

智因子思维游戏课程

东方之星智因子思维游戏课程是以美国心理学家吉尔福特的“智力结构理论”为核心理论基础，以发展基础思维能力为目标，以主动探索的独立操作为基本形式的素质教育课程。该课程旨在帮助幼儿获得优秀的认知能力、评价能力、记忆能力、聚敛思维能力和发散思维能力，为幼儿未来的学习和一生的发展奠定基础。





Contents

目录

01 研发历程

02 课程特点

05 理论基础

10 课程目标与内容

12 课程组织与实施

研发历程

1995年，东方之星对幼儿基础思维能力的发展予以关注，开始了艰辛而漫长的研究历程。我们研究和吸收国内外一些先进的教育思想，形成了对思维教育的基本观点。我们认为：思维能力是影响人一生发展的重要能力；思维能力是可以培养的；0—6岁是培养思维能力的黄金时期；思维培养要建立在科学系统的心理学研究基础上；游戏中的自主探索是幼儿思维发展的有效途径。

多年以来东方之星汇集了教育学专业、心理学专业、美术专业等众多的专业人员，把所有的精力倾注于一件事情——思维教育。东方之星智因子思维课程的研发历程，也是思维教育从萌芽走向成熟的历程。

1996—2000年 思维教育的萌芽阶段

在最初的5年里，东方之星集中研究了两个课题：如何评价幼儿的思维发展状况；如何根据幼儿的思维发展状况有针对性地培养思维能力。1997

年，我们推出了《个性化思维游戏课程》和《三至六岁幼儿思维量表》。



《三至六岁幼儿思维量表》测评结果

《三至六岁幼儿思维量表》是中国第一个思维结构分析量表，于2000年12月通过中国心理学会心理测量专业委员会的鉴定。通过该量表的测试，家长可以了解幼儿思维发展的状况，幼儿的强项和弱项，为进一步实施个性化教育提供科学的依据。

《个性化思维游戏课程》由120套游戏组成，以亲子游戏的形式在家庭中分期进行。



《个性化思维游戏课程》

2001—2005年 思维教育的发展阶段

在此阶段，东方之星集中研究了两个课题：多方位评价幼儿的发展、幼儿园思维教育。

在个性化思维游戏课程的应用中，我们积累了大量的经验，良好的效果也激励我们放宽眼界，进一步思考：如何更广泛地实施思维教育，使思维教育得到更好的效果。在这样的背景下，我们承接了北京市学前教育研究会“十五”课题《家园教育一体化的幼儿智力游戏活动实验研究》。经过大量的实践研究，以及多年来对思维教育的深入思考与实践，2001年我们研发推出了《幼儿园思维游戏课程》，并因此课题荣获北京市学前教育研究会“十五”课题优秀成果奖。

《幼儿园思维游戏课程》包括托、小、中、大、学前班5个年龄段60套游戏活动方案。与《个性化思维游戏课程》不同，《幼儿园思维游戏

课程》在实施主体上的定位是幼儿园，由幼儿园教师去实施，东方之星的专业人员对幼儿园教师进行培训和持续的教研指导，最大限度地保证了思维教育的有效性。



2006-2010年 思维教育的成熟阶段

在这个阶段，我们倾力于幼儿园思维课程的进一步完善和发展，从单纯的产品发展成为思维教育的解决方案。

同时，对思维教育的研究也更加深入，对思维课程教学策略的研究成为这个阶段的研究重点。我们进行了《2-6岁儿童思维特点与思维课程教学策略的研究》，课题通过了中国学前教育研究会“十一五”课题的立项。我们在全中国范围内开展了关于思维特点和教学策略的实践研究，

总结与提炼出了许多有价值的研究成果，课题得以圆满完成，并荣获北京市学前教育研究会“十一五”课题“优秀奖”，中国学前教育研究会“十一五”课题“二等奖”。

2011-2015年 思维教育的深化阶段

为了不断完善思维游戏课程体系，推进课程的有效开展，提高思维课程教师的专业化水平，2011年我们开始了《思维游戏课程教师专业标准的研究》，课题顺利通过了中国学前教育研究会“十二五”课题的立项。

在思维课程的基础上，2014年我们推出了面向培训中心的“智因子思维游戏课程”，使更多的幼儿和家庭受益于思维教育。和思维课程不同，“智因子思维游戏课程”由培训中心的教师实施，小班化的班级设置、优秀的教师资质、个性化的幼儿指导，使思维教育的效果更加彰显。

