信心。
	<p>（三）探究-突破重点</p> <p>师：展示学生的实践成果，组织学生讨论优缺点。</p> <p>生：通过超星通，看到其它小组方案，比较发现，汇报收获并进行互评。</p> <p>师：师生互动，共同探讨学生示范。</p>					<p>设计意图：</p> <p>学生进行团队合作练习，展示实践成果，加强学生的集体荣誉感。翻转课堂的运用，改变课堂学习方式，帮助学习困难的学生，实现学生个性化学习。课堂展示环节，增强学生自我表现能力，培养学生良好的学习能力，增强其信心。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生专业能力，培养爱国情怀，发扬祖国非物质文化遗产特色，成为一名合格的幼儿教师。</p>
	范例	关注点	具体操作	活动过程	得出结论	
	1	关注游戏主题	主题积极健康	关注情感教育和思政相结合	游戏过程可以融入中华传统美德促进幼儿社会性的发展	
	2	关注课堂效果	进行示范效果	运用不同的语言、表演形式萌发对不同地区的了解和喜爱之情	游戏示范效果提高幼儿表演兴趣	
	3	关注不同的形式	课堂融入非物质文化遗产特色	在幼儿园里大力推广各种非物质文化遗产，例如非物质文化的历史、方式	感受中华文化的博大精深树立中华文化自信	
<p>师：总结小组示范的优点</p> <p>1、引导学生讨论，发现活动的创新点，根据观点提出活动可能的延申形式。</p> <p>2、评价活动组织者的教学行为。</p> <p>3、学习小组活动的组织形式，举一反三，促进表演游戏的提高</p>						
四、小节升华， 课外延伸 （10）	<p>师：同学们，通过 2 学时的讨论学习，你们有哪些收获呢？</p> <p>生 1：协助幼儿选择表演游戏的主题</p> <p>生 2：了解了为幼儿提供哪些物质条件、怎样选角等</p> <p>生 3：指导幼儿进行表演技能然后具备设计表演游戏的能力</p> <p>师：说的很好，那同学们，在课</p>				<p>设计意图：</p> <p>本课小姐，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>	

	后根据幼儿的年龄特点和主题的选择，在课后能够排练演出小型歌舞剧。	
五、板书设计、提纲挈领	<p>表演游戏指导的基本任务：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 协助幼儿选择表演游戏的主题 <ol style="list-style-type: none"> A. 健康活泼的思想内容 B. 具有表演性 C. 起伏的情节 D. 较多的对话 2. 为表演游戏提供物质条件 <ol style="list-style-type: none"> A. 简易的舞台和布景 B. 服装与道具 3. 指导幼儿选择角色 4. 指导幼儿表演的技能 <ol style="list-style-type: none"> A. 教师示范表演 B. 指导幼儿的表演游戏 C. 对幼儿进行表演游戏的训练 5. 分组设计表演游戏 6. 每组互评，促进幼儿表演游戏水平的提高 	<p>设计意图：</p> <p>条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系</p>
特色创新	本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用	
反思诊改	<p>本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。</p>	

附件一：表演游戏设计流程表

游戏类型		年 龄 阶 段	
游戏名称			
游戏目标			
游戏准备			

游戏过程	
活动反思	

附件二：表演游戏评分标准表格

评分标准		分值	评分
主题选择	1、内容健康活泼，有教育价值	10	
	2、具有表演性		
	3、有较多的对话		
	4、有起伏的情节		
目标制定	1、符合《纲要》和《指南》的基本精神	20	
	2、符合幼儿年龄阶段，以幼儿为主体		
	游戏目标具体，体现幼儿的发展		
游戏准备	1、物质准备充足，包括舞台创设和服装道具提供	10	
	2、幼儿有相应的经验准备		
过程设计	1、游戏过程设计有利于目标的实现	30	
	2、游戏开展方式符合幼儿年龄特点，例如角色分配等		
	3、游戏过程凸显幼儿主体性，趣味性强		

游戏指导	1、游戏过程中教师可适当示范	20	
	2、选择合适的指导策略，指导幼儿的表演技能		
活动评价	1、评价全面且有针对性	10	
	2、提出的建议措施要促进幼儿表演游戏的发展		
合计		100	

教案三：奇思巧建的结构游戏

教学目标		知识目标： 1、理解结构游戏的特点和教育作用 2、了解结构游戏的分类及各种结构玩具的主要特征 3、知道幼儿结构游戏指导的基本任务 4、知道各年龄班幼儿结构游戏的特点与指导要点 能力目标： 1、能制定各年龄班幼儿结构游戏教学指导计划 2、能用积木和积塑玩具建构一定的结构物 3、能根据幼儿特点设计制作分割拼图游戏 4、会制作七巧板、益智图、蛋形板等常见拼板玩具 素质目标： 通过学习本节课的学习，在了解各年龄班结构游戏的特点和指导要点基础上，知道结构游戏的教育作用，能自制常见拼板玩教具，并根据幼儿特点设计制作分割拼图游戏，提升学生的实践能力。 课程思政目标： 通过对本次课程的学习，学生能够意识到结构游戏对幼儿发展教育作用，树立正确的儿童观。
教学重点		4、了解结构游戏的特点，掌握结构玩具的主要特征。 5、了解结构游戏对幼儿发展的教育功能。 6、能根据幼儿特点设计制作拼图类玩教具。
教学难点		3、根据各年龄班特点设计和组织结构游戏。 4、掌握幼儿结构游戏指导的基本任务。
信息化手段及教学资源		幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通
教学方法		本课教师采用“探究-自主-实践”的教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、实践探索法、情景演练法组织教学。学生通过自主探究，在小组合作中开展实践活动，在活动中充分发挥学生的自主性，激发学生学习积极性。能团结合作，勇于创新，在教中学，学中做，做中求进步，创设以学生为主体，教师为引导的趣味课堂。
教学策略		本节活动课通过实物导入课堂，学生观察玩教具实物并根据自己经验尝试说出玩教具名称，找到它们的共同点，引出活动主题。学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、自主探索、实践等方法，掌握结构游戏的概念、特征和教育作用，能根据不同年龄班结构游戏的特点进行活动设计，并和小组合作组织开展结构游戏。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和信息技术的普及，积极反馈和收集学生学习动态，从而达到预期的教学目标。
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、结构玩教具实物导入 (10 分钟)	师：出示七巧板、积木、积塑、雪花片等结构玩教具。 生：观察玩教具，讨论交流。 生 1：有认识的玩教具，如七巧板，积木，雪花片。	设计意图： 通过出示玩教具实物，让学生对实物进行观察，结合生活经验感知结构玩具的特征，同时引出活动主题。

	<p>生 2:它们都可以拼接着玩。</p> <p>生 3: 同一个玩教具可以拼不同的造型,如积木可以堆房子,可以拼车子。</p>	<p>思政元素: 实物导入可以促进学生的观察力,为学生以后的综合素质发展打下基础。</p>
<p>二、自主探究、学习新知 (35 分钟)</p>	<p>(一) 概念-自主学习</p> <p>师: 学生操作材料, 探索概念。</p> <p>生: 分小组操作材料, 探索可以做出哪些类型的形象。</p> <p>师: 组织学生交流, 总结这些材料的特征。</p> <p>生: 这些玩具可以拼出很多造型, 只要有想象力。</p> <p>师生共同总结结构游戏概念: 结构游戏也称建构游戏, 是幼儿利用各种不同的结构玩具或结构材料, 构造物体形象, 反映现实活动的一种游戏。</p> <p>教: 划出关键词, 学生做笔记</p> <p>关键词: 建构, 不同结构玩具或材料, 构造形象, 现实活动。</p> <p>(二) 概念延伸-交流讨论</p> <p>师: 根据结构游戏概念, 提出任务要求, 说一说下列材料是否属于结构游戏材料, 为什么。</p> <p>教师出示材料: 积塑、金属片、泥、沙、雪、树枝等。</p> <p>生: 观察、讨论交流</p> <p>生: 根据结构游戏概念进行判断。</p>	<p>设计意图: 通过自主操作材料, 学生主动学习, 在操作中了解建构游戏的概念。</p> <p>思政元素: 体现学生的主体性, 让学生成为课堂的主导者。</p>
<p>三、自主探究, 学习新知 (35 分钟)</p>	<p>(三) 讲解-新知学习</p> <p>师: 结构游戏特点学习。</p> <p>特点一: 是幼儿的一种创造性活动。</p> <p>特点二: 是幼儿的一种操作活动。</p> <p>特点三: 是幼儿的一种造型艺术活动。</p> <p>生: 做笔记, 结合教师讲解理解。</p> <p>师: 结构游戏的分类和教育作用</p> <p>生: 了解结构游戏的分类</p> <p>类型一: 积木、积塑、积竹类游戏</p> <p>类型二: 金属结构游戏、</p> <p>类型三: 拼图游戏</p> <p>类型四: 穿珠、串线、编织结构游戏</p> <p>类型五: 玩沙、玩雪、玩水等结构游戏</p> <p>生: 了解结构游戏教育作用</p> <p>作用一: 使幼儿的基本动作尤其是手的动作获得协调发展。</p> <p>作用二: 能有力促进幼儿创造思维的发展。</p> <p>作用三: 能丰富幼儿的知识、经验。</p>	<p>设计意图: 通过教师的示范讲解, 学生通过对建构材料的观察, 了解建构游戏的特点, 为设计建构游戏的玩教具打下基础。</p>

