

## 实训任务

### 01 幼儿园户外游戏活动观察报告

#### 实训目的

通过教师带领学生进入幼儿园实地观摩户外游戏活动环节，分析学前儿童游戏过程中体现的认知、情感和社会交往的特点及发展规律，学生分组分别观察小班、中班、大班的户外活动，丰富关于幼儿园真实情境的认识，了解户外活动内容与流程，提高应用理论分析和解决实际问题的能力，深入理解不同年龄幼儿游戏心理的发展特点。

#### 实训时长

90 分钟

#### 实训准备

实训活动指导手册、纸、笔、学习记录单

#### 实训考核指标

分组观察幼儿园户外活动，完成观察记录表，并结合所学理论知识分析幼儿的游戏心理特点，提出可操作性的教育建议。

表9-1 实训任务一考核评价体系

评价项目	评价内容	评价标准
知识与技能 (20分)	知识掌握 (10分)	理解幼儿游戏心理发展的特点
	技能提升 (10分)	能够应用观察法有目的有计划观察幼儿户外游戏行为并结合所学知识加以分析
过程与方法 (70分)	实地观摩 (30分)	认真观察户外活动中幼儿真实反应与幼师教育方法，保持中立，客观记录，完成观察记录表
	讨论分析 (20分)	根据观察内容，结合所学理论分析幼儿游戏过程中的认知、情感、社会交往特点，积极参与讨论
	教育建议 (20分)	跟随实训进度填写学习任务单，提出具体可行的教育建议，为后续组织幼儿游戏活动打下基础

评价项目	评价内容	评价标准
情感态度 与价值观 (10分)	情感态度 (5分)	通过实地观察幼儿游戏过程, 提高对幼儿的了解与兴趣
	价值观念 (5分)	树立以幼儿为本, 尊重幼儿发展阶段进行教育的理念

## 实训过程

### 1. 划分小组, 介绍要求 (5分钟)

将学生分为三组, 分别进入小班、中班、大班观摩所在班级的户外游戏环节, 认真观察游戏中幼儿的行为反应并客观记录, 教师强调观察注意事项: 观察过程中秉承只观察不干预的原则, 在远处观察记录而不参与到幼儿的活动中; 保证客观记录幼儿及幼师真实反应, 不要带有任何主观偏向。

### 2. 入班观察, 客观记录 (60分钟)

学生按所在小组进入相应班级, 观摩户外游戏活动, 记录游戏活动的流程与教师组织策略, 并从认知、情绪情感和社会交往三个方面重点观察幼儿在游戏过程中的真实反应, 完成表 9-2 幼儿户外游戏活动观察记录表相关内容的填写, 供后续讨论分析。

表9-2 幼儿户外游戏观察记录表

观察主题	观察班级		
观察时间	观察地点		
户外游戏活动流程			
幼儿典型行为记录	认知	情绪情感	社会交往
幼师组织策略记录			

### 3. 小组分享，讨论分析（20分钟）

幼儿户外游戏活动结束后，学生以小组为单位，描述观察到的幼儿行为，结合学前儿童游戏心理发展的相关理论知识，共同讨论幼儿行为产生的原因，分析游戏过程中展现的幼儿认知、情绪情感和社会交往方面的发展特点，结合活动流程与教师组织策略，思考教育建议。

### 4. 全班总结反思（5分钟）

全班学生自愿分享自己在观察过程中印象深刻的场景或感到困惑的问题，共同讨论探究解决方法，根据观察内容完成幼儿户外游戏观察报告，总结活动收获，反思不足，为后续组织幼儿游戏活动打下基础。

表9-3 幼儿户外游戏观察报告

实训任务	幼儿园户外游戏活动观察报告			
	内容	幼儿行为	体现的发展特点	
幼儿行为观察要点及归纳总结	认知			
	情绪情感			
	社会化			
教师组织策略观察要点及分析	幼师行为		体现的教育策略	
教育建议				
活动反思				
教师评价	任务评分	知识与技能 (20分)	过程与方法 (70分)	情感态度与价值观 (10分)
	评语			

