



沈阳师范大学

# 学前与初等教育学院授课 教案

课 程 名 称： 幼儿园游戏与指导

课 程 代 码： 19402000

授 课 教 师： 金 芳

学前与初等教育学院 制

# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第一周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块一 什么是游戏 知识点一 游戏的内涵和特征		
教学目的	1. 知识与技能目标： 理解儿童游戏的内涵和本质特征。 2. 过程与方法目标： 结合文献阅读，了解儿童眼中的游戏特征。 3. 情感态度与价值观目标： 自觉建立探究幼儿游戏活动的积极的学习态度和学习兴趣，初步树立现代正确的现代幼儿游戏观。		
教学重点	1. 理解儿童游戏的内涵和本质特征； 2. 在自主阅读与学习中，梳理儿童中心的教育观，学会站在儿童的立场看问题。		
教学难点	了解儿童的视角和成人的视角下有关游戏特征的相同与不同，初步树立儿童中心的教育观。（课程思政）		
教学方法与手段	讲授法、案例分析法、文献阅读与分享		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【案例导入】</b> <b>【讨论】</b> 还记得你儿时的游戏场景吗？分析你所玩过的游戏特点？  <b>【总结】</b> 儿时的游戏自由、自主、自在； 儿时的游戏内容轻松、快乐、没有压力； 儿时的游戏不学就会；……			学生分组讨论： 什么是游戏？

**【视频播放】**

**【讨论】**其实在不同的人眼中，游戏的内涵是不一样的。  
孩子眼中的游戏与教师眼中的游戏又有着什么样的差别呢？请  
观看视频，并分析。



**【总结】**幼儿眼中游戏的特点：自由自在的活动，没有成人干预。教师眼中游戏的特点：幼儿的自主游戏和教学游戏都是游戏，教师的介入必不可少。

### **【教师导引】**

游戏从古自今一直受到不同学者的关注，有文化学视野下的，也有社会学视野下的，还有语言学视野、人类学视野、心理学视野下的游戏。而语言学视野中的游戏能更好地阐释游戏的本质，就让我们一起进入语言学视野，了解游戏的内涵和特征吧！

## **教学展开**

### **一、游戏内涵讲授**

#### **1. 汉语中关于游戏的表述**

汉语中对游戏一词，有好几种表达方式。主要有“玩”、“游”、“嬉”、“遨”等。

从汉语中有关游戏的解释中，可以窥见游戏有以下几层含义：第一，游戏是一种供人们在休息、闲暇时娱乐的活动或运动。有随心所欲的意思。第二，游戏有不认真、不严肃等意思，有玩世不恭之意。

#### **2. 外语中关于游戏的表述**

英语中“play”一词既可用作名词又可用作动词，作为名词它泛指一类活动的总称；作为动词，则表示各种操作、摆弄、玩弄等注重手指的敏感而有秩序的活动。它使人感到轻松、愉快，且不要求沉重的工作负担。在游戏一词中，也大量包含了人们对于这类活动的体验、感受和判断。如轻松、紧张、自由选择、琐碎、闲散放浪、无价值等。

#### **3. 二者的相似性**

(1) 都赞成游戏与运动、动作有关。

(2) 游戏是一种轻松、松散、休闲、自在的娱乐活动，没有沉重的任务和负担之意。

(3) 游戏是无价值、不认真、不严肃的。

## 二、游戏特征讲授

### (一) 游戏是一种意向性活动

#### 1. 活动动机的内源性

#### 【案例分析】

【问题】何谓动机的内源性呢？


**认识幼儿游戏**


**案例1-1**

走到建构区时，看见建构区的两个小朋友随意地边搭建什么边谈笑着，于是建议他们给动物搭个小房子……整个游戏过程中，教师跑前跑后，忙得不亦乐乎。当教师宣布“今天的游戏玩到这里，下面自由活动”的时候，两个小朋友说：“走吧，老师的游戏玩好了，我们玩自己的吧。”






**认识幼儿游戏**

**案例1-2**

妈妈：马上开学了，又可以到幼儿园玩各种游戏了，开心吗？  
某中班幼儿：不开心！（在）幼儿园里，每天让做这个，做那个，忙死了，累死了。  
在实践“以游戏为基本活动”的幼儿园中，幼儿为何说“老师的游戏玩好了，我们玩自己的吧”？为何有“忙死了，累死了”的感叹？幼儿的感叹说明了什么？



【总结】由案例可知，动机的内源性即强调儿童在游戏中的自主、自由和自在，也就是儿童决定玩什么、怎么玩以及和谁玩。

2. 活动目的的隐蔽性
3. 活动过程的松散性
4. 活动内容的虚构性
5. 活动规则的变通性

6. 活动主体的积极性

**(二) 游戏是可观察的行为**

1. 认知行为

2. 交往行为

3. 宣泄行为

**(三) 游戏是一种情境性活动**

1. 一批熟悉的同伴、玩具或者可引发儿童兴趣的操作材料。

2. 成人与儿童之间的协定。

3. 最低限度的指导行为或介入行为。

4. 创设友好的氛围，使儿童感到舒适和安全。

5. 降低儿童疲倦、饥饿、患病或紧张经历的可能性。

**课堂练习**

**【任务】**结合教师对有关游戏特征的讲述，分析案例中的活动是游戏活动吗？

**【案例】**



某教师在语言活动“小乌龟开店”的基础上，组织一次表演游戏。教师出示早已准备好的道具。介绍完道具，配班老师带领全班幼儿“开火车”离开活动室去“剧场”看表演，主班老师忙着在活动室里布置场景：一家花店、一家书店、一家气球店。场地布置好了，幼儿由配班老师带领进“剧场”。班主任老师提问：“谁愿意上来表演？”“哗”，几十只小手举了起来。老师挑了五个没有举手而上次语言活动表现又不好的幼儿上来表演。表演时，老师不停地提示孩子们对话，做动作。第二轮，老师请了五个“做得好的孩子”上来表演，五个孩子表演同一个角色。老师还是时不时地按照故事情节规范语言，纠正孩子们的动作。好多孩子忙着摆弄有趣的道具，忘了表演。老师又不停地提醒……

**【教师点评并总结】**案例中的活动不是游戏活动。是假游戏，非游戏，是在游戏儿童。

学生小组讨论并观点分享：案例中的活动是否为游戏活动？为什么？

<p><b>三、游戏与探究活动区别（线上自学）</b></p> <p>从时间上：探究活动先于游戏活动。</p> <p>从目的上：探究是为了获得信息，而游戏是为了创造刺激。</p> <p>“这个东西是什么？”——“我能拿它做什么？”</p> <p>从行为上：探究是一种相对固定、刻板化的行为；而游戏是随意的，多样化的具有创新性的行为。</p> <p>从情绪情感上：伴随探究活动的情绪一般是中性的，或是严肃的；而伴随游戏的情绪是积极的。</p> <p><b>课堂练习</b></p> <p>【任务】通过对游戏的语义学内涵、游戏特征和游戏与探究活动区别的知识讲授，由学生概况总结什么是儿童的游戏？</p> <p><b>教师课堂总结</b></p> <p>学前儿童游戏是儿童借助于对<b>现实生活</b>的认识和理解，在假象的情境中<b>模仿</b>和再造成人的实践活动，是受儿童内部动机驱使的<b>感知与操作</b>活动。要明确<b>真游戏</b>和<b>假游戏</b>的区别，从而正确对待儿童游戏，更好地促进儿童游戏的发展。</p> <p><b>布置作业</b></p> <p><b>文献阅读与分享：</b>阅读文献《大班幼儿判断游戏活动的依据——基于儿童视角的研究》（见线上资源）</p> <p>要求：1. 阅读文献并在下次课上分享阅读收获；</p> <p>2. 分析儿童眼中的游戏与成人眼中的游戏关系。</p>	<p>学生自行思考后教师随机提问并点评</p>
<p><b>思考与练习</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 什么是游戏？</li> <li>2. 游戏与探究活动有什么区别？</li> <li>3. 游戏的本质特征是什么？</li> <li>4. 如何判断一个活动是不是游戏活动？</li> </ol>



<p>阅读文献</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版</li> <li>2. 刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版</li> <li>3. 但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版</li> <li>4. 董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</li> <li>5. 刘焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年</li> <li>6. 李春良，张莉. 大班幼儿判断游戏活动的依据——基于儿童视角的研究[J]. 学前教育研究，2017（05）：23-34</li> </ol>
<p>教学后记 (反思)</p> 	<p><b>1. 教学目标、重难点和关键点的实现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>大部分学生已经达到教师预定目标，对重点难点知识能够理解与掌握。</p> <p><b>不足：</b>对于关键问题“如何判断一个活动是不是游戏活动”，还需要不断地实践，教师在课堂上只能起到启发引导作用。</p> <p><b>2. 教学过程的课堂表现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>学生的参与积极性都很高，尤其是两个视频的播放极大地引起了学生参与讨论的热情。而案例的引入也能让学生积极思考发言，从发言结果来看，学生对游戏的内涵有着正确的理解和判断。</p> <p><b>不足：</b>因时间关系，虽有很多学生举手，但仅让几人回答，降低了其他学生的参与积极性。</p> <p><b>改进：</b>知识点的讲解面面俱到，应提炼重要内容进行重点讲解，其他内容可以让学生线上自主学习，如游戏与探究活动的区别可以让学生自学。</p>



# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第二周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块一 什么是游戏 知识点二 游戏的分类		
教学目的	1. 知识与技能目标 理解游戏的各种分类标准，掌握我国对游戏的分类方法及游戏类型的特点。 2. 过程与方法目标 学会正确分析和评价幼儿园各类游戏。 3. 情感态度与价值观目标 在认识幼儿各类游戏的过程中更好地了解幼儿，激发对幼儿的热爱。（课程思政）		
教学重点	理解游戏的各种分类标准，重点掌握我国对游戏的分类方法及游戏类型的特点。		
教学难点	对游戏类别划分标准的理解；不同类别游戏间的联系与区别		
教学方法与手段	讲授法、小组讨论法、案例分析法		
教 学 过 程			备注
<u>课前文献阅读分享（10 分钟）</u>  <u>教学导入</u> 【图片导入】  【讨论】你觉得幼儿园可以按照什么标准来分类？如何分类？  【总结】游戏本身没有类别区分，为了更好地认识游戏，人为地进行了区分。有很多分类，每种分类都有其划分的依据，掌握这些划分依据甚为重要。			



## 教学展开

### 一、幼儿游戏类别讲授

#### (一) 根据儿童发展的分类法

##### 1. 认知的分类

皮亚杰认为游戏是随认知发展而变化的，他根据儿童认知发展的阶段，把儿童游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和规则游戏等四类：

##### (1) 感觉运动游戏（练习性游戏）

感觉运动游戏是儿童最早出现的一种游戏形式，一般处于从儿童出生到 2 岁这一阶段。儿童主要是通过感知和动作来认识环境、与人交往的，他们的游戏最初是通过自己的身体作为游戏的中心，逐渐地会摆弄与操作具体物体，并不断反复练习已有动作，从简单的、重复的练习中，尝试发现、探索新的动作，从而使自身获得发展。在反复的成功的摆弄和练习中，获得愉快的体验。游戏的驱力就是获得“机能性的快乐”、“动”即快乐。该游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复的操作物体的游戏。



## （2）象征性游戏

象征性游戏是 2~7 岁学前儿童最典型的游戏形式。象征即用具体的事物表现某种特殊意义，游戏中出现了象征物或替代物，儿童把一种东西当做另一种东西来使用即“以物代物”、把自己假装成另一个人即“以人代人”，是象征的表现形式。游戏中的主要特征是模仿和想象，角色游戏是其主要的表现形式。通过象征性游戏，儿童可以脱离当前对实物的知觉，以象征代替实物并学会用语言符号进行思维，体现着儿童认知发展的水平。



## （3）结构游戏

结构游戏是儿童利用各种不同的结构材料来建构、反映现实生活中的物体的活动。它是游戏活动向非游戏活动的过渡，前期带有象征性，后期逐渐成为一种智力活动。



## （4）规则游戏

规则游戏是 7~11 岁的儿童按照一定的规则进行的、带有竞赛性质的游戏，参加游戏的儿童必须在两人以上。



目前，国外也还有从思维发展的角度来对游戏进行分类的，认为游戏的类型与思维的类型是相对应的，根据集中性思维和扩散性思维这两种思维类型，把游戏分为集中性游戏与扩散性游戏，给游戏的分类开辟了新的视角。

## 2.社会性的分类

美国学者帕顿（Parten）从儿童社会行为发展的角度，把游戏分为以下六种：

### （1）偶然的行为（或称无所事事）

儿童不是在玩，而是注视着身边突然发生的使他感兴趣的事情，或摆弄自己的身体，或从椅子上爬上爬下，到处乱转，或是坐在一个地方东张西望。

### （2）旁观（游戏的旁观者）

儿童大部分时间是在看其他儿童玩，听他们谈话，或向他们提问题，但并没有表示出要参加游戏。只是明确地观察、注视某几个儿童或群体的游戏，对所发生的一切都心中有数。

### （3）独自游戏（单独的游戏）

儿童独自一个人在玩玩具，所使用的玩具与周围其他儿童的不同。他只专注于自己的活动，不管别人在做什么，也没有作出接近其他儿童的尝试。

#### (4) 平行游戏

儿童仍然是独自在玩，但他所玩的玩具同周围儿童所玩的玩具是类似的，他在同伴旁边玩，而不是与同伴一起玩。

#### (5) 联合游戏

儿童仍以自己的兴趣为中心，但开始有较大的兴趣与其他儿童一起玩，同处于一个集体之中开展游戏，时常发生许多如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标。

#### (6) 合作游戏

儿童以集体共同目标为中心，在游戏中相互合作并努力达到目的。游戏中有明确的分工、合作及规则意识，有一到两个游戏的领导者。

#### 课堂练习

**【任务】**播放视频，根据帕顿的社会性分类，视频中所展开的游戏属于什么游戏？为什么？

#### 【视频截图】



**【教师总结并点评】：**案例中的游戏为平行游戏。之所以不是独自游戏，是因为两个孩子玩的是相似玩具，并偶尔关注同伴的游戏。

#### (二) 幼儿园游戏分类



根据游戏规则的内隐和外显划分：创造性游戏和规则性游戏。

### 1.创造性游戏

规则内隐，规则对游戏活动的制约是隐蔽式的，儿童自由度较大，自由创造的余地也很大。根据游戏形式和内容的差异分为：

#### (1) 角色游戏



学前儿童以模仿和想象，通过扮演角色，创造性反映现实生活的一种游戏。是幼儿期特有的一种自然性游戏。

#### (2) 结构游戏



是指运用各种玩具或材料进行建构活动或造型活动的游戏。积木（积塑）游戏、泥沙造型游戏、玩水游戏。

#### (3) 表演游戏



是儿童按照文艺作品中的情节来扮演角色，创造性的反映现实生活，包括故事表演游戏和歌舞表演游戏。

### 2.规则性游戏

规则是外显的，规则对游戏活动的制约是公开式的，儿童必须严格按照游戏规则开展游戏活动，自由度较小，自由创造的余地也较小。

根据游戏形式和内容的差异分为：

### (1) 体育游戏



即以游戏的方式组织体育活动。由教师根据体育目标编制的一种有组织的游戏活动。健身性、竞技性、运动规范性。

### (2) 智力游戏



是以游戏的方式开展智力活动，即通过幼儿喜闻乐见的活动方式来达到学习知识和发展智力的教育目标。

### (3) 音乐游戏



是在音乐伴奏或歌曲伴唱下进行的，以发展音乐能力为主要目的的一种游戏活动。

### 课堂练习

【任务】请学生以小组为单位，分组讨论创造性游戏和规则性游戏的联系与区别？然后组间分享交流。

#### 【教师总结】：

1.创造性游戏与有规则游戏的区别：（1）内涵的区别；（2）游戏态度的倾向差别；（3）经验角度的差别；（4）游戏规则的差别；



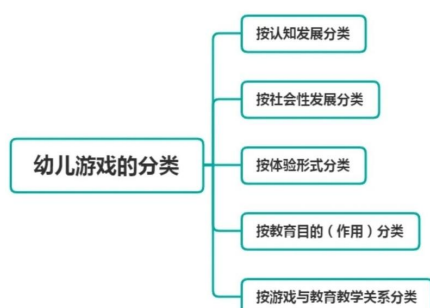
(5) 儿童人格发展的差异。

2.创造性游戏与有规则游戏的联系：（1）都是幼儿自愿发起的活动；（2）活动的主体都是幼儿；（3）是有别于日常生活的活动。

## 教师课堂总结

用思维导图的方式总结本节课内容

幼儿游戏的分类



## 布置作业

1.阅读思考：除了认知、社会性发展和幼儿园的游戏分类，还有哪些游戏分类方法，这些分类是如何划分的？

2.文献阅读分享：阅读文献《民间文化视野下的中西民间儿童游戏——从一副西方绘画作品谈起》，了解西方儿童文艺复兴后乡村游戏类别，以及我国古代儿童游戏类别，以及游戏的差异性表现。

### 思考与练习



1. 幼儿游戏可以按照什么分类标准分类？
2. 简述幼儿游戏的发展价值？

### 阅读文献



1. 邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版
2. 刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版
3. 高金燕. 民间文化视野下的中西民间儿童游戏——从一副西方绘画作品谈起[J]. 民间文化论坛，2018（05）：96-106。

### 教学后记 (反思)



1. 优点：学生已经掌握我国对游戏的分类方法及游戏类型的特点。
2. 不足：课堂气氛不活跃，学生回答问题不够积极。
3. 改进：教师要讲究语言艺术，思考如何把知识点用故事串联起来，吸引学生注意力。

## 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第三周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块一 什么是游戏 知识点三 儿童游戏特点		
教学目的	1.知识与技能目标 掌握婴儿游戏的发展特点； 掌握幼儿游戏的发展特点。 2. 过程与方法目标 在观察儿童游戏过程中能够识别儿童游戏类别并分析评价儿童游戏的特点。 3. 情感态度与价值观目标 自觉关注儿童的游戏，在分析儿童游戏过程中形成正确的儿童观。		
教学重点	掌握幼儿游戏的发展特点。		
教学难点	根据幼儿游戏行为描述识别幼儿的游戏类型并对幼儿的游戏进行评价		
教学方法与手段	讲授法、案例法、讨论法、游戏法		
教 学 过 程			备注
<u>课前文献阅读分享（10 分钟）</u>  <u>教学导入</u>  <b>【游戏导入】</b> 1.回忆——我们童年玩过的游戏 2.带领同学们玩游戏，先观看视频《五只猴子荡秋千》，然后模拟幼儿园课堂——教师扮演幼儿教师，同学们扮演幼儿进行游戏——《五只猴子荡秋千》。 3.设疑激趣：结合刚刚的游戏活动思考幼儿游戏的特点？			

**【总结】** 幼儿游戏特点：自由性、趣味性、虚构性、社会性、实践性。

## 教学展开

### 一、婴儿游戏特点的讲授

#### （一）社会性游戏（以人际互动为特征的游戏）

##### 1. 亲子游戏（最早的社会性游戏）

早期的亲子游戏的发展趋势：婴儿由被动到主动。刚开始，婴儿在游戏中扮演被动的角色，大约 8 个月大时起，他们开始采取主动的角色，主动的发起游戏。（如“躲猫猫”游戏）

**亲子游戏的类型：**（1）直接的交互模仿：主要包括凝视、微笑及对表情、声音和动作的相互模仿等因素。（如模仿婴儿的动作、对婴儿做鬼脸，对婴儿唱歌等）（2）以物为中介的协同活动：成人和婴儿的交往和游戏借助于玩具或物品来进行。（如对婴儿摇拨浪鼓）



##### 2. 伙伴游戏和语言游戏

#### （1）语言游戏（早期亲子游戏的一种表现形式）

婴儿对声音的无意识的玩弄往往会激发起母亲的模仿。刚开始，婴儿无反应，随着时间的推移，孩子逐渐参与到与父母的“对话”中，从而形成了真正的交流活动。婴儿与母亲之间常常进行这种语言游戏。在以后的亲子游戏中语言进一步和动作发生联系，例如“虫虫飞”。

伙伴游戏

## (2) 伙伴游戏

### 【拓展阅读】（学生自主阅读）

缪勒认为发生在婴儿之间的早期社会性交往活动，可分为三个发展阶段：以物体为中心的阶段：玩具或游戏材料是婴儿交往活动的主要媒介。简单的交往阶段：婴儿相互模仿动作或互相笑，并试图去影响对方的行为。互补性交往阶段：婴儿相互之间的行为构成了交互的角色关系，如追与跑。

### 【视频播放】

### 【任务】引导学生总结婴儿游戏中的交往意图

婴儿在游戏中的交往意图

1、争夺物体的拥有权	2、模仿彼此的动作
3、交换物体	4、模仿彼此的声音
5、互相攻击	6、对伙伴做出积极的情感反应
7、对伙伴做出积极的言语反应	8、跑进跑出
9、跑和追	10、玩躲猫猫
11、协商	12、追逐打闹

### 3.早期社会性游戏的结构

具有以下相互联系的四个特征：

(1) **共同参与**：指游戏双方明显卷入相互作用的过程（如母亲模仿婴儿，婴儿给予回应）

(2) **轮流交替**：游戏双方共同控制、相互作用的过程。它具有节律性特点。（自己做完了动作以后等待对方的反应）

(3) **重复**：可以是先前刚发生过的简单重复，也可以是有变化的重复，这可以扩展相互作用的过程。

(4) **非实义性动作**：游戏中的动作本身并不具备其实际的意义。（如假装大老虎时故意张大的嘴）

### (二) 动作游戏（以大肌肉动作为主的身体运动游戏）

### 婴儿动作游戏的特点

1.有规律的重复动作：指婴儿没有目的的、重复进行的大肌肉动作，例如踢脚、摇动身体等。很早就出现了，在6个月时达到高峰，以后这种动作的数量逐渐减少

2.练习性游戏：往往以亲子游戏的形式出现，同时与玩物游戏结合在一起。（如与成人玩“扔与捡”的游戏）

3.追逐打闹游戏：用来描述幼儿奔跑、跳跃、互相追逐，伴随着高声大叫、大笑或扮鬼脸的行为。也是社会游戏、假装游戏）

### （三）玩物游戏（以小肌肉动作为主的游戏）

婴儿探索物体的游戏动作表现出以下发展规律：

#### 玩物游戏（以小肌肉动作为主的游戏）



婴儿探索物体的游戏动作表现出以下发展规律：

- 1、从最初的未分化的和重复的动作，逐渐地发展成为有组织、有顺序的动作模式；
- 2、从最初受物体的支配和控制发展到逐渐能够控制物体，并进一步概括化把它运用到其他物体上；
- 3、从对物体的物理性质的探索和物理关系的掌握过渡到对物体的社会性特性和象征性关系的探索和掌握。

