

模块一 任务一 《幼儿游戏的基本认识》教学设计

课程信息				
课题名称	任务一：幼儿游戏的基本认识		授课对象	幼儿保育专业二年级学生
 教学内容分析	游戏是幼儿园中的基本活动，是每位幼教工作者应最熟悉的内容，幼儿保育专业学生要熟悉幼儿游戏的本质。本节课旨在引导学生了解游戏的概念及基本理论，从不同的理论流派中了解游戏。掌握幼儿游戏的概念及特点，结合教材案例理解幼儿游戏对幼儿身心发展的重要作用。			
 学情分析	认知基础：已完成《幼儿保教基础》中关于游戏的理论知识学习，具备了基本的专业理论素养。 技能基础：接触过幼儿园游戏活动，能对幼儿游戏活动的概念和组织有一定的认识。 学习特点：擅长在体验、操作练习中掌握技能，适合在小组学习中相互启发，取长补短，但是对理论学习的热情较低。			
 教学目标	知识目标	通过小组讨论，了解游戏的基本理论，理解幼儿游戏的概念及特点。		
	能力目标	通过案例分析，在案例情境中掌握幼儿游戏的特点。		
	素养目标	对游戏指导活动感兴趣，体验合作学习的乐趣，获得学习的成就感。		
教学重点	了解并掌握游戏的基本理论。			
教学难点	掌握幼儿游戏的概念及特点。			
教学方法	任务驱动法、案例分析法			
课前：				
教学环节	教师活动	学生活动	设计意图	

	1.在手机移动端登录 UMU 互动平台，投放多个幼儿园游戏活动实录视频。 2.布置作业： （1）什么是游戏？应该给游戏下什么样的定义比较合适呢？ （2）幼儿游戏活动有什么特点？和其他活动有什么不一样？	观看幼儿游戏活动实录，总结归纳幼儿游戏的概念及特点	翻转课堂，先学后教
课中：			
教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
精 彩 导 入 激活课堂	谈话导入：请回忆 10 个自己曾经玩过的、印象最深刻的游戏，并说说自己参加这些游戏的体验。 游戏体验：组织 1-2 个童年游戏 教师总结：游戏与童年是不可分割的，游戏几乎是童年的象征，它与幼儿的健康和幸福息息相关。	回忆曾玩过、印象最深的游戏； 组织和体验童年游戏。	游戏引入，进入新课，激发兴趣
自 主 阅 读 小组讨论	1.分享阅读 请学生自主阅读教材中关于游戏的理论流派提出的不同观点，并鼓励学生说说自己的看法，围绕某一理论展开小组讨论。 经典游戏理论： 剩余精力说、松弛说、预演说、复演说、生长说 现当代游戏理论： ◆ 精神分析学派的游戏理论	1.自主阅读 游戏的基本理论流派 2.小组讨论 3.小组分享	引导学生通过自主阅读、小组讨论，了解游戏的不同理论流派。

	◆ 认知发展学派的游戏理论 ◆ 社会文化历史学派的游戏理论 ◆ 游戏的“唤醒”调节理论 ◆ 元交际游戏理论		
案例分析， 掌握特点	1. 出示案例 ◆ 游戏中的幼儿端起一盘雪花片当作点心，但并不是真的要把它吃下去。 ◆ 当扮演医生的幼儿拿起针筒直接往“病人”手臂上扎的时候，“病人”就会用现实的逻辑职责“医生”应该用棉花先消毒后才能打针。 ◆ 当幼儿在玩滑滑梯或者橡皮泥的时候，问他（她）为什么要玩这个游戏，他（她）的回答一定是“好玩”、“开心”、“我喜欢”。 2. 组织交流讨论 请说说什么是游戏？幼儿游戏有什么样的特点呢？	1.阅读案例 2.小组讨论 3.归纳总结： ● 游戏是儿童主动的、自愿的活动； ● 游戏是在假想的情景中反映周围的生活； ● 游戏是幼儿“重过程、轻结果”的非功利性活动； ● 游戏伴随着积极愉悦的情绪体验。	在案例分析中，掌握幼儿游戏的概念及特点。
布置作业 巩固成果	1.在 UMU 互动平台上布置课后测验。 2.搜集课堂评价信息数据。	1.在 UMU 互动平台上完成课后测验。 2.在平台对小组在课堂中的表现进行自评和互评。	巩固知识，总结评价。
课后拓展：			

课后 拓展	1. 要求学生针对幼儿游戏的特点在实习园所中找到案例印证，加深对幼儿游戏特点的理解。	1.组织学生到实习园所中观察幼儿游戏活动。	将所学知识迁移，运用在幼儿园工作实践中。
------------------	--	-----------------------	----------------------