**广东省高等教育自学考试《幼儿游戏理论与指导》课程考试大纲**

**（课程代码：14603）**

**Ⅰ课程性质与课程目标**

**一、课程性质和特点**

幼儿游戏理论与指导是为培养和检验自学应考者学前儿童游戏理论的基本理论知识和应用能力而设置的一门课程，是一门应用学科，它是学前教育学知识体系关键的组成部分，也是全面提高教育质量的重要手段。本课程要使自学应考者在学习过程中形成正确的幼儿游戏理论与指导的理念，获得系统全面的幼儿游戏理论与指导的知识，掌握儿童适宜的游戏活动方式。本课程在系统介绍学前儿童游戏概念、类型，游戏的相关理论，游戏与学前儿童发展等理论问题的基础上，就学前儿童游戏与课程、教学的关系，游戏材料，游戏的观察，游戏评价等实践应用进行了具体阐释。

同时，本课程是一门理论与实践联系十分紧密的学科，它呈现了许多具体案例，介绍了学前儿童游戏的大量实践内容。通过对本课程的学习，还可以提高学前教育专业学生运用游戏理论实施教育教学的实践能力。

**二、课程目标**

幼儿游戏理论与指导课程设置的目标是使学习者能够：

1. 了解学前儿童游戏的概念、类型和历史；
2. 理解学前儿童游戏的基本理论；
3. 理解游戏对学前儿童发展的重要作用；
4. 理解幼儿园课程与游戏的关系、幼儿园教学与游戏的关系；
5. 掌握幼儿园游戏活动指导、幼儿园游戏环境创设的基本方法；
6. 掌握幼儿园游戏材料（玩教具）的类型、意义与创设或制作要求；
7. 掌握学前儿童游戏观察与评价的意义、方法（工具）与手段；
8. 能将上述内容与幼儿园教育的最新进展联系，为下一步的实习或教育实践以及相关课程的学习奠定知识基础。

**三、与相关课程的联系与区别**

幼儿游戏理论与指导作为一门独立的学科，与学前教育学的其他学科构成横向联系，各自从不同的领域研究学前教育问题。

本课程是一门理论与实践联系紧密的学科，它既与学前教育学原理、学前儿童发展心理学、学前课程论和教育史等理论学科有着十分密切的联系，又与学前儿童观察与评价、幼儿园空间与玩教具等课程关系密切。幼儿游戏理论与指导是以上述这些学科和实践活动为基础的，而本课程的学习又会促进学生对上述这些学科的理解，为学生后续相关学科的学习打下一定的基础。

**四、课程的重点和难点**

本课程的学习重点和难点是学前儿童游戏的概念与特征，学前儿童游戏理论，学前儿童游戏与幼儿园课程与教学的关系，学前儿童游戏观察与评价的意义与方法等

**Ⅱ考核目标**

本大纲在考核目标中，按照识记、领会、简单应用和综合应用四个层次规定其应达到的能力要求。四个能力层次是递进关系，各能力层次的含义是：

**识记（Ⅰ）**：要求考生能够识别和记忆本课程中有关幼儿游戏理论与指导的基本概念和主要内容，要求考生能够对大纲各章中知识点，如学前儿童游戏的概念与特点，对具体游戏类型（如建构游戏、角色游戏、表演游戏、规则游戏等）名词的识记，各章对各类游戏的组织与指导原理、方法等有清晰、准确地认识，并能做出正确的判断。并能够根据考核的不同要求，做出正确的表述、选择和判断。

**领会（Ⅱ）**：要求考生能够领悟和理解学前儿童游戏的基本概念、游戏理论、游戏对学前儿童发展的意义、游戏环境的概念、各类游戏组织指导的基本原理、游戏环境的创设方法，游戏观察与记录的方法、游戏评价方式等正确理解，并清楚这些知识点之间的联系和区别，并能做出正确的表述与解释。