	作用四：对幼儿的美育有特殊作用。	
	<p>（三）探究-自主学习</p> <p>师：教师播放结构游戏案例视频，学生探究各年龄班角色游戏的特点和指导。</p> <p>1.小班幼儿结构游戏的特点与指导</p> <p>生：探究小班幼儿进行结构游戏的要点。</p> <p>生：没有一定的目的性，容易在活动中忘记自己的活动任务。对活动本身感兴趣，对具体做什么没有计划。</p> <p>小班结构游戏指导要点</p> <p>师：结合案例，引导学生探究结构游戏指导方法。</p> <p>生1：“情景讲述”法激发幼儿兴趣。</p> <p>生2：为幼儿准备充分材料，合适的场地。</p> <p>生3：教幼儿学习认识各种结构元件。</p> <p>生4：建立结构游戏的简单规则。</p> <p>师：分享每组记录结果并进行的点评。</p> <p>2.中班结构游戏的特点与指导</p> <p>生：探究中班幼儿进行结构游戏的要点。</p> <p>生：游戏目的比较明确，能初步了解结构游戏的计划，对操作过程有浓厚兴趣，关心建构成果。</p> <p>中班结构游戏指导要点</p> <p>师：结合案例，引导学生探究结构游戏指导方法。</p> <p>生1：结合各科教学，丰富幼儿生活经验，增加幼儿对常见事物结构造型方面的知识。</p> <p>生2：采用多种方法指导幼儿掌握建构技巧并会应用技能塑造物体。</p> <p>生3：引导幼儿学习设计结构方案，有目的的选材和看平面图进行建构。</p> <p>生4：鼓励幼儿评议建构成果，鼓励幼儿大胆表达观点。</p> <p>2.大班结构游戏的特点与指导</p> <p>生：探究大班幼儿进行结构游戏的要点。</p> <p>生：游戏目的明确，计划性加强，能围绕主题进行周期性建构，并掌握多种建构技能。</p> <p>大班结构游戏指导要点</p> <p>师：结合案例，引导学生探究结构游戏指导方法。</p> <p>生1：丰富幼儿的结构造型知识和生活印象，引导幼儿为结构活动搜集素材，保证结构游戏的主题和内容不断发展。</p> <p>生2：指导幼儿的集体建构活动，学会制订计</p>	<p>设计意图：</p> <p>学生自主探究，通过视频分享，直观展示不同年龄班的幼儿在建构游戏中的活动特点，结合幼儿心理特征，掌握相关知识。学生通过对视频的分析，既能对比了解，也能提升学生的观察力、分析能力和总结能力，促进学生综合能力的发展。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生专业能力增强学生自我表现能力，培养学生良好的学习能力，增强其信心。</p>

	<p>划，使大家创造性地共同建构一个复杂的物体。</p> <p>生 3：多采用语言提示的方法教会幼儿掌握新的建构知识和技能，重点指导幼儿运用新的技能去实现自己的构思。</p> <p>生 4：教育幼儿重视建构成果，通过展览会，开展各种游戏，提高幼儿对建构成果意义的认识并提高他们分析、评价的能力。</p> <p>生 5：以部分幼儿的小型活动为基础，引导幼儿开展参加人数多、持续时间长的大型建构活动。</p>	
四、小节升华， 课外延伸 (10)	<p>师：布置实训任务，检验学生掌握情况。 (任务要求见附件)</p>	<p>设计意图： 课堂总结，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素： 培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>
五、板书设计、 提纲挈领	<p>五、结构游戏的概述</p> <p>(四) 概念 建构，不同结构玩具或材料，构造形象，现实活动</p> <p>(五) 特点</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 是幼儿的一种创造性活动。 2. 是幼儿的一种操作活动。 3. 是幼儿的一种造型艺术活动 <p>六、结构游戏教育作用</p> <p>(一) 使幼儿的基本动作尤其是手的动作获得协调发展。</p> <p>(二) 能有力促进幼儿创造思维的发展。</p> <p>(三) 能丰富幼儿的知识、经验。</p> <p>(四) 对幼儿的美育有特殊作用。角色游戏的指导。</p> <p>七、各年龄班幼儿结构游戏的特点与指导</p>	<p>设计意图： 条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系，巩固知识经验。</p>

	小班、中班、大班	
特色创新	本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用	
反思诊改	本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。	
附件一		
积木建构活动		
【实训目标】		
1. 通过建构实践使学生掌握积木建构的基本技能		
2. 培养学生搭积木以及用积木与橡皮泥组合建构的能力		
3. 培养学生的想象力、创造力和动手操作的能力		
【内容与要求】		
1. 按图纸或根据想象用积木自由建构各种建筑物		
2. 用积木和橡皮泥组合建构出各种不同的造型		
附件二		
制作常用拼板		
【实训目标】		
1. 使学生熟练掌握常用拼板的分图法，培养规范制图的能力		
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. 以边长为 8cm 的规格，按规范制图，制作一套六块拼板		
2. 以边长为 8cm 的规格，按规范制图，制作一套益智图板		
3. 以直径为 6 cm 的规格，按规范制图，制作一套蛋形拼板		
4. 用自制的拼板玩具拼图		
附件三		
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下列各图形（见下图），分别标出逐步提示的关键线		



图 4-22 七巧板拼图

教案四：体育游戏创编与指导

教学目标		知识目标： 1、理解体育游戏的定义、特点和教育作用 2、了解体育游戏的结构和分类方法掌握体育游戏的组织和指导要点 3、掌握创编体育游戏的步骤、方法和要点 4、掌握构思体育游戏情节、设计竞赛活动的方法 能力目标： 1、能根据幼儿的特点和动作发展的要求创编体育游戏 2、能针对幼儿特点和体育游戏的特点设计教学活动 3、会按一定格式编写体育游戏教案 素质目标： 通过学习本节课的学习，了解幼儿体育游戏活动的特点基础上，知道体育活动对幼儿发展的重要性，树立以幼儿为中心的职业观，以体育活动为核心的趣味活动。 课程思政目标： 通过本节课知道体育是幼儿园健康教育的一项重要内容，教师必须把保护幼儿的生命和促进幼儿的健康放在工作首位，树立正确的教育观。
教学重点		7、能根据幼儿的特点和动作发展的要求创编体育游戏。 8、了解体育游戏的结构和分类方法掌握体育游戏的组织和指导要点。
教学难点		5、掌握创编体育游戏的步骤、方法和要点。 6、能针对幼儿特点和体育游戏的特点设计教学活动。
信息化手段及教学资源		幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通
教学方法		本课教师采用“探究-合作-演练”的教学模式，结合学生认知水平采用讲解法、讨论交流法、实践探究法、情景演练法组织教学。学生通过自主探究，在小组合作中开展实践活动，在活动中充分发挥学生的自主性，激发学生学习积极性。通过设计活动方案，掌握活动实施方法，结合情境演练，模拟活动过程，增加活动的趣味性。
教学策略		本节活动课通过谈话自然引出活动主题，通过交流讨论引出课程内容，激发学生学习的兴趣。学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、分工合作、实践等方法，掌握体育游戏的概念、特点和作用，能针对幼儿特点和体育游戏的特点设计教学活动，能根据幼儿的特点和动作发展的要求创编体育游戏。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和信息技术的普及，积极反馈和收集学生学习动态，从而达到预期的教学目标。
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、自然导入 (10 分钟)	师：提出问题，玩过和知道哪些体育游戏。 生：讨论交流，分享自己知道的体育游戏。 师：鼓励学生玩一玩小游戏，激发对体育游戏的兴趣。 生：上台分享游戏玩法，和同伴一起玩游戏。 生：交流游戏后的心得。	设计意图： 通过儿童故事视频的播放，可以吸引学生的注意力，同时可以通过儿童故事中的角色分析，引出角色游戏的主题。 思政元素 1： 趣味性的学习可以刺激学生

