

# 体验教学模式下高职院校《学前儿童游戏》课程设计 ——以珠海城市职业技术学院为例

向美丽

(珠海城市职业技术学院 广东珠海 519090)

**摘要:**《学前儿童游戏》课程采用体验式教学模式,设计课程思路、设定课程目标、构建课程内容、组织教学过程。以能力为导向,以岗课赛证融合为原则,开展全过程进阶式实训,促进学生知情意共同发展。

**关键词:** 体验教学模式;以学生为中心;进阶式全过程实训

高职高专院校学前教育专业是培养师德高尚、热爱幼儿、业务精良、结构合理的幼儿教师队伍的主阵地之一。学前儿童大多数时间是在游戏中度过的,游戏是学前儿童的主导活动,甚至是儿童的生命、童年的本色,因此,游戏的科学组织和指导显得尤为重要。

《学前儿童游戏》课程是高职高专学前教育专业一门重要的专业核心课程。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,是一门实践性和应用性很强的课程。它既可以为学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。

### 一、以体验教学模式作为课程设计思路

《学前儿童游戏》采用体验式教学模式和任务教学法,从课程目标的确立、课程内容的重组、课程教学过程的实施三个环节进行设计。该课程设计基于学前教育职业岗位群“幼儿游戏活动的支持、组织与指导”典型工作任务,运用工学结合的理念,以岗位群的工作方法、步骤、规范以及素质、能力、知识要求为指导,建立理论联系实际、以就业为导向的课程体系,实现学生就业竞争力和发展潜力的不断提升,培养高素质技能型幼教人才。课程教学设计遵循“以学生为中心”的教学理念,“任务+游戏”的实训实施方式,“展示+评比”的成果呈现形式,“言传+身教”的师德养成模式,实现玩中学、做中学。

#### 1.“任务+游戏”的实训实施方式

游戏设计与组织实训分为游戏技能和游戏组织技能两类任务,遵循会玩→会设计→会组织→会评价的思路再细分子任务,从主课堂到实训室,再到幼儿园,由易到难,层层推进,步步驱动。同时,学生通过自己参与游戏与操作虚拟仿真游戏任务,体验游戏组织进程,充分突显玩中学。

#### 2.“展示+评比”的成果呈现形式

教案设计评优、儿童剧汇报演出视频、观察记录表等学习成果均要求提交云班课平台展示,自评、互评、教师评价、幼儿园导师评价相结合开展小组评优,以此熟悉评价标准,增强学习积极性。

#### 3、“言传+身教”的师德养成模式

由从教经验丰富尤其是幼儿园一线工作经验丰富的教学团队为引领,通过言传身教、潜移默化渗透岗位意识与师德规范,增强学生的职业认同。通过下园观摩与实践,提升游戏设计与组织技能,增强职业认同感<sup>[1]</sup>。

### 二、以能力为导向设定课程目标

《学前儿童游戏》课程旨在通过游戏理论的学习与实践应

用,培养学生游戏组织、设计创编、游戏指导、游戏评价的基本能力。根据《幼儿园教师专业标准(试行)》、《教师教育课程标准(试行)》对新时代幼儿教师职业能力和职业素质培养的要求,以及幼儿园教师资格考试大纲和1+X幼儿照护职业技能等级考评大纲的要求,将《学前儿童游戏》课程的教学目标和要求设定为:

表1 《学前儿童游戏》课程目标

知识目标	<ul style="list-style-type: none"> <li>使学生了解儿童游戏的相关理论学说,在理解游戏本质特征的基础上,深刻认识儿童游戏的特点,认识游戏教育在学前教育中的重要意义,树立科学的现代儿童游戏观;</li> <li>使学生理解游戏的教育作用,掌握各类游戏的特点,能根据幼儿发展实际水平指导幼儿游戏,能较好地运用游戏形式组织幼儿的教育教学活动。</li> </ul>
能力目标	<ul style="list-style-type: none"> <li>通过学习和实训,掌握一定的表演、建构、节奏、韵律等基本游戏技能,掌握设计与创编游戏的基本方法,初步具备创编各类教学游戏的能力;</li> <li>能根据幼儿的年龄特点创设游戏环境、组织和指导幼儿游戏;</li> <li>能运用儿童游戏的基本知识分析幼儿游戏现象和游戏行为。</li> </ul>
素质目标	<ul style="list-style-type: none"> <li>热爱儿童和儿童游戏,理解“幼儿园以游戏为基本活动”的真谛;</li> <li>在实训中增强岗位意识,培养热爱劳动、爱岗敬业的良好品质,有爱心、耐心和责任心,养成良好师德素养和深厚教育情怀,争做爱岗敬业的新时代“四有”好幼师。</li> </ul>