**简单应用（Ⅲ）**：要求考生能够能结合学前儿童游戏的特点、学前儿童游戏的理论、各类游戏的结构或要素等基本理论，采用观察与评价等基本方法，判断与分析学前儿童游戏的组织与指导策略等有关问题。

**综合应用（Ⅳ）**：要求考生能够在深入掌握学前儿童游戏基本概念、基本理论和基本方法的基础上，对学前儿童游戏与幼儿园教育教学进行综合分析和论证，并能将所学的理论、方法和工具综合应用于幼儿园教育教学活动的设计和指导，设计出完整且符合幼儿身心发展特点、符合《3-6岁儿童学习与发展指南》要求的幼儿园游戏活动方案。

**Ⅲ课程内容和考核要求**

**第一章 儿童游戏导论**

**一、学习目的与要求**

本章主要掌握游戏的定义和特征、人类文明史中的游戏以及游戏与急剧变化中的社会、儿童和幼儿园教育的关系等内容及其指导要点，通过学习，深入理解游戏的基本概念，游戏的历史演变，游戏与急剧变化中的社会、儿童和幼儿园教育的关系，为幼儿游戏理论与指导课程的学习奠基。

**二、课程内容**

第一节 游戏的定义和特征

一、游戏释义

二、游戏的定义和特征

第二节 人类文明史中的儿童游戏

一、狩猎采集社会的儿童游戏

二、农业社会的儿童游戏

三、工业社会的儿童游戏

四、信息社会的儿童游戏

第三节 游戏与急剧变化中的社会、儿童和幼儿园教育的关系

一、急剧变化社会中的游戏：童年的消逝还是游戏的消逝？

二、游戏是儿童的基本存在方式

三、游戏是幼儿园教育的基本活动

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 游戏的定义和特征

识记：①汉语释义；②英文释义。

识记：①游戏的定义；②游戏的特征。

简单应用：①根据游戏的定义分析幼儿园游戏活动；②列举儿童游戏的主要特征。

第二节 人类文明史中的儿童游戏

领会：①狩猎采集社会的儿童游戏；②农业社会的儿童游戏；③工业社会的儿童游戏； ④信息社会的儿童游戏.

简单应用：①分析信息社会儿童游戏的困境；②谈谈你对农业社会传统儿童游戏的看法。

综合应用：请举例说明改革开放四十多年来我国儿童游戏方式的变化。

第三节 游戏与急剧变化中的社会、儿童和幼儿园教育的关系

简单应用：①试析游戏是儿童的基本存在方式；②幼儿园以游戏为基本活动。

综合应用：①试述幼儿园教育教学活动中游戏的地位与价值。②访谈家里的祖辈或者父辈，了解他们童年时代的游戏状况，并和自己童年时期的游戏进行对比。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是正确理解游戏概念和特征，深入理解游戏与急剧变化中的社会、儿童和幼儿园教育的关系。

**第二章 学前儿童游戏理论**

**一、学习目的与要求**

本章主要掌握游戏的理论，包括近代的儿童游戏理论（游戏的精力过剩理论、游戏的娱乐消遣说、游戏的实用练习说和游戏的复演说），20世纪上半叶主要的儿童游戏理论（精神分析的儿童游戏理论、皮亚杰的儿童游戏理论和维果茨基的游戏理论）以及儿童游戏理论的发展（唤醒调节理论、贝特生的元沟通理论和当代其他的游戏理论）。通过学习，深入理解和掌握儿童游戏理论，特别是20世纪上半叶主要的儿童游戏理论。

**二、课程内容**

第一节 早期游戏理论

一、精力过剩说

二、娱乐消遣说

三、实用练习说（预先练习说）

四、复演说

第二节 现代游戏理论

1. 精神分析学派的儿童游戏理论
2. 经典精神分析的儿童游戏理论

（二）新精神分析学派的儿童游戏理论

二、皮亚杰的儿童游戏理论

三、维果茨基的儿童游戏理论

（一）游戏是儿童创造的虚构的情境

（二）游戏实现了符号的中介作用

（三）游戏能创造出儿童的“最近发展区”