		对学习的兴趣度，兴趣是最好的老师，由兴趣出发，学生的专注力也会更高。
二、自主探究、学习新知（35分钟）	<p>（一）感知-了解概念</p> <p>师：通过游戏活动中，感知体育游戏的概念。</p> <p>生：说出体育游戏中感知到的特征，总结关键词。</p> <p>师：将学生总结的关键词梳理，初步得出概念。</p> <p>师生共同总结体育游戏概念：体育游戏，也称为活动性游戏或运动游戏，是根据一定的体育任务设计的，由身体动作、情节、角色和规则组成的一种活动性游戏，是幼儿体育活动的一种主要形式。</p> <p>师：划出关键词，学生做笔记</p> <p>关键词：体育任务，动作，角色，规则，活动性。</p> <p>（二）概念辨别-交流讨论</p> <p>师：将体育游戏和角色游戏、表演游戏进行区分。</p> <p>生：分小组讨论交流</p> <p>生：小组派代表上台分享结果，其他小组点评。</p>	<p>思政元素 2： 培养学生自主意识，大胆展示自己，提高学生表现力。</p> <p>设计意图： 通过自主表演，将抽象概念具体化，帮助学生理解角色游戏概念，加深对概念的理解。</p> <p>思政元素： 体现学生的主体性，让学生成为课堂的主导者。</p>
三、自主探究，学习新知（35分钟）	<p>（三）讲解-新知学习</p> <p>师：体育游戏要点学习，了解体育游戏的特点。</p> <p>特点一：是一种深受幼儿喜爱的趣味体育活动。</p> <p>特点二：是以发展幼儿基本动作为主的体育活动。</p> <p>特点三：是幼儿园健康教育的重要方式。</p> <p>生：国考真题演练，巩固知识</p> <p>师：出示阅读材料，学生分析材料，总结各年龄班幼儿体育游戏特点。</p> <p>生：分小组讨论并总结。</p> <p>小组 1：分析小班幼儿体育游戏特点</p> <p>小组 2：分析中班幼儿体育游戏特点。</p> <p>小组 3：分析大班幼儿体育游戏特点。</p>	<p>设计意图： 通过教师的示范讲解，学生通过对角色游戏的观察进行特点了解。学生能够根据具体案例分析角色特点，在小组合作中探究发现。</p> <p>思政元素： 学会合作，愿意和同伴一起完成任务，有合作意识。</p>

	<p>(三) 探究-突破重点</p> <p>师：教师出示体育游戏案例，组织学生探究体育游戏的组织与指导。</p> <p>生：幼儿自主体育游戏的指导探究</p> <p>生：体育教学游戏的组织与指导探究</p> <p>游戏创编与实施</p> <p>师：组织学生探究体育游戏的创编</p> <p>生：阅读案例，探究体育游戏创编的步骤。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 明确游戏目的 2. 选择游戏 动作 3. 构思游戏节奏 4. 设计游戏细节 5. 定制游戏规则 6. 确定游戏名称 <p>体育游戏竞赛方法的设计</p> <p>生：学生结合图片，了解体育游戏竞赛方法的设计。</p>	<p>设计意图：</p> <p>学生进行实践练习，在实训中融入理论知识，从理论出发，走到实践中，做到理论和实践相联系，加强学生的分析能力和总结能力。课堂展示环节，增强学生自我表现能力，培养学生良好的学习能力，增强其信心。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生专业能力，成为一名合格的幼儿教师。</p>
四、小节升华，课外延伸 (10)	<p>师：布置任务，实训演练，巩固知识。</p> <p>(实训任务要求见附件)</p>	<p>设计意图：课堂总结，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素：培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>
五、板书设计、提纲挈领	<p>一、体育游戏的概述</p> <p>(六) 概念</p> <p>体育任务，动作，角色，规则，活动性</p> <p>(七) 特点</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 是一种深受幼儿喜爱的趣味体育活动。 2. 是以发展幼儿基本动作为主的体育活动。 3. 是幼儿园健康教育的重要方式结构 <p>二、体育游戏创编的步骤</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.明确游戏目的 2.选择游戏 动作 3.构思游戏节奏 4.设计游戏细节 5 定制游戏规则 6.确定游戏名称 	<p>设计意图：条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系</p>
特色创新	<p>本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用</p>	

反思诊改	本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。
------	--

附件一

教学观摩与听课记录

【实训目标】

1. 通过教学观摩使学生获得幼儿园体育游戏教学与活动组织的直观认识
2. 通过教学观摩使学生进一步了解各年龄班幼儿体育游戏的特点
3. 培养学生的听课能力和一定的评课能力
4. 使学生通过听课和评课学到一定的教学技能

【内容与要求】

1. 到幼儿园见习或观摩幼儿园体育教学游戏活动实录
2. 重点观察各年龄班幼儿体育游戏的特点和教师组织教学的方法
3. 根据教学观摩填写听课记录表

听课记录表

听课地点 _____ 听课日期 _____ 听课人 _____

课程名称		班级		授课教师	
课题				上课时间	
教学阶段	教学过程及教学内容概要				备注

教学分析与评价					
听课心得					

附件二

幼儿体育游戏的创编与改编

根据幼儿的特点和教学活动需要，自行创编与改编合适的体育游戏也是幼儿教师必备的教学技能之一。这要求我们一方面对创编游戏的步骤和方法有所了解，从改编游戏做起，在实践中反复练习并逐步加以掌握；另一方面就是要通过各种渠道不断积累游戏素材，在今后的教学实践中努力提升自己创编游戏的能力。

【范例】体育游戏创编

创编要求：以投掷动作为主的体育游戏，适合中班幼儿

猎人打狐狸

游戏目的：发展幼儿投准、灵活躲闪和跑的能力。

游戏准备：小球两个；在场地上画一个圈，圈的大小根据参加人数的多少而定。

游戏方法：从参加游戏的幼儿中选出 4 名当猎人，其中两人持球站在圈上四等分处。其他小朋友当狐狸，站在圈内。听到开始的口令后，持球的猎人用球击打圈内的狐狸，狐狸要迅速躲闪避让，不让球击中。被击中的狐狸站到圈外，当有 4 只狐狸被打中后，这 4 个人便成为新猎人，猎人则成为狐狸，继续游戏游戏规则：狐狸不能跑出圈外，猎人也不能进入圈内用球击人。

我们可以把上述游戏中狐狸这个角色改成别的动物，如鸭子。保留用球击打这一活动方式，而将游戏结果作些改变，增加猎人之间竞赛的因素。游戏改编为“打野鸭子”

