

婴幼儿托育服务与管理专业核心课程标准

专业名称：	婴幼儿游戏活动实施
专业代码：	520802
学 制：	三年制高职
适用年级：	2024 级
制订时间：	2023 年 9 月

岳阳现代服务职业技术学院

《婴幼儿游戏活动实施》

课 程 标 准

制定人：

健康管理学院

二〇二三年九月

目 录

一、课程基本信息

二、课程性质与任务

（一）课程性质

（二）课程任务

（三）学情分析

三、课程目标与要求

（一）课程目标

（二）课程要求

四、课程结构与内容

（一）课程结构

（二）课程内容

五、课程实施与保障

（一）课程实施

（二）课程保障

六、课程考核与评价

七、课程进程与安排

一、课程基本信息

课程名称	婴幼儿游戏活动实施	课程代码	0323111
课程学时/学分	64/4	课程类型	专业核心课
适应专业	婴幼儿托育服务与管理	开设学期	第三学期
执笔人	邹永辉	制定日期	2023 年 9 月
课程团队成员	邹永辉、易泊语		
课程审核	教研室主任：段天韵		
	专业带头人：邹永辉		
	二级学院（部）负责人：凌伯勋		
	教务处负责人：李景福		

二、课程性质与任务

（一）课程性质

《婴幼儿游戏活动实施》是婴幼儿托育服务与管理专业学生必修的专业核心课程，其先修课程为托育服务政策法规与职业伦理、人体解剖学、婴幼儿营养与喂养、婴幼儿心理发展，同期课程为婴幼儿回应性照料、婴幼儿行为观察与记录、婴幼儿伤害预防与处理，后续课程主要为婴幼儿常见病识别与预防、基本救护技术、毕业实习。通过本课程的学习，学生能根据 0-3 岁不同月龄段婴幼儿的身心发展特点和需要，合理创设婴幼儿游戏环境，科学观察与评价婴幼儿游戏活动，能够获得从事托育行业寓教于乐的教育方法及因材施教的能力，对于从事婴幼儿托育职业奠定了坚实的基础。

（二）课程任务

通过本课程的学习，学生可以获得如何对婴幼儿进行游戏活动实施的理论及活动的目的、流程、实践方法等内容。对学生掌握组织并实施婴幼儿游戏活动提供了系统化的指导，为将来走上社会从事托育工作打下坚实的基础。

（三）学情分析

教学对象为三年制婴幼儿托育服务与管理专业二年级学生，学习习惯欠主动，但对新知识有较高的兴趣点，学习态度较积极，通过前面基础课程学习，已储备了一定的婴幼儿基本知识和心理学知识，并具备了一定的逻辑思维能力，但还未真正接触婴幼儿，对生命以及从事的专业以及使命还没有深刻认识，通过课堂活

动，引导学生在掌握知识点的基础上更多思考，积极主动去学习和建立正确的生命观和价值观，逐步深入的了解以后所从事的职业，培养其认知能力、学习能力、思考能力。

三、课程目标与要求

（一）总体目标

本课程主要讲解进行游戏的理论及游戏活动的目的、流程、方法、工具及如何引导实施等内容。让学生掌握组织婴幼儿游戏活动的方法及如何组织、实施、场控，并需要规避哪些安全风险。通过本课程的学习及依托与本课程相适应的实践活动，学生能够获得组织婴幼儿游戏活动的方法及实施能力，同时注意活动中婴幼儿的安全，有效降低了安全事故的发生。

（二）具体目标

1. 素质目标：具有关爱、尊重儿童、全心全意为儿童服务的思想和严谨、认真、负责、创新的工作作风；热爱中华优秀传统文化，珍视婴幼儿传统玩具和民间游戏的价值。

2. 知识目标：掌握婴幼儿的游戏类型及各自特征，常见游戏功能区创设的要求，婴幼儿游戏评价的原则与内容，各月龄段婴幼儿游戏设计与指导的要点；熟悉婴幼儿游戏的相关理论学说，明确各理论的教育启示。

3. 能力目标：能根据 0-3 岁不同月龄段婴幼儿的身心发展特点和需要，合理创设婴幼儿游戏环境；能根据 0-3 岁不同月龄段婴幼儿的身心发展特点，科学观察与评价婴幼儿游戏活动；能科学设计与指导不同月龄段各类婴幼儿游戏活动。

（三）课程要求

1. 坚持立德树人

《婴幼儿游戏活动实施》课程教学要落实立德树人根本任务，充分挖掘本课程思政元素，将社会主义核心价值观融入教学全过程，使学生在思考、辨析、解决问题的过程中，能站稳立场、明辨是非、行为自律、知晓责任。

2. 提升专业技能

在教学设计时，基于托育岗位工作流程和典型工作任务，引入企业真实案例和项目，并融入岗赛证内容与要求；在课堂教学中，采用理论与实践相结合的教学方式，让学生在学中做、做中学，提升学生专业技能和综合应用能力。