### 课堂练习

【任务】学生分组讨论婴儿为什么要玩弄物体？

【视频截图】





**【教师总结】**出生后第一年儿童的摆弄游戏是由外界物品及其新颖性所引起的活动。在摆弄物品的过程中不断被揭示出来的“新颖性”是维持因而摆弄物品的东营。

#### （四）象征性游戏

1.象征性游戏的关键特征：以物代物，即用一物去假装当作或代替另一个不在眼前的东西。

2.“以物代物”的出现标志着思维的概括化，包括两种概括与迁移：

（1）物的概括与迁移：在代替物与被代替物之间进行比较，找出二者之间的相似之处。然后借助于被代替物改变代替物的本来意义，把它当作另一个物体。

（2）动作的概括和迁移：了解代替物的性能和按被代替物动作的可能性，并且想象自己是在用被代替物做出动作，即把被代替物的动作迁移到代替物上。

#### 3.婴儿象征性游戏的特点

1、最初的象征性游戏主要是婴儿自己“日常生活”动作的再现，具有“我向”的特点。同时，自己既是动作的主体，也是动作的受体（如假装从空杯子里喝水）

2、象征性动作是“动作的迁移”。他们不在乎代替物像不像“原物”，对代替物要求不高，有“一物多用”的随心所欲的现象。

3、大约1岁半以后，婴儿常常出现对他人的假装动作，如喂娃娃。



4、表现为象征性动作的扩展和联合：最初是单个动作，并且重复多次。以后能够连贯地做出几种不同的动作

5、约在2岁左右，婴儿开始能让娃娃成为独立的行动者，而不是受他照顾的接受者。这时婴儿更像是一个导演。

6、一直到第二年末，象征性游戏的数量还比较少，数量的多少往往与成人或伙伴的影响有关。



## 二、幼儿游戏发展特点的讲授

### （一）象征性游戏（2-6 岁幼儿典型的的游戏形式）



动作的去情景化、以物代物、角色扮演是象征性游戏的基本结构因素。也代表着象征性游戏发展的不同水平。

#### ◆幼儿角色扮演的发生发展

幼儿角色扮演循着角色行为——扮演意识——角色认知的路径发展。

#### ◆角色扮演的类型

##### 角色扮演的类型

（1）机能性角色：是幼儿通过模仿范例或对象的一两个最富特色典型角色动作来标志他所模仿的对象。

（2）互补性角色：是以角色关系中另一方的存在为条件的角色扮演。来源于幼儿的日常生活，是熟悉的社会人际关系的再现。儿童往往担任占据主动地位的一方，作为配角被动一方由娃娃担任。

（3）想象的或虚幻性角色：这种角色往往在现实生活中不存在，来源于故事、电视等文学作品中，如孙悟空等。

幼儿角色扮演的主题按照“由近及远”，“由熟悉到新异”的规律发展。

#### ◆社会性角色扮演游戏

是角色扮演游戏的成熟形式，也是象征性游戏发展的最高水平。以色列心里学家斯米兰斯基认为社会性角色扮演游戏具有六个重要的因素：

- 1.想像的角色扮演；
- 2.想像的以物代物；
- 3.有关动作与情景的想像；
- 4.角色扮演的坚持性；



5.社会性交往；

6.言语交流。

## **（二）语言游戏**

### **1.语言作为游戏的对象**

2-3 岁幼儿在独处的时候往往反复地发出有规律而无意义的声音并伴随着一些动作，这是练习性游戏的表现形式。这个年龄的幼儿也开始了解某些特定的声音所代表的意义。如猫叫声（喵喵），火车声（呜呜）。这些声音出现在幼儿的假装游戏中。

3 岁以后，同伴游戏的机会增加，出现了以对语言的嬉戏性运用为特征的自发性的韵律游戏和单字游戏，玩弄词语的游戏以及交谈。如猜谜语、说笑话、念儿歌等。

以对语言的嬉戏性运用为特征的自发的语言游戏的出现标志着幼儿语言意识的发展。

### **2.语言作为游戏的工具**

可以把幼儿在游戏语言概括为以下三种类型：

#### **（1）伙伴之间的交际性语言**

如：我们来玩过家家吧？，把这个借给我用一会儿行吗？“这是我的，不给你玩。这种语言具有提议、解释、协商、表达、申辩、指责他人等功能。

#### **（2）角色之间的交际性语言（游戏性语言）**

“医生，我的孩子生病了，请您给看看”。对合作性的角色游戏起到维系与支持的作用。

#### **（3）以自我为中心的想像性独白**

幼儿一边玩一边自言自语：“这是小兔子的家，大老虎在睡觉，小黄狗在看家，它不会咬人……”。这种语言是幼儿在游戏过程中思维与想像的外化。

## **（三）身体运动游戏和玩物游戏的发展**

### **1.身体运动游戏的发展**

小班幼儿不仅可以很好地走和跑，而且可以用脚尖走路，单脚站

立。**中班**幼儿可以双脚跳跃，攀爬等，他们非常喜欢玩追逐打闹的游戏（追逐打闹游戏从学前中、晚期逐渐增加，在 8-10 岁时达到高峰，以后日趋减少）或球类游戏。**大班**幼儿的动作技能更为成熟，可以学会跳绳、健美操等。）

## 2.玩物游戏的发展

以摆弄和操作物体为特征的玩物游戏在 2 岁以后的发展方向是结构性游戏。幼儿结构性游戏的发展规律是从最初的对材料的操作探索发展到对空间的探索，最后到象征性的表征。结构游戏可以发展成为象征性游戏，如加入角色和情节可以发展成为社会性表演游戏。

### 拓展阅读

利西娜研究了 2-7 岁幼儿交往活动的发展。她把幼儿的交往活动的发展分为三个阶段：

#### ①情绪——实际性交往（2-4 岁）

是在以玩具或实物为中心的游戏活动中进行的。在游戏中，幼儿不仅为自己的游戏动作而感到高兴，也希望同伴参加自己的游戏，并渴望在同伴面前表现自己。

#### ②情境——活动性交往（4-6 岁）

在角色游戏中进行的，是学前儿童典型的同伴交往形式。在这种游戏活动中，幼儿同时进行着两种交往：（1）角色交往；（2）真实的同伴交往。

#### ③非情境——活动性交往（6-7 岁）

是在规则游戏活动过程中进行的。同伴之间开始出现依恋、友谊的萌芽。

## （四）伙伴游戏

### 伙伴游戏的特点

（1）平行游戏是社会性游戏的初级形式，它在 2-5 岁之间基本呈增长趋势，3 岁左右无显著变化，4 岁时发展很快。

（2）协同游戏在 2-5 岁之间随年龄增长而增长，3 岁作用无显著变化，4-5 岁时发展很快。

(3) 合作游戏随着年龄的增长而发展，到 4 岁左右才出现。4-5 岁逐渐以协同、合作游戏为主。

(4) 4-5 岁的幼儿相互之间的嬉戏性活动无论是数量还是水平都在提高。

(5) 独自游戏在 2-5 岁之间并不因能力增长而减少，可能是因为学前期的幼儿常常愿意自己玩。这种情况可以看作是在游戏的社会化进程中同时开始出现的个性化倾向。

### (五) 规则游戏

规则游戏大约要到 6 岁左右才可能出现。是学龄儿童典型的游戏形式。

1. 规则游戏具有年龄的认知特征（以弹珠游戏为例：给 15 个月大的婴儿一把弹珠的话，他们可能会把这些弹珠放在地上滚或放在杯子里摇动——练习性游戏。3、4 岁的幼儿会把弹珠排成不同的型式——结构性游戏或者用他们假装当作糖果——象征性游戏。5-6 岁的幼儿会把这些弹珠放在地上，玩打弹珠的游戏——规则游戏。）



2. 规则游戏的个体发展路径是：从非竞争性到竞争性；从与成人的合作游戏到与伙伴的合作游戏

### 课堂练习

**【任务】**播放婴幼儿游戏片段视频或展示案例，分析该幼儿游戏活动的特点及意义。

### 【视频截图】



【总结点评】展现的幼儿角色游戏，有角色模仿，有以物代物，角色扮演意识较强，角色间有分工，但角色间的互动较少。

### 教师课堂总结

基于对幼儿了解的基础上正确认识幼儿的游戏，不仅要善于识别幼儿的游戏，还要基于已有理论观点正确评价幼儿的游戏水平，这样才能给与幼儿争取的游戏指导。



### 布置作业

1. 0-6 岁儿童游戏发展描绘。以小组为单位分析不同年龄段儿童特点，并列举其常见的游戏（按照 0-3 个月，3-6 个月，6-12 个月，1-2 岁，2-3 岁，3-4 岁、4-5 岁、5-6 岁来划分，分三部分完成，分别是发展脉络图，各个阶段游戏概述，典型个案分析）。

### 思考与练习



1. 婴儿社会性游戏的表现和特点？
2. 幼儿伙伴游戏的表现和特点？
3. 幼儿语言游戏的特点？
4. 幼儿规则游戏表现？

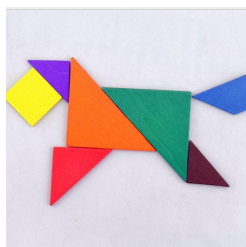
<p>阅读文献</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版</li> <li>2. 董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</li> </ol>
<p>教学后记（反思）</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 优点：利用游戏导入，吸引了学生的兴趣，学生能够积极参与活动，气氛较好。教师在“做中教”，学生在“做中学”，充分发挥学生的主动性。</li> <li>2. 不足：本节课概念比较多，比较难理解，部分同学理解的不够透彻。</li> <li>3.改进：多举与学生生活相关的例子，帮助学生理解。</li> </ol>

# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第四周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模 块一 什么是游戏 知识点四 影响学前游戏的物理环境因素（线上自学） 任务展示：0-6 岁儿童游戏发展描绘（以小组为单位）		
教学目的	1. 知识与技能目标： 了解影响幼儿游戏的因素有物理因素、社会因素及个体因素等多种因素。 2. 过程与方法目标： 通过小组合作探究，了解不同年龄段儿童游戏。 3. 情感态度与价值观目标： 理解游戏对幼儿学习和发展独特而重要的价值，形成正确的儿童观和教育价值观。（课程思政）		
教学重点	了解影响幼儿游戏的因素有物理因素、社会因素及个体因素等多种因素。		
教学难点	在探究不同年龄儿童游戏过程中，把握儿童游戏发展脉络，学会合作学习和自主学习。		
教学方法与手段	讲授法，案例法，任务展示法		
教 学 过 程			备注
<b>线上学习内容</b>  一、影响学前游戏的物理环境因素 （一）玩具及材料 1.玩具的种类及特点对儿童游戏的影响 （1）形象玩具。主要有玩具娃娃、玩具动物、交通玩具、医院玩具、模拟日常用品的玩具。			教师提问，学生回答



(2) 智力玩具。主要有拼图、拼版、模仿、套塔、套碗、棋类玩具、侧重于促进儿童智力的发展，在智力游戏中较为常用。



(3) 结构造型玩具。主要指积木、积塑、橡皮泥、黏土、沙子各种结构造型材料，既有人为地，也有天然的。儿童在建构活动中，运用的主要是这类玩具。



(4) 体育玩具。主要指在体育活动中使用的各种设备器材。按形体大小分为大型体育活动设备、中型体育设备和小型体育玩具，有的适于儿童的基本动作和运动技能的发展。



(5) 音乐玩具。各种能发出悦耳声响的玩具，如小铃铛、小喇叭、口琴、等。



（6）娱乐玩具。主要是一些小动物或人物的滑稽造型，如不倒翁、小鸭游水、小鸡吃米。此类玩具主要给儿童以欣赏性的快乐。



（7）某些日常物品或天然材料及其自制玩具，如易拉罐编制小花朵等。

### 拓展阅读

有一项关于两种不同特点的玩具对3~5岁幼儿的象征性游戏的影响比较研究中发现。儿童在被提供模拟炊具、餐具玩具时，其游戏的主题仅限于“娃娃家”之内，一般都是“做饭”，但儿童在使用数量和大小相近的废旧物品时，游戏的主题则多种多样，有“娃娃家”“医院”“孙悟空”，等11个主题。

## （二）游戏的场地

- 1.游戏场地的空间密度对儿童游戏的影响
- 2.游戏场地的地点（户内或户外）对儿童游戏的影响
- 3.户外游戏场地的结构特征对儿童游戏的影响
- 4.游戏设备在游戏场中的位置



## （三）游戏的时间

儿童需要充裕的实践探索和尝试，如果游戏时间短粗，幼儿尚未掌握游戏的技巧，或仍未了解玩具的特征会阻碍幼儿的愿望。

### 拓展阅读

我国有研究者比较 4~5 岁幼儿在相同情境下长时间游戏 30 分钟和段时间游戏 15 分钟的表现，发现长时间游戏的儿童表现为积木游戏、小组表演，在短时间的儿童更多表现闲散行为、旁观行为、过渡性行为及模仿行为。研究表明时间充分鼓励儿童进行较高社会性水平和认识水平的游戏。时间长，儿童能从容选择游戏伙伴，商讨合作。对于幼儿而言，每天用于游戏时间一般不少于 1 小时。

## 二、影响学前游戏的社会环境因素

### （一）家庭因素对学前儿童游戏的影响

- 1.母子早期关系对学前游戏的产生及发展的影响
- 2.家庭结构和气氛对学前游戏的影响

### （二）儿童伙伴对学前游戏的影响

- 1.有无伙伴
- 2.伙伴的熟悉程度
- 3.伙伴的不同年龄
- 4.伙伴的性别

### （四）电视对学前游戏的影响

电视普及面广、影响力最深的大众媒体之一。孩子看什么电视，会在游戏中反映什么样的电视内容，扮演电视中的角色。

### （五）课程对学前游戏的影响

按照结构的严密性或松散型程度可分为不同倾向的两类课程。一种是高结构或较高结构的课程，另一种是地结构或较低结构的课程。要注重儿童社会性及情感价值和发展。

## 三、影响学前游戏的个体因素

### （一）儿童性别

### （二）儿童年龄

### （三）儿童个性

### （四）儿童的健康情绪

## 案例阅读

【任务】请从幼儿游戏影响因素的角度，对案例中的家长对话进

行分析。

### 【案例】

在某幼儿园门口，两位幼儿的妈妈开始攀谈起来……

豆豆妈妈：现在这孩子也不知道是怎么了，女孩子也没有女孩的样子，不再以洋娃娃为主要的玩具，居然开始喜欢枪呀、车呀之类的玩具。

妞妞妈妈：对呀，我们家妞妞对枪、车、球这些本该属于男孩子的玩具很痴迷，我都不知道该怎样去教育，是鼓励她玩？还是阻止她？

豆豆妈妈：想想咱们小的时候，女孩子就是特别喜欢玩适合女孩子的玩具，男孩子的玩具是很少去接触的……

**【总结】**①在本案例中，豆豆妈妈和妞妞妈妈反映的问题是女孩子喜欢玩男孩子的玩具，这涉及的是性别因素对幼儿选择玩具的影响。②案例中豆豆妈妈和妞妞妈妈的对话也反映了家庭因素对幼儿游戏的影响。这种影响主要体现在：父母各自不同的性别影响幼儿游戏的性质，如母亲往往让幼儿玩传统型较强的玩具和游戏，而父亲则多鼓励其选择较粗犷的、独特的游戏活动；父母对待男女童的游戏行为存在性别差异，如父母通常鼓励女孩学习跳舞、打扮等行为，鼓励男孩玩积木和卡车；父母提供的玩具及环境存在明显的性别差异，如较多的女孩屋里放的是洋娃娃，男孩屋里更多的是卡车或跟能量有关的东西。

## 课堂任务展示

### 一、学生分组展示

PPT 展示（包括三部分：0-6 岁儿童游戏发展全景图，各年龄段儿童游戏的具体描述，典型游戏片段分析）（每组展示时间 5-7 分钟）

六班第三组 游戏与指导.pptx(24.4MB)








0-6岁游戏发展与变化特点			
	**式游戏	游戏行为	特点
0-1岁婴儿游戏	● 沟通式游戏	追视游戏、下肢活动、抬头练习、握物注视、表情交流、转头练习、踢球游戏、抓握带柄的玩具、开合游戏、翻身游戏、四肢协调游戏、坐位平衡游戏、敲打玩具、坐爬交替游戏、立位平衡游戏、扶走游戏	能够独立站起来,喜欢看人玩要,但还不愿与人分享。能够扶物行走,手指灵活大大增强。会翻书,随着语言能力的增强,宝宝的联想能力也在增强,变得好动,能说简单的单词
1-2岁儿童游戏	● 独行式游戏	上下攀爬游戏、单腿支撑游戏、独立行走和方向转换游戏、行走和小步跑游戏、快跑跑游戏、户外慢跑游戏、抛接球游戏、跨越障碍和跑向走游戏、学穿鞋游戏、学扫地游戏、双脚跳游戏、单脚踢球游戏	学会走路,会好奇地东看西看,有强烈的好奇心。记忆力很好,开始有自己的主意,对家人有很强的依赖感。我的意识变得强烈起来。分析和解决问题的能力提高。喜欢模仿。能够自由表达自己的意愿。能记住自己感兴趣的事情;手脚协调能力也开始发展出现独立做事的倾向,以自我为中心独自游戏。独占性强,不爱分享,容易与其他孩子起争执。
2-3岁儿童游戏	● 平行性游戏	可与其他孩子同一空间活动游戏,各玩各的:捡豆子游戏、爬爬画画游戏、滑板车游戏、青蛙蹲游戏、金鸡独立游戏、跳高修物的游戏、侧向走游戏、大步跑游戏	行走自如,开始玩起花样来,或横着走或侧着走:拥有较强的自我意识,对自己的东西很有“占有欲”,开始学习独立。宝宝各项运动能力都很强了。同时具备一定的平衡能力;语言能力突飞猛进。可以用各种词汇来表达自己的情绪,感情丰富。开始学习社交
3-4岁儿童游戏	● 联合游戏	社会化发展,开始有固定的玩伴:手推车、搭高塔(积木)架桥跳、听指令做动作、平面造型游戏有:水彩画、蜡笔画、印画和粘贴、个性跳绳、平衡木、学蛙跳	动作灵活,可以不依赖任何人的辅助,开始学习独立。平衡精细动作发展。拥有超强的求知欲,情绪不稳定,这个年龄的孩子,大动作已经相当灵活了,他可以将球流畅地抛出去。能够随意地向前或向后移动,轻松地跑动、上下楼梯,熟练地骑上三轮车到远处。
4-5岁儿童游戏	● 联合游戏	玩伴数目开始增加,结构开始有组织自行合作相互补充内容多元化、童谣传诵、找不同、制作图形、认识形状、猜一猜说一说、你问我答、扔气球、骑儿童自行车、高阶拼图	能够有意识地做各种精细动作,自理能力不断进步。开始比较熟练地掌握如何解纽扣、系鞋扣和穿鞋等,想象力丰富、喜欢冒险,逐渐懂得如何与他人分享,变得有礼貌,并开始乐于合作
5-6岁儿童游戏	● 合作式游戏	七巧板跳皮筋、跳格子、萝卜蹲、丢手绢、数字格子跳游戏、沿路线追赶游戏、背对背坐下游戏、跳过去游戏、单脚向前后退游戏、跟着跑跳游戏、八字形绕开障碍物跑游戏、丢手帕游戏、上肢体操游戏、横跨鱼快速连续游戏、仰卧起坐	5-6岁拥有持续的专注力和记忆力,他们可以完成某事物,并开始学习概括,同时拥有持续的记忆力。能控制好自己的情绪和行为。拥有一定的纪律性、清楚强烈的规则性。游戏结束有输赢,可明确比较、判断胜负。对游戏结束输赢开始在意。在游戏中能体验到成就感、自信心



## 二、评价

### 1. 组间评价

### 2. 教师点评

<p>思考与练习</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.谈谈动画片对幼儿游戏的影响？</li> <li>2.婴儿时期的游戏主要受到哪些因素的影响？</li> </ol>
<p>阅读文献</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版</li> <li>2. 刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版</li> <li>3. 马玲利. 角色游戏中幼儿游戏性表现现状及影响因素的研究——以成都市 C 幼儿园为例[D]. 江西科技师范大学，2021.</li> <li>4. 张莹，华爱华. 游戏时长对幼儿积木游戏行为与作品的影响[J]. 学前教育研究，2009（02）：36-43</li> </ol>
<p>教学后记（反思）</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 优点：本节课大多数学生都掌握了影响学前游戏的物理环境因素。课堂上巧妙运用多媒体播放图片，效果较好，能够吸引学生的注意。</li> <li>2. 不足：影响学前儿童游戏的因素有很多，自学之后，需要教师对重要内容进行课上强调，但由于小组任务展示时间太长，挤占了教师讲解时间。</li> </ol>



# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第五周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块一 为什么游戏 知识点一 游戏的理论		
教学目的	1. 知识与技能目标： 了解各种游戏理论的基本观点：进一步理解儿童游戏的重要意义。 2. 过程与方法目标： 通过小组合作探究，学会运用不同的游戏理论观察和解释儿童的游戏活动。 3. 情感态度与价值观目标： 认同并坚持幼儿园以游戏为基本活动的教育理念。（课程思政）		
教学重点	各种游戏理论的代表人物、主要观点、作用和贡献。		
教学难点	运用不同的游戏理论观察和解释儿童的游戏活动。		
教学方法与手段	教师讲授法，问题分析法		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【问题导入】</b> 人和动物为什么游戏？游戏有什么意义和价值？游戏会经历什么样的变化？什么因素影响这些变化？  <b>【分析】</b> 游戏理论是对游戏的实质、原因、发生发展和意义的系统化的解释。上述问题是本节要讨论的关键问题。  <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">游戏理论</div> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">{</div> <div>             早期游戏理论                 现代游戏理论           </div> </div>			