第三节 晚近的儿童游戏理论

一、伯莱因的唤醒调节理论

二、贝特生的元沟通理论

三、其他的游戏理论

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 早期游戏理论

识记：①精力过剩说；②娱乐消遣说；③实用练习说；④复演说。

第二节 现代游戏理论

领会：①皮亚杰认为游戏是同化超过顺应的观点；②游戏的唤醒理论与元交际理论的基本观点；③维果茨基认为：游戏创造了幼儿的最近发展区。

简单应用：①根据精神分析的儿童游戏理论来分析儿童游戏；②根据皮亚杰的儿童游戏理论来分析儿童游戏；③根据维果茨基的儿童游戏理论来分析儿童游戏。

综合应用：①阐述皮亚杰和维果茨基游戏理论的异同；②运用所学游戏理论，从“儿童为什么玩游戏”、“游戏有什么作用”等方面分析自己的童年游戏经验及观察到的幼儿游戏案例。

第三节 晚近的儿童游戏理论

领会：①伯莱因的唤醒调节理论；②贝特生的元沟通理论；③其他的游戏理论。

简单应用：①运用唤醒调节理论来分析儿童游戏；②运用贝特生的元沟通理论来分析儿童游戏。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是20世纪主要的游戏理论，如精神分析的儿童游戏理论、皮亚杰的儿童游戏理论、维果茨基的儿童游戏理论。

**第三章 学前儿童游戏的类型和发展**

**一、学习目的与要求**

本章主要了解**学前儿童游戏的类型，包括儿童的**自由游戏活动，教师组织的集体游戏活动和其他类型游戏活动，**理解**学前儿童主要游戏类型的发展**。**

**二、课程内容**

第一节 学前儿童游戏的类型

1. 学前儿童自由游戏的分类
2. 根据儿童的认知发展水平进行分类
3. 根据创造性性进行分类
4. 根据社会性发展水平进行分类

二、教师组织的集体游戏活动

三、其他游戏活动

（一）按照儿童体验形式进行分类

（二）按照游戏的教育作用进行分类

第二节 学前儿童游戏的发展

一、先学前儿童游戏的发展

（一） 先学前儿童物体游戏的发展

（二） 先学前儿童练习游戏的发展

（三） 先学前儿童身体运动游戏的发展

二、 学前儿童主要游戏类型的发展

（一）学前儿童建构游戏的发展

（二）学前儿童假装游戏的发展

（三）学前儿童追逐打闹游戏的发展

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 学前儿童游戏的类型

领会：①学前**儿童**自由游戏的分类；②教师组织的集体游戏活动。

简单应用：①能依据情景描述反推学前儿童游戏的类型，包括：练习性游戏、象征性游戏、结构性游戏、规则性游戏、平行游戏、联合游戏、合作游戏等。

综合应用：①通过案例将学前儿童游戏的基本类型与幼儿园游戏活动结合起来进行思考。

第二节 学前儿童游戏的发展

识记：①先学前儿童游戏的发展；②学前儿童主要游戏类型的发展。

简单应用：①能具体不同类型学前儿童游戏发展的特点和基本表现。

综合应用：①结合案例分析学前儿童主要游戏类型的发展和基本特点。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是深入理解教师组织的集体游戏活动以及学前儿童主要游戏类型的发展。

**第四章 游戏与学前儿童发展**

**一、学习目的与要求**

本章主要了解游戏与学前儿童身体、动作和神经系统发展，游戏与学前儿童认知发展，游戏与学前儿童语言发展，游戏与学前儿童情绪发展，游戏与学前儿童社会性发展以及游戏与学前儿童创造力等内容。通过学习，深入掌握游戏与神经系统发展、游戏与学前儿童语言发展、游戏与学前儿童情绪发展、游戏与学前儿童社会性发展的关系和游戏与学前儿童创造力的关系。

**二、课程内容**

第一节 游戏与学前儿童身体、动作和神经系统发展

一、游戏与学前儿童身体和动作发展

二、游戏与学前儿童神经系统发展

第二节 游戏与学前儿童认知发展

一、游戏促进学前儿童智力发展

二、游戏有助于学前儿童概念的形成与发展

三、游戏促进学前儿童问题解决能力的提高

四、游戏促进学前儿童元认知能力的发展

五、游戏促进学前儿童执行功能的发展

六、游戏促进学前儿童心理理论的发展

第三节 游戏与学前儿童语言发展

一、游戏为学前儿童提供了语言练习的机会

二、游戏为学前儿童提供了语言交往的机会

三、游戏有助于学前儿童语言技巧的提高

第四节 游戏与学前儿童情绪发展

一、游戏调节学前儿童的情绪感受

二、游戏丰富学前儿童的情感体验

第五节 游戏与学前儿童社会性发展

一、游戏有助于学前儿童去“自我中心化”