附件三：

体育游戏的教学活动设计

【实训目标】

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

【实训考核】

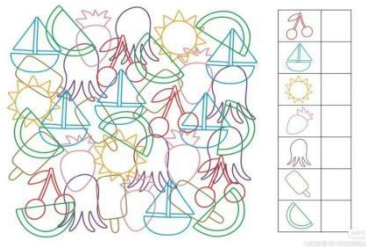
根据创编游戏和教学设计的情况为每位学生评估打分

教案五：分辨图形的游戏设计

教学目标	知识目标： 1、理解观察力的概念和相关理论。 2、了解幼儿观察力智力游戏的特点 3、理解幼儿观察力智力游戏的基本任务 4、掌握观察力智力游戏的主要教育内容 5、掌握观察力智力游戏的主要设计思路。 能力目标： 1、能根据幼儿特点设计发展观察力和记忆力的智力游戏。 2、能根据幼儿特点和教育内容设计制作教具 3、会设计简单视觉游戏。 素质目标： 通过学习本节课的游戏创编和指导环节，认识幼儿园教师职业的地位和作用，乐意在专业工作实践中体现自己的个人价值与社会价值。 课程思政目标： 通过本节课的实践环节，点评环节，增强学生学以致用，教书育人的信心，树立为人师表的理想。	
教学重点	注重与教学目标：1、发展观察力智力游戏的概念以及特点。2、针对幼儿特点设计发展观察力的智力游戏活动的的能力。3、培养学生利用废旧物品制作玩教具的能力。	
教学难点	1、针对幼儿的特点，选择合适的设计思路 2、动手制作游戏所需要的玩具、道具或者材料。	
信息化手段及教学资源	幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通	
教学方法	本课教师采用“自主-合作-探究”的教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、案例分析法、情景模拟法组织教学。鼓励学生自主学习，自由表达、充分激发学生的学习积极性，培养主动探究，团结合作，勇于创新的精神，把普通的一节课设计成教师为引导者，学生为主体的创新型课堂。	
教学策略	本课主要采用教师关于发展观察力智力因素的导入，引导学生关于活动的相关讨论，学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、分工合作、实践等方法，掌握游发展观察力智力游戏的概念和特点，根据不同类型的游戏活动选择恰当的指导方式完成教学目标。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和信息技术的普及，积极反馈和收集学生学习动态，从而达到预期的教学目标。	
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、复习旧识、自然导入 (10 分钟)	师：组织学生简单回忆上一节课的知识要点。 生：随机汇报 生 1：观察力是人们主动运用人体感觉器官来感知客观实物。 生 2：听觉游戏有两个训练任务，一是分辨声音特征，二是判定声源和方向。 生 3：视觉游戏有三种设计思路，一是色的合	设计意图： 奥苏伯尔说：任何有意义的学习都是在原有基础上进行的。因此教师用复习旧识的方式导入新课，降低难度。 思政元素 1：

	<p>成，而是色的叠加，三是色彩的边变化。</p> <p>生 4：视觉游戏中数图形游戏的两种设计思路。</p> <p>师：学习了这么多知识，在这些旧知识的基础上，今天我们要学习视觉游戏中找图形游戏、找相同游戏、找不同游戏、找错误游戏以及分辨空间的游戏。同时还要学习本章第三小节，触觉游戏。</p>	<p>轻松和谐的学习氛围，给予学生自主学习空间，培养学生独立思考的能力。</p>
<p>二、自主探究、学习新知（35分钟）</p>	<p>（一）概念-自主学习</p> <p>师：组织学生自主学习找图形游戏的相关内容，并结合幼儿特点思考找图形游戏的难度控制和指导方法。</p> <p>生：小组交流后，代表汇报，他人补充</p> <p>师：根据 PPT 内容进行讲解，带领学生走进游戏线路-清明上河图。</p> <p>（二）教师示范-交流讨论</p> <p>师：展示示范活动，组织学生观摩。</p> <p>示范第一步：游戏导入</p> <p>示范第二部：游戏过程</p> <p>示范第三步：游戏指导</p> <p>示范第四步：反思评价</p> <p>生：组内讨论交流，形成观点，然后发表观点。</p>	<p>思政元素 2：</p> <p>培养学生集体意识，合作精神，提高学生个人综合素质。</p> <p>设计意图：</p> <p>通过教师示范，提高学生学习积极性，主动性和创造性。</p> <p>思政元素：</p> <p>体现学生的主体性，让学生成为课堂的主导者。</p>
<p>三、自主探究，学习新知（35分钟）</p>	<p>师：学习平台超星通发布了任务，学生选择练习主题，将学生观点进行梳理归纳，并对主题进行以下思考和实践。</p> <p>步骤一：游戏活动的准备。</p> <p>步骤二：游戏活动的导入。</p> <p>步骤三：游戏活动的过程。</p> <p>步骤四：游戏活动的反思。</p> <p>对于游戏活动的创编和指导，学生注意以下几点：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、注意游戏材料的投放。 2、注意游戏时间的控制。 3、注意游戏中教师的介入方式。 	<p>设计意图：</p> <p>通过教师的示范讲解，学生通过案例已经全面了解游戏活动的组织步骤以及组织形式。要求学生学会举一反三，不仅掌握游戏指导常规，还要学会设计分辨图形的游戏。</p> <p>思政元素：</p> <p>学生学会组织游戏活动技能，为未来成为一名合格的幼儿教师树立信心。</p>

	<p>(三) 探究-突破重点</p> <p>师：展示两组学生的实践成果，组织学生讨论两组的优缺点。</p> <p>生：比较发现，汇报收获。</p> <p>师：师生互动，共同探讨两组示范。</p> <table><tr><th>范例</th><th>关注点</th><th>具体操作</th><th>活动过程</th><th>得出结论</th></tr><tr><td>1</td><td>关注游戏过程</td><td>完成预设效果</td><td>方式各异</td><td>游戏过程是创新活动的基本结构</td></tr><tr><td>2</td><td>关注课堂效果</td><td>完成预设效果</td><td>基本形同</td><td>游戏效果提高学生学习兴趣</td></tr></table> <p>师：总结两组示范的优点</p> <p>4、引导学生讨论，发现两组活动的创新点，根据观点提出活动可能的延申形式。</p> <p>5、评价两位活动组织者的教学行为。</p> <p>6、学习两组活动的组织形式，举一反三。</p>	范例	关注点	具体操作	活动过程	得出结论	1	关注游戏过程	完成预设效果	方式各异	游戏过程是创新活动的基本结构	2	关注课堂效果	完成预设效果	基本形同	游戏效果提高学生学习兴趣	<p>设计意图：</p> <p>学生进行团队合作练习，展示实践成果，加强学生的集体荣誉感。翻转课堂的运用，改变课堂学习方式，帮助学习困难的学生，实现学生个性化学习。课堂展示环节，增强学生自我表现能力，培养学生良好的学习能力，增强其信心。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生专业能力，成为一名合格的幼儿教师。</p>
范例	关注点	具体操作	活动过程	得出结论													
1	关注游戏过程	完成预设效果	方式各异	游戏过程是创新活动的基本结构													
2	关注课堂效果	完成预设效果	基本形同	游戏效果提高学生学习兴趣													
四、小节升华， 课外延伸 (10)	<p>师：同学们，通过 2 学时的讨论学习，你们有哪些收获呢？</p> <p>生 1：发展观察力和记忆力的智力游戏组织形式。</p> <p>生 2：了解了如何设计发展观察力智力游戏的设计方法、难度控制和指导方法。</p> <p>师：说的很好，那同学们，发展观察力智力游戏的主要内容，其中找图形游戏的设计思路分为 5 中，希望同学们能够熟练掌握。</p> <p>下面请同学们观看图片，思考以下几个问题：1、这个图形分辨游戏是什么？2、这个图形用了什么设计思路？3、游戏的难度如何，为什么？4、这个游戏适合哪个年龄班的幼儿？</p>	<p>设计意图：</p> <p>本课小姐，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素：</p> <p>培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>															