### 实训目的

随着科技的发展，电子设备成为当代社会必需品，很多幼儿小小年纪就能够熟练使用手机、平板电脑、学习机等，在电子设备带来便利的同时，也出现了一些担忧和隐患。本次活动通过课前搜集信息和课上辩论赛的形式，帮助学生深入理解电子游戏对幼儿发展的影响，提高学生自学能力和辩证思考问题的能力，提升口语表达和信息搜集能力。

### 实训时长

90 分钟

### 实训准备

实训活动指导手册、纸、笔、学习记录单、学生课前收集有关电子游戏对心理发展影响的相关信息或案例

### 实训考核指标

在理解电子游戏对学前儿童发展的影响基础上，能够运用各种技术搜集资料，整理论点论据，踊跃参与辩论，并填写辩论比赛记录表，提升综合能力。

表9-4 实训任务三考核评价体系

评价项目	评价内容	评价标准
知识与技能 (30分)	知识掌握 (15分)	理解电子游戏对学前儿童发展的积极与消极影响
	技能提升 (15分)	能够运用多种方式搜集所需信息，提取论点论据并进行辩论
过程与方法 (50分)	搜集资料 (15分)	能够运用各种现代信息技术搜集所需资料，归纳整理自己辩方的主要论点及论据
	分组辩论 (20分)	积极踊跃参与辩论，勇于发表个人意见并能针对性找出对方辩手的逻辑漏洞
	整理记录 (15分)	跟随实训进度填写学习任务单，记录实训流程，总结收获反思不足
情感态度 与价值观 (20分)	情感态度 (10分)	体验“科技是一把双刃剑”这一观点
	价值观念 (10分)	树立全面辩证动态看待问题的意识

## 实训过程

### 1. 课前分组，布置任务（15分钟）

教师讲解完学前儿童游戏心理发展相关内容后布置拓展任务：请学生思考电子游戏对学前儿童心理发展的影响，并按个人意愿选择支持的观点进行分组（优大于劣组 VS 劣大于优组），课前课中搜集相关理论研究及案例证据，形成本辩方论点及论据，每组选出5名主辩手与1名计时员。

### 2. 介绍规则，进行辩论（60分钟）

学生按观点不同（优大于劣组、劣大于优组）面对面分别坐在教室两端，为保证大多数学生能够参与，优化标准辩论流程，每组主辩手5人，其余同学可参与攻辩提问和自由辩论环节。

教师介绍辩论规则：（一）立论：正方、反方一辩进行立论陈述，每方限时3分钟，阐明自己辩方主要观点；（二）攻辩：正、反方所有同学可以对对方二、三、四辩辩手提问，提问者言简意赅，回答者针对性作答，不得回避，每方至少回答三个问题，共限时10分钟，时间用尽停止作答。（三）自由辩论：正反两方所有同学均可发言，依次交替进行，可以陈述自己的例证，也可反驳对方的观点，或回答攻辩环节辩手未解答的问题，每方限时10分钟，时间用尽停止作答。（四）结辩：每组五辩进行结辩陈词，针对性地对辩论会整体态势进行总结，每方限时3分钟。教师及时在黑板记录发言关键词。

### 3. 教师点评，总结反思（15分钟）

教师点评活动过程中学生表现，根据记录的关键词，结合活动过程中的案例从正反两个方面帮助学生总结电子游戏对学前儿童心理发展的影响，学生填写辩论比赛记录表，总结活动收获，反思不足。

表9-5 辩论比赛记录表

实训任务	电子游戏优大于劣 VS 电子游戏劣大于优辩论赛
搜集资料	
我方论点与论据	

续表

对方论据及提问				
知识总结				
活动反思				
教师评价	任务评分	知识与技能 (30分)	过程与方法 (50分)	情感态度与价值观 (20分)
	评语			