二、游戏有助于学前儿童社会规则的学习

三、游戏有助于学前儿童同伴关系的发展

第六节 游戏与学前儿童创造力

一、学前儿童的创造力是一种原发的创造力

二、游戏是发展学前儿童创造力的重要手段

三、通过游戏培养学前儿童的创造力

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 游戏与学前儿童身体、动作和神经系统发展

识记会：①游戏与学前儿童身体和动作发展；②游戏与学前儿童神经系统发展。

简单应用：①思考游戏在学前儿童身体、动作发展中的意义；②思考游戏与学前儿童神经系统发展的关系。

第二节 游戏与学前儿童认知发展

识记：①游戏促进学前儿童智力发展；②游戏有助于学前儿童概念的形成与发展；③游戏促进学前儿童问题解决能力的提高； ④游戏促进学前儿童元认知能力的发展； ⑤游戏促进学前儿童执行功能的发展；⑥游戏促进学前儿童心理理论的发展。

领会：①理解游戏与学前儿童智力发展的关系；②理解游戏与学前儿童概念发展的关系；③理解游戏与学前儿童智力发展的关系；④理解游戏与学前儿童元认知能力发展的关系；⑤游戏与学前儿童执行功能发展的关系；⑥理解游戏与学前儿童心理理论发展的关系。

第三节 游戏与学前儿童语言发展

领会：①游戏为学前儿童提供了语言练习的机会；②游戏为学前儿童提供了语言交往的机会；③游戏有助于学前儿童语言技巧的提高。

简单应用：①分析游戏与学前儿童语言交往的关系；②分析游戏与学前儿童语言交往的关系。

第四节 游戏与学前儿童情绪发展

识记：①游戏调节学前儿童的情绪感受；②游戏丰富学前儿童的情感体验。

简单应用：①分析游戏与学前儿童情绪感受的关系；②分析游戏与学前儿童情绪体验的关系。

第五节 游戏与学前儿童社会性发展

识记：①游戏有助于学前儿童去“自我中心化”；②游戏有助于学前儿童社会规则的学习；③游戏有助于学前儿童儿童同伴关系的发展。

简单应用：①分析游戏与学前儿童去“自我中心化”；②分析游戏与学前儿童社会规则学习；③分析游戏与学前儿童同伴关系。

第六节 游戏与学前儿童创造力

识记：①学前儿童的创造力是一种原发的创造力；②游戏是发展学前儿童创造力的重要手段。③通过游戏培养学前儿童的创造力。

简单应用：①深入理解幼儿的创造力是一种原发的创造力；②解释游戏是发展幼儿创造力的重要手段。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是深入理解游戏与学前儿童身体动作、神经系统发展的关系；游戏与学前儿童认知发展的关系；游戏与学前儿童语言发展的关系；游戏与学前儿童情绪发展的关系；游戏与学前儿童社会性发展的关系以及游戏与学前儿童创造力的关系。

**第五章 游戏、课程与教学**

**一、学习目的与要求**

本章主要掌握游戏与课程、教学的基本理论知识及其指导要点，通过学习，理解幼儿园游戏、课程、教学的核心内涵、特点以及三者之间的相互关系，理解游戏与教学整合的含义和可行策略，掌握游戏前指导、游戏现场指导和游戏后指导内容要点。

**二、课程内容**

[第一节 幼儿园课程与游戏的关系](#_Toc22189)

[一、幼儿园课程概述](#_Toc14970)

[（一）课程内涵的演变](#_Toc29289)

（二）[幼儿园课程深受儿童发展理论影响](#_Toc20870)

[（三）幼儿园课程要基于儿童发展的整体性](#_Toc19617)