五、板书设计、提纲挈领	<div>1、主要内容：<ul style="list-style-type: none">(1) 智力游戏的概念。(2) 发展观察力的智力游戏特点。(3) 观察力智力游戏的基本任务。(4) 观察力智力游戏的主要内容。(5) 观察力智力游戏的主要设计思路。</div> <div>2、分辨图形的游戏<ul style="list-style-type: none">(1) 数图形游戏</div> <div><div>几何图形</div><div>美术图形</div></div> <div>(2) 找图形游戏</div> <div><div>重叠的图形</div><div>由局部推出整体</div><div>找隐藏的图形</div><div>找指定图形位置</div><div>找图形和数图形结合</div></div>	设计意图： 条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系	
特色创新	本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用		
反思诊改	本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。		
附一：【范例】			
<div></div> <div>(图一)</div> <div>实训目标：<ul style="list-style-type: none">1、培养学生针对幼儿的特点设计发展观察力的智力游戏活动的的能力。2、培养学生制作和设计玩教具的能力。</div> <div>内容与要求：<ul style="list-style-type: none">1、分组实践活动，5-7 人一组，根据视觉游戏-分辨图形游戏的图形，设计游戏活动。2、各组同学根据大班幼儿的特点，共同用 5 种设计方式设计找图形游戏。</div> <div>展示与交流各组同学的游戏活动设计及相关作品。</div>			
附件二：			
游戏类型		年 龄 阶 段	
游戏名称			

游戏目标		
游戏准备		
游戏过程		
活动反思		

教案六：语言游戏的创编与指导

教学目标	知识目标： 1、了解幼儿语言的概念和发展阶段 2、了解幼儿语言游戏的类型 3、了解不同年龄班语言游戏的特征 能力目标： 1、掌握语言游戏的指导要求 2、能自己设计语言游戏并实施 素质目标： 通过学习本节课的学习，在了解语言游戏的概念和发展的基础上，探究语言游戏的类型，根据语言游戏不同的类型设计语言游戏。知道语言游戏对幼儿语言能力发展的重要作用，将游戏融入语言活动中，进行活动游戏化。 课程思政目标： 通过本节课对语言游戏活动的设计，能够将理论转变为实训实施，做到理论和实践相结合，为成为一名合格的教师做准备。	
教学重点	1、了解不同年龄班语言游戏的特点。 2、了解语言游戏的类型。	
教学难点	1、根据各年龄班特点设计和组织语言游戏。 2、能对各年龄班幼儿开展的语言游戏进行基本的指导。	
信息化手段及教学资源	幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通	
教学方法	本课教师采用“探究-演练”的教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、实践探索法、情景演练法组织教学。学生通过自主探究，在小组合作中开展实践活动，在活动中充分发挥学生的自主性，激发学生学习积极性。能团结合作，勇于创新，在教中学，学中做，做中求进步，创设以学生为主体，教师为引导的趣味课堂。	
教学策略	本节活动课通过游戏导入课堂，学生在玩中探究内容，在玩中掌握知识，从趣味性角度引发学生对课堂的专注力。学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、分工合作、演练等方法，掌握语言游戏的概念、特征和类型，能根据不同年龄班语言游戏的特点进行活动设计，并和小组合作组织开展语言游戏。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和信息技术的普及，积极反馈和收集学生学习动态，从而达到预期的教学目标。	
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、游戏导入 (10 分钟)	师：游戏《逛三园》。 讲解规则，学生试玩 生：玩游戏，体验游戏趣味性。 师：组织学生交流游戏体验。 生 1：游戏要有节奏。 生 2：游戏要按照规定说词语。 生 3：节奏词语不能乱。 师生共同总结游戏：在一定节奏内要说不	设计意图： 通过游戏《逛三园》，可以引起学生对课堂的兴趣，同时可以通过体验游戏，感知语言游戏特征。 思政元素： 趣味性的学习可以刺激学生

	重复的词语，这种游戏属于语言游戏。	对学习的兴趣度，兴趣是最好的老师，由兴趣出发，学生的专注力也会更高。
二、自主探究、学习新知（35分钟）	<p>（一）概念-感知学习</p> <p>师：结合《逛三园》游戏，引出语言概念。</p> <p>生：通过自身经验，表达想法，知道语言需要表达能力。</p> <p>师：引出语言概念，学生了解概念。</p> <p>概念：语言是人类社会的一种重要交际工具，人际交往能力、口头表达能力、阅读能力和书写能力是最基本的能力素质。</p> <p>生：通过语言概念，结合游戏探究语言游戏的概念。</p> <p>师生共同总结语言游戏概念：幼儿根据自己的兴趣，通过游戏方式，在游戏中提升幼儿语言发展。</p> <p>教：划出关键词，学生做笔记</p> <p>关键词：游戏，语言发展。</p> <p>（二）交流探讨</p> <p>师：引导学生了解幼儿语言发展阶段</p> <p>生：分小组讨论交流</p> <p>生：小组派代表上台分享角色特点，其他小组点评。</p> <p>小结幼儿语言发展阶段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 语言准备阶段 2. 语言理解阶段 3. 初步掌握语言阶段 4. 掌握词汇运用语言阶段 	<p>设计意图：</p> <p>通过对游戏的感知，将抽象概念具体化，帮助学生理解语言游戏概念，加深对概念的理解。</p> <p>思政元素：</p> <p>体现学生的主体性，让学生成为课堂的主导者。</p>
三、自主探究，学习新知（35分钟）	<p>（三）讲解-新知学习</p> <p>师：组织学生学习幼儿语言游戏的类型。</p> <p>类型一：听音、发音游戏</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师讲解知识点，学生做笔记。 2. 教师提供听音、发音游戏，学生体验游戏。 <p>类型二：词汇、句子游戏</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师讲解知识点，学生学习。 2. 教师提供游戏，学生体验并说出词汇、句子游戏特征和关系。 <p>类型三：描述性游戏</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师讲解游戏规则，学生体验游戏。 2. 根据游戏，学生探究描述性游戏特征，总结描述性游戏是什么。 <p>类型四：文字游戏</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师举例，学生分析案例。 2. 学生以小组为单位派代表分享探究结果。 	<p>设计意图：</p> <p>在知识讲解中，教师不再是传统的授课，而是将理论知识和游戏结合，学生在玩游戏中可以探索语言游戏的类型，有助于学生对不同类型的游戏进行区别和联系。</p> <p>思政元素：</p> <p>学会思考和探究，提升学生的自主学习能力。</p>

	<p>(四) 探究-突破重点</p> <p>师：组织学生讨论交流语言游戏的指导要求。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 探究语言游戏的指导要求 2. 学生以小组为单位，探究不同年龄班语言游戏指导要求。 <p>小组 1：探究小班语言游戏指导要求。</p> <p>小组 2：探究中班语言游戏指导要求。</p> <p>小组 3：探究大班语言游戏指导要求。</p> <p>语言游戏指导与教学技能实训</p> <p>师：出示游戏，学生以小组为单位进行游戏展示。</p> <p>展示要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、说明游戏名称，年龄段，游戏目标，游戏玩法。 2、其他小组观看并做记录。 7、其他小组成员点评分享者内容。 8、教师进行活动点评和总结。 <p>(游戏示例见附件一：小班听说游戏)</p>	<p>设计意图：学生进行实践练习，在实训中融入理论知识，从理论出发，走到实践中，做到理论和实践相联系，加强学生的分析能力和总结能力。课堂展示环节，增强学生自我表现能力，培养学生良好的学习能力，增强其信心。</p> <p>思政元素： 培养学生专业能力，成为一名合格的幼儿教师。</p>
四、小节升华，课外延伸 (10)	<p>师：举一反三，通过任务布置，让学生巩固所学知识。</p> <p>(任务要求见附件二：大班词汇游戏)</p>	<p>设计意图： 课堂总结，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素： 培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>
五、板书设计、提纲挈领	<p>一、语言的概述</p> <p>(八) 概念</p> <p>游戏，语言发展</p> <p>(九) 幼儿语言发展阶段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.语言准备阶段 2.语言理解阶段 3.初步掌握语言阶段 4.掌握词汇运用语言阶段结构 4. 角色吧扮演 5. 对材料的假想 6. 内在的游戏规则 <p>二、幼儿语言游戏的类型</p> <p>(五) 听音、发音游戏</p> <p>(六) 词汇、句子游戏</p> <p>(七) 描述性游戏</p> <p>(八) 文字游戏</p>	<p>设计意图： 条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系</p>
特色创新	<p>本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用</p>	
反思诊改	<p>本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特</p>	