### 三、以岗课赛证融合为原则,重构课程内容

为落实立德树人根本任务,对接新时代人们高质量学前教育的需求和一线幼教老师的岗位需求,本课程“以理论知识为根基,以实用技能为重点”来建构课程内容体系。内容选择基于《教师教育课程标准(试行)》和《学前儿童游戏》课程标准(课)、《幼儿园教师专业标准(试行)》(岗)、幼儿园教师资格证考试大纲和1+X幼儿照护职业技能等级标准(证)、学前教育专业学生技能大赛(赛)中,与《学前儿童游戏》课程的相关要求。

“游戏活动的指导”是幼儿园教师资格证考试大纲和1+X幼儿照护职业技能等级标准中的组成模块。职业院校学生专业技能大赛学前教育专业教育技能赛项中,游戏课程支撑“幼儿园保教活动分析与幼儿教师职业素养测评”赛项和“幼儿园教育活动设计”赛项。



图1 《学前儿童游戏课程》内容选取依据

以幼儿教师真实工作任务及其工作过程为依据,围绕职业能力目标的实现,将课程内容重构为两大模块:模块一是“学前儿童游戏的认知与体验”,模块二是“学前儿童游戏的设计与组织”,主要掌握学前儿童游戏的知识,训练学生设计和组织学前儿童游戏的技能和能力,培养和提高学生关爱幼儿快乐发展的师德和情怀。

在“学前儿童游戏的认知与体验”模块,主要帮助学生形成正确的游戏观、教育观,帮助学生感知与理解幼儿园的各类游戏活动;“学前儿童游戏的设计与组织”模块重在游戏实践教学和幼儿游戏指导,基于以学生为主体的体验式学习,与学生共同探讨幼儿园游戏环境的创设、游戏观察、游戏活动的创编、设计、游戏的指导及评价<sup>[2]</sup>。为培养德才兼备的学前教育后备军,学前儿童游戏课程也需渗透课程思政内容,实现育人和育德双重任务。

#### 四、以体验教学模式,开展线上线下教学

##### 1、教学理念

基于行业企业调研和教学反思,要突破职前教师学了《学前儿童游戏》课程却不会开展游戏活动的困境,让学生在有限的课堂学习时间里理解游戏,掌握游戏设计、组织的关键,本课程采用体验式教学模式和以学生为中心教学法。

(1) 实施体验式、全方位教学模式,促进学生知情意共同发展

体验强调亲身经历、亲自实践,体验式教学是师生的一种生命活动或历程。教学不再是一个师生围绕书本把知识对象化、目的化的授受过程,而是一个学生联系自己的经验,以自己的理解、想象去直接感受、领悟、再认识、再反思、再创造的生命体验过程。体验式教学强调教学过程是一个亲历体验、感受的过程,关注学生的知情意共同发展;体验式教学强调师生的共同反思,选择、重组和自我建构。

(2) 实施进阶式、全过程实训模式,对应学生游戏技能习得进程

游戏实训对应技能习得从认知、联系到完善的进阶式规律,依据会玩→会设计→会组织→会评价的思路,实施进阶式、全过程实训模式。即从主课堂单项技能训练到虚拟仿真平台操练流程,再到实训室完整模拟训练,最后到幼儿园的真实岗位实践,循序渐进解决学生游戏技能欠缺及组织实施经验不足的问题。教学设计突出以学生为中心的教学理念,每类游戏分为四个子任务,由易到难,层层推进、步步驱动。