二、[幼儿园课程与游戏的关系辨析](#_Toc19046)

（一）[“课程游戏化”：用游戏精神提升游戏的工具价值](#_Toc6790)

（二）[“游戏课程化”：游戏就是课程，实现目的与手段的统一](#_Toc18891)

（三）[“课程游戏化”与“游戏课程化”的超越](#_Toc10557)

三、[幼儿园课程的特点](#_Toc7831)

（一）[游戏是幼儿园课程的重要组成部分](#_Toc12586)

（二）[幼儿园课程以生活化和活动性课程为主](#_Toc22653)

[（三）幼儿园课程具有整体性和综合性](#_Toc24717)

[第二节 幼儿园教学与游戏的关系](#_Toc15538)

[一、游戏与教学整合的必要性](#_Toc16372)

（一）[基于幼儿学习和游戏的特点](#_Toc20749)

（二）[基于知识获得的过程](#_Toc26449)

[（三）基于幼儿园教学的需要](#_Toc14667)

二、[游戏与教学整合应处理好几对关系](#_Toc28855)

（一）[设计理念：放手还是控制？](#_Toc16212)

[（二）设计过程：开放还是封闭？](#_Toc15883)

[（三）设计思路：整合还是割裂？](#_Toc26284)

三、[游戏与教学整合的策略](#_Toc4395)

（一）[注重区域活动中的主题探究式学习](#_Toc11387)

[（二）保障区域环境的游戏性](#_Toc12886)

[（三）注重领域教学中的身体学习](#_Toc24786)

[第三节 幼儿园游戏活动指导](#_Toc32482)

一、[游戏前指导](#_Toc11032)

（一）[强化理念引领，注重顶层设计](#_Toc19065)

[（二）创设游戏环境，规划游戏时间](#_Toc6841)

[（三）拓展儿童的生活经验，丰富游戏内容](#_Toc3965)

二、[游戏现场指导](#_Toc28313)

（一）[观察反思为主](#_Toc3900)

[（二）选好游戏指导介入时机](#_Toc20698)

[（三）确保儿童安全地大胆探索](#_Toc18719)

三、[游戏后指导](#_Toc29158)

（一）[引导儿童“回顾”游戏过程](#_Toc10235)

[（二）引导儿童自我反思与评价](#_Toc1265)

[（三）让儿童成长“看的见”](#_Toc32546)

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 幼儿园课程与游戏的关系

识记：①幼儿园课程与游戏的概念；②幼儿园课程的特点。

领会：①幼儿园课程的概念；②幼儿园游戏与课程的关系；③游戏课程化与课程游戏化的内涵及现实困境。

第二节 幼儿园教学与游戏的关系

领会：①幼儿园教学与游戏的整合策略；②幼儿园教学与游戏的整合的必要性

简单应用：①幼儿园游戏如何做到与教学整合；②幼儿园教学如何做到与游戏整合。

第三节 幼儿园游戏活动指导

领会：①幼儿园游戏指导内容要点；②幼儿园游戏指导应注意的问题。

简单应用：①幼儿园游戏前指导；②幼儿园游戏现场指导；③幼儿园游戏后指导。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是正确理解幼儿园游戏与课程教学的关系，掌握幼儿园游戏与课程教学的整合策略以及幼儿园游戏指导要点。