	<p>点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。</p>
附件一	<p style="text-align: center;">角色游戏观察记录表</p> <p style="text-align: center;">案例：小班听说游戏《送牛奶》</p> <p>游戏目标： 使幼儿区别并正确发出 n、l 两个音。</p> <p>游戏准备： （1）果奶、鲜奶、酸奶、钙奶空瓶若干；小篮子 3~5 只。 （2）幼儿对各种奶类具有一定的生活经验。</p> <p>游戏玩法： 1. 教师出示装有果奶、酸奶、钙奶等瓶子的小篮子，向幼儿介绍游戏名称《送牛奶》。 2. 教师和幼儿一起念儿歌：“小朋友，来来来，我给囡囡送牛奶，鲜奶、酸奶和钙奶，味道香来营养好。”重点发准“来，囡囡，牛奶”等字音。 3. 请一幼儿手拿篮子送牛奶，边走边念儿歌，念完后站在某一幼儿面前，然后将篮子交给他。交换位置后，游戏继续进行。 4. 开展游戏 2~3 轮后，教师发出指令“囡囡来了”，幼儿将篮子里的奶瓶送给囡囡，并大声说：“囡囡，这是你的奶。”囡囡说：“谢谢你！”然后在篮子里再装进奶瓶，游戏重新开始。 5. 当送牛奶的幼儿念完儿歌时，必须站在某一幼儿前，将篮子交给他，然后交换位置。 6. 在听指令“囡囡来了”后才能将奶瓶取出送给囡囡。</p>
附件二	<p style="text-align: center;">案例：大班词汇游戏《扩字游戏》</p> <p>游戏目的：增加幼儿的词汇量</p> <p>游戏要求：根据前面一个句子，逐步增加词语，每次增加一个词。</p> <p>小猫玩球 小猫在玩球 有只小猫在玩球 有只小花猫在玩球 有只小花猫在玩蓝色的球</p>

教案七：神秘的数学游戏

教学目标	知识目标： 1、了解幼儿数概念的发展阶段 2、了解幼儿数学游戏的主要内容 能力目标： 1、掌握幼儿数学活动设计的技巧，能合理运用材料开展数学活动。 2、掌握模拟课堂的技巧，能大胆、自信地展示自己的 能力素质目标： 1、通过对幼儿数学游戏相关知识的学习，明白数学活动对幼儿思维形成的重要性，形成科学的儿童观。 2、通过本课的学习，能够认识到幼儿园教师的职业道德和专业能力提升的意义，乐意在专业工作实践中体现自己的个人价值与社会价值。 课程思政目标： 通过本次活动探究，增强学生实践操作能力，加强学生为人师表的责任心，树立学生良好的职业道德观。	
教学重点	了解幼儿数学游戏的主要内容。	
教学难点	根据幼儿数概念的发展阶段，设计幼儿数学游戏活动。	
信息化手段及教学资源	幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通	
教学方法	本课教师采用项目式教学方法，以“设置任务-自主探究-合作交流-得出结论-获得经验-评价分析”为教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、探究法、情景模拟法组织教学。鼓励学生自主探究、自由表达，充分激发学生的学习积极性，培养学生自主探究、团结协作能力，激发学生勇于创新的精神，把普通的一节课设计成教师为引导者、支持者、合作者，学生为主体的创新型课堂。	
教学策略	本课采用了趣味性教学，结合学生的生活经验与时代发展，教师采用了情境导入，设置学生身份转变为幼儿教师，采用小说里的体统任务情节，为学生设置了主要任务，学生通过完成任务来探究学习内容，达到寓教于乐，教学与学生生活，与时代发展共进。教学中坚持理实一体化，将理论与实践结合，让学生在理论基础上进行实践模拟，教师作为合作者和学生一起探究并设计活动内容，做到教学相长，翻转课堂。同时合理的运用多媒体信息技术和教具辅助教学，及时收集并反馈学生的学习动态，从而达到预期的教学目标。	
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、情境导入 (10 分钟)	(一) 感知-趣味情景 1. 教师设置学生转换身份情境，激发学生学习兴趣。 师：假设你是一位数学家，你会用数学做什么呢？ 生：情境选择，说出原因。 教师总结，引出活动主题。 师：数学可以做很多事，它很神秘，要学懂它很难。但是在幼儿园它却是有趣的，好玩	设计意图：通过儿童故事视频的播放，可以吸引学生的注意力，同时可以通过儿童故事中的角色分析，引出角色游戏的主题。 思政元素 1：趣味性的学习可以刺激学生对学习的兴趣度，兴趣是最好的老师，由兴趣出发，学生的专注力也会更高。

	的。	
二、自主探究、学习新知（35分钟）	<p>（二）讲解-新知学习 师：教师讲解幼儿数概念的发展阶段，学生学习。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 对数量的动作感知阶段。 2. 在数词和物体数量间建立联系的阶段。 3. 数运算的初级阶段 <p>（三）探究-交流讨论 师：教师举例游戏，学生探究幼儿数学游戏的主要内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 数的游戏 师：教师出示游戏《找规律》，学生探究 生：探究交流，得出游戏规律。 2. 几何与空间的游戏 师：出示图片，让学生通过图片完成任务。 生：观察图片，探究几何与空间游戏的要点。 	<p>设计意图： 以项目式学习为教学方法，教师发布任务，做到引导作用。以学生为主体，学生自主探究，展示专业技能，获得相关经验。</p> <p>思政元素：体现学生的主体性，让学生成为课堂的主导者。</p>
三、自主探究，学习新知（35分钟）	<p>（三）实践-实训练习 师：提出任务要求，引导学生设计数学游戏。学生分小组设计数学游戏活动。 要求：根据主题《熊猫》设计小中大数学游戏。</p> <p>小组 1：设计小班数学游戏活动 小组 2：设计中班数学游戏活动 小组 3：设计大班数学游戏活动 师：邀请各组展示游戏，提出任务要求。 要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 说出设计的年龄段 2. 说出活动的目标 3. 说出游戏好玩法 4. 各组进行观看记录，做记录表，评价。 <p>生：展示游戏，评价游戏。</p>	<p>设计意图： 学生进行实践活动，用理论指导实践。学生通过选择合适的材料进行数学活动设计与开展，提升学生实践教学能力。</p> <p>思政元素： 《教师职业道德》要求教师要自信、阳光，通过课堂展示的形式，能够提升学生个人专业能力，激发学生作为幼儿教师的自信心。</p>
四、小节升华，课外延伸（10）	教师布置作业，课后巩固学生学习内容，提升学生专业能力。	<p>设计意图：课堂总结，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素：培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>
五、板书设计、提纲挈领	<p>一、幼儿数概念的发展阶段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.对数量的动作感知阶段。 2.在数词和物体数量间建立联系的阶段。 3.数运算的初级阶段 <p>二、幼儿数学游戏的主要内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.数的游戏 2.几何与空间的游戏 	<p>设计意图： 条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系。</p>
特色创新	本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分	

	运用
反思诊改	<p>本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂中，教师运用贴近学生生活的，具有趣味性的形式进行教学，与学生充分互动，将课堂还给学生，让学生自主探索，共同协作，达到翻转课堂的效果。活动中能根据学生发展水平及时调整课堂内容，客观评价课堂教学，适当调整教学策略。当然，本次活动也存在不足之处，以项目式教学方式还需要更多的探究，学生的教学实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，要更加注重学生的实践能力培养。</p>

附件一

任务卡一					
任务要求	观看教学示范，并根据以下要求记录问题： 1、幼儿是用什么方式计数的？ 2、幼儿计数活动中出现了哪些问题？				
问题 1					
问题 2					
问题 3					

