

《幼儿园游戏与指导》课程教学探究与思考

徐秋珍

(江西省电子信息工程学校 江西 南昌 330096)

【摘要】幼儿园游戏与指导课程是理论与实践相结合的一门课程。幼儿园游戏作为一日活动不可缺少的内容和环节,每天的游玩时间规划 40 至 70 分钟,此项活动的开展与指导要求幼儿教师不仅要掌握好理论知识,还需要良好的实践操作技能。幼儿园游戏的指导是幼儿教育教师的一项基本技能,而本人在教学中发现目前学前教育(幼儿教育)专业学生对此课程的学习处于被动或应付式状态。为此,本人对此课程教学进行一些探讨分析与思考。

【关键词】幼儿园游戏;问题;思考

前言

本人于 2014 年担任 2012 级学前教育专业游戏课程,当时选用的教材基本是理论性比较强,没有插图,案例分析较少,章节没有具体安排实践性强的内容,我们的教学基本上是以理论教学为主,我当时安排一周在课堂教学理论,一周安排到户外指导学生做一些以体育或传统游戏为主的练习。大概在 2016 年以后我们的对教程使用的选择更注重实践性操作,开始使用江苏凤凰教育出版社的《幼儿园游戏与指导》这本教材,有案例分析、活动图片和活动指导要点等切合实践教学内容,之后去幼儿园实践锻炼学习,对幼儿园游戏课程的教学有很大的感触。在 2019 年的 2 月份,开始担任 17 级幼儿教育专业高技班和学前教育专业中专班的《幼儿园游戏与指导》课程,在上了两周的课之后,深深感觉到这门课程要结合幼儿园目前的实践教学活动开展我们的教学,才能激发我们学生的学习兴趣。于是在 3 月中旬,我和理论组教研组长江老师利用周末时间,下到南昌市示范幼儿园去,向一线的教师和园长寻求教学建议,进入他们的室内和户外的区域参观,咨询开展活动的技巧。她们建议是要以学生实践操作,模拟课堂为主,理论教学为辅,才能提升学生的技能发展。

1. 使用教材简介

《幼儿园游戏与指导》,叶小红主编,江苏凤凰教育出版社,全书 7 个话题,话题 1 是幼儿园游戏概述,话题 2 是幼儿园环境规划,话题 3 幼儿园游戏活动观察,这 3 个内容纯理论的内容,学生的兴趣点不能持续,里面的名称解释较多。话题 4、5、6 分别是介绍角色游戏、建构游戏(结构)和表演游戏的组织与指导,这 3 个话题的内容基本是实践性较强,涉及到小、中、大班的案例分析指导,幼儿教师的观察和分享交流的实践活动。话题 7 总结非游戏活动中游戏因素的运用,也基本是理论知识学习内容。

2. 教学效果分析

2018 至 2019 学年下学期担任 1756D2 中专班、179901 和 179902 幼儿教育高技班共 3 个班的《幼儿园游戏与指导》课程,中专班本学期刚开设这门课程,从话题 1 开始学习;高技班从话题 5 建构游戏开始课程学习。2019 至 2020 学期上学期担任 1756D2 和 1756D3 这 2 个班的游戏指导课程,承接上学期往下的内容开始教学。

2.1 所任教中专生教学效果分析

1756D2 班,班级人数 40,全部女生。该课程在本学期教学内容为话题 1 至话题 3,基本上以理论知识学习和案例教学为主,为丰富教学内容,我增加了视频、收集目前幼儿园游戏活动的经典图片和小游戏进行课堂调节,在视频和小游戏过程中同学们兴趣较高,但是理论学习出现的情况是课堂上同学们都觉得懂了会了,考试就蒙了。因为在 6 月的期末考查时为了检测她们的学习效果,出

了一份 100 分的理论试卷。名词解释设置了游戏主题、机能性游戏、心理环境、观察、间接指导、游戏材料的动态性共 6 小题;填空题 8 小题共 20 空;4 个简答题:为什么要观察幼儿的游戏活动?教师应在哪几个方面考虑如何选择和投放游戏材料?幼儿户外游戏环境规划应考虑哪几个要素?简述游戏活动中教师的角色。最后一题是实践操作题:用画图方式为班级划分活动区域。课堂手机、作业本和教材全部上交统一管理,然后进行考试。测试成绩情况是:2 人 70 分以上,60 分以上 6 人,20 人在 50-60 分之前,12 人 60 分以下。从这个测试成绩看理论教学效果很不理想,我也在不断地思考出现这种情况的原因,思索幼儿园一线教师之前给的建议,要让学生动手实践,才能提升这门课程的技能。