3. 培养创新意识

在教学过程中，根据学生的学习基础，创设适合学生的教学环境与活动，引导学生开展自主学习、协作学习、探究学习，并进行分享和合作，同时，引导学生学会根据自身需要，自主选择学习平台，创设学习环境，形成自主学习的能力和习惯。

四、课程结构与内容

（一）课程结构

《婴幼儿游戏活动实施》是一门实践性较强的专业核心课程，根据托育岗位工作内容、高职教育人才培养目标和本专业人才培养方案，融入幼儿照护、母婴护理技能等级证书内容与要求，遵循“理论以‘必须、够用’为度，实践以‘强能、致用’为本”的原则，按照从简单到复杂、从单项到综合的思路，序化课程内容，精心设计“婴幼儿游戏概述”“婴幼儿游戏的地位与教育价值”“不同年龄时期婴幼儿游戏发展”“婴幼儿游戏的设计与实施”“婴幼儿游戏的设计与实施”“婴幼儿游戏活动的观察与指导”“婴幼儿游戏环境创设与玩教具自制”“家庭亲子游戏支持”七个模块，针对每个模块，按实际操作步骤和内容设置了十六个任务。在教学实施过程中，突出实践教学，重视学生动手操作能力的培养，实现教学与工作岗位、工作内容的有效对接。

表 1 课程结构一览表

序号	项目/模块名称	任务	学时
1	模块一：婴幼儿游戏概述	任务一：婴幼儿游戏	4
		任务二：婴幼儿游戏发展理论	
2	模块二：婴幼儿游戏的地位与教育价值	任务一：婴幼儿游戏的重要地位	8
		任务二：婴幼儿游戏的教育价值	
3	模块三：不同年龄时期婴幼儿游戏发展	任务一：0~1 岁婴幼儿游戏发展	8
		任务二：1~3 岁婴幼儿游戏发展	
4	模块四：婴幼儿游戏的设计与实施	任务一：婴幼儿感官游戏设计与实施	20
		任务二：婴幼儿运动游戏设计与实施	

		实施	
		任务三：婴幼儿语言游戏设计与实施	
		任务四：婴幼儿认知游戏设计与实施	
5	模块五：婴幼儿游戏活动的观察与指导	任务一：婴幼儿游戏的观察与记录	8
		任务二：婴幼儿游戏的指导	
6	模块六：婴幼儿游戏环境创设与玩教具自制	任务一：婴幼儿游戏环境创设	8
		任务二：婴幼儿游戏玩教具的自制	
7	模块七：家庭亲子游戏支持	任务一：家庭亲子游戏环境的支持	8
		任务二：家庭亲子游戏示例	
合计			64

（二）课程内容

本课程总课时 64 节，课程具体教学内容和实训项目见表 2。

表 2 课程教学内容一览表

序号	模块/项目	任务	教学目标	教学内容	实训项目	课时
1	模块一：婴幼儿游戏概述	任务一：婴幼儿游戏		婴幼儿游戏		2
		任务二：婴幼儿游戏发展理论		婴幼儿游戏发展理论		2
2	模块二：婴幼儿游戏的地位与教育价值	任务一：婴幼儿游戏的重要地位		婴幼儿游戏的重要地位		4
		任务二：婴幼儿游戏的教育价值		婴幼儿游戏的教育价值		4
3	模块三：不同年龄时期婴幼儿游戏发展	任务一：0~1 岁婴幼儿游戏发展		0~1 岁婴幼儿游戏发展		4
		任务二：1~3 岁婴幼儿游戏发		1~3 岁婴幼儿游戏发展		4

		展				
4	模块四：婴幼儿游戏的设计与实施	任务一：婴幼儿感官游戏设计与实施		婴幼儿感官游戏设计与实施	婴幼儿感官游戏设计与实施	4
		任务二：婴幼儿运动游戏设计与实施		婴幼儿运动游戏设计与实施	婴幼儿运动游戏设计与实施	6
		任务三：婴幼儿语言游戏设计与实施		婴幼儿语言游戏设计与实施	婴幼儿语言游戏设计与实施	6
		任务四：婴幼儿认知游戏设计与实施		婴幼儿认知游戏设计与实施	婴幼儿认知游戏设计与实施	4
5	模块五：婴幼儿游戏活动的观察与指导	任务一：婴幼儿游戏的观察与记录		婴幼儿游戏的观察与记录	婴幼儿游戏的观察与记录	4
		任务二：婴幼儿游戏的指导		婴幼儿游戏的指导	婴幼儿游戏的指导	4
6	模块六：婴幼儿游戏环境创设与玩教具自制	任务一：婴幼儿游戏环境创设		婴幼儿游戏环境创设	婴幼儿游戏环境创设	4
		任务二：婴幼儿游戏玩教具的自制		婴幼儿游戏玩教具的自制	婴幼儿游戏玩教具的自制	4
7	模块七：家庭亲子游戏支持	任务一：家庭亲子游戏环境的支持		家庭亲子游戏环境的支持		4
		任务二：家庭亲子游戏示例		家庭亲子游戏示例	家庭亲子游戏示例	4