1. **游戏环境与场地**

**一、学习目的与要求**

了解游戏环境与场地的含义及类型，掌握幼儿园室内区域游戏环境创设的要点，掌握幼儿园户外游戏环境创设的要点，了解我国当前幼儿园游戏环境创设的新现象。

**二、课程内容**

第一节 游戏环境与场地概述

一、游戏环境与场地

（一）游戏环境与场地的概念

（二）游戏环境的价值

二、游戏环境（空间）理论

（一）游戏环境、游戏场地与游戏空间

（二）儿童游戏环境（空间）的物理视角

（三）游戏环境（空间）的社会空间视角

三、游戏环境的基本要求

（一）安全性

（二）丰富性

（三）适宜性

（四）参与性

第二节 室内游戏环境的创设

一、室内游戏环境的范围

二、室内区域游戏环境的创设

（一）常见的室内游戏区域

1.角色区

2.建构区

3.表演区

4.语言区

5.美工区

6.科学区

7.益智区

8.音乐区

（二）室内区域游戏环境创设的要点

1.确定活动区的数量

2.合理安排活动区

3.提供适宜的游戏材料

第三节 户外游戏环境的创设

一、户外游戏环境的构成

（一）集体活动区

（二）大型组合运动器械区

（三）玩沙区

（四）玩水区

（五）种植、养殖区

（六）跑道或车道

（七）休闲区

二、近年来我国幼儿园户外环境创设中的新现象

三、户外游戏环境创设的要点

1.尊重原生态的自然风貌

2.先自然、后人工

3.充分利用空间

4.合理设置游戏区域

5.科学提供游戏材料

第四节 游戏精神环境的创设

一、给儿童以自由

二、给儿童以尊重

三、给儿童以接纳

四、给儿童以支持

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 游戏环境与场地概述

识记：①游戏环境；②游戏场地。

领会：①游戏环境的价值；②游戏环境（空间）理论。

简单应用：游戏环境的基本要求。

第二节 室内游戏环境的创设

领会：室内游戏环境的范围。

简单应用：室内区域游戏环境的创设。

第三节 户外游戏环境的创设

识记：户外游戏环境的构成。

领会：近年来我国幼儿园户外环境创设中的新现象。

综合应用：户外游戏环境创设的要点。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是游戏环境（空间）理论、游戏环境的基本要求、室内游戏环境的创设、户外游戏环境的构成、户外游戏环境创设的要点。

**第七章 学前儿童游戏观察**

**一、学习目的与要求**

了解学前儿童游戏观察的含义及意义；熟悉学前儿童游戏观察的内容；掌握学前儿童游戏观察、记录和分析的方法

**二、课程内容**

第一节 学前儿童游戏观察概述

一、学前儿童游戏观察的含义

二、学前儿童游戏观察的意义

三、游戏观察的内容

第二节 学前儿童游戏观察的方法

一、常用的游戏观察方法及其运用

（一）扫描观察法

（二）定点观察法

（三）追踪观察法

二、观察记录的方法

（一）表格记录

（二）实况记录法

（三）图示记录法

（四）摄像记录

三、观察记录的分析

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 学前儿童游戏观察概述

识记：学前儿童游戏观察的含义。

领会：学前儿童游戏观察的意义。

综合运用：学前儿童游戏观察的内容。

第二节 学前儿童游戏观察的方法

综合运用：常用的游戏观察方法及其运用；观察记录的方法；观察记录的分析。

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是学前儿童游戏观察的内容，常用的学前儿童游戏观察方法，常用的学前儿童游戏观察记录方法，学前儿童游戏观察记录的分析。

**第八章 幼儿园游戏材料**

**一、学习目的与要求**

（一）了解依据不同的分类标准幼儿园游戏材料与玩教具的类型；

（二）理解幼儿园游戏材料与玩教具的选择原则；

（三）掌握‌‌幼儿园游戏材料与玩教具的投放要求。‌

**二、课程内容**

第一节 游戏材料的种类

一、材料的成型性

二、材料的结构性

三、材料的真实性

第二节 游戏材料的选择原则

一、材料的安全性原则

二、材料的经济性原则

三、材料的多样性原则

四、材料功能的开放性原则

五、材料难度的层次性原则

六、材料的挑战性原则

七、材料的操作性原则

第三节 游戏材料的投放要求

一、开放性投放

二、整合性投放

三、评估性投放

四、目的性投放

五、分区（类）投放

六、有序投放

**三、考核知识点与考核要求**

（一） 游戏材料的种类

识记：材料的结构性。

领会：高结构化游戏材料、低结构的游戏材料与非结构游戏材料的概念。

1. 游戏材料的选择原则

识记：游戏材料的选择原则。

领会：游戏材料的开放性、层次性、挑战性、操作性。

（三）游戏材料的投放要求

识记：游戏材料的投放要求。

领会：游戏材料的投放要求.