## 教学展开

### 知识点 1 早期的游戏理论

早期游戏理论是指 18-19 世纪出现的游戏理论,亦称古典理论。比较有代表性的有“剩余精力说”、“生活预备说”“松弛说”“复演论”

#### (一)剩余精力说



**代表人物:** 德国思想家席勒(F. Schiller)和英国心理学家斯宾赛(H. Spencer)

**主要观点:** 将游戏看作是剩余精力的发泄和运用,儿童可以从中获得愉悦和满足。

#### (二)生活预备说

**代表人物:** 19 世纪末德国生物学家格鲁斯

**主要观点:** 儿童有天生的本能,但本能不足以适应将来复杂的生活,因此,要有一个准备生活的阶段,游戏即是准备生活阶段练习本能的一种手段。

#### (三)松弛说



**代表人物:** 德国哲学家、心理学家拉扎鲁斯

**主要观点:** 游戏不是发泄精力,而是松弛、恢复精力的一种方式。

### 问题讨论

**【任务】** 松弛说对于教育有何启示?

**【总结】** 教育及学习活动中的动静交替、有张有弛。

#### (四)复演论

问题思考: 早期的经典游戏理论对今天幼儿教育的启示





**代表人物：**美国心理学家霍尔

**主要观点：**游戏是远古时代人类祖先的生活特征在儿童身上的复演。不同年龄的儿童复演祖先不同形式的本能活动，复演史前的人类祖先到现代人进化的各个发展阶段。

## 知识点 2 现代的游戏理论

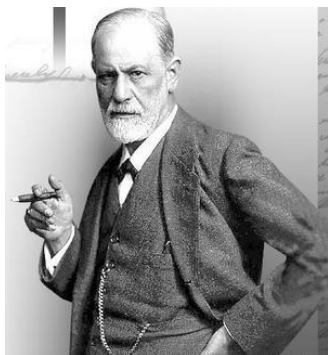
**【讨论】**现代游戏理论有哪些？它们如何解释游戏？它们对于早期游戏理论有何不同？它们增进了人们对于游戏的哪些认识？这些是本节要讨论的关键问题。

### 【分析】

现代游戏理论是指在 20 世纪 20 年代以后出现的游戏理论，包括精神分析学派的游戏理论、皮亚杰的认知发展游戏理论、社会文化历史学派的游戏理论、游戏的“唤醒”调节理论和“元交际”理论等。

### 一、精神分析学派的游戏理论

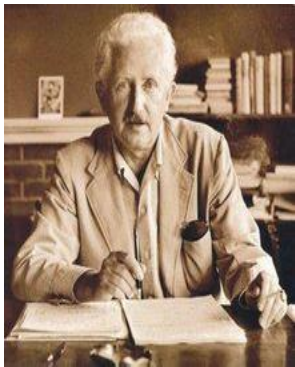
#### （一）弗洛伊德的游戏思想



“游戏发泄论”“游戏补偿论”。认为人的欲望常受压抑不能随意表现，游戏可促使儿童发泄他的内在的抑郁和坏的情感，从而摆脱和消除它，发展自我力量，以应付现实环境，补偿现实生活中不能满足的欲望和要求，得到正常发展。

**问题思考：**精神分析学派的游戏理论对我们今天幼儿教育的启示。

(二)埃里克森的掌握论



埃里克森从精神分析的角度解释游戏，认为游戏是情感和思想的一种健康的发泄方式，在游戏中，儿童可以“复活”他们的快乐经验，也能修复自己的精神创伤。

表 弗洛伊德和埃里克森的发展阶段比较

年龄	弗洛伊德的阶段	埃里克森的阶段	游戏形式
0~1.5 岁	口唇期	信任对不信任	亲子游戏
1.5~3 岁	肛门期	自主性对羞怯、疑虑	练习性游戏
3~6 岁	阴茎期	主动性对内疚	角色扮演游戏
6~11 岁	潜伏期	勤奋对自卑	
青春期	生殖器期	同一性对角色混乱	
青年期		亲密对孤独	
成年期		繁殖对停滞	
老年期		自我整合对失望	

三、认知发展学派的游戏理论

皮亚杰认为，“游戏是指不断重复一些行为，而主要是希望从中得到快乐”。

皮亚杰认为，游戏是思维的一种表现形式，实质是同化超过了顺应。儿童早期认知结构发展不成熟，不能够保持同化与顺应之间的协调或平衡。这种不平衡有两种情况：

一是顺应大于同化，表现为主体忠实地重复范型的动作，即

思考：皮亚杰的游戏学说对我们今天幼儿教育的启示。

模仿;另一种是同化大于顺应,表现为主体完全不考虑事物的客观特性,只是为了满足自我的愿望与需要去改变现实,这就是游戏。游戏的发展水平与儿童智力发展水平相适应,在智力发展的不同阶段,游戏的类型也不同。感知运动阶段——练习性游戏;前概念思维阶段(2~4岁)——象征性游戏处于高峰期;直觉思维阶段(4~7岁)——象征性游戏下降;形式正常阶段(7~12岁)——规则游戏和结构性游戏。皮亚杰认为儿童需要游戏,游戏可以帮助使他们解决与外部世界的冲突。游戏的主要功能就是通过同化作用在想象中改造现实,获得情感方面的满足。

年龄	认知发展阶段	游戏类型
0~2岁	感知运动阶段	练习性游戏
2~7岁	前运算阶段	象征性游戏
7~12岁	具体运算阶段	规则游戏

#### 案例呈现

##### 【案例】《猫在墙上》

皮亚杰的女儿J把一个贝壳放在一个大盒子的边缘上,让它滑下来,说“猫在墙上”,然后说“树”(但没有作任何动作);接着把贝壳放在她自己的头上,说“到(树)顶上去了。”

##### 【案例分析】

J玩这个游戏是因为前两天曾经看到过一只猫爬到树顶上去了。猫在树上腾挪跳跃的情境给她留下了深刻的印象。她想再现这一“有趣的情境”以满足自己的兴趣、愿望。于是,她把贝壳当做猫,按照自己的兴趣与愿望来对待物体而不考虑客体的特征,“转变”或“改造”现实而不考虑猫与贝壳之间有什么关系。贝壳在这里只起到了对被激活的表象的支持作用。

## 教师课堂总结

### 表格总结

名称	倡导者	主要观点
剩余精力说	席勒/斯宾塞	生存需要满足之后的剩余精力的消耗
松弛说	拉察鲁斯/帕特里克	恢复在工作中消耗的精力并获得放松与休息
前练习说	格鲁斯	为未来成人生活做准备
复演说	霍尔	复演种族进化的历史阶段

## 布置作业



### 1. 研究性学习活动

采用事件取样的方法，观察和记录一个幼儿的 5 个游戏片段，每个游戏片段的时间长度为 5—10 分钟；运用适宜的游戏理论来分析该幼儿游戏事件的特点和意义，提出适宜的教育建议并完成研究报告。

### 思考与练习



1. 古典的游戏理论的共同特点是什么？它们与现代理论有何区别？
2. 简述弗洛伊德的游戏理论。
3. 试比较皮亚杰和维果斯基的游戏理论的异同。

<p>阅读文献</p> 	<p>邱学青，《学前儿童游戏》，江苏教育出版社</p>
<p>教学后记(反思)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 优点：学生能够基本了解各种游戏理论的基本观点。课堂设置讨论环节，学生积极踊跃发言，气氛较好。</li> <li>2. 缺点：由于学时有限，各个游戏理论流派观点需要浓缩，学生不能全面的了解。此外，本节只是点较多，各种理论容易混淆。</li> <li>3. 改进：对于各个理论流派的观点和人物，列成表格对比观看，有利于学生理解。此外，在讲解时可加入人物生平经历，吸引学生兴趣。</li> </ol>

# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第六周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块二 为什么游戏 知识点一 游戏的理论		
教学目的	1. 知识与技能目标： 了解有关社会文化历史学派的游戏理论内容以及游戏的觉醒理论与元交际理论的内容  2. 过程与方法目标： 掌握社会文化历史学派的游戏理论内容以及游戏的觉醒理论与元交际理论对我们今天理解游戏有什么意义  3. 情感态度与价值观目标： 逐渐建立起理论知识学习的兴趣与热情，以客观的观点看待不同的游戏理论流派		
教学重点	了解有关社会文化历史学派的游戏理论内容以及游戏的觉醒理论与元交际理论的内容 掌握社会文化历史学派的游戏理论内容以及游戏的觉醒理论与元交际理论对我们今天理解游戏有什么意义		
教学难点	逐渐建立起理论知识学习的兴趣与热情，以客观的观点看待不同的游戏理论流派		
教学方法与手段	讲授法、小组讨论法		
教 学 过 程			备注
<b style="color: red;">教学导入</b>  <b>【资料分享导入】</b>  学生分享课下所搜集的有关社会文化历史学派的游戏理论内容以及游戏的觉醒理论与元交际理论资料或文献			



【总结】社会文化历史学派的游戏理论内容以及游戏的觉醒理论与元交际理论对游戏所持有的观点各不相同，有待接下来展开更全面的学习

## 教学展开

### 一、社会文化历史学派的游戏理论

#### （一）维果茨基的游戏学说

##### 维果茨基生平（1896-1934）

维果茨基是社会主义阵营的心理学家代表，是苏联心理学的创始人之一，社会历史学派的倡导者。他一生致力于心理学研究，忘我的工作，因疾病而早逝。他主要研究儿童发展与教育心理，着重探讨思维和语言、儿童学习与发展的关系问题。由于他在心理学领域做出的重要贡献而被誉为“心理学中的莫扎特”。



#### 1. 游戏的起源

维果茨基从文化历史发展的角度来探讨儿童的游戏问题，他强调儿童心理发展的高级机能是人类物质生产过程中发生的人与人之间的关系和社会文化历史的产物。维果茨基认为游戏是社会性实践活动，儿童看到周围成人的活动，就把它模仿迁移到游戏中，强调游戏的社会性情感诱因。儿童在游戏中产生的情感，根源于他与成人的关系。

#### 2. 游戏的发展价值

第一，游戏促进儿童思维的发展。

第二，维果茨基提出了“最近发展区”的思想，游戏创造了儿童的最近发展区。



## **（二）列昂节夫的游戏学说**

### **1.游戏是学前期儿童的主导活动**

列昂节夫指出，当动机是活动过程本身的时候，这种活动的形式有什么特点？作为活动，它不是别的，就是平常所说的游戏。他认为学前期儿童的游戏与动物的游戏明显的不同之处是：儿童的游戏不是本能的，而是人类的及物活动，这种活动作为儿童认识人类的实物世界的基础，规定着儿童游戏的内容。

### **2.游戏的特点在于注重行为过程本身**

游戏行为永远是概括的行为，因为儿童的动机不是形容某一个具体的人，而是实现怎样对待一个物件的行动，也就是实现概括的行动。由于游戏行为带有概括性的特点，所以游戏的行动方法以及游戏的实物条件都有广阔的变化余地，游戏操作虽然决定于现有的实物条件，但它永远服从于行动。

## **（三）艾里康宁的游戏学说**

角色游戏是学前儿童的典型游戏，研究儿童游戏应当以角色游戏为主要对象。角色游戏的产生和社会生产力的发展，与儿童在历史发展各阶段中的社会地位具有密切的关系。儿童的角色游戏是在一定的历史发展阶段上，由于生产力的发展而引起儿童在社会生产劳动中的地位的变化所产生的结果。

## **四、对社会文化历史学派游戏理论的评析**

第一，它的最大特色在于不满足仅在理论上的探讨和描述儿童游戏发生发展的现象和规律，而是注重于将理论上的研究

成果广泛运用到指导儿童身心发展的游戏实际活动中。

第二，强调用游戏组织儿童在幼儿园的一日生活活动，通过游戏，把教育、劳动相互联系在一起，构成一个有机的整体。

第三，维列鲁学派游戏理论赋予儿童游戏重要的认知价值。

### 课堂练习

**【探究】**社会文化历史学派的游戏理论对我们今天幼儿教育的启示

**【总结】**教育内容要适合幼儿的认知发展水平；适合幼儿的最近发展区；教育应充分发挥学生的主动性和能动性。

## 二、游戏的觉醒理论

### （一）游戏的觉醒理论

#### 想一想

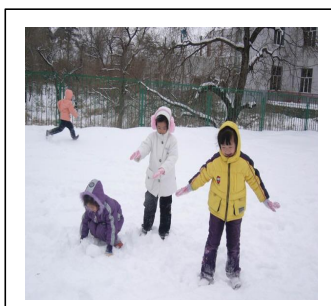
- 试想一下，当你走进一间服装店，满房间时尚而又漂亮的衣服，你会有什么样的表现？
- 当一名幼儿第一次进入幼儿园，你给他拿来一大堆新玩具让他玩，他会怎样？
- 环境与人的行为之间的交互作用。即机体不同性质的行为与不同性质的环境刺激之间的相互制约关系。

柏莱恩（Berlyne）运用行为学习理论创造了游戏的觉醒理论。给动力理论家解决学习和游戏的问题提供了可能的答案。动力理论家们认为，学习是刺激和反应联系的结果，它降低诸如饥渴一类的基本驱力。这种反应被认为是有机体生存所必需的。儿童的探究和游戏，正是这些驱力作用的产物。游戏的觉醒理论的主要代表人物有柏莱恩、艾利斯、赫特、费恩（Fein）等人。

#### （1）柏莱恩的理论模式

在柏莱恩的激发模式中，过高或过低的刺激水平是反向的。

困惑和倦腻两种主观状态各代表一种高于最适宜水平的激发水平。如果游戏是一种多方探索，它的作用是增加刺激来降低激发。当激发到达最适宜水平时，游戏即停止。然后，当刺激水平降低，激发水平上升时，游戏又重新开始。柏莱恩等更倾向于把最佳觉醒水平理解为一條线，在这条线的上下两端分别是探究和游戏的功能区域。



### (2) 艾利斯的理论模式

艾利斯提出了另一种相关理论。他把游戏与多方探索等同。他认为，有刺激时，激发水平高；无刺激时，激发水平低。游戏的作用是制造刺激，以使激发水平上升到最适宜的水平。在这一模式中，有机体是趋向积极的状态，而不是避开消极状态。在艾利斯的模式中，游戏是寻求刺激的行为。但寻求刺激的行为是以几种形式出现的，如，小孩跑到这儿跑到那儿自己找事消遣是一种寻求刺激的行为。

### (3) 赫特的理论模式

赫特提出激发水平短暂起伏说。她认为，环境的刺激不断从太多向太少循环。有机体避开一个极端又面临另一个极端，途中短暂地经过适度的水平，游戏在适度的水平上表现为认识的（如解决问题）或游戏的（如象征性游戏）行为。游戏只是一个短暂的状态，一种从太多刺激到太少刺激的过程中的偶然现象的副产品。游戏既不是减少过度的刺激，也不是阻止倦腻的发生。她把游戏看做是由认知性行为 and 嬉戏性行为构成的活

学生自行思考  
后教师随机提  
问并点评

动。认知性行为是与掌握信息和技能有关的，嬉戏性行为是与对过去经验的利用有关的。在发生的时序上，是先认知，后嬉戏。认知与嬉戏，先后轮流，构成了游戏的动态过程。



#### 4.舒尔茨的理论模式

舒尔茨（Shultz，1979）提出了游戏调节激发论。他认为游戏在没有紧迫的生物需要和社会需求时，在熟悉的环境中，起着调节激发的作用。游戏行为被看做是稍带一点强迫性的或依靠一连串特殊刺激而产生的、提供动觉的、感觉的或心理作用的刺激反应。在游戏中，有机体通过作用于物体，改变物体的位置或发出某种声音、创造某种不同的视觉形式等，而产生一种新奇的体验，提高激发水平，如果激发提高是在适宜的范围内，则伴随着一种轻微消极情绪的困惑感。

#### 课堂练习

**【任务】**分析赫特与柏莱恩等人对于最佳觉醒水平理解的不同

**【总结】**赫特和柏莱恩等人对于最佳觉醒水平的理解略有不同。赫特的关于游戏的微观动态结构的观点更适用于解释儿童的游戏。孩子在游戏中是既对环境进行认知（探究），又利用自己先前的经验来同化环境，理解环境，发挥着自己的创造性。游戏可以进一步看做是认知和创造交替进行的动态过程，但是在游戏（实际上是她的“嬉戏性行为”）的价值问题上，赫

特的观点是不足取的，可以说她自己否定了自己。

### 三、游戏的元交际理论

一个幼儿在雪地上抓了一把雪，揉成一团，出其不意地向另一个幼儿掷去；然后停下来，笑着，等待着对方的反应。被雪块掷中的幼儿吃了一惊，刚要恼怒，但看到同伴的表情，似乎明白了什么。随即把书包一扔，也笑嘻嘻地抓起一团雪，向对方扔去。于是，两个幼儿玩起了打雪仗的游戏。



• “这是玩啊”这个肯定的表述背后还带着一个“解释的表述”：我们将要做的动作并不具有这个动作应当有的实际的意义。  
• 游戏是信息和意义的交流和沟通过程，元计较是它根本的特性。


贝特森（Bateson）运用人类学、逻辑学、数学的理论来研究游戏，试图揭示游戏的意识与信息交流过程的实质。他认为游戏中所有的活动并不代表真实生活的活动，所以游戏中儿童打架行为与真实打架行为是不同的。儿童在玩游戏之前，必须先发展一套关于游戏的“组织”或关系来让同伴在游戏时都知道将会发生什么，且知道这是假装的而不是真的，这就是游戏信息的传递。如果游戏的信息不能传递，那儿童就无法开展游戏。只有当参与者能够就携带着“这是玩啊”的信息的信号达成协议或进行元交际，游戏才能发生。游戏是信息的交流和操作的过程，元交际是它的特征。

元交际是一种抽象水平的交际，它以否定和解释为基本框架，依赖于交际双方的关系和对于所传递的信号的认识和理解。人类的交际不仅有意义明确的言语交际，而且有意义含蓄的交际。这种意义含蓄的交际就是元交际。元交际依赖于交际双方对于隐喻的信息的认识和理解。在游戏中，儿童必须同时操作两个不同层面的意义。一是游戏中的意义：扮演角色并从事假装的活动、操纵物体；二是真实生活的意义：知道自己的角色与真实身份、其他人的角色与身份，以及游戏所用的材料及活动在真实生活里的意思。

贝特森（1956）强调，游戏对发展的贡献不在儿童游戏的



<p>内容中。儿童学到的主要的东西不是在游戏中所扮演的角色，而是创造和再创造角色的过程；他们学到的不是某个特定的角色，而是关于角色的概念。这样，游戏的贡献是学会学习，或如贝特森所称，是“第二学习”，游戏是一种学习，但儿童在游戏中不是孤立地一个事物一个事物地学习，而是在事物的关系与联系中，即在“非”某物的物体群中学习，学会区分与概括。</p> <p><b>教师课堂总结</b></p> <p>对于游戏理论的学习，不仅要掌握每个流派与教育家的观点，还应该对其进行系统整合与比较，剖析出其各个流派相同部分与不同部分</p> <p><b>布置作业</b></p> <p><b>专题讲解：</b>结合实践活动，利用所学理论分析游戏活动开展的情况</p> <p><b>要求：</b>1. 制作 ppt；</p> <p>2. 6-8 人一组合作完成对讲解内容熟悉；</p> <p>3. 任选所学中的两个理论进行分析</p> <p><b>课后调查：</b>调查当地幼儿园教学、管理人员对游戏本质及价值的认识，并运用理论分析</p>	
<p><b>思考与练习</b></p> 	<p>联系实际阐述游戏理论在实践中的应用</p>
<p><b>阅读文献</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版</li> <li>◆ 刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版</li> <li>◆ 但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版</li> </ul>

	<p>◆董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</p> <p>◆刘焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年</p>
<p>教学后记 (反思)</p> 	<p><b>1. 教学目标、重难点和关键点的实现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>内容详细、知识点全面，重难点突出，设计环节紧凑 学生掌握了丰富的理论基础</p> <p><b>不足：</b>相对学生而言纯理论知识较枯燥，不利于调动学生的主动探究</p> <p><b>2. 教学过程的课堂表现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>课堂上学生能够专心听讲、善于思考、认真记笔记，注意力集中</p> <p><b>不足：</b>学生更多的是简单的记笔记、缺乏一定的分析能力、缺乏主动探索，大部分属于被动的学习</p> <p><b>改进：</b>补充实际案例，将理论与实践相结合</p>

## 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第七周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块二 为什么游戏 知识点二 游戏与儿童发展 知识点三 游戏与儿童权利 知识点四 游戏与幼儿园课程		
教学目的	1. 知识与技能目标： 了解游戏在儿童发展中的教育作用，理解游戏与幼儿园课程、儿童权利之间的关系 2. 过程与方法目标： 通过讨论，分别从《儿童权力公约》视角、我国相关政策文件视角中把握游戏重要性并掌握在实际中如何融合游戏与幼儿园课程 3. 情感态度与价值观目标： 逐步提高对游戏意义的认同感并初步树立正确的游戏价值观、儿童游戏权利观与游戏课程观		
教学重点	了解游戏在儿童发展中的教育作用，理解游戏与幼儿园课程、儿童权利之间的关系 通过讨论，分别从《儿童权力公约》视角、我国相关政策文件视角中把握游戏重要性并掌握在实际中如何融合游戏与幼儿园课程		
教学难点	逐步提高对游戏意义的认同感并初步树立正确的游戏价值观、儿童游戏权利观与游戏课程观		
教学方法与手段	讲授法、小组讨论法、案例分析法		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【案例导入】</b>  <b>【观看】</b> 幼儿体育游戏视频片段			学生分组讨论：