附件二 任务卡 2

观察小组	活动名称	活动内容	评价分析

教案八：丰富的音乐游戏

教学目标		知识目标： 1、了解音乐游戏的类型 2、了解不同年龄班音乐游戏的特点 能力目标： 1、掌握幼儿音乐游戏的设计方法 2、能根据各年龄班音乐游戏的特点组织和指导音乐游戏 素质目标： 通过学习本节课的学习，了解哦幼儿音乐游戏的特征，能根据不同年龄段设计音乐游戏，探索音乐游戏组织与实施的技巧，愿意和同伴一起合作组织游戏。同时知道音乐游戏对幼儿艺术领域的发展有着重要作用。 课程思政目标： 通过本节课掌握幼儿音乐活动的设计和要点，加强学生的专业知识，提升学生的专业素养，为成为一名合格的教师做准备。
教学重点		1、了解幼儿音乐游戏的特点。 2、了解幼儿音乐游戏的设计和要点。
教学难点		1、根据各年龄班特点设计和组织音乐游戏。 2、能对各年龄班幼儿开展的音乐游戏进行基本的指导。
信息化手段及教学资源		幼师口袋 早教论坛 幼教资源网 超星通
教学方法		本课教师采用“探究-合作-实践”的教学模式，结合学生认知水平采用讲授法、讨论法、实践探索法、情景演练法组织教学。学生通过自主探究，在小组合作中开展实践活动，在活动中充分发挥学生的自主性，激发学生学习积极性。
教学策略		本节活动课通过歌曲导入，让学生根据歌曲讨论其节奏，引出活动主题。学生通过课前预习、课后查阅、整理资料、讨论、分工合作、实践等方法，掌握角色游戏的概念、特征和结构，能根据不同年龄班音乐游戏的特点进行活动设计，并和小组合作组织开展音乐游戏。同时融入音乐活动的特色，让学生从歌唱、打击乐器、韵律等多样化活动出发，激发学生的兴趣，融入奥尔夫音乐教育，与时代接轨。在实践环节，坚持理实一体化的教学模式，翻转课堂，通过多媒体和超星通的使用，让活动更有多样性，从而达到预期的教学目标。
教学环节 时间安排	教学内容 师生互动	设计意图 游戏技能
一、歌曲导入 (10 分钟)	师：播放歌曲《祖国的花朵》，激发学习兴趣。 生：听歌曲，根据歌曲旋律打节奏，并说出是几几拍。 生 1：歌曲欢快活泼，节奏感强。 生 2:歌曲是 2/4 拍。 生 3：歌曲是 4/4 拍。 师生共同看图谱打节奏，总结拍数。	设计意图： 通过歌曲《祖国的花朵》的播放，学生通过生动的旋律感知内容，可以引发学生对课堂的兴趣。 思政元素： 《祖国的花朵》是儿童歌曲，潜移默化提升学生对儿童歌曲的欣赏，促进学生作为幼儿

		<p>教师的专业度。</p>
<p>二、自主探究、学习新知（35分钟）</p>	<p>拍数：4/4 拍。</p> <p>（一）感知-探知探究</p> <p>师：组织学生了解幼儿音乐游戏的类型。</p> <p>类型一：音乐听觉游戏</p> <p>教师播放音乐《棒棒糖》，学生感知。</p> <p>生：讨论交流，探知听觉游戏的要点</p> <p>听觉游戏要点：听音辨声，音量变化，音乐强弱变化，乐音高低变化</p> <p>类型二：节奏游戏</p> <p>教师播放音乐《库企企》，学生感知</p> <p>生：讨论交流，探知节奏游戏要点</p> <p>节奏游戏要点：稳定律动，感受节拍。</p> <p>类型三：歌唱游戏</p> <p>类型四：舞蹈游戏</p> <p>师：引导学生对比歌唱游戏和舞蹈游戏，感知两者差异性，了解其区别和联系。</p> <p>生：根据教师提供的材料，分小组讨论交流，得出结论。</p> <p>生：小组分享结果，小组互评。</p> <p>师：教师小结。</p>	<p>设计意图：</p> <p>学生通过对不同音乐节奏的感知，可以有助于学生学习不同的音乐类型，在实践中帮助学生理解知识内容。</p> <p>思政元素：</p> <p>以学生为主体，让学生主动学习，将课堂还给学生。</p>

	<p>(二) 知识延伸-实训演练</p> <p>师：组织学生利用超星通观看视频资料，以小组为单位选择一个游戏类型，并实施游戏。</p> <p>生：分小组选择游戏并演练。</p> <p>生：小组上台展示成果，其他小组点评。</p>	
<p>三、自主探究，学习新知 (35 分钟)</p>	<p>(三) 探究-突破重点</p> <p>师：组织学生根据不同年龄班音乐游戏特征设计游戏活动并实施。</p> <p>小组 1：小班韵律游戏，“聪明的汤姆猫”</p> <p>小组 2：中班韵律活动，收集星星的小精灵</p> <p>小组 3:大班打击乐活动，森林音乐会 (具体实施内容见附件)</p>	<p>设计意图： 学生以小组为单位合作探究，促进学生的合作能力，通过不同年龄班的音乐游戏探究，能有助于学生对不同年龄段幼儿音乐游戏的设计和实施的掌握。</p> <p>思政元素：学会合作，愿意和同伴一起完成任务，有合作意识。</p>
	<p>师：每组分享设计结果并进行的点评。</p> <p>9、每组派代表分享结果，其他小组倾听。</p> <p>10、其他小组成员点评分享者内容。</p> <p>11、教师进行活动点评和总结。</p>	
<p>四、小节升华，课外延伸 (10)</p>	<p>师：举一反三，教师在超星通上发布任务，学生完成任务，巩固所学知识。</p>	<p>设计意图： 课堂总结，布置课后作业，做好活动延伸。</p> <p>思政元素： 培养学生的自学能力，养成良好的学习习惯。</p>
<p>五、板书设计、提纲挈领</p>	<p>幼儿音乐游戏的类型</p> <p>4. 音乐听觉游戏</p> <p>5. 节奏游戏</p> <p>6. 歌唱游戏</p>	<p>设计意图： 条例清晰的板书设计为学生提供结构化的知识点，建构学生知识体系</p>

	7. 舞蹈游戏	
特色创新	本课体现了学生的主体性、翻转课堂的运用、小组教学模式以及多媒体充分运用	
反思诊改	本课的教学活动设计比较科学，符合学高职高专学前教育专业学生的学习特点，多媒体和互联网技术的运用支撑了教学，同时也优化了教学效果。课堂上，师生互动，生生互动，拓展了学习空间，教学评价及时客观，适当调整教学策略。但是也存在不足之处，教学手段还需要进一步提升，学生的实践能力还有待提高，在未来的教学过程中，更加注重学生的实践能力培养。	

附件一

小班韵律游戏：“聪明的汤姆猫”

【活动准备】

(1) 物质准备：一部装有“汤姆猫”APP 的电子设备；《小手拍拍》的伴奏音乐；魔法棒一根。

(2) 经验准备：幼儿有听指令做动作的经验；对汤姆猫游戏有所了解。

【重点、难点】

(1) 重点：在游戏的过程中，能够边学唱边做出相应的动作。

(2) 难点：能够理解并遵守游戏的规则，即听教师唱完之后再开口唱。

程序	进程
导入部分	<p>1. 游戏导入，激发兴趣</p> <p>(1) 教师出示汤姆猫 APP，和幼儿一起讨论汤姆猫的本领。</p> <p>教师：“你们玩过这个游戏吗？这只猫叫什么猫？它有什么本领啊？”</p> <p>(2) 教师邀请个别幼儿和汤姆猫玩游戏（验证汤姆猫能不能学人说话）。</p> <p>教师：“它真的能学人说话吗？我请一个小朋友来试一试，其他小朋友仔细听。”</p>
基本部分	<p>2. 进行对唱游戏，梳理对唱的游戏规则</p> <p>(1) 教师和汤姆猫进行对唱游戏的示范，帮助幼儿梳理游戏规则。</p> <p>(2) 邀请幼儿扮演汤姆猫，和教师进行对唱游戏。</p> <p>3. 进行闯关游戏，引导幼儿有意注意歌词的内容并做出相应动作</p> <p>4. 进行变魔术游戏，使幼儿紧张的情绪得到放松</p>
结束部分	<p>5. 情境式结束</p> <p>教师：“今天我们班的小朋友都变成了聪明的汤姆猫，和老师一起玩了高级版的对唱游戏，你们开不开心啊？玩了这么久了，小汤姆猫们也该休息了，我们下次再一起玩吧！（教师拿出‘魔法棒’将‘小汤姆猫们’变回小朋友）。 ”</p>