五、课程实施与保障

（一）课程实施

1. 课程理念

坚持以学习者为中心，按照“以学定教、以学施教、以学评教”的理念，教师根据岗位工作流程、课程内容特点和学生学情情况，融入岗赛证要求，挖掘课程思政元素和文化元素，制定教学策略；突出学生主体地位和教师的主导作用，精心设计教学流程和教学活动，通过情境体验、课堂互动、作品呈现等环节，让学生动起来，让课堂活起来；因材施教，鼓励和帮助学生个性化、差异化发展，使学生学有所思、学有所得、学有所用。

2. 教学策略

教学模式：线上线下混合式教学。

教学方法：讲授法、情境教学、问题导向、任务驱动、讨论法等。

教学手段：依托智慧职教、爱课程、超星、钉钉、腾讯云、学习通等教学平台和微信学习群、QQ 学习群等，运用多媒体设备、虚拟仿真教学软件、动画、婴幼儿托育服务与管理专业实训设备、模型、挂图等教学资源和设备进行教学，动态记录学生的学习情况，教师可随时与学生互动，及时了解学生的整体和个体目标达成情况，为调整教学策略和个别辅导提供依据。

3. 教学过程

课前导学：教师推送学习资源，发布学习任务；学生以小组为单位研讨，完成学习任务；教师线上交流与答疑，了解学生自主学习情况，修改教学策略。

课中研学：围绕教学目标和教学重难点，针对课前自学环节的困惑和疑点，根据专业/学科课程特点和学生心理特征，精心设计教学流程，引导学生做中学、学中做，在问题导向、合作探究、师生互动、作品展示中习得知识、培养能力、提升素养。

课后践学：围绕教学目标，引导学生在课外活动中参与课程实践，拓展知识视野，践行文化价值，培育专业能力。课程实践活动原则上体现开放性（如企业调研、社会调查等）和合作性（小组或团队合作）。

4. 课堂形态

适应“互联网+”信息化教学环境及学生学习特点，依托“智慧职教、爱课程、超星、钉钉、腾讯云”等智慧教育云平台 and 校内外实习实训基地，充分运用数字化课程资源、模拟仿真软件、教学仪器设备等教学资源和云计算、大数据、

人工智能等现代教育技术，建设“云端课堂、实体课堂、仿真课堂、实境课堂”，使智慧教育覆盖教学的全过程，以学定教，打造高效课堂，促进学生个性化发展。

（二）课程保障

1. 教学团队：课程团队均有十多年的丰富的企业实践经历和教学经验，有较强的教学管理能力，熟悉本课程的理论和实践教学要求，均为大学本科学历，中高级职称，有高校教师资格证。

2. 教学设施：本课程有能满足课程开设的教学设施，专业教室配备希沃一体机黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。理实一体实训室 16 间，配套有教学设备若干学习操作，能满足教学及技能考核的需要。具有稳定的校外实习基地，能开展认知实习、现场教学、综合实训和岗位实习，能提供托育机构保育人员、家庭教育指导师、育婴员、托育机构管理人员等相关实习岗位。

3. 教学资源

（1）教材：从教育部和省教育厅指定的教材目录中选用近 3-4 年内出版的教材，优先使用国家规划教材、全国百强出版社教材、省级规划教材；鼓励校企合作开发活页式、工作手册式新型教材。

推荐教材：《婴幼儿游戏活动实施》 作者：史月杰，张莉 出版社：中国人口出版社 出版时间：2022-08

（2）教学参考资料：根据课程教学的实际需要，配置与本课程相关的专业参考书，方便师生查询、借阅。主要参考书目如下：

《幼儿园教育活动设计与实施》 作者：朱家雄 出版社：中国人民大学出版社 出版时间：2023 年 5 月

（3）数字化教学资源：建设和配备与本课程有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例、虚拟仿真软件、数字教材等教学资源，形成种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学的数字化教学资源库。主要学习网站如：

《婴幼儿游戏活动实施》优质核心课程

全国婴幼儿托育服务与管理专业教学资源库

实训室仿真模拟教学系统

六、课程考核与评价

课程的考核评价采用过程性考核评价、终结性考核评价与增值性考核评价相结合的形式，过程性考核主要包括课前线上学习、课中出勤与课堂参与度以及课后作业任务完成度等；终结性考核包括期末理论考试、专业技能考核或作品考核；增值性考核指学生在学完规定的学习任务后，获得的荣誉，竞赛获得的奖项，开发的产品、项目、专利，发表的论文等成果，可以转化成学分，替换相关课程或环节部分学分。