游戏的价值？

【讨论】讨论视频中展现了游戏对幼儿发展的作用

【总结】游戏有利于幼儿生理发展、心理发展、社会性发展



## 教学展开

### 一、游戏与儿童发展

#### （一）游戏与儿童身体发展

- 1.游戏与儿童身体生长发育
- 2.游戏与基本动作的发展
- 3.游戏与运动能力的发展



#### （二）游戏与儿童认知的发展

##### 1.游戏与儿童语言发展

###### （1）游戏促进语言发展

游戏活动激发了儿童使用和练习自我中心言语。

###### （2）语言促进游戏

语言运用的复杂程度与儿童的游戏水平、年龄及家庭社会

经济地位有关。

## **2.游戏与儿童创造力的发展**

### **(1) 自由游戏能促进儿童创造性思维的发展**

游戏特别是自由游戏能促进儿童的创造性思维能力，有助于引发出多样性联想的态度及其心理结构的形成与发展。

### **(2) 不同游戏性质对儿童创造力的形成和发展有影响**

游戏性质与幼儿创造力有密切关系，扩散性游戏更有利于幼儿创造力的形成和发展。

(3) 创造性游戏行为与发散性思维和创造性思维有关，且存在性别差异

男孩在早年游戏中的创造性越好，他将来的发散性思维就越强。男孩在游戏中容易显示出他们的发散性认知方式，而女孩显示得不明显，她们可能是符号形式的和隐蔽的，即使在复杂的角色游戏中显示出来，也不易被观察到。早年创造性探索者男孩在发散性思维方面比本组女孩发展得好，但其社会性发展和适应方面则不如本组女孩。

## **3.游戏与儿童问题解决**

### **(1) 游戏对儿童解决问题能力的影响**

实验表明，在游戏组和观察原理组，能够解决问题的人数非常接近。在完成这项指定任务的过程中，自由游戏组幼儿比其他各组有较明确的目标，有较好的主动性和坚持性，游戏可以为儿童提供没有压力，但需要坚持性和毅力的良好的解决问题的环境，这也是儿童解决问题的心理条件，在游戏环境中，有利于孩子思考问题和处理问题，并取得成果。可见游戏能促进幼儿解决问题能力的发展

### **(2) 不同游戏类型对儿童解决不同类型问题的作用**

自主、自由的创造性成分较高的游戏，更能促进儿童解决问题的发散性、多样性，有利于多种途径地解决问题。

### 课堂练习

**【任务】**结合游戏对儿童认知发展的作用，分析案例中的所体现出的游戏价值。

#### **【案例】**

在一个托儿所里，正是喝果汁的时间，James 和 Eva 在等着轮到自己倒果汁时咯咯地笑起来。“你是 juicy goosey（富含果汁的鹅）”，James 说。“你是 juicy fool goosey（富含果汁的又愚又笨的鹅）”，Eva 咯咯笑着说。他们在欢笑声中结束了语言游戏。儿童就像操纵物体一样来操纵语言，把语音和词句当做具有多种玩法和时刻伴随的玩具。把语言当做游戏的对象，自发地编押韵的顺口溜玩对话的游戏。

**【教师点评并总结】**游戏活动激发了儿童使用和练习自我中心言语，这种言语是思维的外在表现形式，它反映了儿童认知发展的水平和对认知活动情景功能上的要求。

#### **（三）游戏与儿童社会性发展**

1.游戏帮助幼儿“去自我中心”，逐渐学习从他人的角度看问题

2.游戏促进儿童自我调适能力的发展

3.游戏与同伴关系

4.游戏促进儿童亲社会行为的发展

#### **（四）游戏与儿童情绪情感的发展**

##### **1.游戏与儿童情绪体验**

##### **（1）游戏与儿童积极的情绪体验**

儿童在游戏中按自己的意愿，自由自在地活动。游戏满足了儿童的需要和愿望，儿童便产生快乐、欢笑、自信、满足等积极的情绪。

##### **（2）游戏与消极情绪的宣泄**

长期处于紧张或焦虑等不良情绪状态，会造成食欲减退、消化不良、心跳加速、血压和呼吸不正常或其他疾病。游戏可



以使儿童情绪轻松愉快，对身体的健康发展有很大好处。游戏为儿童提供了表达各种情绪的安全场所，能保障儿童心理的卫生与健康。

## **2.游戏与儿童情感发展**

### **(1) 游戏可以丰富和深化儿童的情感**

儿童在游戏中，摆脱了外界的压力，享受到充分的自由，用他们对现实世界的理解和自己拥有的能力来操作实物，处理关系，从而体验行为的成功感，产生自豪感，增强自信心。

### **(2) 游戏可以促进儿童情感的发展**

游戏活动使儿童感受到不断增长的自信与自我认同感。在表演游戏和角色游戏中，重组的那些使其困惑、失败或治疗创伤的活动，使儿童逐渐学会适应和应付环境的变化。

#### **课堂练习**

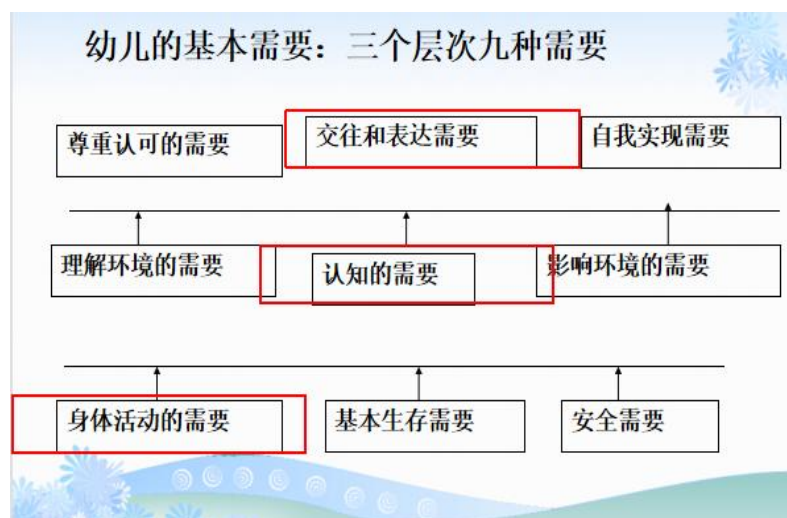
#### **【小阅读】**

一天，老师偶尔听见一个4岁小姑娘一边在玩“切面包”的游戏时，一边嘴里咕哝着“切、切妈妈”。老师简直不能相信自己的耳朵，以为自己听错了。第二天，老师看见小姑娘又在娃娃家玩“切面包”的游戏。于是，就悄悄走过去，仔细聆听小姑娘究竟在说什么。果然，小姑娘说的是“切、切妈妈”。小姑娘注意到老师的接近，对老师笑笑，继续玩这种令老师非常震惊的“切面包”游戏，一点不避讳老师。老师在女孩旁边坐下来，静静地看了一会儿她的游戏。然后问她为什么要“切妈妈”。小姑娘回答说“妈妈不好”。通过交谈，老师了解到，妈妈为了改掉小姑娘身上的一些“坏毛病”，总是不断地批评和指责她，导致母女关系的紧张，所以女孩在游戏中发泄自己对妈妈的愤怒。

**【总结】**游戏成为儿童表现积极情绪、调整消极情绪的媒介；游戏可以丰富和深化儿童的情感，并促进儿童情感的发展。如自豪感、美感、理智感、道德感、自我认同感。

## 二、游戏与儿童权利

### （一）从儿童需要的角度来说



### （二）从儿童权利的角度来说

1. 儿童有满足游戏愿望的权利
2. 儿童有自主游戏的权利
3. 儿童有充分游戏的权利

（三）近年来一系列的政府文件也在不断强调幼儿园以游戏为基本活动

#### 1. 幼儿园工作规程（2016）

第二十九条 幼儿园应当将游戏作为对幼儿进行全面发展教育的重要形式。

幼儿园应当因地制宜创设游戏条件，提供丰富、适宜的游戏材料，保证充足的游戏时间，开展多种游戏。

幼儿园应当根据幼儿的年龄特点指导游戏，鼓励和支持幼儿根据自身兴趣、需要和经验水平，自主选择游戏内容、游戏材料和伙伴，使幼儿在游戏过程中获得积极的情绪情感，促进幼儿能力和个性的全面发展。

## 2. 国务院关于当前发展学前教育的若干意见

**八、坚持科学保教，促进幼儿身心健康发展。**加强对幼儿园保教工作的指导，2010年国家颁布幼儿学习与发展指南。遵循幼儿身心发展规律，面向全体幼儿，关注个体差异，坚持以游戏为基本活动，保教结合，寓教于乐，促进幼儿健康成长。加强对幼儿园玩教具、幼儿图书的配备与指导，为儿童创设丰富多彩的教育环境，防止和纠正幼儿教育“小学化”倾向。研究制定幼儿园教师指导用书审定办法。建立幼儿园保教质量评估监管体系。健全学前教育教研指导网络。要把幼儿教育 and 家庭教育紧密结合，共同为幼儿的健康成长创造良好环境。

### （四）从幼儿身心发展的基本规律来看

游戏最能体现个体差异和直接经验，通过游戏促进幼儿的学习与发展，是幼儿园有别于中小学教育的专业特殊性体现。

### （五）从游戏与幼儿发展关系的角度来说

游戏有助于幼儿身心的全面发展

游戏反映发展

游戏巩固发展

游戏促进发展

## 三、游戏与幼儿园课程

### （一）游戏和幼儿园课程的关系

#### 1. 游戏是幼儿园课程的组成部分

游戏不仅是幼儿最喜爱的活动，也是他们重要的学习内容。一方面，通过游戏幼儿可以获得有益于身心全面健康发展的各种经验；另一方面，幼儿也在游戏中学习游戏的技能，积累游戏经验。因为游戏活动本身也需要学习。

#### 游戏是幼儿园课程的重要资源

计数游戏(如搬运豆囊、抛掷皮球等，可兼习计数)；故事表演和唱歌表情的游戏；节奏的（例如听音而作鸟飞兽走等的游戏）和舞蹈的游戏；感觉游戏（闭目摸索、听音找人等练习触觉、听觉、视觉等的游戏）；应用简单用具（如秋千、滑梯、木马、跷跷板等）的游戏；模拟游戏(如小兵操、猫捉老鼠等的模拟动作)：我国各地方固有的各种良好的游戏等。



### 3. 游戏是幼儿园课程实施的重要途径

游戏是构成幼儿在幼儿园生活不可或缺的重要内容，也是幼儿积极主动、真实自然的学习活动。幼儿在游戏中探索、发现、思考、行动，积极主动地建构自己的经验。关注、支持、引导、丰富和扩展幼儿在游戏经验中的建构，是教师“教”的重要任务，也是幼儿园课程实施的重要途径。

#### （二）游戏和幼儿园课程的融合

“预成”和“生成”是建构和形成幼儿园课程的两种基本方法。从课程建构与形成的角度来看，课程生成游戏、游戏生成课程，是融合游戏和幼儿园课程的基本途径。

##### 1. 课程生成游戏

课程生成游戏，是指在设计预成性课程方案时，按照课程的目标与要求，为幼儿创设与课程内容相关的游戏（学习）环境，精心选择、设计与组织专门的游戏活动，在游戏中支持、促进和引导幼儿的学习与发展。



##### 2. 游戏生成课程

游戏生成课程，是指关注、追随、支持和引导幼儿在游戏活动中表现出来的学习兴趣和需要，通过师幼互动的过程逐渐

形成和发展起来的课程。

### 课堂练习

【任务】探讨游戏活动的特点：

【总结】

(1) 游戏活动是由内部动机支配的、幼儿自主自发的活动。

(2) 游戏活动中有丰富多样的材料，为幼儿的学习提供丰富的、有变化的刺激，游戏活动中自然蕴涵着学习因素，游戏中的学习是综合性、整合性的。

(3) 游戏活动有利于教师对幼儿提供个别化支持和帮助。

(4) 游戏是快乐的活动。对于幼儿来说，游戏活动本身就是“报德”不需要条自干外部的“奖赏”。在游戏活动中幼儿表现出较高水平的坚持注园此，游戏活动比集体教学活动更适合幼儿的特点，幼儿园课程实涕应当“以游戏为基本活动”。

### 教师课堂总结

在时政文件的佐证下，使得学生把握时事动态、更加充分、全面的意识到游戏的重要性，并初步学习关于课程游戏化与游戏课程化的理论知识

### 布置作业

专题讲解：设计游戏和课程融合的主题活动

要求：1. 制作 ppt；

2. 6-8 人一组合作完成对讲解内容熟悉；

3. 体现活动的主题、依据、实施、方式

课后调查：搜集更多支持幼儿园游戏的相关政策文件



### 思考与练习



1. 画出游戏是如何促进儿童发展的蜘蛛图


2. 课程怎样生成游戏？举例说明

3. 游戏怎样生成课程？举例说明

<p>阅读文献</p> 	<p>邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版</p> <p>刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版</p> <p>但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版</p> <p>董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</p> <p>刘焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年</p>
<p>教学后记 (反思)</p> 	<p><b>1. 教学目标、重难点和关键点的实现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>对于游戏对儿童发展的作用以及游戏与儿童发展权利的内容条理清晰、框架清楚、学生基本都能把握</p> <p><b>不足：</b>对于游戏与幼儿园课程的内容知识比较抽象，还需要不断地实践，教师在课堂上只能起到引导作用。</p> <p><b>2. 教学过程的课堂表现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>学生表现积极，认真完成课堂任务，为教学提供了丰富的课堂资源，学生的参与积极性都很高，课堂气氛活跃</p> <p><b>不足：</b>个别学生没有认真搜集资料、文献资料准备不充分</p> <p><b>改进：</b>补充更多实例与图片，丰富课件，在实习实践中组织学生深度学习</p>



# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导教案	周次	第八周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好的游戏 知识点一 创设激发幼儿自主游戏的环境（室内区域环境）		
教学目的	1. 知识与技能目标： 理解游戏环境的内涵，掌握游戏环境创设的意义及要求。 2. 过程与方法目标： 通过联系幼儿生活实际，能够结合幼儿游戏环境创设的要求设计出关于幼儿园室内活动区环境的创设方案。 3. 情感态度与价值观目标： 自觉建立起创设幼儿园室内区域环境的兴趣和热情。		
教学重点	理解游戏环境的内涵，掌握游戏环境创设的意义及要求。 通过联系幼儿生活实际，能够结合幼儿游戏环境创设的要求设计出关于幼儿园室内活动区环境的创设方案。		
教学难点	自觉建立起创设幼儿园室内区域环境的兴趣和热情。		
教学方法与手段	讲授法、小组讨论法、案例分析法		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【图片导入】</b> 			专题布置： 1. 幼儿园游戏环境评价量表的使用介绍。 2. 马赛克方法在幼儿园游戏环境创设中的应用方法介绍

**【讨论】**幼儿园室内活动空间都有哪些内容？幼儿园室内区域环境创设的要求？

**【总结】**角色区、建构区、美工区、益智区、阅读区、科学区、自然角。在创设幼儿园室内区域环境时，要做到以下几点  
1.给游戏环境以清晰的边界和路线标注 2.规划通道和空置空间 3.各活动区域要合理布局 4.扩大空间利用率 5.给儿童留出自由支配的空间。

## **教学展开**

### **一、什么是游戏环境**

#### **（一）环境**

是指个体生活的所有外部条件的总和，它包括自然环境和社会环境。环境因素作为发展心理学的前提，它并不直接决定儿童的发展；直接决定其发展的是儿童的活动，儿童的个性是在活动中形成的。在教育和环境影响下成长起来的个体，当他们创设一个适应他们发展的环境时，他们就会主动地适应环境，在环境中获得发展。

#### **（二）游戏环境**

是指为儿童游戏活动所提供的条件，包括物质环境和心理环境两个方面。物质环境主要是指幼儿园各种人工或非人工的游戏空间和场地、游戏材料、游戏时间等；心理环境是指环境中的人际关系及心理气氛，包括师生关系以及儿童与儿童的同伴关系，宽松、自由的游戏氛围等。良好的游戏环境至少具有以下几个特征：

1.游戏环境必须宽敞。必须有能让幼儿频繁移动和开展规模较大、内容丰富的游戏的可能性。

2.在个别细小部分，游戏环境又可以是小规模。

3.游戏场地一定不能单调无物。应有不陡的坡地、柱子和角落。这些在老式建筑中很多的，但可悲的是，现代建筑已经

废弃了它们。应有舒适的表面，如毛绒绒的地毯和旧木地板，同样也是需要的。

4.游戏环境应该具有易于变化、调整的空间。

5.对户外场地也有同样的要求。宽窄、景观可以变化，有无数的小零件，如石块、植物、蚂蚁；有能够变动的空间，如挖洞、造屋子、玩体育游戏的可能。

6.只有当优美的环境的主要要求都实现以后，布娃娃、小马车和箱子里的游戏用品才能发挥适当的作用，才能进入儿童的生活。



## 二、游戏环境的要求

- (一) 具有安全性
- (二) 具有丰富的刺激性
- (三) 具有可参与性
- (四) 教育性和可控性相结合

## 三、游戏空间规划的模式

### (一) 游戏空间的规划

游戏空间是指同一时间内进行游戏活动的儿童人数。包括游戏单元和预备区两个部分。

### 1.游戏单元

游戏单元由基本单元、复合单元、高级单元组成。

### (1) 基本单元

基本单元指单有一项主要的游戏目的，且通常一次只针对一个儿童和特定的使用目的，它通常没有附属单位。如儿童的玩具鼓、玩具电话、玩具三轮车、发条玩具等。

### (2) 复合单元

复合单元是指具有附属部分或由两种不同的游戏材料组成的游戏单元，它能吸引儿童操作或随心所欲地摆弄。这种单元的游戏，一般由四个游戏空间所组成。

### (3) 高级单元

高级单元是具有一个或一个以上额外游戏材料的复合单元，即三个或三个以上并列的游戏材料。比方说教师和幼儿可以利用角色扮演中心的攀爬台，添加箱子、坡道、木板或结合收音机、电话、柜台、装满杂物箱和罐头的架子，制作一个超市。

### (4) 预备区

预备区是房间或庭院中的空置空间，可放置各种游戏材料。在游戏空间的规划下，应该尽可能的考虑让空间有环绕大部分的设备及游戏材料的空置空间。预备区可以用来放置社会性游戏活动的相关道具，也可以是一个角落、独自游戏等。



## (二) 游戏空间的考察

### 1.变化性

变化性指的是游戏单元是否适用于不同的游戏活动，如建

实践练习：随机选择沈阳市一所幼儿园的一个活动区，对其游戏空间进行评估，并提出改进策略。

造、堆叠、挖掘等。变化性允许儿童尝试各种不同的活动，并确保这些活动能引起儿童更长的专注力，学习更多的技巧。

## 2.复杂度

复杂度主要是考察游戏环境是否能让儿童的兴趣维持一段时间。通过观察各个游戏单元能否被儿童主动使用的可能性而得知。要提高游戏的复杂性，可以通过添加游戏单元的附加物或附属单元来实现。

### 课堂练习

【任务】结合教师对游戏空间规划模式，分析案例中游乐场的变化性是否足够。

【案例】某学龄前孩童游乐场有十二辆三轮脚踏车、一个摇船、一个有箱子和木板的立体方格架、有挖土机的泥土区和放有铲子的沙桌。评估这一游乐场的变化性是否足够

#### 【案例分析】

车辆——骑、平衡、踩踏

摇船——摇摆、攀爬、假扮

有箱子和木板的丛林健身场——攀爬、堆叠、拖曳、建造

有挖土机的泥土区——挖掘、推、装载、铲起、清除、假扮

放有铲子的沙桌——挖掘、铲起、倾倒、比较、混合

游乐场的变化性包括骑、平衡、踩踏、摇摆、攀爬、假扮、堆叠、拖曳、建造、挖掘、推、装载、铲起、清除、倾倒、比较、混合。这些游戏种类对 12 个幼儿来说应该足够。

## 四、室内游戏环境的规划

### （一）游戏环境设置的一般要求

- 1.给游戏环境以清晰的边界和路线标注
- 2.规划通道和空置空间
- 3.划分不同的区域
- 4.扩大空间利用率
- 5.给儿童留出自由支配的空间





## （二）室内游戏环境创设存在的问题

- 1.游戏环境的设置缺乏刺激性
- 2.游戏环境的设置缺乏合理性
- 3.游戏环境的设置缺乏层次性
- 4.游戏环境的设置缺乏计划性

## （三）游戏环境设置的对策

- 1.为儿童开展游戏设置丰富的游戏环境
- 2.为儿童开展游戏设置有计划的环境
- 3.为儿童开展游戏设置合理的游戏环境

## 五、室内开放性游戏环境的创设



### （一）各年龄班参与的游戏环境的创设

研究中发现，各年龄班游戏环境创设的共性方面主要表现在以下几个方面：



第一，游戏环境的创设以幼儿的现实经验为基础，具有可变性。

第二，游戏环境的创设以幼儿的操作为基础，具有可操作性。

第三，游戏环境的创设要满足幼儿的发展需要，体现层次性。

### **（二）平行班互动的游戏环境的创设**

心理学研究表明，儿童最初比较喜欢与同龄伙伴交往，但幼儿从现实中与他处于同一环境中的人那里学到的东西是有限的，却可以从与他不在环境，但有关联的人那里学到的东西。平行班互动的游戏环境，即同年龄班的幼儿再相同的时间里，在平行班活动室内自由选择自己喜爱的游戏，教师则留在班里观察指导所有本班玩的幼儿。

### **（三）打破年龄班界限的交往的游戏环境创设**

幼儿在幼儿园，除了良好的相互尊重的师幼关系外，还应享有同其他儿童平等的权利，且大部分的时间应在于其他儿童平等中度过。在这样的环境中幼儿学会尊重、服从同伴，多，层面的体验人际关系，多层面的了解自己的角色，形成自我意识、自我概念，学习与不同的人交往，进而形成儿童的责任感、荣誉感和集体意识。