【总结与提升】

(1) “小手拍拍”是一首幼儿园小班的经典歌唱活动，之所以改编为一个小班律动游戏，原因有二：其一，比起原歌词中所包含的问答式对唱，改编后的歌词均为完全相同的单声部对唱，更适用于初次接触对唱的幼儿；其二，为了减轻幼儿的歌词记忆负担，将原歌唱活动中“在幼儿能够完整演唱歌曲的基础上尝试分角色对唱”的目标调整为“初步体验对唱的演唱形式，并能够用对唱的形式边唱边做出歌词里的动作”，由此也将活动的目标由歌唱转向了律动。

(2) 本次活动的设计，考虑到对唱的演唱形式（A 唱完了以后，B 再开口唱）与汤姆猫游戏十分相似，因此将汤姆猫游戏贯穿于游戏的始终，并辅以闯关游戏和变魔术游戏以激发和保持幼儿的兴趣。

(3) 本次活动中，不断变化的歌词不仅增加了游戏的趣味性，有益于幼儿注意力的集中，也给幼儿带来了一定的成就感。

(4) 建议：在执教过程中，具体的游戏遍数、歌词的改编进程等都应看幼儿的具体情况。

中班韵律活动：收集星星的小精灵

【设计意图】

《库企企》是奥尔夫音乐教育中常用于小年龄阶段儿童教学的音乐作品。乐曲结构工整而短小，重复性高，曲调欢快且带有人声，易于幼儿辨认和记忆。中班幼儿正在学习踵趾小跑步这一舞步类型，“收集星星的小精灵”的特殊舞步给了幼儿充分的理由去练习这个较为复杂的舞步。在其中增加“5 的组成”的数学内容，在增加游戏趣味的同时，也体现了音乐活动的综合性。

【活动目标】

- (1) 跟随音乐做踵趾小跑步的动作，了解音乐有三段重复。
- (2) 通过尝试和与同伴分享经验，理解“只收集五颗”的游戏规则，并通过计划完成“只收集五颗”的任务。
- (3) 在活动中注意与同伴保持距离，不发生碰撞；欢呼时愿意看着同伴，与同伴一同欢呼。

【活动准备】

- (1) 无纺布剪成星星（背面贴双面贴，有胶的一面朝上放在地板上）。
- (2) 小椅子摆半圆，活动空间要稍大

【重点、难点】

- (1) 重点：能够做踵趾小跑步的动作，了解音乐有三段重复。
- (2) 难点：能够理解“只收集五颗”的游戏规则，并能够完成任务。

程序	进程
导入部分	1. 故事导入 教师：“你们好，我是天空中的小精灵，我专门负责收集小星星为精灵城堡照明。现在我就要去收集小星星了，请你们欣赏我的精灵舞步。”
基本部分	2. 教师示范，鼓励幼儿观察踵趾小跑步的动作 3. 教师再次示范，鼓励幼儿在座位上学习踵趾小跑步的走法 4. 教师带领幼儿在座位上再做一次，整理动作顺序 5. 教师带领幼儿在座位面前游戏一次，提醒幼儿注意踵趾小跑步的走法 6. 在空地上进行第一次游戏，提醒幼儿在行进中注意踵趾小跑步的走法 7. 在空地上进行第二次游戏，加入数学游戏（5 的分合）
结束部分	8. 在空地上进行第三次游戏，巩固游戏规则，结束游戏

【总结与提升】

- (1) 踵趾小跑步作为新授内容对于幼儿还是存在一些难度的，所以刚开始的时候教师要做好示范，在活动过程中要时刻关注幼儿的掌握情况，对于始终存在困难的幼儿要靠近其身旁进行示范。
- (2) 活动时注重情境的连贯性，教师要始终使用情境性的语言引导幼儿，让幼儿浸入情境，从而产生更多的感性兴趣和理性思考。
- (3) 此活动并没有太多让幼儿创编动作的环节，是因为对于踵趾小跑步进行观察模仿的学习难度已经较高，且摘星星的环节也有理性思考的学习，所以不再适合添加创编这一维度来增加幼儿的学习负担

大班打击乐活动：森林音乐会

【设计意图】

“森林音乐会”是一个有趣的打击乐活动，幼儿通过欣赏乐曲《森林狂想曲》感受动物与自然、动物与动物、动物与人类之间的和谐之美。

【活动目标】

- (1) 初步理解乐曲，发挥想象，运用肢体动作和打击乐等方式，表现乐曲的节奏。
- (2) 能够边听音乐边看图谱，进行打击乐演奏，感受乐曲不同节奏，体验合作演奏的乐趣。
- (3) 积极参与打击乐活动，激发幼儿爱护小动物、热爱大自然的美好情感。

【活动准备】

- (3) (1) 知识准备：幼儿会看图谱以及图谱上所表现的各种符号。
- (4) (2) 物质准备：PPT 课件、大图谱、小图谱、设计模板、铃鼓、圆舞板、刮弧、乐器标志、
- (5) 音乐《森林狂想曲》

【重点、难点】

- (1) 重点：感受乐曲变化的特点，准确地表现乐曲的节奏。
- (2) 难点：尝试分组进行合奏、轮奏。

程序	进程
导入部分	<p>1. 完整欣赏、感受音乐</p> <p>(1) 谈话导入，引出主题。</p> <p>引导语：“告诉大家一个好消息，今天森林里要开音乐会，这里有一首非常好听的乐曲叫作《森林狂想曲》，请小朋友仔细听，猜一猜哪些小动物要来参加了呢？”</p> <p>(2) 听故事，欣赏音乐。</p> <p>故事：太阳公公笑眯眯地照耀着大地，大树伯伯伸长了手臂好像正要拥抱我们，小草也伸了伸懒腰，好像在与我们打招呼。小青蛙在小河里跳来跳去呱呱唱歌，小鸭子在岸边跳起了欢快的舞蹈，仿佛真的是一名舞蹈演员……你们看，小孔雀也来了，它展开了羽毛，正在为它们喝彩，为它们鼓掌呢。这是一幅多么美丽、多美温馨的画面啊。</p>
基本部分	<p>2. 借助图谱，练习节奏</p> <p>(1) 结合曲谱，用肢体动作和拍手等方式分别练习“小青蛙”“小鸭子”“小孔雀”节拍，感受节奏。</p> <p>(2) 随音乐看图谱拍打节奏。</p> <p>3. 出示乐器，分组配器演奏</p> <p>(1) 认识乐器。</p> <p>(2) 小组讨论，设计方案。</p> <p>(3) 分组展示方案，尝试演奏。</p> <p>(4) 小结。</p> <p>4. 自选角色，完整演奏</p>
结束部分	<p>5. 活动结束，教师小结</p> <p>教师：“小朋友们，你们表演得太精彩了，小动物们都为你们鼓掌了，那小朋友们你们知道吗，这些可爱的小动物们都是我们人类的朋友，我们共同生存在这个美丽的地球上，让我们一起爱护它们，保护它们，你们愿意吗？”</p>

【总结与提升】

这个活动有以下几个亮点。

- (1) 情感的萌发：既能充分展示表现音乐的具体形象，又便于幼儿顺利进入意境当中。

（2）图谱的运用：我们平时使用的乐谱，其结构体系十分复杂，对于认知水平有限的幼儿来讲，要很好地把握，是很困难的。为此执教教师专门设计了一些生动、形象的图形符号来代替。例如：“青蛙、鸭子、孔雀、羽毛”等图谱，以此来帮助幼儿消化难以掌握的节奏与音型。

（3）分组讨论：大班幼儿具有强烈的合作意识，在讨论中教师既可以尊重幼儿的想法又可以得到一些幼儿心中的“答案”，让幼儿个性得到发展。