

模块一 任务二《幼儿游戏的分类与教育作用》教学设计

课程信息				
课题名称	任务二：幼儿游戏的分类与教育作用		授课对象	幼儿保育专业二年级学生
 教学内容 分析	游戏的分类是多种多样的，标准和参照系不同，游戏的分类就不同。通过这一任务的学习，引导学生了解幼儿游戏的不同种类，理解幼儿游戏能促进幼儿身体的发展、认知的发展、情绪情感的发展、社会性的发展。			
学情分析	<p>认知基础：已完成《幼儿保教基础》以及上一任务内容中关于游戏的理论知识学习，具备了基本的专业理论素养。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
 教学目标	知识目标	通过小组讨论，了解幼儿游戏的分类。		
	能力目标	通过案例分析，在案例情境中掌握幼儿游戏的教育作用。		
	素养目标	体验合作学习的乐趣，树立正确的游戏观。		
教学重点	了解幼儿游戏的分类。			
教学难点	掌握幼儿游戏的教育作用。			
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

	<p>1.布置作业：</p> <p>(1) 皮亚杰根据认知发展理论，将游戏划了哪几个种类？</p> <p>(2) 以幼儿的社会性发展水平为依据可以将幼儿游戏分成哪几类？</p> <p>(3) 请从实际案例中讨论幼儿的教育作用有哪些方面？</p>	<p>1.自主阅读教材内容。</p> <p>2.回顾已学的知识，及幼儿园的见实习经历。</p>	<p>翻转课堂，先学后教</p>
课中：			
教学环节	教师活动	学生活动	设计意图
<p>图片导入， 激活课堂</p>	<p>1.图片导入</p> <p>出示若干图片，引导学生根据已有知识及经验说说图片中都是什么类型的游戏。</p> <p>2.引出本节课新知识</p> <p>教师总结：游戏的分类是多种多样的，标准和参照系不同游戏的分类就不同。</p>	<p>1.根据教师出示图片回答问题；</p>	<p>图片引入，进入新课，激发兴趣</p>
<p>自主阅读 掌握分类</p>	<p>1.自主阅读，小组讨论</p> <p>引导学生自主阅读教材中游戏分类的内容，对课前作业进行分享。</p> <p>2.根据认知发展理论分类（皮亚杰）</p> <p>练习性游戏（0-1岁）</p> <p>象征性游戏（2-7岁）</p> <p>规则游戏（4-5岁）</p>	<p>1.自主阅读</p> <p>游戏的分类</p> <p>2.小组讨论</p> <p>3.学生分享：</p> <p>举一个练习性游戏的例子；</p> <p>举一个象征性游戏的例子；</p> <p>举一个规则游戏的例子。</p>	<p>引导学生通过自主阅读、小组讨论、举例分享，掌握游戏的不同分类。</p>

	<p>3.以幼儿社会性发展为依据对游戏进行分类 偶然的行为（或称无所事事） 旁观行为 独自游戏 平行游戏 联合游戏（协同游戏） 合作游戏</p>		
<p>案例分析， 掌握教育 作用</p>	<p>1.提问： “业精于勤荒于嬉”，从游戏的角度，你怎么看待这句话？ 【教师总结】儿童游戏的价值没有得到充分的认知，游戏是人类自由本性和完整人格充分展现的途径与证明，它也应该是儿童的一项基本权利。 2.案例分析 案例：小明今年刚满3岁，是某一幼儿园小班的小朋友。一天放学后小明的爸爸打电话告知老师由于有事晚点才能来接小明，随着班里的小朋友一个一个都被家人接回家了，只剩下小明一个人无所事事，王老师于是将一筐积木倒在垫子上让小明自己玩。只见小明把积木在自己面前排成一横排，然后向前大力一推，大叫一声：“我胡了！” 分析：怎样利用游戏对幼儿实施教育，从而发挥游戏的教育功能，这是教育工作者需要进一步思考和探究的话题。 3.教师针对幼儿游戏的作用展开提问与总结： (1) 【提问】请你说说游戏如何促进幼儿身体的发展？</p>	<p>1.回答教师问题； 2.阅读案例，小组讨论； 3.按要求举例说明幼儿游戏的教育作用； 4.归纳总结： ● 游戏能促进幼儿身体的发展 ● 幼儿促进幼儿认知的发展 ● 游戏能促进幼儿情绪情感的发展 ● 游戏能促进幼儿社会性的发展</p>	<p>在案例分析中，掌握幼儿游戏的概念及特点。</p>

	<p>【总结】游戏中幼儿奔跑追逐，攀爬跳跃，使大肌肉得到锻炼，肌体的协调性、平衡性、灵活性都得到增强。</p> <p>(2) 【举例】“找不同”、“摸物体，猜名称”、“抢椅子”、“击鼓传花”等游戏可以促进幼儿什么的发展？</p> <p>(3) 【游戏体验】分组进行组织幼儿游戏，讨论游戏怎么促进幼儿情绪情感及社会性的发展？</p>		
布置作业 巩固成果	<p>1.在 UMU 互动平台上布置课后测验。</p> <p>2.搜集课堂评价信息数据。</p>	<p>1.在 UMU 互动平台上完成课后测验。</p> <p>2.在平台对小组在课堂中的表现进行自评和互评。</p>	巩固知识，总结评价。
课后拓展：			
课后 拓展	<p>1. 要求学生思考除了教材中提到的游戏的教育作用之外，还有什么其他作用呢？</p>	<p>课后小组合作，查阅资料，解决问题。</p>	<p>将所学知识迁移，运用在幼儿园工作实践中。</p>