表 3 课程考核评价形式一览表

考核评价形式		考核内容	比例%
过程性考核与评价	课前：线上讨论、课前测试、作品提交等	到课考勤、学习态度、安全意识、合作精神、敬业精神、团队意识、课堂参与、实训操作、知识掌握等	10
	课中：课堂提问、现场操作、小组考核、小测验等		30
	课后：课后作业、课后实践、学习、作品提交等		10
终结性考核与评价	理论考试	理论知识、职业规范等	30
	技能考核/作品考核	专业技能、创新能力等	20

表 4 课程考核内容一览表

序号	模块	任务	知识点	技能点	考核占比(%)
1	模块一：婴幼儿游戏概述	任务一：婴幼儿游戏	婴幼儿游戏		5
		任务二：婴幼儿游戏发展理论	婴幼儿游戏发展理论		5
2	模块二：婴幼儿游戏的地位与教育价值	任务一：婴幼儿游戏的重要地位	婴幼儿游戏的重要地位		5
		任务二：婴幼儿游戏的教育价值	婴幼儿游戏的教育价值		5
3	模块三：不同年龄时期婴幼儿游戏发展	任务一：0~1岁婴幼儿游戏发展	0~1岁婴幼儿游戏发展		5
		任务二：1~3岁婴幼儿游戏发展	1~3岁婴幼儿游戏发展		5

4	模块四：婴幼儿游戏的设计与实施	任务一：婴幼儿感官游戏设计与实施	婴幼儿感官游戏设计与实施	婴幼儿感官游戏设计与实施	10
		任务二：婴幼儿运动游戏设计与实施	婴幼儿运动游戏设计与实施	婴幼儿运动游戏设计与实施	10
		任务三：婴幼儿语言游戏设计与实施	婴幼儿语言游戏设计与实施	婴幼儿语言游戏设计与实施	10
		任务四：婴幼儿认知游戏设计与实施	婴幼儿认知游戏设计与实施	婴幼儿认知游戏设计与实施	10
5	模块五：婴幼儿游戏活动的观察与指导	任务一：婴幼儿游戏的观察与记录	婴幼儿游戏的观察与记录	婴幼儿游戏的观察与记录	5
		任务二：婴幼儿游戏的指导	婴幼儿游戏的指导	婴幼儿游戏的指导	5
6	模块六：婴幼儿游戏环境创设与玩教具自制	任务一：婴幼儿游戏环境创设	婴幼儿游戏环境创设	婴幼儿游戏环境创设	5
		任务二：婴幼儿游戏玩教具的自制	婴幼儿游戏玩教具的自制	婴幼儿游戏玩教具的自制	5
7	模块七：家庭亲子游戏支持	任务一：家庭亲子游戏环境的支持	家庭亲子游戏环境的支持		5
		任务二：家庭亲子游戏示例	家庭亲子游戏示例	家庭亲子游戏示例	5

七、课程进程与安排

表5 课程进程安排一览表

序号	教学内容	计划课时		授课地点	执行周次
		理论	实践		
1	婴幼儿游戏	2		善行楼	1
2	婴幼儿游戏发展理论	2		善行楼	1
3	婴幼儿游戏的重要地位	4		善行楼	2
4	婴幼儿游戏的教育价值	4		善行楼	3
5	0~1岁婴儿游戏发展	4		善行楼	4
6	1~3岁幼儿游戏发展	4		善行楼	5
7	婴幼儿感官游戏设计与实施	2		善行楼	6
8	婴幼儿感官游戏设计与实施		2	善行楼	6

9	婴幼儿运动游戏设计与实施	4		善行楼	7
10	婴幼儿运动游戏设计与实施		2	善行楼	8
11	婴幼儿语言游戏设计与实施	4		善行楼	8/9
12	婴幼儿语言游戏设计与实施		2	善行楼	9
13	婴幼儿认知游戏设计与实施	2		善行楼	10
14	婴幼儿认知游戏设计与实施		2	善行楼	10
15	婴幼儿游戏的观察与记录	2		善行楼	11
16	婴幼儿游戏的观察与记录		2	善行楼	11
17	婴幼儿游戏的指导	2		善行楼	12
18	婴幼儿游戏的指导		2	善行楼	12
19	婴幼儿游戏环境创设	2		善行楼	13
20	婴幼儿游戏环境创设		2	善行楼	13
21	婴幼儿游戏玩教具的自制	2		善行楼	14
22	婴幼儿游戏玩教具的自制		2	善行楼	14
23	家庭亲子游戏环境的支持	4		善行楼	15
24	家庭亲子游戏示例	2		善行楼	16
25	家庭亲子游戏示例		2	善行楼	16
合计		46	18		