

《幼儿园游戏设计与指导》教学实施报告

张小红 郭小春 苏海清

(江西省电子信息技师学院 江西南昌 330029)

摘要:《幼儿园游戏设计与指导》是学前教育专业核心课程,本文通过分析学情现状,将本课程重新模块化分解,借助网络教学平台、抖音、思维导图等手段将运用于创造性游戏中,拓展新的学习方式,从而达到更好的教学效果。

关键词:游戏;教学;实施

一、实施背景

《幼儿园游戏设计与指导》是学前教育专业核心课程,其平时教学模式主要表现为三种情况:一是以教师为中心;二是以教材为中心;三是以学校课堂为中心。在这种模式下其教学效果越来越不理想,学生逐渐失去了学习的兴趣,教师也失去了教的愿望。为此,本团队提出课程改革的三个方向:一是从课程学习内容与目标方面;二是提高游戏设计和指导能力方面;三是拓展学习方式方面。

二、整体设计

(一)课程目标和内容分析

根据学前教育专业教学标准,结合《幼儿园工作规程》《幼儿园教育指导纲要》,按照立德树人要求,与培养目标相适应,结合中职学生学习特点,有机融入思想政治教育元素,落实课程思政要求,对多本教材进行整合,将本课程内容分为两大模块,即“创造性游戏”与“规则性游戏”,每个模块设置8个任务,共32学时。教学团队引导学生借助网络教学平台、抖音、思维导图等手段将游戏条件创设、计划编制、观察分析、介入指导、游戏评价等5个能力融合应用在角色、建构及表演等三种能力要求逐步提升的创造性游戏中,通过在校设计游戏和下园实施游戏,学生能够合作设计和组织游戏。

(二)学情分析

教学对象是学前教育专业中职二年级学生,学习本课程之前已学习《幼儿教育心理学》《幼儿教育心理学》等专业核心理论课程,了解了幼儿游戏的分类和特点与各年龄段幼儿思维特征等理论知识。同时,通过《美术》《幼儿教师口语》《声乐》等专业技能课程较为熟练掌握了简笔画、手工、讲故事、歌唱等技能。为进一步了解学情,团队组织了认知基础“游戏知识测试”和“游戏组织能力”现状分析两项测试,结果显示,21人中两个项目得60分以上的同学分别是5人和6人,均不到30%,详见图1。

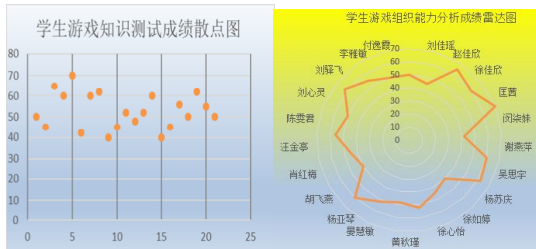


图1:学生两项测试结果

(三)教学资源

教师以学校网络教学平台作为线上教学支撑,学生移动端使用学习通APP,构建了包括知识讲解微课、课件、知识测试题库、游戏视频等在内的教学资源库,组织学生利用废纸箱、卡纸等制作了游戏中需要的头饰和道具。

三、教学实施

(一)教学组织策略

以任务驱动教学,采用线上和线下相结合的混合式教学方式,从学生的角度设计教学,采用两条融合一起的教学思路组织教学,一是根据任务点顺序通过课前、课中、课后利用微课、课件、题库、视频等课程资源逐渐呈现学习的知识点和能力点,从易到难抛出问

题,解决教学重点和突破难点;二是采用在校设计游戏和下园实践游戏相结合的教学模式逐步提升学生的游戏设计和指导能力。

(二)课堂设计

将游戏条件创设、游戏方案编写、观察、介入、评价5种能力应用到具体游戏任务,按照接受任务、分析主题、制定方案、实施方案、学习评价等5个步骤展开,并把爱国教育、劳动教育,弘扬工匠精神融入教学,落实课程思政。

1.接受任务。首先,园长或教师线上提出任务,如“完成《我是抗疫小卫士》角色游戏条件创设”;其次,教师根据任务点制作并通过学校网络教学平台推送创造性游戏知识讲解微课和学习情境视频资源,再次,学生在线完成微课自学和测试后提出解决任务点的方案;最后,教师根据学生自学情况分组。

2.分析主题。师生通过学习通总结课前学习,找出学生游戏知识学习的问题和难点,分析游戏特点,比如表演游戏《狼来了》主要特点就是情节、角色及表情,师生围绕这三个特点开展讨论,分析三个特点。

3.制定方案。教师组织学生在分析讨论游戏特点后提出游戏实践方案,比如师生在分析《狼来了》中的人物的三个特点后设计游戏主要环节,编写好游戏实践方案,分配好表演角色,准备好表演道具。

4.实施方案。根据游戏方案做好两个实施,第一个实施是游戏模拟,即根据编制好游戏方案在校组织游戏模拟教学,比如学生根据《我是抗疫小卫士》角色游戏方案分组模拟;第二个实施是下园实践,即教师组织学生分组到幼儿园开展游戏实践,锻炼学生的游戏指导能力。

5.学习评价。方案实施后开展在校设计游戏和下园指导游戏评价,一是在校游戏设计评价,即教师组织学生开展游戏方案和模拟教学的评价,教师做好课前和课后的评价;二是下园游戏组织多元评价,如在结构游戏《火神山医院》中,教师组织幼儿代表、学生、幼儿园教师及园长对游戏组织情况进行评价,引导学生反思游戏指导情况。