## **六、区域环境的创设与活动指导**

### **（一）活动区教育的理论基础**

- 1.皮亚杰认知发展理论
- 2.加德纳多元智能理论
- 3.瑞吉欧教学理论
- 4.维果斯基最近发展区理论

### **（二）区域活动对幼儿发展的独特价值**

- 1.有利于幼儿主动性、独立性和创造性的发展
- 2.培养幼儿的关键经验与动手操作能力
- 3.促进幼儿社会性的发展

### **（三）区域活动的概念**

是指教育者以幼儿感兴趣的活动材料和活动类型为依据，将活动室的空间划分为不同的区域，教师根据一定的教育目标在这些区域里布置丰富多彩的活动材料，让幼儿根据自己的兴趣和发展水平自主选择活动区域和活动内容，通过操作材料、与环境和同伴的充分互动而获得个性化的学习和发展。”

#### **（四）区域活动的特点**

- 1.游戏、学习统一
- 2.游戏性大于学习性
- 3 空间开放性与内容整合性

#### **（五）各活动区环境创设要求**

##### **1.角色游戏区**

- （1）规划较大的区域
- （2）远离安静区，和建构区靠近
- （3）尽量创设一个仿真的环境
- （4）选择性地安排 1-4 个主题区域
- （5）更换主题内容，变换主题环境
- （6）体现年龄差异

##### **2.建构区**

- （1）安排较大的活动空间
- （2）和安静区分隔，与角色活动区相邻。
- （3）安排一个入口，区域呈半封闭状，以保证不被干扰。
- （4）不需放置桌椅，铺设地毯或地垫。
- （5）利用墙面粘贴各种相关图片以丰富幼儿眼界。
- （6）主要进行中、大型的结构游戏。
- （7）体现年龄差异。



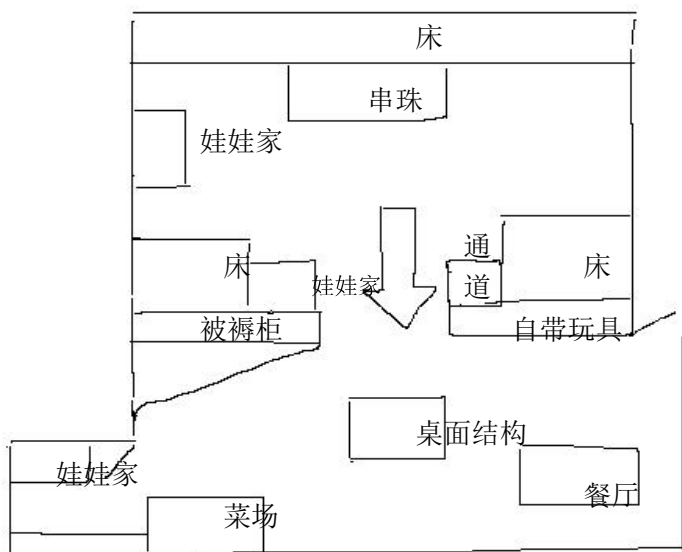
### 3.美工区

- (1) 相对安静，靠近图书和益智区。
- (2) 应设置在光线充足，靠近水源的地方。
- (3) 空间大小根据具体情况综合考虑，可设置专门的美工活动室，再区分出色彩区，国画区，手工区等。
- (4) 展示栏或作品角是必备的设置项目。张贴作品的高度应与幼儿的水平视线高度一致。
- (5) 准备的材料主要有：欣赏类、绘画类和手工类



#### 课堂练习

【任务】1. 在这个游戏环境中，儿童的行为大多表现为独自游戏、闲荡和旁观。请分析评价图中的环境设置。



## 教师课堂总结

本次课堂教学使学生知道了什么是游戏环境，了解了游戏环境创设的要求，掌握了游戏空间规划的模式，把握了室内游戏环境规划的要求。

## 布置作业

幼儿园室内游戏环境观摩与案例收集分享（对观摩分享的案例进行分析，对照幼儿园游戏环境创设标准，评价其游戏环境创设的优点与不足形成分析报告（字数不少于 1000 字）

### 思考与练习



1. 游戏环境包括哪两个方面？
2. 创设良好游戏环境的意义？
3. 在幼儿园室内游戏环境创设的过程中应该注意些什么？

### 阅读文献




- ◆ 邱学青，《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，第九章
- ◆ 董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版
- ◆ 刘 焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年

教学后记（反思）



1. 优点：学中，充分发挥师生双方在教学中的主动性和创造性，使教学在师生平等对话的过程中进行。激发了学生的学习兴趣，培养了学生自主学习的意识和习惯，为学生创造了良好的自主学习情境。
2. 不足：学生对于本节课的学习缺乏自信心和学习动力，不用心参与，缺少主动发言的热情或根本不愿意发言；另外，相当一部分学生在听新课时跟不上老师的节奏或不能理解
3. 改进：多鼓励后进生开口讨论，并能及时地表扬他们。并把他们分成三组不同的差生来进行补差工作。

# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导教案	周次	第九周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好的游戏 知识点二 创设激发幼儿自主游戏的环境（户外游戏环境）		
教学目的	1. 知识与技能目标 理解户外游戏环境的特点，了解户外游戏环境创设应考虑的因素，掌握户外游戏环境创设的要求。 2. 过程与方法目标 通过联系幼儿生活实际，能够结合幼儿游戏环境创设的要求设计出关于幼儿园户外游戏环境的创设方案。 3. 情感态度与价值观目标 在掌握幼儿园户外游戏环境创设要求的同时，激发对幼儿园户外游戏环境创设的热爱。		
教学重点	理解户外游戏环境的特点，了解户外游戏环境创设应考虑的因素，掌握户外游戏环境创设的要求。		
教学难点	通过联系幼儿生活实际，能够结合幼儿游戏环境创设的要求设计出关于幼儿园户外游戏环境的创设方案。		
教学方法与手段	讲授法、多媒体演示，幼儿园现场观摩。		
教 学 过 程			备注
<b style="color: red;">教学导入</b> <b>【图片导入】</b> 			专题布置： 1. 幼儿园游戏环境评价量表的使用介绍。 2. 马赛克方法在幼儿园游戏环境创设中的应用方法介绍



**【讨论】**户外游戏场地有哪些类型？幼儿户外游戏活动的意义是什么？

**【总结】**传统的游戏场、现代化游戏场、冒险性游戏场、创造性游戏场。在户外游戏活动中，幼儿可以学习运动的基本技能，提高运动的质量，使身体运动能力得到发展。通过户外游戏活动有助于幼儿认知能力的发展，有助于幼儿社会性交往能力的发展，促进幼儿心理健康。

## **教学展开**

### **一、游戏场地的历史发展**

#### **（一）什么是游戏场**

指在一定的空间范围内，通过对空间的设计和安排以及一定的游戏设备和材料的提供而形成的一种有机构的户外游戏环境。

#### **（二）游戏场的历史起源**

发端于 19 世纪末的欧洲和美国

冯·斯成肯德若夫在 19 世纪 80 年代的柏林建立了最早以沙子覆盖地面、适合于 2-8 岁儿童游戏的游戏场

游戏场的类型

- 1.传统的游戏场
- 2.现代化游戏场
- 3.冒险性游戏场
- 4.创造性游戏场

### **二、户外游戏场地的基本构成**

#### **（一）大型组合运动玩具区**

功能：供幼儿练习各种基本动作（攀登、平衡、走、跑、跳、爬等动作），促进幼儿感觉综合能力的发展。

地面由柔软的材料铺设而成



## （二）玩沙池（区）

沙是对幼儿进行感官刺激的主要方式。通过玩沙可以练习铲、舀、挖、装、雕刻、堆、叠等各种动作技能。促进幼儿对沙子特性的基本认识，为幼儿提供了学习测量的机会及充分进行创造性表达的机会

一般设在墙边或树阴下，处于边缘地带。形式各一，沙坑或沙池或购买的沙箱



## （三）玩水区

以戏水为主，带有瀑布或喷泉，还有戏水槽，便于幼儿平时玩水，用手或脚感知，学习“干—湿”、“沉—浮”、“固体—液体”等概念，了解水的流动，并尝试控制水流量大小的游戏。

## （四）自然区

- ◆ 包括树木和各种植物的绿地或自然区。
- ◆ 幼儿在户外游玩时能体验到自然的美丽和四季更替时植物、花草的变化，满足幼儿亲近自然或独处



### （五）跑道或车道

跑道可以是平坦的也可以是有一定坡度的。供幼儿游玩时奔跑，练习腿部肌肉力量，控制奔跑的速度。

车道可以是和跑道合二为一的，也可以是专门的。以骑三轮车为主，练习幼儿的各种运动能力，练习胆量和勇气。



### （六）休闲区

许多闲置的空间，如操场、长廊、树阴、花棚等，放置有自然装饰而成的桌子、凳子等，它们虽然没有特定的功能，但却是必不可少的。

## 三、游戏场设计和评价的基本原则

- （一）安全性
- （二）因地制宜性
- （三）多样性
- （四）可接近性

## 四、户外游戏环境的特点

<p><b>（一）地面有标示区域的范围和界限</b></p> <p>相似的游戏区应该规划在同一群组内，群组内的每一个游戏区，都要有清晰的进出走道，而且每一个游戏区和它相邻的游戏区互不干扰。</p> <p><b>（二）人数和面积</b></p> <p>阿西莫瑞等提出了一个游戏场地规划与儿童的指标：</p> <p>三十人以下的幼儿园。每人大约要有 14 m<sup>2</sup>的游戏空间。</p> <p>三十人以上的幼儿园，每人要有 9.333 m<sup>2</sup>的游戏空间。</p> <p><b>（三）具有刺激性的户外游戏场地</b></p> <p>户外游戏场地就像个舞台，能让儿童自然又自由地演出生活中所遭受的事件，通过肢体的移动，可以发展物体的弹性和耐力。好的游戏场能通过让儿童从事“奔跑”、“攀爬”、“滑行”、“爬行”等活动，来增强游戏的强度和游戏行为的范围。</p> <p><b>五、户外游戏环境创设应考虑的因素</b></p> <p>第一，事先考虑儿童和空间的比例、地面表层、下水道及场地的形成。在规划时应注意小心保存此场地原有的自然风貌，如小树、台阶等。</p> <p>第二，在游戏器具放置入场地之前，可先将永久性固定的器具先安放好。还应该事先适当建立些阴凉的遮阳处以及人造的建筑物。</p> <p>第三，提供可广泛使用的器具，安排布置器具的位置。</p> <p><b>课堂练习</b></p> <p><b>【任务】</b>简述户外游戏场地的基本构成？</p> <p><b>【教师总结】：</b>1、大型组合运动玩具区 2、玩沙池（区） 3、玩水区 4、自然区 5、跑道或车道 6、休闲区</p> <p><b>教师课堂总结</b></p> <p>本节课使学生知道了什么是游戏场地，游戏场地的来源，了解了户外游戏场地的基本构成，把握了户外游戏环境规划的要求。</p>	
--	--

## 布置作业

幼儿园户外游戏环境观摩与案例收集分享（对观摩分享的案例进行分析，对照幼儿园游戏环境创设标准，评价其游戏环境创设的优点与不足形成分析报告（字数不少于 1000 字）

### 思考与练习



1. 游戏场设计和评价的基本原则？
2. 在幼儿园户外游戏环境创设的过程中应该注意些什么？

### 阅读文献



- ◆ 邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版
- ◆ 刘 焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版

### 教学后记 (反思)



1. 优点：重视了情感、态度、价值观的正确导向，把培养学生高尚的道德情操和健康的审美情趣，构成正确的价值观和用心的人生态度，当作教学的重要资料，并把这些资料贯穿于日常的教学工作中去。
2. 不足：教学目标的设计含混不够全面、开放。
3. 改进：教学目标的设计要符合学生的认知水平，要激起学生的兴趣。

# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第十周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好的游戏 知识点三：提供丰富的游戏材料——玩具概述		
教学目的	1. 知识与技能目标 知道玩具的各种分类，掌握玩具在游戏中的作用。 2. 过程与方法目标 了解玩具的配置和安全标准，学会正确选择和使用各类玩具。 3. 情感态度与价值观目标 在认识幼儿各类玩具的过程中更好地了解幼儿，激发对幼儿的热爱。		
教学重点	知道玩具的各种分类，掌握玩具在游戏中的作用。 了解玩具的配置和安全标准，学会正确选择和使用各类玩具。		
教学难点	在认识幼儿各类玩具的过程中更好地了解幼儿，激发对幼儿的热爱。		
教学方法与手段	讲授法、谈话法、讨论法、演示法。		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【问题导入】</b> 游戏在儿童玩具中的作用？  			布置专题：1. 我国民间儿童游戏介绍。 2. 家庭为幼儿购买玩具应注意的要点



【总结】玩具激发儿童游戏的动机，支撑游戏开展，促进游戏水平的提高，玩具为儿童提供练习能力的机会。

## 教学展开

### 一、玩具的产生和发展

#### （一）玩具的产生

玩具的出土，证明玩具在很早就出现了。

玩具最初是以工具的形状出现的，说明了玩具产生于社会生产劳动的需要。



#### （二）玩具的发展（随着科学技术的发展而发展）

带链子的拖拉玩具--发条铁皮玩具--惯性玩具--电动玩具--  
电脑玩具--太阳能玩具



### 二、教育性玩具的特性和发展

#### （一）教育性玩具的概念和特点

<p>狭义的理解：指人们专门设计用以刺激和促进幼儿学习某种概念或技能的玩具。</p> <p>广义的理解：从玩具的文化遗产功能出发把所有的玩具都看作是教育性的。</p> <p>特点：具有较强的学术性。在设计上一般采用拼图、配对、组合等操作方法。</p> <p><b>（二）教育性玩具的问世及发展</b></p> <p>1. 问世</p> <p>17 世纪英国的洛克，尝试把玩具引入教育过程中。制作了一套帮助儿童认识字母的积木。</p> <p>2. 系统运用</p> <p>19 世纪德国的福禄贝尔，尝试把教育性玩具系统运用于托幼机构的教育实践中。制作了恩物，配合恩物所开展的活动被看作是“神圣的工作”。</p> <p>3. 教育性玩具的扩展</p> <p>20 世纪，角色游戏（如娃娃家）受到人们的重视，通过以家庭为中心内容，以游戏为基本形式的课程，使幼儿获得关于家庭生活，人们的工作、社会以及物质世界之间的相互依存性的知识。</p> <p>操作活动和直接经验被认同为幼儿的学习方式。积木、颜料、黏泥、沙、水、蜡笔、娃娃家为主要的游戏材料</p> <p>4. 教育性玩具的再度活跃</p> <p>20 世纪 60 年代，早期教育热兴起——以开发幼儿智力潜能为目的。人们要求加强课程的学术性，减少游戏性，加快儿童的学习速度。通过教育性玩具帮助儿童学习科学和数学。</p> <p>20 世纪 80 年代以来，多元文化和反偏见运动，为玩具的发展注入了新的活力和内容。</p> <p><b>三、玩具在游戏中的作用</b></p> <p><b>（一）玩具的功能</b></p>	<p>实验实训项目：</p> <p>1. 蒙氏教育的演示及操作。</p> <p>2. 幼儿玩教具的设计与制作（以组为单位，每组设计并制作一个玩教具，要求：明确玩具设计意图，玩具的制作过程，玩具的玩法及引发幼儿的游戏行为</p>
--	---

- 1、社会文化传递功能
- 2、娱乐、审美功能
- 3、益智功能

## （二）玩具在游戏中的作用

- 1、玩具激发儿童游戏的动机
- 2、支撑游戏开展，促进游戏水平的提高
- 3、玩具为儿童提供练习能力的机会

## 四、玩具的种类



### （一）根据玩具的功能及作用这一标准

- 1、操作性玩具
- 2、观赏性玩具
- 3、替代性玩具

### （二）根据玩具与游戏类型的对应关系划分

- 1、角色游戏和表演游戏的玩具
- 2、建构游戏的建构材料
- 3、体育游戏的玩具及器材
- 4、智力游戏的玩具



### （三）根据玩具的游戏功能的结构化程度划分

1.专门化玩具（高结构化玩具）：主要指玩具的功能不仅是确定的，玩具本身也包含着一定的玩法或游戏规则，即玩法固定。

2.非专门化玩具（低结构化玩具）：主要指玩具的游戏功能相对不确定，结构化程度相对较低，游戏者可以根据自己的想象自由地使用它们。



### 五、玩具的配置

1992 年国家颁布的《幼儿园玩教具配备目录》规定了九大类玩教具的具体内容：

- 1、体育类
- 2、构造类
- 3、角色、表演类
- 4、科学启蒙类
- 5、音乐类
- 6、美工类
- 7、图书、挂图与卡片类
- 8、电教类
- 9、劳动工具类

### 课堂练习

【任务】请学生以小组为单位，通过儿童玩具产生的历史说明玩具与儿童发展的意义？

### 【教师总结】：

游戏是幼儿的生活，玩具是幼儿亲密的伙伴。对于幼儿来说，玩具可以是任何东西。幼儿探索他们可以碰到的任何东西，并且可能把每一件东西都变成玩具，包括幼儿的手、脚和衣服

上的纽扣等等。这里所说的玩具，是指成人为幼儿制作的，或者是成人与幼儿共同制作的，可供幼儿游戏使用的物品。

在幼儿的成长发展过程中，玩具自始至终伴随着他们。在幼儿期，很难区分什么是单纯的玩，什么又是单纯的学，幼儿往往是在玩中乐，在玩中学。多年来的研究和实践证明，玩具是幼儿游戏和学习的基本工具，是幼儿认识世界、探索世界的第一本最好的、最自然的无字教科书。

## 教师课堂总结

用思维导图的方式总结本节课内容



## 布置作业

- 1.讲述教育性玩具的发展历程？
- 2.自制幼儿玩具，将其投入到幼儿园，观察幼儿操作玩具情况并加以改善，然后介绍分享该玩具的玩法与价值。形成玩具作品展示报告

（要求：玩具符合幼儿年龄需求，特点鲜明；玩具有实效性、教育性、发展性。清楚介绍玩具的类型、制作步骤，功能及其玩法）

### 思考与练习



1. 根据《幼儿园玩教具配备目录》的指导性文件，规定了幼儿园玩教具的具体内容几大类，都是什么？
- 2.讲述福禄贝尔设计的“恩物”是如何运用于幼儿园教育中的？

### 阅读文献



- ◆ 邱学青，《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，第十章
- ◆ 董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版
- ◆ 刘焱《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版

教学后记（反思）



1.优点:教学目标达成，学生基本掌握玩具在游戏中的作用、玩具的种类。

1. 不足：教学计划不够充分，在观摩幼儿园时没有事先将学生分成小组，导致混乱。

2. 改进：下次进行幼儿园观摩时，将学生按照学号分成小组，并设立小组组长。



## 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第十一周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好的游戏 知识点：提供丰富的游戏材料—玩具及游戏材料的提供		
教学目的	1.知识与技能目标 知道玩具设计的原则，掌握玩具及游戏材料选择的要求。 2. 过程与方法目标 通过观察儿童游戏的过程，从而能够具备儿童对玩具选择倾向性的能力。 3. 情感态度与价值观目标 自觉关注儿童的游戏，在分析儿童游戏过程中形成正确的儿童观。		
教学重点	知道玩具设计的原则，掌握玩具及游戏材料选择的要求。 通过观察儿童游戏的过程，从而能够具备儿童对玩具选择倾向性的能力。		
教学难点	自觉关注儿童的游戏，在分析儿童游戏过程中形成正确的儿童观。		
教学方法与手段	讲授法、讨论法、演示法、参观法。		
教 学 过 程			备注
<b style="color: red;">教学导入</b>  <b>【案例导入】</b>  <b>游戏材料的投放与调整要符合教育价值渗透的需要</b>  我们在为孩子们提供丰富多样的游戏材料的同时，也非常注意一些隐性的教育价值的渗透。充分与他们生活经验相结合，满足动手、动脑、想象、以及环保意识教育等各方面的需要。比如：我们在“小吃店”制作点心的过程中，就需要孩子们充分发挥想象力，寻找自己需要的材料,大胆创造，去尝试不同点心的制作。又比如：在“娃娃家”中，我们提供给孩子洗衣机、晾衣杆和整理箱。让孩子们可以自己去动手尝试一些在生活中			布置专题：1. 我国民间儿童游戏介绍。 2.家庭为幼儿购买玩具应注意的要点

我们力所能及的事：洗衣服、晒衣服、叠衣服、整理衣服以及帮娃娃穿衣服。在游戏中，我们所提供的材料为他们创设了更多的实践操作机会。

为丰富游戏材料，孩子们动员父母收集了大量的废旧物品，有碎布、棉花、各种瓶子、包装纸盒、颜色各异的垃圾袋、汽水瓶盖等，他们用这些材料剪剪贴贴、做做玩玩，有的为摄影棚添置衣服、面具；有的给娃娃家做窗帘；有的帮超市做各式糖果等，在这过程中兴趣爱好和心理需求得到了充分的满足。当家长来园时，有不少孩子还会自豪的指着作品说：这是我画的，那时我做的。在这里，他们像进入了小社会，玩得非常投入，初步学会一些社会行为规范，初步体现出各种角色的责任感。同时，孩子们的环保意识也在游戏中悄悄的萌芽。

摘自：徐汇学前教育网

## 教学展开

### 一、玩具及游戏材料的要求

- 1.理想的玩具材料应是操作性工具而不是消极的占有物
- 2.理想的玩具材料传达了符合教育原则的正当游戏的信息：如积极的社会关系
- 3.玩具材料只是游戏的一个必要条件
- 4.理想的玩具材料生命力强
- 5.通过审美材料、形式、色彩和表现方式等途径，使理想的玩具材料具有吸引力
- 6.理想的玩具材料包含着传统文化和当今生活等方面
- 7.游戏是儿童独立活动的领域，游戏中的自治应受到尊重
- 8.游戏和玩具材料以夸大其外部特征来模仿成人文化
- 9.玩具材料必须作为游戏整体环境中的一个组成部分
- 10.良好的玩具材料并不夸张欢乐

实验实训项目：

- 1.蒙氏教育的演示及操作。
- 2.幼儿玩教具的设计与制作  
(以组为单位，每组设计并制作一个玩教具，要求：明确玩具设计意图，玩具的制作过程，玩具的玩法及引发幼儿的游戏行为)