综合应用：能根据游戏材料的选择原则与投放要求，为幼儿提供多、适当与适量的游戏材料。

**四、本章重点、难点**

重点：幼儿园游戏材料的选择原则。

难点：能够根据幼儿游戏的需要投放游戏材料。

**第九章 学前儿童游戏的评价**

**一、学习目的与要求**

在了解学前儿童游戏评价含义、功能及原则的基础上，学习评价学前儿童游戏行为，学习使用巴尼特儿童游戏性评价量表、帕特-史密兰斯基游戏评价量表等常用量表评价学前儿童游戏发展水平；学习从游戏环境、教师组织指导等方面评价学前儿童游戏活动。

**二、课程内容**

第一节 学前儿童游戏评价的基本概念

一、学前儿童游戏评价的含义

二、学前儿童游戏评价的功能

（一）判断功能

（二）导向功能

（三）改进功能

三、学前儿童游戏评价的原则

（一）重视发展性评价原则

（二）评价主体多元互动原则

（三）评价内容全面动态原则

（四）评价方法多样化原则

第二节 学前儿童游戏发展水平评价

一、对学前儿童游戏发展水平的评价

（一）儿童游戏兴趣及倾向

（二）儿童游戏参与情况

（三）儿童认知发展水平

（四）儿童社会性发展水平

（五）儿童遵守规则情况

二、常用的学前儿童游戏评价量表

（一）巴尼特儿童游戏性评价量表

（二）帕特-史密兰斯基游戏评价量表

（三）豪斯同伴游戏评价量表

（四）宾州同伴互动游戏评价量表

第三节 学前儿童游戏活动评价

一、对学前儿童游戏环境的评价

（一）户外游戏环境的评价

（二）室内游戏环境的评价

（三）玩具和游戏材料的评价

二、对教师组织指导游戏活动的评价

（一）教师善于观察游戏

（二）教师合理参与游戏

（三）教师指导遵循学前儿童游戏发展规律

（四）教师指导充分考虑各类游戏特点

（五）教师指导方式多样化

（六）教师正面评价游戏

**三、考核知识点与考核要求**

第一节 学前儿童游戏评价的基本概念

识记：①学前儿童游戏评价的概念；②学前儿童游戏评价的原则。

领会：①学前儿童游戏评价的功能

第二节 学前儿童游戏发展水平评价

领会：学前儿童游戏行为评价的内容维度。

简单应用：①巴尼特儿童游戏性评价量表；②帕特-史密兰斯基游戏评价量表；③豪威斯同伴游戏评价量表；④宾州同伴互动游戏评价量表

第三节 学前儿童游戏活动评价

领会：①户外游戏环境的评价；②室内游戏环境的评价；③玩具和游戏材料的评价

简单应用：对教师组织指导游戏活动进行评价

**四、本章重点、难点**

本章的学习重点和难点是学前儿童游戏评价的内容与标准；以及学前儿童游戏评价的组织实施。

**Ⅳ有关说明与实施要求**

为了使本考试大纲的规定在个人自学、社会助学者和考试命题中得到贯彻和落实，特作如下说明：

**一、《幼儿游戏理论与指导》自学考试大纲的目的和作用**

《幼儿游戏理论与指导》自学考试大纲是根据自学考试计划的要求，结合自学考试的特点而确定的。其目的是对个人自学、社会助学和课程考试命题进行指导和规定。

《幼儿游戏理论与指导》考试大纲明确了课程学习的内容以及深度和广度，规定了《幼儿游戏理论与指导》自学考试的范围和标准。因此，它是编写幼儿游戏理论与指导自学考试教材和辅导书的依据，是社会助学组织进行幼儿游戏理论与指导自学辅导的依据，是自学者学习幼儿游戏理论与指导的教材、掌握幼儿游戏理论与指导的课程内容、知识范围的依据，也是进行幼儿游戏理论与指导自学考试命题的依据。