图2 《学前儿童游戏》课程实训模式

##### 2、组织形式

《学前儿童游戏》教学按照“课前自主学习—课中内化实训—课后拓展运用”三个环节实施教学。学生以小组的形式在教师的指导下通过任务驱动进行学习与实践,在教学的过程中教、学、做有机融合,把理论学习和实践训练贯穿其中。教师注重过程管理,注重对学习效果的检查和对实训结果的评价,将学生的分组讨论、实际操作、总结评价纳入过程考核中,重

点培养学生分析和解决问题的综合能力。根据学生学习特点、教学规律及课程推进的不同阶段,课程基于云班课构建线上线下混合式教学模式如下图3<sup>[3]</sup>。该模式主要包括课前自主探索、课中知识内化、课后知识拓展三个阶段。

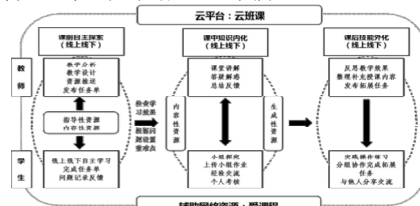


图3 基于云班课的混合式教学模式设计

#### 五、以过程性评价为主,实施全方位课程评价

有效的评价可以激发学生不断学习的兴趣,引领学生学习的方向。以小组为单位实行过程性评价,每个任务的成绩由课前、课中、课后三部分组成;模拟实训任务中增加幼儿园导师的第三方评价。强调考核时间的持续性、考核主体的多元性、考核内容的全面性、考核方式的多样性,逐渐形成了“立体多维、考练结合、以考促练”的评价模式。注重学生课程学习前和学习后在知识、技能、素质方面的动态变化,实施纵向增值评价。

游戏课程线上考核与线下考核相结合,过程性评价占70%,结果性评价30%。线上考核主要包括线上学习时长、测试活动、小组作业、头脑风暴、课堂讨论、课堂表现、线上考勤签到等。线下考核主要是期末的面试考核,基于课证融合理念结合幼儿园教师资格证面试涉及游戏模块的相关内容采取抽题面试的形式进行。该课程评价方式以学生的学习过程性评价为主体辅之以结果性考核,保证考核的全面性。例如,在游戏课程考核评价中主要包括课前线上游戏教学资源学习时长、在线测试占30%,课堂活动中线上课堂表现、在线考勤签到、小组活动、测试活动、头脑风暴、讨论活动等占30%,课后拓展的专题测试活动、学习笔记、物化成果占10%;期末结构化面试占30%。

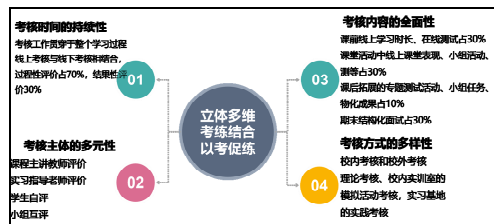


图4 《学前儿童游戏》课程评价方式

#### 参考文献:

[1]周丹丹.高职院校学前教育专业学前儿童游戏课程思政建设路径探析[J].阜阳职业技术学院学报,2022(2):26-29.  
[2]郭丽丽,李丹.高职院校学前教育专业《学前儿童游戏》课程教学与改革初探——以厦门兴才职业技术学院为例[J].2022(8):21-23.  
[3]李春良.基于云班课的高职学前教育专业混合教学实践——以《学前儿童游戏与指导》课程为例[J].高教论坛,2020(11):102-105.

作者简介:向美丽(1984—),女,汉族,湖南衡阳人,珠海城市职业技术学院讲师,研究方向:学前儿童游戏、学前教育政策。

基金项目:珠海城市职业技术学院教研教改项目-《学前儿童游戏》课程信息化导向课堂革命探索与实践(项目编号JY20220603)、课程建设项目-《学前儿童游戏》(项目编号JYJK20230213)、教研教改项目-学前教育专业专本协同育人体系构建研究与实践(项目编号JY20230113)的阶段性研究成果。