四、教学实施成效及创新

(一)教学实施成效

1.以兴趣入手,激发了学生的学习内驱力。在本课程实施过程中,团队秉持“兴趣是最好的老师”的理念引导学生主动去学。一是使用直观材料激发学生兴趣,教师通过学习通、抖音、微信等信息化手段发布游戏视频、图片及案例来增加学生的感性认识,激发学生主动探究;二是组织下园实践增加学生兴趣,教师组织学生下园实践游戏,学生在指导游戏过程中掌握游戏的观察和介入等理论知识,提高游戏指导能力。

2.以模拟为导向,提升了学生的游戏设计水平。由于学生写作基础不扎实,游戏方案的编写能力很弱。因此,团队将先设计后实践的思路定为游戏教学开展的基本路径,教师组织学生讨论分析游戏情节、模仿角色特点、分组模拟表演,最后总结游戏编写游戏方案,关注教学重点、难点的解决。

3.以实践为手段,提高了学生的游戏指导能力。团队将下园实践作为本课程学习的重要内容和途径,组织学生到幼儿园指导游戏,了解幼儿的游戏诉求,与幼儿共同创设游戏条件、编排游戏情

节及展开游戏,游戏后组织多元评价和在线评分(见表2)。通过下园实践有效提高了学生的游戏指导能力,课后学习通调查结果显示,85.7%的学生认为在学习本课程后游戏指导能力提高了很多,真正落实因材施教。

《火神山医院》建构游戏组织与实施评价表							
考核人	评价项目	场景布置	安全投放	组织介入	游戏作品	幼儿表现	总分
评价内容	评价内容	场景布置符合游戏情节的发展。	材料种类、大小、颜色、形状、数量能满足游戏需要。	组织流畅,及时发现幼儿难题并提供帮助,以隐性方式介入为主,问题解决效果好。	搭建的作品符合预期,作品结构符合医院特征,具有创造性。	积极参与游戏,游戏中有交流、合作搭建,共同完成游戏。	
	评价等级	每个评价项目分三个评价等级:好(16-20分);一般(8-15分);差(0-7)					
	评价等级	第一组	第二组	第三组	第四组	第五组	第六组
学生游戏	第一组	20	15	18	20	15	88
评价员1	第二组	20	13	18	20	15	86
学生游戏	第一组	20	20	20	15	15	90
评价员2	第二组	20	20	20	15	15	90
学生游戏	第一组	18	20	10	14	15	77
评价员3	第二组	18	20	10	15	15	78
幼儿园教师	第一组	16	10	18	14	15	73
教师	第二组	16	14	10	17	15	72
学校教师	第一组	18	15	16	14	16	79
教师	第二组	18	15	18	16	18	85
第一组平均分		81.4					
第二组平均分		82.2					

表1: 学生下园指导游戏在线评价

(二) 创新

1. 构建以学习者为中心的教育生态,突出专业核心素养培养。《幼儿园教师专业标准》指出“师德为先、幼儿为本、能力为重。”团队始终将“关心幼儿尊重幼儿、注重教师知行合一、提高游戏设计和指导能力”等理念贯穿于教学实施过程中,展示新时代幼儿教育工作者职业风采。

2. 课程内容与教学模式改革创新,突出任务教学和能力提升,详见表2。

创新项目	创新点	创新举措
课程内容改革创新	优化内容	将课程内容进行模块化,整门课分成创造性游戏和规则游戏两大模块,每个模块分八个任务。
	知识和技能的整合	理论与实践相结合,强化应用。以完成游戏技能点为基础,分别运用于三种能力要求逐步提升的创造性游戏。
	课程内容的逻辑安排	根据学生认知基础及幼儿身心发展特点,将游戏条件创设、计划编制、观察分析、介入指导及游戏评价5种顺序逐渐递进的能力运用于各游戏。
教学模式改革创新	教学与实训模式	教学做合一、理实一体,形成“在校设计游戏—下园实践游戏”的教学模式。
	混合式教学	线上充分利用互联网+教学,将基础性理论知识通过学习通平台推送给学生。线下设计游戏、模拟教学及下园实践。
	评价	建立游戏技能点分项评价标准,每类游戏由幼儿、幼儿园园长或教师等主体参与多元评价,结合下园实践综合评价。

表2 课程改革创新举措

3. 运用疫情活教材,落实课程思政。在游戏案例中选择《我是抗疫小卫士》《火神山医院》《狼来了》将“爱国、敬业、诚信、友善”元素融入课程德育内容,引导学生树立正确的理想信念、学会正确的思维方法、培育正确的劳动观念,弘扬工匠精神融入教学内容和教学过程。

4. 适应“互联网+职业教育”发展需求,巧用信息化解决重难点。利用抖音发布一些游戏小视频吸引学生,通过学习通、抖音、腾讯在线编辑等信息化手段提高教学时效、拓展教学时空及解决教学重难点。

五、教学反思

本课程虽已结束,但探索创新之路依然不断。反思整个教学实施过程,还存在一些不足,一是由于今年上半年校园疫情防控严格,一般不接纳外人,造成去园实践困难。二是由于幼儿园教室场地小,无法容纳全班学生参与幼儿游戏,学生在幼儿园实践的时候需要分配到不同的幼儿班级,教师只能集中指导一个班,无暇顾及全部学生,今后我们将与幼儿园协商将此类活动放到大型活动室开展。

参考文献:

[1]李玉兰. 以能力培养为导向的《会计学原理》课程教改研究[J]. 教学研究, 2019(03)

[2]李华荣、陶维. 浅谈核心素养培育的模块主题探究课堂构建[J]. 文教资料, 2020(08)

作者简介:

张小红:女,江西省电子信息技师学院教师、高级讲师,研究方向:学前教育、教育管理

郭小春:男,江西省电子信息技师学院教师、讲师,研究方向:学前教育、教育管理

苏海清:女,江西省电子信息技师学院教师,研究方向:学前教育