## 二、设计玩具的原则

- (一) 玩具的教育性
- (二) 玩具的操作性
- (三) 玩具的变通性
- (四) 玩具的保健作用



## 三、儿童游戏中玩具选择的倾向性

### (一) 对玩具种类选择的倾向性

3-6 岁幼儿对操作性玩具兴趣最浓，其次是替代性玩具，最后为观赏性玩具。因为操作性玩具的特点：（1）能充分动手操作；（2）适应性强，既可用于建构游戏，又可用于某些玩具的替代品，既可独自操作，又可集体操作。



## （二）玩具选择的年龄差异

### 1. 3~4 岁幼儿的玩具选择

依玩具的形状选择玩具、目的性不强，玩各类玩具持续时间较短，只占有玩具，不能正确地使用玩具。相互之间不配合，遇到困难随即放弃玩具。

应提供数量充足的能引起对生活经验回忆的成型玩具（逼真性要求较高）和一些户外活动的玩具。



### 2. 4~5 岁幼儿的玩具选择

中班的孩子随着认知能力的发展，兴趣的扩大，对玩具的种类要求增加，能根据玩具的性能来选择玩具。处于游戏的高峰期，能相互合作。

应多提供数量足、内容丰富、能扮演角色的玩具，以满足幼儿不断增长的游戏愿望及需要。

### 3. 5~6 岁幼儿的玩具选择

大班幼儿的生活经验已相当丰富，能非常有目的地选择所需要的玩具，对玩具的细节特征也有了要求，如对“娃娃”的服装、头发、纽扣等都有了要求。因此，为了满足大班幼儿的需要，我们不仅要提供大量能反映细节特征的玩具材料，而且要多为大班幼儿准备丰富多彩的半成品及废旧物品，以满足其需求，同时也促进大班幼儿创造及合作意识的增强。）想象力丰富、思维水平提高，乐于亲自动手操作或制作，目的性很强，对玩具的细节特征也有了要求。

多配备一些材料和工具，使他们学会使用工具，运用材料，

促进幼儿创造及合作意识的增强。

### （三）选择玩具的注意事项

- 1.为不同年龄班幼儿提供相适宜的玩具材料
- 2.为幼儿提供成套的、比例恰当的玩具及游戏材料
- 3.为儿童提供多样化的游戏材料
- 4.把大自然的、社会的材料引进游戏领域
- 5.教师要充分利用语言的作用



## 四、玩具的管理与使用

### （一）玩具的管理

#### 1.建立玩具的管理和使用常规

建立玩具的管理和使用常规有两个方面。一方面是幼儿园对全员购置的玩具的统筹管理，建立使用的常规：一般有玩具跟班走或玩具跟老师走、玩具固定在一个地方等做法。另一方面是每个班儿童使用玩具的常规：如规定玩耍的时间、规则、收放玩具的规则等等，便于对玩具的爱护和合理利用。

#### 2.所有玩具向儿童开放，并便于儿童取放

幼儿园活动室的玩具柜应该是开放式的，且玩具柜适合儿童取放，便于他们根据自己的意愿和游戏的要求自由选择玩具。常用的玩具放置在固定的地方，新出现的玩具放在显著的地方，便于引起儿童注意；小零件的结构玩具要放在简便、轻巧、易搬动的筐、篮或盒子里，以便收藏。玩具要经常轮换，保持儿童对玩具的长久兴趣。

#### 3.建立定期检修和清洗玩具的制度

玩具的破损会影响儿童对它的兴趣，并易产生不爱惜玩具

的现象，因此，玩具要随时进行检查，发现有破损的要及时拿开或修理，定期对玩具进行检修，保证玩具的安全。玩具还要定期清洗、消毒，防止细菌的传播，保证儿童身心健康发展。幼儿园一般每周至少要对玩具进行一次清洗、消毒。

#### 4.合理利用经费，定期添设玩具

玩具在天天的使用过程中，会有耗损。因此，要有一定比了的经费用于购买玩具，定期对玩具进行增添，保证玩具的数量，满足儿童需要。



### （二）玩具的使用

要想高效的使用玩具，必须掌握玩具使用的原则与指导方法，下面就介绍几种玩具使用时应注意的几点要求：

#### 1.准备数量充足的玩具供儿童选择。

要提供给孩子充足的玩具，避免偶尔因玩具数量不足而发生冲突，尤其是小班幼儿对玩具的质量和种类要求不高但需要大量的玩具来满足其重叠搭建等需求。

#### 2.引导儿童自己订出玩玩具的规则

避免儿童在游戏中产生纠纷最有效的方式就是引导儿童自己订出玩玩具的规则，如：先拿到先玩、轮换、借玩具和不独占玩具、不抢玩具等等。这不仅能培养幼儿的规则的意识而且对幼儿形成良好的人际交往环境也有帮助。

3.挖掘玩具和游戏材料功能,感知材料的多种玩法,引发幼儿操作材料的兴趣。

#### 4.就玩玩具的地点进行规划



<p>根据玩具的类型不同，教师应对玩耍玩具的地点进行规划，例如，一些玩具适合在安静区玩一些应在运动去玩；一些应在室内玩而另一些则应在室外玩。并且相同类型的玩具摆放在一起，利于孩子开展临时想出来的新玩法和新游戏。</p> <p>5.保证玩具的安全和卫生</p> <p>玩具可以给幼儿带来快乐，但劣质的玩具也可能成为“杀手”，给幼儿带来伤害。在玩具伤害中，常见的是被玩具的锋利边缘所割伤、被玩具武器（玩具枪、弹弓等）打伤或从玩具（如木马）上跌落下来、吞食或把玩具的小零件或小玩具塞入鼻中或耳中而窒息或受到伤害。</p> <p><b>五、环境资源与游戏材料的综合利用</b></p> <p><b>（一）自制玩具</b></p> <p><b>1.自制玩具的特点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>（1）具有新颖性和及时性</li> <li>（2）具有取材的广泛性与制作的灵活性</li> </ul> <p><b>2.玩具制作的意义</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>（1）玩具的制作为幼儿游戏提供了物质基础</li> <li>（2）玩具的制作是促进幼儿独立性、自信心和动手能力发展的重要手段</li> <li>（3）玩具的制作可加深师幼间、亲子间的情感</li> <li>（4）玩具的制作为商品玩具的开发提供了基础</li> </ul> <p><b>3.玩具制作的指导</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>（1）鼓励幼儿广泛地收集材料</li> <li>（2）引导幼儿观察成人的制作活动</li> <li>（3）培养幼儿的制作技能</li> </ul> <p>制作玩具的技能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>（1）选择和使用材料的技能</li> <li>（2）使用工具的技能</li> <li>（3）制作的构造技能</li> </ul>	
---	--

使用工具和构造技能的具体指导有两种方法：一是在幼儿制作过程中给予个别示范；二是在幼儿制作之前有目的、有计划地指导。如组织全班幼儿制作小飞机，教师出示由折纸拼而成的玩具飞机，然后演示玩具材料与制作方法，最后让幼儿自己尝试，制作完毕可带领幼儿户外放飞自己制作的飞机，幼儿会感到无限欢乐。



## （二）游戏材料的综合利用

### 1. 教师利用自然资源制作玩教具

制作玩教具是为了辅助儿童更好的成长，巧妙地运用自然资源制作的玩教具，不仅能够体现玩教具本身的价值，而且能让孩子更好的了解自然、学会观察自然、运用自然资源。

### 2. 发动家长、社区制作玩教具

对学前儿童的教育不仅仅是幼儿园的责任，家长、社区乃至社会各界的人都应发挥其能力。对于家长来说，他们需要了解孩子的日常生活与状况，发动家长为幼儿提供游戏材料能够有效地将家长融入到对孩子的教育过程中来；社区是一个资源丰富的大家庭，调动社区的力量能够更加有效地制作出好的玩教具。

## 课堂练习

【任务】玩具选择时应注意哪些问题？

【教师总结】首先，为儿童提供多样化的游戏材料。其次，为不同年龄班幼儿提供相适宜的玩具材料。再次，为幼儿提供成套的、比例恰当的玩具及游戏材料。最后，当玩具物品的种

类有限时，成人可借着示范及建议新玩法，鼓励孩子在玩具和游戏主题之间发展更弹性的关系。

## 教师课堂总结

用思维导图的方式总结本节课内容



## 布置作业

1.根据幼儿年龄发展特点，以小组为单位为 0-3 岁幼儿选择适合的玩具种类？

2.依据玩具设计原则，以小组为单位为 3-6 岁幼儿设计一个益智类玩具。（要求：玩具符合幼儿年龄需求，特点鲜明；玩具有实效性、教育性、发展性。清楚介绍玩具的类型、制作步骤，功能及其玩法）

### 思考与练习



- 1.如何充分利用环境资源与游戏材料的结合，发挥玩具在幼儿园的作用？
- 2.分析现代儿童玩具相对传统玩具对幼儿游戏行为的影响有哪些变化？
- 3.分析儿童电脑玩具的利与弊？

### 阅读文献



但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版  
董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版

教学后记（反思）



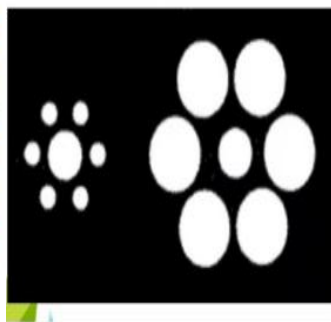
- 1.优点:教学目标基本达成，学生基本掌握玩具设计的原则。
- 2.不足：教学计划不充分，观摩前没提出具体明确要求，导致学生观察结果不足。
- 3.改进：在观察前做好充分观察准备，应制作具体的行动策略。

## 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第十二周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好的游戏 知识点：幼儿游戏的指导策略		
教学目的	<p>1. 知识与技能目标： 知道幼儿园以游戏为基本活动的目的，了解教师在游戏中的作用，掌握教师指导幼儿游戏的基本策略。</p> <p>2. 过程与方法目标： 结合预习，通过联系幼儿生活实际，掌握指导幼儿游戏的能力。</p> <p>3. 情感态度与价值观目标： 自觉建立探究幼儿游戏活动的积极的学习态度和学习兴趣，树立正确的幼儿游戏指导策略。</p>		
教学重点	<p>知道幼儿园以游戏为基本活动的目的，了解教师在游戏中的作用，掌握教师指导幼儿游戏的基本策略。</p> <p>结合预习，通过联系幼儿生活实际，掌握指导幼儿游戏的能力。</p>		
教学难点	自觉建立探究幼儿游戏活动的积极的学习态度和学习兴趣，树立正确的幼儿游戏指导策略。		
教学方法与手段	讲授法、讨论法、谈话法。		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【多媒体导入】</b>			问题思考：幼儿园游戏活动的性质



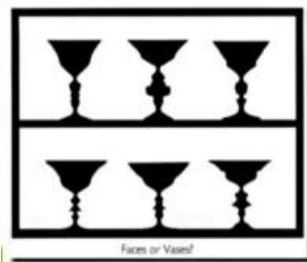
观察者的经验不同 结果不同



观察的参照不同 结果不同



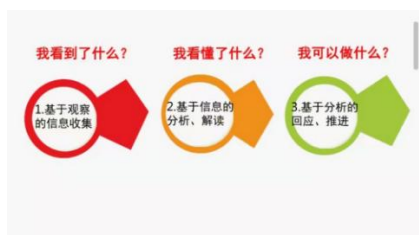
观察的视角不同 结果不同



观察的焦点不同 结果不同

【讨论】观察四幅图片，你有什么样的感受？

【分析】唯有仔细的观察和分析才能了解孩子的内在需要和差异，如何在幼儿游戏中有效的观察，是本节课的关键问题。



## 教学展开

### 一、幼儿园以游戏为基本活动的目的

#### （一）创造适宜的幼儿园生活和教育

幼儿园是现代社会幼儿的一种特殊的生活环境。幼儿在幼儿园应当过一种什么样的生活？人们的童年观和学校观影响着对于幼儿在幼儿园生活的设计和安排。

幼儿园以游戏为基本活动，一个重要的目的是要创造适宜

专题布置：教师指导游戏与幼儿自主游戏的关系



于幼儿的幼儿园生活,为幼儿的学习提供一种特殊的游戏生态。在这种游戏生态中,幼儿的认知和情感处于和谐的统一之中,幼儿的兴趣和需要与社会的要求处于和谐的统一之中。他(她)要做的正是教师希望他(她)做的。

## **(二) 促进幼儿的主体性发展**

人的“养成”教育是教育的根本目的和最终主题。主体性发展与培育是人的养成中的一个核心问题。“人类主体性的形成与发展是人类超越于其他动物,成为万物之灵,并不断超越人类现有水平朝着更完美的方向发展的动因。而教育则是以培养人的主体性为最高任务,并以此为区别于其他社会现象的根本特点。”20世纪90年代主体性发展的教育目标的提出,标志着我国教育目的在价值取向上正发生着从以知识为中心到以人为中心的转移与变化,同时,也为我们认识游戏的教育价值提供了全新的视角,从根本上奠定了幼儿园以游戏为基本活动的教育目的论基础。

1. 主体性发展与全面发展
2. 学前儿童主体性发展的特点与条件
  - (1) 主动性与受动性
  - (2) 独立性与依附性
  - (3) 创造性与模仿性
3. 游戏是发展幼儿主体性的适宜途径

## **二、以游戏为基本活动的幼儿园教学原理**

- (一) 主动性原理
- (二) 个别化原理
- (三) 社会化原理

## **三、以游戏为基本活动的幼儿园课程建构**

- (一) 课程形成的两种方法
  1. 课程设计的预成性模式
  2. 课程发展的生成性模式

<p>(1) 课程与教学过程的关系</p> <p>(2) 课程与教学的计划性与目的性</p> <p><b>(二) 游戏与课程的互动</b></p> <p>1. 游戏生成课程</p> <p>2. 课程生成游戏</p> <p><b>四、幼儿园游戏指导策略</b></p> <p><b>(一) 教师在幼儿游戏中的作用</b></p> <p>第一，为游戏的顺利开展作好准备工作，创设包括游戏体验、游戏时间、游戏环境等几方面的条件。</p> <p>第二，观察游戏，了解游戏的发展情况。</p> <p>第三，视游戏需要参与游戏，促进游戏的发展，参与介入的方式有平行式介入、交叉式介入、垂直式介入。</p> <p>第四，根据游戏开展情况，引导幼儿分享、提升幼儿游戏体验，并为下次游戏做好准备。</p> <p><b>(二) 教师参与介入游戏</b></p> <p><b>1.游戏干预的不同方式</b></p> <p><b>(1) 追随兴趣型</b></p> <p>对幼儿有了充分的了解和理解的基础上，成人进行适当的干预以支持和扩展幼儿游戏活动和经验建构。在这种模式中，成人所扮演的角色是儿童心理的“研究者”和幼儿经验建构的支持者。它不是从预设的某种标准或框架出发去人为地扩展幼儿的知识。它是一种以理解儿童为前提的干预模式。</p> <p><b>(2) 诊断缺失型</b></p> <p>教师通过自己的干预，使幼儿游戏中原先缺乏的因素出现或形成于幼儿的游戏之中。教师所扮演的角色类似于医生。</p> <p><b>(3) 积极引导型</b></p> <p>与诊断缺失型非常相似，但是，在积极引导型干预模式中，教师的行为在某种程度上可以说是在塑造幼儿的游戏。教师不仅作为幼儿游戏的观察者、支持者、合作者参与幼儿的游戏，</p>	
--	--

也作为幼儿游戏的组织者在积极引导幼儿的游戏行为。



### （三）游戏干预的方法

#### 1.游戏介入法

根据教师在游戏过程中影响活动的形式，我们把介入游戏的方式分为以下三种：平行式介入法、交叉式介入法、垂直式介入法。

##### （1）平行式介入法

是指教师在幼儿附近，和幼儿玩相同的或不同材料和情节的游戏，目的在于引导儿童模仿，教师起着暗示指导的作用。当幼儿对新玩具材料不感兴趣、不会玩，或不喜欢玩时，或只喜欢玩某一类游戏，而不喜欢玩其他游戏时，教师可用这种平行介入的方式进行指导。教师一般以平行角色的身份或教师的身份来参与游戏。

##### （2）交叉式介入法

是指当幼儿有教师参与的需要或教师认为有指导的必要时，由幼儿邀请教师作为游戏中的某一角色或教师自己扮演一个角色进入幼儿的游戏，通过教师与幼儿、角色与角色间的互动，起到指导幼儿游戏的作用。当幼儿处于主动地位时，教师则扮演配角，根据幼儿的游戏行为作出反应；如果教师认为有必要对幼儿游戏加以直接指导，则可以根据游戏情节的发展，提出相关的问题，促使幼儿去思考。当教师和幼儿都感觉很快快乐时，就该退场了，而不能呆得太久。



### (3) 垂直介入法

是指在幼儿游戏中如果出现严重的违反规则、出现攻击性等危险行为时，教师则以教师的身份直接进入游戏，对幼儿的行为进行直接干预。这种方式很容易破坏幼儿的游戏气氛，因此，一般情况下不宜多用。

## 2.语言指导法

### (1) 语言指导的重要性

教师在具体参与介入儿童游戏的过程中，不管用何种介入方式，都需要对儿童游戏行为作具体的指导，主要运用语言和行为来进行指导。

当运用语言来指导时，主要是就儿童游戏的情况进行“发问”、“提示”、“鼓励与赞扬”。“发问”主要用于了解儿童游戏的现状及儿童的具体想法及进行启发引导等。“提示”主要是当儿童遇到困难或不知所措、缺乏目标时，教师的一两句简单的建议性提示能帮助儿童明确其想法、理清头绪，促进游戏顺利开展。提示的语言更主要用于帮助儿童明确游戏的规则，促使儿童自觉按规则要求行事，有利于儿童对规则的内化和掌握。提示性语言可以是建议性的，也可以是指令性的。指令性语言一般在儿童严重违反规则及出现攻击性等危险行为时，伴随着垂直式介入方式而产生。“鼓励与赞扬”主要是就游戏中儿童表现出的创造性及正向的游戏行为加以肯定并提出希望，对儿童在游戏中能自觉遵守规则、克服困难、坚持性等良好的意志品质给予赞扬，以强化儿童正向行为的出现。

### (1) 教师指导语言的类型

根据教师对幼儿游戏中各种问题的提问目的和方式不同，

幼儿园实践：幼儿  
游戏活动观察与记录（实践  
基地：师大春天  
幼儿园）

或观看纪录片  
《小人国》，对  
其中的某一个  
游戏片段进行  
观察、记录和分析。

可以把教师的语言分为七类。

### **询问式语言**

询问式语言，一般以疑问句的形式出现，主要的目的是为了帮助幼儿将游戏进行下去，及时反馈幼儿的游戏行为，启发幼儿的思维，培养多视角、全方位看待问题的能力；幼儿在游戏中总是反映自己已有的经验，教师的问题可以帮助他们拓展思维的空间，从不同的角度去获取经验，使生活中零散的经验得以整合。

### **建议式语言**

有些建议式的语言也是以询问的方式出现的，与询问式不同之处在于它不仅提出问题而且还给予具体的暗示。教师观察幼儿在游戏行为表现，当发现幼儿在游戏中情节发展停滞不前或发展情节有困难时，教师给予幼儿的不是直接的指导，而是用建议的方式“这样试试……”、“如果不行，再想想别的办法”、“我觉得有点烫，有冰块吗？”“我要……可是没有……”来达到指导的目的。

### **澄清式语言**

幼儿的游戏是对现实社会生活的反映，他们自己并不知道筛选，对于游戏中一些不明白的事情，或幼儿模仿了一些不良现象，教师不能随便评价，而应该引导幼儿来加以讨论、澄清，帮助他们形成正确的价值观。这种语言的运用要建立在充分观察的基础之上，可以当时就用，也可以在游戏讲评中运用。

### **鼓励式语言**

教师用鼓励式的表扬可以促进幼儿良好的行为习惯及规则意识的形成。对于幼儿在游戏行为中的某些不良行为习惯及违规行为，教师不一定直接指出来，而是用一种激励式的正面语言，把希望幼儿出现的行为要求提出来，让他们知道该怎么做。

## **五、通过讨论的建构指导**

### **（一）教师引导幼儿讨论、建构经验的价值**

<p>1.幼儿的经验需要整理</p> <p>2.幼儿的经验需要提升</p> <p>3.幼儿的经验需要分享</p> <p><b>（二）讨论、建构的内容和要求</b></p> <p><b>1. 内容</b></p> <p>（1）将新出现的创意及成功的体验提供给幼儿分享，鼓励幼儿的创造性思维，注重幼儿发现问题能力的培养。</p> <p>（2）将存在的问题，特别是矛盾的焦点，提供给幼儿讨论，鼓励幼儿以自己的方式解决问题，注重幼儿解决问题能力的培养。</p> <p><b>2.要求</b></p> <p>（1）幼儿是讨论的主人。教师在引导幼儿进行自主性游戏讨论时，应以幼儿为主，帮助幼儿将外在经验内化为自身的经验，要多问几个“为什么”、“怎么办”，不要急于将答案及解决问题的方法告诉幼儿。</p> <p>（2）游戏本身没有好与不好之分。每个幼儿都是站在自己已有的经验基础上为表达他们对生活的理解的，表达的侧面可能不同，但不能用游戏开展得好与不好来评判幼儿游戏的水平。对于游戏中出现的道德行为方面的问题另当别论，但应通过讨论加以引导。</p> <p>（3）每次讨论要有重点。在讨论时，不要面面俱到。游戏中幼儿出现的问题会很多，如果都想马上解决，反而解决不了。每次重点解决一两个方面的问题，对幼儿经验的整理与分享是有益的。</p> <p><b>（三）讨论的形式</b></p> <p>1. 评判是非型。教师“一言堂”，幼儿被动接受。最典型的做法是：表扬游戏开展得好的幼儿，并发给红花、五角星之类以示鼓励，批评在游戏中表现不好的幼儿。</p> <p>2. 总结概括型。教师就幼儿在游戏中的外在表现，作总结</p>	
--	--