2.2 所任教的幼儿教育专业学生效果分析

179901 班,班级人数为 29,全部女生;179902 班,班级人数为 32,全部女生。这两个班级年龄偏大些,理解能力要比中专班强,动手操作能力较强,我接手时也是从建构游戏章节开始教学。在平时的课堂教学我是以学生实践操作练习为主,基本上是一周理论讲解,两周实践练习,主要是模拟幼儿园课堂开展游戏活动。这两个班级学习效果相比较,2 班的课堂学习积极性较高,每次课堂操作准备较充分,大部分学生都积极响应,1 班只有有三分之二的学生参与的积极性较高。总结她们一学期开展的课堂实践练习情况如下:179901 班模拟幼儿教师开展游戏活动有 11 人次,其中有 4 人扮演教师开展游戏活动的在 2 次以上,全班 29 人多次参与游戏实践教学;179902 班模拟幼儿教师开展游戏教学活动有 10 人次,其中有 3 人扮演教师开展游戏活动的在 2 次以上,全班 30 人多次参与游戏实践教学。一学期下来,从开始同学们对着游戏活动设计教案开展实践活动,到脱离教案,顺畅地组织游戏活动,同学们的收获不少。活动流程是开展之前要求全班同学写主题游戏活动设计:活动目标、活动目的、游戏过程(导入、要求、指导要点、观察要点、介入游戏要点)、活动分享评价内容和活动结束指导,然后课前准备道具、游戏材料、活动小组成员,课堂现场实践,找一名班干拍下活动视频和精彩图片,我在旁边指导其他同学观察活动过程,活动结束后,要求主持活动和参与活动的同学现场进行分享实践活动练习的感受,其他同学评价,假设自己主持活动要注意的重点。

2.3 在本学期,2 个中专班的教学情况分析

担任的中专班的教学是从角色游戏主题内容开始教学,我采用高技班的教学经验对她们实施教学,理论和实践教学相结合。1756D2 班目前主持活动有 6 人,参与活动的有 20 人次;1756D3 班目前主持活动有 8 人次,参与活动人次有 30 人次;从这个数据来看,学生对于实践练习积极性大大提高。刚开始两个班的同学们的

教案设计写的比较认真，有一小部分的同学偏题，要求写小班或中班角色游戏活动设计，结果有部分同学写音乐游戏、体育游戏等主题活动设计，这也反应出她们对理论知识理解不到位，对角色游戏的概念理论不透彻；游戏材料准备有时也不齐全；主持活动者在游戏过程中观察不到位；游戏分享交流评价环节匆匆一带而过，语言表达过于简单模式化，她们的评价分享几乎都是：小朋友你真棒，大家一起来鼓掌。不太会设置预见性评价问题，不能恰当地用启发性问题进行评价分享，从而达不到启发小朋友的思维发展这一教学目标。这更是理论知识没有掌握好。

和相比中专班级前面 3 个话题的理论学习，采用高技班的以实践教学为主的方式效果好的多。但是中专班级和高技班在活动组织中的语言表达和表情等方面都存在很大问题，如在组织“医院”角色游戏时，导入部分有不少同学都有这样表达：小朋友们，你们都去过医院吗？你们觉得谁最棒啊？这样会让参与的同学无法接下话题，如果是实践教学会让小朋友害怕进行此次游戏活动，“你们”就把“师幼关系”距离扩大了；在活动过程中幼儿教师的那种温柔细腻的表情很少。综合以上情况分析，本人觉得在理论和实践教学的衔接上、设施和场地等等也有很多的不足，学生的学习技能的领悟、钻研和思考等方面还得进一步提高。

3. 思考教学中影响因素

3.1 学生专业基础知识因素

幼儿园游戏课程开设在二年级第二学期，除了开设“舞蹈、钢琴、美术和手工”等核心技能课程之前，在其他几个学期开设了本专业的核心课程“学前教育学”、“学前心理学”“儿童卫生保健”等，具备了一定的专业知识，自制力和主动性都有较大的提高。但是她们对于幼儿心理发展特点、幼儿动作发展特点等方面的知识还是比较相对薄弱，然而“幼儿园游戏与指导”课程的学习要求学生对于幼儿的生理及心理发展特点要掌握的非常熟练，这样才能准确地掌握各年龄段幼儿游戏活动的特点和设计指导关键点。

3.2 教学方法因素

因传统教学模式的影响，教师在教学过程中容易倾向过度地专注于理论知识的讲解，容易忽略知识的实践应用，难以激发学生的主动性和积极性。我们教师在课堂教学中也会采用讲授法、讨论法、案例分析法等引导学生理解各种游戏的概念、各类游戏的特点和结构要素，组织指导方法等，但是模拟幼儿园课堂教学、优秀视频教学等多样化教学方式毕竟是有限的。学生独立设计、组织与指导游戏活动的能力培养及实践训练远远不够，学生也缺乏一定的专研思考。