**二、《幼儿游戏理论与指导》自学考试大纲与教材的关系**

幼儿游戏理论与指导自学考试大纲是考生进行幼儿游戏理论与指导的自学和参加考核的依据。幼儿游戏理论与指导教材是学习掌握幼儿游戏理论与指导知识的基本内容和范围。教材的内容与考试大纲的要求应在保持基本一致的前提下，可以是考试大纲所规定的课程知识和内容的扩展与发挥，其难度与深度与考试大纲的规定并不需要保持一致，而是可以适当加深和扩展。也就是说，考试大纲中规定的内容和深度，教材中一定要具备，而教材中的部分内容和难度，在考试大纲中可以不作要求，而作为考生自学时的自选内容。对于考试大纲中推荐使用的教材，其中内容与考试大纲不一致的内容或难度，考生在学习时应以考试大纲中的规定为准。

**三、《幼儿游戏理论与指导》自学教材**

《幼儿游戏理论与指导》，杨宁主编，广东高等教育出版社，2023年第1版。

**四、关于自学要求和自学方法指导**

考生应根据本考试大纲规定的考试内容和考核目标，认真地学习本课程指定使用的教材。它既是自学应考考生的主要学习材料，也是命题的根据。在同时使用其他教材的时候，应以推荐教材为主，以其他教材为辅，加深对推荐教材重点知识点的理解程度。

《幼儿游戏理论与指导》的概念很多，考生应密切联系自己的生活经验认真理解、真正领会各个概念、理论等的含义，切忌观点含糊不清、概念掌握不准、也不应死记硬背、囫囵吞枣。幼儿游戏理论与指导学中有不少要求能够运用的知识点，考生应注意在学习的时候理论联系实际，加强自己对幼儿游戏理论与指导的知识的实际分析、贯通和应用能力的培养和锻炼。

**五、对社会助学的要求**

社会助学应根据本大纲规定的考试内容和考核目标，认真钻研制定的教材，明确本课程的学习任务和要求，掌握教材的基本内容，领会理论联系实际的学习原则，引导考生防止自学中的偏向，切忌误导考生死记硬背、押题、猜题的不良学风。

**六、对考核内容的说明**

1. 本课程要求考生学习和掌握的知识点内容都作为考核的内容。课程中各章的内容均由若干知识点组成，在自学考试中成为考核知识点。因此，课程自学考试大纲中所规定的考试内容是以分解为考核知识点的方式给出的。由于各知识点在课程中的地位、作用以及知识自身的特点不同，自学考试将对各知识点分别按四个认知层次确定其考核要求。

2. 在考试之日起6个月前，由全国人民代表大会和国务院颁布或修订的法律、法规都将列入相应课程的考试范围。凡大纲、教材内容与现行法律、法规不符的，应以现行法律法规为准。命题时也会对我国经济建设和科技文化发展的重大方针政策的变化予以体现。

**七、关于考试命题的若干规定**

1.本课程考试采用闭卷笔试形式,考试时间为150分钟；满分100分,60分及格。

2.本大纲各章所规定的基本要求、知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。

3.不应命制超出大纲中考核知识点范围的题目，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本方法是否会用或熟练。不应命制与基本要求不符的偏题或怪题。

4.本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占20%，领会占30%，简单应用占30%，综合应用占20%。

5.试题的难易程度分为4个等级：易、较易、较难和难四个等级。每份试卷中不同难度试题的分数比例一般为：易占20%，较易占30%，较难占30%，难占20%。

必须注意试题的难易程度与能力层次有一定的联系，但两者不是等同的概念，在各个能力层次都有不同难度的试题。

6.各种题型的具体样式参见本大纲附录。

**附录 题型举例**

**一、单项选择题**

“一日生活皆课程”体现的是幼儿园课程特点是（ ）

A.综合性 B.生活性 C.整体性 D.活动性

**二、多项选择题**

从幼儿游戏的社会性和认知水平来考察幼儿游戏的观察量表是（ ）

A.《豪威斯同伴游戏量表》 B. 《帕顿／皮亚杰量表》

C. 《斯米兰斯基社会性主题角色游戏量表》 D.《 Penn交互式同伴游戏量表》

E．《巴尼特儿童游戏性评价量表》

**三、名词解释**

结构性游戏

**四、简答题**

简述皮亚杰的游戏理论。

**五、论述题**

试述教师如何理解课程游戏化与游戏课程化的关系。