性发言，面面俱到。

3. 陈述答案型。教师在游戏结束时指出幼儿存在的问题，同时以成人的方式告诉幼儿该怎样做。

4. 解决问题型。教师就游戏存在的问题，一一加以讲评，有时也引导幼儿参与。主要目的是寻求问题的解决。

5. 分享经验型。教师在引导幼儿进行讨论游戏时，注重对幼儿各方面经验的梳理，注重让幼儿在讨论的过程中发展能力、分享经验，并创造条件使幼儿的经验得以迁升。

#### **（四）引导幼儿讨论游戏的方法**

运用观察法了解幼儿游戏的情况，确定讨论的内容，然后运用谈话法，引导幼儿集体或个别讨论。

##### **1.情景讲述法**

教师将游戏中观察到的典型事例，以情景描述的形式提出来，供幼儿讨论，以便帮助幼儿将游戏中的错误经验及违反常规的行为纠正过来。这种讲评比较有针对性，能有效解决存在的问题，但对幼儿自我表达游戏的机会会有所影响，可以一段时间用一次，集中解决主要问题。

##### **2.绘画法**

绘画法是指教师在讲评游戏时，以绘画的形式让幼儿来表达自己在游戏中的情况、存在的问题及成功的经验等。让幼儿将想象的东西用图画表达出来，给每个幼儿都提供了表达游戏情况的机会，同时也弥补了幼儿语言表达能力的不足，这样有利于幼儿相互交流、交谈游戏的经验。也有利于教师了解孩子的真实想法、需要及已有的经验；可以引发新主题，有利于有目的地准备玩具材料。这种方法在小、中、大班皆可用，中、大班尤为适用。



### 3.角色反串法

教师在讲评游戏的过程中，不妨大胆尝试与幼儿互换角色，让幼儿作为游戏讲评的主持人。这本身就是一种社会角色的扮演。幼儿是游戏的主人，他们之间有些东西作为局外人是不能透视的。因此，在讲评时，偶尔让幼儿充当讲评的组织者，有利于促进幼儿能力的发展。

### 4.点面结合法

点面结合法是指教师在讲评游戏的时候，根据部分幼儿对游戏情况的讲述，大概了解幼儿游戏的过程，然后对其中一个问题进行深入的讨论，目的在于引导幼儿纠正错误的经验、分享成功的经验，以幼儿的方式解决游戏中存在的问题，促进儿童游戏水平的提高。这是游戏讲评中最为常见的一种方法。

### 课堂练习




【任务】幼儿园游戏指导的策略都有哪些？

### 教师课堂总结

本堂课使学生知道了幼儿园为什么以游戏为基本活动以及以游戏为基本活动的幼儿园课程建构方式，并且掌握了幼儿园游戏指导策略有哪些，教师如何参与介入幼儿游戏。

### 布置作业

- 1.教师对幼儿游戏介入的方法策略有哪些？
- 2.以游戏为基本活动的幼儿园课程建构方式？

<p>思考与练习</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.熟悉观察幼儿游戏的基本方法。</li> <li>2.理解幼儿园为什么要以游戏为基本活动。</li> </ol>
<p>阅读文献</p> 	<p>邱学青,《学前儿童游戏》,江苏教育出版社,第十章</p>
<p>教学后记(反思)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.优点:课堂导入环节巧用多媒体观察图片,引出本节课内容,吸引了学生的兴趣。课程目标基本达成,学生能够掌握教师指导幼儿游戏的基本策略,理解幼儿园为什么要以游戏为基本活动。课堂氛围较好,学生能够积极发言回答问题。</li> <li>2.不足:本次课的遗憾在于没能让学生实地观察教师在各类游戏中的指导行为。</li> <li>3.改进:多播放幼儿园游戏的视频,利用多媒体弥补不能现场观察的不足。</li> </ol>

## 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第十三周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好的游戏 知识点：游戏干预中的观察		
教学目的	1. 知识与技能目标： 理解观察的意义和内容，掌握幼儿园观察的方法以及游戏观察的年龄特点。 2. 过程与方法目标： 通过联系幼儿生活实际，学会对幼儿游戏进行观察。 3. 情感态度与价值观目标： 自觉建立对幼儿游戏活动观察的态度和兴趣，树立正确的幼儿游戏观。		
教学重点	理解观察的意义和内容，掌握幼儿园观察的方法以及游戏观察的年龄特点。 通过联系幼儿生活实际，学会对幼儿游戏进行观察。		
教学难点	自觉建立对幼儿游戏活动观察的态度和兴趣，树立正确的幼儿游戏观。		
教学方法与手段	课堂讲授、多媒体演示，幼儿园现场观摩。		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【案例导入】</b> 追踪观察分析 <b>【观察对象】</b> ：齐齐(男)4 周岁 <b>【观察】</b> 齐齐想加入“娃娃家”游戏“娃娃家”的活动场地从室内搬到了室外，吸引了大量的幼儿。齐齐爱动脑筋但年龄偏小，他非常想加入“娃娃家”游戏，我对他进行了近一个星期的观察。第一天，齐齐哭着对我说：“他们不让我玩，我好			问题思考：幼儿园游戏活动的性质

好地对他们说，他们还是不让我玩。”齐齐无奈，只好选择别的游戏。第二天，齐齐玩到了“娃娃家”游戏，他对我说：“真好玩，明天我还要玩。”第三天，齐齐不肯出去玩。他说：“他们不让我到‘娃娃家’”我问：“你能不能想想办法呢？”过了一会儿，我看见齐齐高兴地在“娃娃家”玩着，他一看到我就得意地说：“我送了他们家一个水池(用纸盒做的)，他们就让我玩了。”第四天，齐齐和“娃娃家”中的同伴吵了起来，问起原因，齐齐说：“他们说送的水池太破了，不让我来做客。”我说：“那你再想个好办法吧。”齐齐说：“不好。我不玩了。”我说：“那你想玩什么？”齐齐说：“我什么也不想玩。”这天，他一直生气。第五天，游戏刚开始，齐齐就对我说：“我有好办法了。”我问：“什么办法？”齐齐说：“我送他们一部电话机。”过了一会儿，我看见齐齐在“娃娃家”里高兴地玩着，我问其他孩子：“你们为什么同意齐齐到你们家来玩呢？”孩子们说：“齐齐送了我们电话机。”

### 【分析】

(1)幼儿在在游戏中经常会遇到想加入某个游戏而被拒绝的问题，齐齐采用的方法是给“娃娃家”送礼物，他不仅满足了参与游戏的需要，而且积累了解决问题的经验。

(2)在观察中我发现齐齐虽然聪明、有主见，但在遇到困难时仍然会有生气等消极表现，这也符合幼儿的特点。可贵的是，齐齐并没有逃避，而是想出办法来达到目的，这反映了齐齐良好的个性品质。

(3)在一个星期的观察中，我没有给予齐齐太多的帮助，只是在看、等、问、提建议的同时，不断地鼓励齐齐想办法自己解决问题，以培养齐齐独立解决问题的能力。当然，这主要是因为齐齐平时就喜欢动脑筋，比较独立。如果换成一个内向、胆小的孩子，则采取积极的干预方法比较合适。

### 教学展开

<p><b>一、观察的意义</b></p> <p><b>（一）对游戏的观察是了解幼儿的最佳途径</b></p> <p>游戏是儿童最喜爱的活动，在游戏中儿童可以自由地活动，充分地表现自己的一切。通过观察儿童的游戏，教师可以评价一个儿童的分类能力，匹配颜色、大小和形状的能力，再认相同物体和符号的能力，确认因果关系的能力，在解决新问题时使用和调整已有知识的能力，以及利用铅笔、画笔、剪刀和结构玩具发展基本操作技巧的能力。另一个重要的作用是，教师还可以了解到儿童人格和社会化的发展。一个总是单独游戏的儿童，或一个明显有破坏性和攻击性表现的儿童，或一个似乎不能与人共享和等待的儿童，或一个总需要成人关注的儿童，以及一个不能忍受极小挫折的儿童，都是有某种心理障碍的表现。更为精细的是，在做模仿家庭活动的游戏中，一个儿童对角色的扮演可以使我们了解他与父母或兄弟姐妹的关系。在任何时候对儿童游戏的观察，都能帮助教师倾听儿童对语言的使用，这不仅是表达思想的一种手段，也是与其他人进行流畅和灵敏交流的一种方式。</p> <p><b>（二）观察是对游戏实施有效指导的前提</b></p> <p>教师在游戏中的作用，在于仔细地观察、适时地帮助儿童获得发展，并使其游戏得以延伸。观察是提供游戏准备工作的基础，可使教师了解并提供给儿童游戏的必要条件。如时间、空间、玩具材料、游戏经验等。只有通过观察，教师才能知道儿童是否需要更长的时间去玩、游戏的空间够不够、玩具材料恰不恰当、儿童经验的丰富程度如何等，再决定是否需要加入儿童的游戏，以帮助儿童提升游戏的技巧；教师只能通过观察去了解儿童的游戏内容，并在儿童游戏的兴趣与需要的基础上，来帮助儿童，才可能避免以成人的需要和看法去干涉儿童游戏的现象发生，使教师对组织和指导游戏有比较明确的目标。</p> <p><b>（三）观察是对游戏进行正确评价的保证</b></p>	<p>专题布置：教师指导游戏与幼儿自主游戏的关系</p>
--	------------------------------



对幼儿园游戏的评价必须建立在对游戏的观察上。只有观察了游戏的过程，才能对游戏形成正确的认识和评价，对儿童游戏的情况有大致地了解，知道游戏存在的问题，找出解决问题的有效方法。建立在儿童游戏事实基础上的评价，才是有效的、积极的；才能避免教师凭主观意愿，不切实际地空洞说教，使游戏评价成为可有可无的现象的存在。

#### **（四）观察是制定下次游戏计划的依据**

游戏计划的制定，不是教师凭主观想象去安排儿童游戏，这样带来的后果是教师在制定游戏计划时，千篇一律地做重复劳动，时间一长，对游戏的指导缺乏信心，不愿意组织游戏，使游戏流于形式，儿童享受不到游戏应有的快乐。游戏的主人是儿童，游戏就应该以儿童的发展为前提，根据儿童的兴趣和需要进行。

因此，教师只有在观察儿童游戏的情况后，根据游戏中存在的问题及儿童的行为表现，制定出下一次游戏的计划。这样可以避免游戏中存在的“游戏儿童”“盲目导演”、“赶时髦”等重结果轻过程的现象。

### **二、幼儿园游戏观察的方法**

#### **（一）扫描法**

扫描法即时段定人法。对班里的全体幼儿平均分配时间，在相等的时间里对每个幼儿轮流进行扫描观察。这种方法一般在游戏开始和结束的时候较常用。目的是为了了解游戏开展中有哪些主题，每个幼儿选了哪些主题，扮演了什么角色，使用了哪些材料等等。观察者在观察时处于主动地位。观察记录的方法是将所要观察的内容事先用表格的形式准备好，游戏开始时，就直接将所观察的内容在表格里做记号即可。

#### **（二）定点法**

定点法即定点不定人法。观察者固定在游戏时的某一地点进行观察，见什么观察什么，只要来此点的幼儿都可以作为观

察对象。适合于了解一个主题或一个区域幼儿游戏的情况，可以获得一些动态的信息、了解到幼儿在游戏中使用材料的情况、幼儿交往情况、游戏情节的发展等等。一般多在游戏过程中使用此方法，观察站处于较为被动的地位。运用这种方法，可以比较全面地了解某一个主题的开展情况，了解幼儿已有的经验，以及游戏中的种种表现。使指导能有的放矢，避免或减少了盲目指导、瞎导演的现象出现。观察记录的方法是将所看到的内容情节或就某一情节真实地、详细地记录下来。

### **（三）追踪法**

追踪法即定人不定点法。观察者事先确定一到两个幼儿作为观察对象，观察他们在游戏中的活动情况。被观察的幼儿走到哪里，观察者就追随到哪里，固定人而不固定地点。适合于观察了解个别幼儿在游戏全过程中的情况，了解其游戏发展的水平，获得更详细的信息。

运用这种方法，可用实况描述法进行记录。就是将看到的个别幼儿在游戏全过程中的情况，在事后尽量详细地记录下来。这里面不仅有实况记录，可能也有教师的评述，甚至有分析、有对策。这样教师在游戏中可以完全跟着孩子走，不必为了边记边看而影响了观察的内容。观察记录的方法是将所看到的个别幼儿在游戏全过程中的情况，在事后尽量详细地记录下来。不仅有记录，还有教师的评述、分析和对策建议。

### **（四）综合图示法**

综合图示法是一种融“扫描法”、“定点法”、“追踪法”并加入了图示记录为一体的观察记录方法

### **（五）线索提示法**

“线索提示法”就是事先提供几个观察的要点，让观察者在观察游戏时根据提示对照使用，增加观察的目的性。较适用于缺乏观察技能的教师，他们观察游戏时，可以运用“线索提示”对游戏各方面情况进行深层次的分析与思考。

不同的教师面对不同的游戏情境，可以选择不同的观察内容与观察方式，但有些教师在确定观察内容后却不知道从哪些角度或沿着什么线索去观察，常常因捕捉不到有价值的信息而无法有效促进游戏与孩子的发展。运用“线索”提示来观察游戏，使教师能主动地，有目的、有针对性的进行观察，在观察中收集到有价值的有关信息，为教师有效指导游戏奠定了基础。

### 三、游戏观察的内容

在游戏的观察中，主要围绕“人”和“物”两方面，以游戏主题、材料、行为习惯等方面作为主要的观察内容。具体表现为：游戏中幼儿与幼儿之间的关系，游戏中角色与材料之间的关系。

主题方面：包括幼儿已有的游戏主题(游戏中相应的语言、表情、动作、交往能力等)及新出现的主题，如果出现与近阶段教学内容相联系的主题，则作为观察的内容。

材料方面包括：已有的材料、新投放的材料、环境创设等。观察幼儿与材料的相互作用，幼儿与幼儿之间怎样通过材料进行交往，以及环境的创设对幼儿游戏的影响。

行为习惯方面包括：日常生活常规及幼儿间相互交往的规则


幼儿园实践：幼儿游戏活动观察与记录(实践基地：师大春天幼儿园)  
或观看纪录片《小人国》，对其中的某一个游戏片段进行观察、记录和分析。



幼儿园游戏活动观察记录表

班级：大三班		2019年5月28日		记录者：	
观察时间：	11:00	观察地点：	大三班教室娃娃家（银行）		
观察对象：	程怀可、刘子阳				
观察目的：	幼儿对于银行取款问题的神会认识				
<b>幼儿行为表现与分析：</b> 今天，在角色游戏时，银行门口排了很长的队伍，孩子们都在排队取钱，有了取款机，孩子们在上面能插入银行卡，下面有一装钱的抽屉，幼儿密码输入后，能自己拉开抽屉取款，所以孩子们的兴趣很高，一下子，“银行”前面排起了长长的队伍，这时，新的角色也很自然地产生了。肖坤小朋友自告奋勇地担任了银行的保安，并自己找了一根纸棍当作“警棍”。结果，游戏还未结束，“保安”的“警棍”早坏成两节了。原因是取款的人太疯狂，一“保安”简直招架不住。游戏讲评时，刘子阳小朋友建议取款机能不能上面装个摄像头，那么坏人做坏事都能拍到了。程怀可建议取款机的屏幕边也应该有按钮。根据孩子们的建议，取款机又在不断改进了。					
<b>反思与调整：</b> “银行”的游戏，曾陷入低潮，但“取款机”新材料的投入一下子激起了孩子们的兴奋点。“取款机”的出现，也是人们现代生活中经常用到的科技产品，老师通过启发谈话—银行取款的实地参观观察，由部分孩子的生活经验，引发了全体孩子的生活经验，并通过游戏再现生活经验，体现了孩子社会化的认知水平。在“取款机”产生之前，曾有孩子这样描述着自己对银行的了解：① 银行是取钱的地方。《共同认识》② 钱多，用不了，就到银行去存起来③ 家里的水、电费也是在银行扣的关于银行还有的功用，幼儿能有所了解，等到游戏进行到一定程度 and 需要时，再增加这些相应内容，以满足孩子的兴趣需要和认知需要。					

3 / 8

<p><b>四、游戏观察的年龄特点</b></p> <p><b>（一）小班游戏观察要点：</b>重点观察幼儿对物品的使用情况。</p> <p>小班：主要处于平行游戏阶段，满足于操纵、摆弄物品。对物品的需求是别人有的，我也要有，对相同物品要求多，矛盾的焦点主要在幼儿与物品的冲突上。因此，小班观察的重点在幼儿使用物品上。</p> <p><b>（二）中班游戏观察要点：</b>重点放在幼儿与幼儿之间的冲突上。</p> <p>中班：随着认知能力的发展、生活经验的丰富，游戏情节较小班丰富，处于角色的归属感阶段，虽然选择了一个角色，但想做多个角色的事情，想与人交往但尚无交往技能，人与人交往出现冲突的多发期。因此，观察的重点应该是在幼儿与幼儿的冲突上，不管是规则上的、交往技能上的，还是使用物品上的。</p> <p><b>（三）大班游戏观察要点：</b>重点观察幼儿运用已有经验在现有的基础上去创新，同时观察幼儿之间的相互交往、合作、分享和解决矛盾情况。</p> <p>大班：随着生活范围的进一步扩大及能力的增强，幼儿不断产生新的主题，因新主题与原有经验之间的不和谐而产生冲突，运用已有经验在现有的基础上去创新，成为游戏观察的重点，同时相互交往、合作、分享、解决矛盾也成为游戏观察的另一个重点。</p> <p><b>五、游戏观察结果的分析：</b></p> <p><b>游戏空间：</b>游戏场地安排是否合理，有无浪费的地方或过于拥挤的区域；相临近的区域是否在一起；游戏场地之间是否有明显的通道。</p> <p><b>游戏时间：</b>游戏开始、进行、结束的时间分别是多少，幼儿游戏的时间是否满足了幼儿的需要，儿童在游戏中的坚持性</p>	
---	--

<p>如何。</p> <p>游戏材料：游戏材料的数量、种类是否符合幼儿的需要，有无替代物，是否有争抢玩具材料的现象发生；幼儿在游戏中是利用玩具材料进行操作，还是进行交往；幼儿对新出现的材料有什么反应。</p> <p>游戏主题：游戏中有些什么主题，这些主题是教师安排的还是幼儿自发产生的，新主题是怎样产生的。</p> <p>游戏的态度：游戏的态度(兴趣、情绪体验)：幼儿在游戏中的情绪体验怎样，是表现出活泼开朗、兴趣高涨，还是无所事事、闲逛、发呆。游戏中是否表现出自娱性体验。</p> <p><b>课堂练习</b></p> <p>【任务】通过对游戏的语义学内涵、游戏特征和游戏与探究活动区别的知识讲授，由学生概况总结什么是儿童的游戏？</p> <p><b>教师课堂总结</b></p> <p>本堂课使学生掌握了幼儿游戏观察的方法，以及不同年龄阶段幼儿游戏的特点，使得学生能够更深入的了解幼儿，采取不同的教学方法去对待不同年龄阶段的幼儿，促进幼儿身心健康发展。</p> <p><b>布置作业</b></p> <p>观看儿童纪录片《小人国》，观察记录幼儿游戏片段，对幼儿游戏行为进行分析。提交游戏观察报告一份（包括完整的观察记录、分析与评价）</p>	
<p><b>思考与练习</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.游戏观察的内容？</li> <li>2.游戏观察的意义？</li> <li>3. 教师如何在幼儿游戏的过程中进行更好的观察？</li> </ol>

<p>阅读文献</p> 	<p>邱学青，《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，第十章</p> <p>董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</p> <p>刘 焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年</p>
<p>教学后记（反思）</p> 	<p>1. 优点：课程目标基本达成，学生能够掌握教师在指导游戏时的观察方法，并且能够运用适宜的指导策略对幼儿的游戏进行指导。</p> <p>2.不足：在本次课程中，主要以讲解的方法，因此在结束环节没能很好的引起学生的兴趣，导致对于知识的吸收不够充分。</p> <p>3.改进：在课程讲述过程中应该与多媒体的方式相结合，激发学生的兴趣。</p>

# 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第十四周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好地游戏 知识点一 提供适应的游戏指导		
教学目的	1. 知识与技能目标： 了解教师在游戏中的作用，掌握角色游戏与表演游戏的指导要点 2. 过程与方法目标： 通过讨论与练习，亲身实践一次完整的角色游戏或表演游戏指导 3. 情感态度与价值观目标： 理解结构游戏与规则游戏的独特价值，激发自身关于游戏组织与指导的热情与积极性		
教学重点	了解教师在游戏中的作用，掌握角色游戏与表演游戏的指导要点		
教学难点	通过讨论与练习，亲身实践一次完整的角色游戏或表演游戏指导		
教学方法与手段	讲授法、小组讨论法、多媒体教学法		
教 学 过 程			备注
<p><b>教学导入</b></p> <p>【视频导入】</p> <p>观看幼儿游戏视频片段，分析其教师所扮演的角色</p> <div data-bbox="330 1617 979 1854" data-label="Image"> </div> <p>【总结】教师是幼儿游戏的支持者、合作者、引导者、组织者</p>			



## 一、角色游戏的组织与指导

角色游戏是指幼儿通过模仿和想象，扮演各种角色，创造性地反映现实生活的游戏。

### （一）角色游戏的特点

#### 1.幼儿的社会现实生活经验是角色游戏的源泉

角色游戏是幼儿对现实生活的一种积极主动的再现活动，游戏主题、角色、情节、材料的使用均与幼儿的社会生活经验有关。

#### 2.角色游戏是幼儿的一种创造性想象活动。

角色游戏过程是创造性想象的过程。在角色游戏中，幼儿往往把自己想象成一个特定的任务，说话、做事都要执行角色的职责。创造性想象主要表现在三个方面。一是对游戏角色的假想（以人代人）。二是对游戏材料的假想（以物代物）。三是对游戏情景的假想（情景转换）。



#### 3.角色游戏的指导要点

##### （1）小班

特点：独自游戏和平行游戏的高峰期。对模仿成人的动作或玩具感兴趣，角色意识差，游戏的主要内容是重复操作、摆弄玩具，游戏的主题单一，情节简单，儿童之间相互交往少，主要是与玩具发生作用，与同伴玩相同或相似的玩具。