3.3 实践因素

我们对学前教育（幼儿教育）专业的课程惯性认识是只有“舞蹈、钢琴”课程实践较强，从深入该专业课程的教学中，我深深地认识到《幼儿园游戏与指导》课程具有很强的实践操作性，要很好地设计并组织游戏活动，应该让学生去幼儿园深入一线进行见习，现场观摩一线教师组织游戏活动，幼儿园小朋友真实的游戏场景，当前我们的学生并没有这样的实践见习机会，平常同学们很少会去网上搜索优秀幼儿教师的游戏活动组织实施的视频，去观看，去思考，去模仿；网上也很难找到完整的游戏视频，从以上情况来看，我们这门课程的教学和学生学习难度比较大。

4. 教学建议

4.1 教学内容改进

4.1.1 教学内容整合

话题 1 和话题 2 中的章节内容教师要提炼核心内容，然后再根据“健康、语言、社会、科学和艺术”这五大领域内容，去设计一

些相关游戏，结合这些章节内容理论加实践教学，帮助学生理解掌握理论知识，承接本课程的实践章节内容。

4.1.2 自主学习部分章节内容

课堂教学时间毕竟是有限，让学生掌握本课程的重点内容，达到促进学生小组自主合作学习，对于本课程的话题 3 幼儿园游戏活动观察和话题 7 总结非游戏活动中游戏因素的运用，这 2 个章节内容我们要鼓励同学们课后到网上找游戏视频片段，观看及分析其中的细节或模仿；或阅读相关文献资料学习，以书面作业形式定期上交自主学习内容，组织学生评价分享，总结学习成果。

4.2 教学方法改进

4.2.1 加强案例分享教学

教师要通过播放视频案例，如幼儿园游戏活动情景、或在幼儿园实习学生提供的幼儿园游戏活动视频，或幼儿园一线优秀教师拍摄的精彩游戏片段，或网络优秀游戏活动视频；或图片文字案例，指导学生练习课程中相关理论知识点进行分组讨论分析，分享个人感受和观察结果；分析案例中的优点和不足，如何解决其中出现的问题，学会根据幼儿园小、中、班的年龄特点和发展水平进行设计、组织指导和评价分享，以提高同学们的幼儿园教育教学实践能力。

4.2.2 加强模拟实践教学

实践模拟教学对情景中出现的各种问题均有所展现，我们的学生在其中进行具体的教学活动中获得比较真实的实践体验。在本课程汇总的角色游戏、建构游戏和表演游戏的组织与指导过程中，角色在讲授完相关知识后，应当预留一周时间，布置学生分好小组，找好扮演幼儿园老师，参与小组成员要积极收集游戏材料、道具并参与具体的游戏情节中幼儿的游戏行为，教师指导幼儿教师扮演者（即活动主持者）对活动中出现的问题进行分析总结，以提高同学们的游戏组织指导能力，这样可以达到同学们强化理论知识，同时也可以获得游戏指导的真实体验。

5. 期望

一是建议学校有条件的情况下，找学校周边优秀的幼儿园合作，提供我们学生见习机会，让她们定期下到幼儿园去观摩幼儿园的游戏活动，书写活动报告和心得。二是建议学校建设幼儿园游戏活动模拟实训教室，最好是小班、中班和大班各建一个，每个模拟教室要建 4 至 6 个游戏区域。三是每年要与时俱进添加一些新型的玩教具，或指导学生废物利用，制作使用频率高的、实用又便于留存的玩教具。

6. 结束语

基于以上情况分析与思考，本人觉得《幼儿园游戏与指导》课程是一门实践性较强的课程，而且幼儿园的游戏活动在一日活动中有明确的活动时长，示范幼儿园必须每天不低于 70 分钟的游戏活动时间，普通幼儿园每天不少于 40 分钟游戏活动时间。由此，我们要培养学生掌握好理论基础知识和良好的实践操作技能，我们的教学任务任重而道远。

参考文献

- [1]《幼儿园游戏与指导》，叶小红主编，江苏凤凰教育出版社
- [2]《高职学前教育专业创造性游戏与指导高效教学模式的探究》李丹《才智》——创新教育 2019/75
- [3]《游戏理论与指导课程改革实践》王晓樊《科技文汇》2018 年 9 月（中）

作者简介：

徐秋珍，女，江西省电子信息工程学校教师、高级讲师，研究方向：学前教育。