指导：根据幼儿的生活经验为儿童提供种类少、数量多、且形状相似的成型玩具，满足儿童平行游戏的需要，教师以平行游戏法指导幼儿游戏，或以角色的身份加入游戏达到指导的目的，注意规则意识的培养，让儿童在游戏中逐渐学会独立。

## （2）中班

特点：游戏内容、情节丰富起来；处于联合游戏阶段，想尝试所有的游戏主题，有了与别人交往的愿望，但却不具备交往的技能，常常与同伴发生纠纷。角色意识较强，有了角色归属感，会给自己找到一个角色，然后以角色的身份作所有想做的事，游戏情节丰富，游戏主题不稳定，在游戏中有频繁换场的想象。

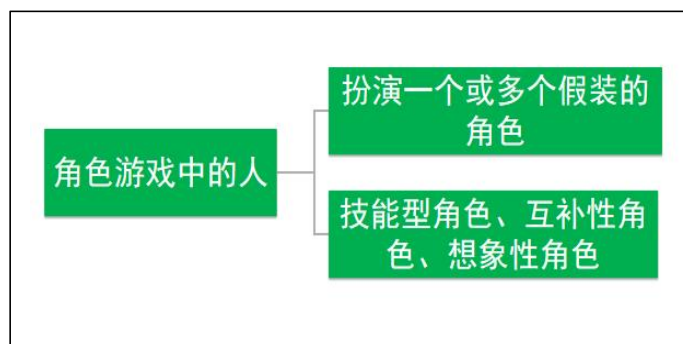


指导：为游戏提供丰富的材料，鼓励儿童玩多种主题或相同主题的游戏，在游戏中注意观察儿童游戏的情节及发生纠纷的原因，以平行游戏或合作游戏的方式指导游戏。通过讲评游戏引导儿童分享游戏的经验，以丰富游戏的主题和内容；指导儿童在实际操作中，学会并掌握交往的技能及相应的规范，以便帮助儿童进一步与同伴交往，学会在游戏中解决简单的问题。

## （3）大班

特点：游戏经验丰富，游戏主题新颖，内容丰富，能反映较为复杂的人际关系。游戏处于合作游戏阶段，喜欢与同伴一起游戏，能按自己的愿望主动选择并有计划地游戏，在游戏中自己解决问题的能力增强。

指导：引导儿童一起准备游戏的材料及场地，多用语言指导儿童游戏，在游戏中培养儿童的独立性。观察儿童游戏的种种意图，给儿童游戏提供条件和机会；鼓励儿童在游戏中的创造，通过游戏讲评充分地讨论问题、分享经验，学会学习和创造。



### 课堂练习

【观看视频】观看角色游戏视频《娃娃家》，并思考：游戏中的小朋友都在做什么？

**“娃娃家”**：在“娃娃家”角色游戏中，幼儿会分别扮演“爸爸”、“妈妈”、“宝宝”等角色，会想出很多类似于成人在家庭中所做的事来模仿，如买菜、烧饭、招待客人。会带“娃娃”去看病，在家中还会开生日会等。“爸爸”还会穿上工作服煞有介事地去

【总结】角色游戏是指学前儿童按照自己的意愿，以模仿和想象，借助真实或替代的材料，通过扮演角色，用语言、动作、表情等，创造性地再现周围社会生活的游戏，又称**象征性游戏**。

## 二、表演游戏的组织与指导

表演游戏，是指通过扮演文艺作品中的角色，再现文艺作品内容的游戏。例如，幼儿演出的童话剧、歌舞剧、木偶剧、

皮影戏等。幼儿通过对话、动作、表情来再现文学作品，可以丰富幼儿的想象力和创造力，加深幼儿对故事的理解和兴趣，发展幼儿的口语表达能力，并能培养幼儿活泼的性格，促进幼儿集体观念的形成。

情景案例

- 表演游戏“小舞台”：舞台上怡怡、阳阳、甜甜、康康四个孩子在排练节目，下面坐着一排小观众。这时候，主持人瑶瑶开始报幕了：“下面请欣赏由怡怡、阳阳、甜甜、康康四位演员为我们表演的节目《春天在哪里》”，于是四个小演员登场。怡怡和阳阳两人拿着手绢花作为舞蹈演员在舞台上表演，而甜甜、康康两个人作为鼓手，一会敲鼓边，一会敲鼓中，和平时有了不少的变化，四个人的表演配合的很默契。观众看到他们的表演，响起了阵阵掌声。

学生自行思考  
后教师随机提问并点评

(一) 表演游戏的特点

	作品表演游戏	创作表演游戏
内 容	文学作品，主要以童话故事为主	没有现成作品，幼儿根据已有的经验和丰富的想象力创作作品
形 式	故事表演、童话剧、歌舞剧	
流 程	交流、思考、创作、分配角色、准备道具、布景、表演	

1.表演游戏是幼儿的一种戏剧艺术活动

表演游戏和角色游戏很相似，都以扮演角色为手段，来反映现实生活。不同的是，角色游戏中幼儿扮演的角色是现实生活中的各种人物，反映的是幼儿的生活印象。而在表演游戏中，幼儿扮演的是文艺作品中的角色，游戏的情节内容也是反映文艺作品的情节内容。表演游戏是一种具有特定内容的角色游戏，与成人演戏一样，是一种戏剧艺术活动。

2.表演游戏重“游戏性”，轻“表演性”

表演游戏与戏剧表演的根本区别是，表演游戏是幼儿自己“自娱自乐”，幼儿只是因为“有趣好玩”而在“玩”，他们并不是在为“观众”表演。在表演游戏活动中，幼儿通常非常专注投入，根本不在乎有“人”在看他们。促进幼儿持续活动的原因正是“好玩的”游戏活动本身，而不是来自外部的要求或奖赏。

因此，应当把幼儿园表演游戏的性质定位于“游戏”而不是

“表演”，幼儿园的表演游戏应当有别于戏剧表演。

	表演游戏	角色游戏
故事主题与情节来源	故事（文学作品、幼儿根据自己的经历和想象创编的故事）	幼儿的社会生活经验
故事结构性与规则要求	游戏前已经确定了游戏的基本框架，幼儿不能随意改变；结构性更强	幼儿可以自主选择游戏主题和情节，在游戏发展中还可以不断丰富和切换；规则要求不明显

## （二）表演游戏的指导要点

表演游戏是一种重“游戏性”的戏剧表演，引导儿童的过程中要紧的是保持儿童“好玩”和“无观众”状态，同时要注意几个必须环节：了解文艺作品——提供表演的条件——创设表演机会。

1.选择适合幼儿表演的文艺作品，熟悉文艺作品，理解作品内容，开展创造想象。

2.提供表演游戏的物质条件，鼓励幼儿主动创造表演所需的物质条件。

（1）简易的舞台与布景

（2）服装与道具



在表演游戏中，为幼儿提供各种人物的服装、道具；还要准备各种动物的服装、道具、故事、童话中经常出现的人物、动物的服装、道具，也十分需要。

总之，服装、道具应当力求简便，设计与制作应当是幼儿表演游戏的组成部分。教师不要完全包办，要组织幼儿在表演



游戏中去设计环境，制作布景、道具和选配服装。

### 3.指导幼儿表演的技能，鼓励幼儿自然、生动地表演

#### (1) 教师示范表演

教师经常把故事、童话、诗歌、歌舞等作品，以戏剧、歌舞、木偶、皮影戏等形式，向幼儿做示范性表演，不仅可以激发幼儿表演的欲望，还可以帮助他们积累丰富的表演素材，学习各种表演技巧。

#### (2) 教师与幼儿共同表演

教师应当常常参加幼儿的表演游戏，在游戏中担任某一角色，和幼儿一起演出。

#### (3) 利用幼儿的生活经验、对幼儿进行表演技能训练

表演技能，指台词朗诵、表情动作、木偶和皮影戏操作技能等。这些表演技能，除了让孩子们在语言作业中学习外，还可以在游戏时间里对幼儿进行训练。

#### (4) 启发并尊重幼儿创造性地表演

表演游戏本身带有自发性和创造性，它是以文学作品的内容情节为依据，借助想象创造性地反映文学作品的内容。



表演中幼儿创造性地运用动作、表情、增减情节角色、删改对话、替换词语等，而教师要善于发展和保护这种萌芽，鼓励和引导幼儿在不违背原作品的基础上进行合理的创新。

### 课堂练习

**【观看视频】**请观看表演游戏视频《孙悟空三打白骨精》，同时大家思考在这个表演游戏中，小朋友是怎么表演的呢？

**【总结】**表演游戏是幼儿根据故事、童话内容进行表演的游戏，即儿童扮演作品中的角色，用**对话、动作、表情**等富有创造性的表演，再现文学作品。表演游戏也是一种创造性游戏。

### 教师课堂总结

<p>角色游戏与表演游戏具有一定的故事性、趣味性，学生积极性较高，在观看生动的视频案例中，掌握教师游戏指导的要点。</p> <p><b>布置作业</b></p> <p><b>专题讲解：</b>幼儿园表演游戏经典故事脚本介绍</p> <p><b>要求：</b>1. 制作 ppt；</p> <p>2. 6-8 人一组合作完成，要求每个成员都对讲解内容熟悉</p> <p>3. 可采用角色扮演等丰富的形式介绍</p> <p><b>课后调查：</b>自己搜集游戏视频分析其指导要点或指出其不足与需要改正之处</p>	
<p><b>思考与练习</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色游戏与表演游戏具有哪些不同？</li> <li>2. 思考角色游戏或表演游戏实际实施中可能会存在哪些问题？</li> </ol>
<p><b>阅读文献</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版</li> <li>◆ 刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版</li> <li>◆ 但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版</li> <li>◆ 董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</li> <li>◆ 刘焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年</li> </ul>



教学后记  
(反思)



**1. 教学目标、重难点和关键点的实现情况：**

**优点：**大部分学生对于知识目标与知识重点都有所掌握，能够指出表演游戏与角色游戏的特点与指导要点

**不足：**对于教学难点的把握，还需要学生在实践中进一步学习与内化


**2. 教学过程的课堂表现情况：**

**优点：**学生踊跃发言与表演，尤其是在角色扮演中，学生们积极参与，呈现了一个个鲜活的游戏案例，有利于大家更进一步了解表演游戏

**不足：**学生参与活动作业较积极，对于理论知识的学习不够活跃

**改进：**设置更多课前活动，调动学生积极参与，在活动中贯穿理论知识

## 《幼儿园游戏与指导》课程教案

课程名称	幼儿园游戏与指导	周次	第十五周
授课对象	20 级学前教育本科	授课学时	2 课时
授课内容	模块三 怎样支持幼儿更好地游戏 知识点五 提供适应的游戏指导		
教学目的	1. 知识与技能目标： 了解教师在游戏中的作用，掌握结构游戏与规则游戏的指导要点 2. 过程与方法目标： 通过讨论与练习，亲身实践一次完整的结构游戏或规则游戏指导 3. 情感态度与价值观目标： 理解结构游戏与规则游戏的独特价值，激发自身关于游戏组织与指导的热情与积极性		
教学重点	了解教师在游戏中的作用，掌握结构游戏与规则游戏的指导要点		
教学难点	通过讨论与练习，亲身实践一次完整的结构游戏或规则游戏指导		
教学方法与手段	讲授法、小组讨论法、多媒体教学法		
教 学 过 程			备注
<b>教学导入</b>  <b>【视频导入】</b>  观看幼儿游戏视频片段，分析其教师所扮演的角色  			

**【总结】**教师是幼儿游戏的支持者、合作者、引导者、组织者

### 一、结构游戏的组织与指导

结构游戏，是指运用各种结构玩具或结构材料进行构造活动的游戏。幼儿园常用的结构材料有制造类、自然物类和废旧材料类。

结构游戏是一种以结构材料为素材的造型艺术活动。幼儿需要构思，掌握艺术造型的简单知识与技能（如造型的对称、平衡、色彩、大小比例、空间位置等）。



#### （一）结构材料是游戏的基础

结构游戏离不开各种各样的结构材料，结构材料是幼儿开展结构游戏的基础。在结构游戏中，幼儿利用各种材料按自己的愿望和想象去进行构造，从而增进对事物的认识，发展想象力和创造力。在幼儿园，按结构游戏中提供的材料来分类，基本可以分成以下类型。

**1.积木游戏：**用各种积木或其他代用品作为游戏材料进行的结构游戏。

**2.积竹游戏：**指将竹子制成各种大小、长短的竹片、竹筒等，然后用它们进行构造物体的游戏。

**3.积塑游戏：**用塑料制作的各種形状的片、块、粒、棒等部件，通过接插、镶嵌组成各种物体或建筑物模型。

**4.金属构造游戏：**以带孔眼的金属片为主要的建构材料，用螺丝结合，构造成各种车辆及建筑物的模型。

**5.拼棒游戏：**用火柴棒、塑料管、冰棒棍或用糖纸搓成纸棍等作为游戏材料，拼出各种图形的一种游戏。

**6.拼图游戏：**用木板、纸板、塑料或其他材料制成不同形状的薄片并按规定的方法进行拼摆的一种游戏。传统的七巧板就属于这类游戏。

**7.玩沙、玩水、玩雪的游戏：**沙土是一种不定型的结构材料，幼儿可以随意操作，幼儿也可利用水、雪玩划船、堆雪人、打雪仗等游戏。



## （二）结构游戏的指导要点

指导幼儿结构游戏，重在引导儿童细致观察、大胆创造。

### 1.小班

**特点：**对结构动作感兴趣；结构时无目的，不会事先构思要结构什么，只要当人们问起时，才开始注意并试图给予一个名称；主要以材料的形状来理解材料的用途，后期有了一定的游戏主题，但极不稳定。

**指导：**第一，引导儿童认识结构材料，有意识地搭简单的物体给他们看，或参观中大班的结构活动，引起儿童的结构兴趣。第二，结构活动开始时，要给儿童安排场地和准备足够数量的结构元件。最好做到每人一份，建立初步的常规，使彼此互不妨碍地开展游戏。第三，学习结构技能，鼓励儿童尝试结构简单的物体。第四，教师要经常有意识地引导儿童说出结构物体的名称。引导儿童理解和明确结构的目地性，发展儿童的想象力，使主题逐渐稳定。第五，建立结构游戏的简单规则。

第六，帮助儿童获得整理和保管玩具的简单方法，让儿童成为玩具管理的主人。

## **2.中班**

特点：有初步的简单结构计划；对操作过程和结果都感兴趣；能按主题进行结构，主题想对稳定；对结构材料熟悉，能围绕结构物开展游戏；具有独立结构的能力。

指导：第一，丰富儿童的生活经验。第二，引导儿童设计结构方案，学习有目的地选材，学会看平面图。第三，着重指导儿童掌握结构技能，并会应用这些技能塑造物体，把平面图变成立体图形。第四，组织小型集体结构活动（3-4人），学习共同讨论、制订方案，进行分工。第五，组织儿童评议结构活动，鼓励儿童独立、主动地发表意见，肯定儿童的发明创造、能自己表达结构物的意思，促进创造性思维的发展及结构游戏的水平。

## **3.大班**

特点：结构的计划性、目的性增强，能较长时间地围绕一个主题进行一个主题进行结构活动，直到达到目的为止；有一定的独立结构能力，能事先进行一定的设想、规划，能围绕结构物进行情节复杂、内容多样的游戏。

指导：第一，培养独立结构的能力。第二，能准确表现游戏的构思和内容，会用结构材料和辅助材料。第三，发展评价自己和他人的能力。第四，鼓励儿童集体进行结构活动，共同设计方案，确定规则，分工合作，开展大型结构游戏。

### **课堂练习**

#### **【案例】**

教师在教室里布置了简单情景：两个娃娃分别在雪花片滑梯和百变积木滑梯上玩。当幼儿进入游戏情景时，就被娃娃玩滑梯的情景所吸引，有的索性与娃娃玩了起来。教师说：“现

在只有两架滑梯，1 怎么办呢？”幼儿说：“我们自己来造。”教师说：“你想造什么样的滑梯呢？”有的幼儿说：“我想造大象滑梯。”有的幼儿说：“我想造圆形滑梯”。还有的幼儿说：“我想造方形的滑梯”。于是大家立刻投入造滑梯的游戏中。

**【总结】**结构游戏，是指运用各种**结构玩具或结构材料**进行构造活动的游戏。幼儿园常用的结构材料有制造类、自然物类和废旧材料类。

## 二、规则游戏的组织与指导

规则游戏是两个以上的游戏者，按照一定的规则进行的一种游戏，规则游戏具有“规定性、竞赛性和文化传承性”等特点，是儿童游戏的高级发展形式。在这类游戏中，幼儿的行为必须受规则的限制，按规则所要求的步骤、玩法进行活动，规则决定游戏过程和结果的公正性。幼儿园常见的规则游戏主要包括智力游戏、音乐游戏和体育游戏。

**游戏案例**

**《听听谁在叫》**

任务：分辨集中动物的叫声。

玩法：请一个儿童站在前边，由教师给他戴上一个动物头饰，其余儿童按动物头饰发出该动物的叫声，由戴头饰的儿童猜自己头上戴的是什么动物头饰。

规则：戴头饰的儿童不能看头饰，其他儿童只能发出动物的叫声，不能说动物的名称。

规则游戏可由教师提供相应的材料和场地，让幼儿自选进行，在“教”幼儿玩游戏的同时，要充分调动幼儿的积极性、主动性，提高幼儿参与游戏的兴趣。启发幼儿开动脑筋，寻找解决问题的方法，促进幼儿创造性思维的发展。也可以将其用于专门组织的教学活动中，以增强活动的趣味性，激发幼儿的主动



动性，使学生取得良好的效果。规则游戏要根据幼儿身心发展水平来进行，一般应注意以下两个方面。

### **（一）做好游戏的准备**

#### **1.选择和编制适合的游戏**

教师应根据教育要求及幼儿的实际水平选编游戏。一方面要根据教育的任务、要求选编不同类型的有规则游戏；另一方面应顺应幼儿的实际发展水平，选择和编制能激发幼儿的思考和探索，给予幼儿成功的体验，激发学习兴趣的游戏。

#### **2.教师要熟悉游戏的玩法及规则**

教师在为幼儿选编游戏后，必须熟悉游戏的玩法和规则，了解游戏的重点，思考组织游戏的方法，并反复试玩几次，以验证游戏的玩法和规则是否合理，为指导幼儿游戏打下基础。

#### **3.准备好游戏的场地和材料**

教师要根据游戏的内容，确定游戏的场地，选择游戏的材料。



### **（二）引导不同年龄儿童玩游戏**

了解和执行规则是玩规则游戏的核心，所以我们应针对不同年龄儿童进行指导。对于小班幼儿，游戏玩法和规则的讲解要力求生动、简单、形象，要注重讲解与示范相结合，注重在游戏中逐步提出游戏规则。

对于中班幼儿，还是需要示范、讲解游戏的玩法与规则，并在游戏中着重检查游戏玩法的掌握情况及游戏规则的执行情况，要鼓励幼儿关心并努力争取好的游戏结果，可开展规则简



单的竞赛游戏。

对于大班幼儿，可以用语言讲解游戏，要求幼儿独立地玩游戏，严格遵守游戏规则，争取最好的游戏结果；能对游戏的结果进行评价，并可开展较为复杂的竞赛游戏。

### 课堂练习

**【案例】**游戏案例《听听谁在叫》

**任务：**分辨集中动物的叫声。

**玩法：**请一个儿童站在前边，由教师给他戴上一个动物头饰，其余儿童按动物头饰发出该动物的叫声，由戴头饰的儿童猜自己头上戴的是什么动物头饰。

**规则：**戴头饰的儿童不能看头饰，其他儿童只能发出动物的叫声，不能说出动物的名称。

**【总结】**规则游戏是两个以上的游戏者，按照一定的规则进行的一种游戏，规则游戏具有“规定性、竞赛性和文化传承性”等特点，是儿童游戏的高级发展形式。

在这类游戏中，幼儿的行为必须受规则的限制，按规则所要求的步骤、玩法进行活动，规则决定游戏过程和结果的公正性。

### 教师课堂总结




结构游戏与规则游戏的学习相对于角色游戏与表演游戏的学习缺乏一定的故事性、趣味性，学生学习积极性有所降低，以文本案例方式呈现也有利于增进学生理解。

### 布置作业

**专题讲解：**每人设计一个规则游戏活动（音乐游戏、体育游戏、智力游戏）

**要求：**1. 可采用文字或者图片、视频等方式呈现

2. 清楚地交代出游戏的规则或玩法，游戏进行的主要流程及注意事项

<p>思考与练习</p> 	<p>1.比较四种类型游戏的相同点与不同点</p> <p>2.联系实际思考结构游戏在实施中可能存在的问题以及解决措施</p>
<p>阅读文献</p> 	<p>邱学青：《学前儿童游戏》，江苏教育出版社，2008 年版</p> <p>刘焱：《幼儿园游戏与指导》，高等教育出版社，2012 年版</p> <p>但菲，金芳：《幼儿游戏的快乐与分享——从案例搜集到案例剖析》，科学出版社，2014 年版</p> <p>董旭花：《幼儿园游戏》，科学出版社，2009 年版</p> <p>刘焱：《儿童游戏通论》，北京师范大学出版社，2004 年</p>
<p>教学后记 (反思)</p> 	<p><b>1. 教学目标、重难点和关键点的实现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>课程过程中，对于游戏指导的学习是让更多学生模拟演示幼儿进行游戏的组织与指导，例如学生通过录制视频与课堂展现等方式，效果较好</p> <p><b>不足：</b>对不同类别游戏的组织与指导，需要学生在所学知识的基础上，能够加以运用，即深入到幼儿游戏中，真正地组织幼儿开展游戏。但现实情况很难让大规模的学生下园进行实践。</p> <p><b>2. 教学过程的课堂表现情况：</b></p> <p><b>优点：</b>对于游戏的学习，学生参与度较好，尤其是在规则游戏的自主创设中，学生敢于想象与创新，增加了课程的生动性与情境性</p> <p><b>不足：</b>课堂时间有限，仅是少数学生进行分享，还有大多学生没进行分享</p> <p><b>改进：</b>尽量帮助学生争取资源进行实践观摩与练习，使得理论与实践真正得到结合</p>