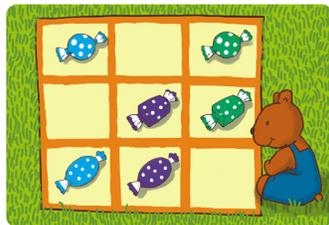
课程特点

细分、层层递进的思维能力发展目标

在智因子思维游戏课程中，我们将思维能力分解到不可再分的程度，以得到高度的针对性。为什么要以细分的思维能力为目标呢？



按排列规律填补空白



根据图案间的关系填补空白



找出隐藏在沙子中的物品

以上这三个活动，虽然都是培养幼儿对形象事物的理解能力，但却是截然不同的三种能力。第一个是理解模式的规律，第二个是理解图案之间的关系，第三个是理解完整的事

物形象。只有在目标设计上细分，才能使智因子思维游戏课程更具针对性，当然也会更有效。

层层递进的思维能力目标体现在两个方面：同一单元的第1到第4次活动难度层层递进；同一目标不同年龄阶段难度层层递进。通过层层递进的思维发展目标，使思维能力的培养更有效、更可实现。

多样化的游戏材料

在智因子思维游戏课程中，采用的并不是单一的某种操作形式，而是各种各样不同形式的操作材料：游戏图、卡片、拼接卡片、立方块、贴画、练习册、转盘……

多样化的材料一方面是为了更好地激发幼儿的操作兴趣。材料一成不变会使幼儿觉得单调、重复，不利于激发和保持幼儿的操作热情和主动性。更重要的是，选用什么样的材料是由思维能力发展目标决定的。发展某项能力，最适合的操作形式是什么，我们就采用什么样的操作材料。

例如：同样是拼图的活动，可以有不同的材料形式：在镶嵌板上进行拼图、在有边框的游戏图上进行拼图、用卡片独立拼出要求的图案（如下

图）。由于材料形式的不同，操作时的难度也会随之发生变化。所以说，在材料形式中蕴含着思维教育的目标，材料形式的选择因目标而存在。



不同操作形式的拼图

独立操作为主的活动形式

幼儿操作是很多课程都非常重视和提倡的方面，但是在智因子思维课程中，其意义却非同一般。在课程中我们把幼儿操作做到了极致。每一个单元，每一次活动，都是以幼儿独立操作活动为主，集体操作为辅，通过幼儿与材料的互动，实现思维能力发展的目标。

为什么在思维教育中，要把幼儿独立操作提到这样的高度呢？思维是潜在的内容，不易被直观了解和表达。而幼儿发展也一般是操作在前，表达在后，并且由于不同幼儿语言表达的愿望和能力不同，幼儿的语言并不一定能真实反应他们的思维发展水平。所以，我

们认为，独立操作是了解幼儿思维发展的重要途径。通过操作可以发现幼儿内在的思维过程，发现幼儿对事物的理解，独特的观点和想法等。可以说，操作是幼儿思维活动的生动语言。

独立操作是思维教育的必然选择。思维活动是有深度的活动，通常要求幼儿持续的专注与思考，集体活动的形式能起到示范和分享的作用，但多数情况下不能引领幼儿进入持续的专注与思考。所以在我们的课程当中，除了一些语言类的思维活动外，我们特别主张“避乱治静”，让幼儿在安静的气氛中、在不被打扰的环境中，独立地进行操作。

游戏中的主动探索

思维教育是一个非常特殊的领域，我们认为，思维能力的发展，必然并且只能通过幼儿的主动探索来实现。作为教师，我们可以教幼儿知识，我们可以教幼儿技巧，但思维能力绝对不是教师教给幼儿的。我们不能左右幼儿的思考，我们只能通过引导，激发幼儿自己去思考，只有这样幼儿的思维能力才能得到真正的发展，而不只是获得解决某类问题的技巧。

但是，思维教育的目标和主动探索之间，并不是天然吻合的。既要达成既定的思维能力发展目标，又要通过幼儿的主动探索来实现，就必须在思维教育活动上下足功夫。那么，在既定发展目标的前提下，如何实现幼儿的主动探索呢？

1. 适度挑战是主动探索的必要条件，通过递进的活动设计来实现

思维教育的目的不是难住幼儿。适度的挑战让幼儿可以通过自己“小小”的努力来实现突破，获得能力的增长。在顺利操作的基础上，幼儿才有精力和能力对操作进行总结和提升，将感性的操作转换为理性能力的提升。

2. 高价值的游戏情境是引发和保持幼儿主动探索的外在动力

对情境的关注是很多幼儿教材统一的特点，但是我们追求的是“高价值”的游戏情境，不仅仅将游戏情境作为活动的引入，而是将情境与思维目标联系，并贯穿于整个游戏的始终。我们认为，高价值的游



戏情境能激发幼儿高价值的主动探索，使主动探索的热情更高，保持更久，程度更深。

3. 幼儿对操作的选择与控制是主动探索的内在动力

在智因子思维游戏课程中，尽管活动内容是预先设定好的，为了达成某项特定的能力而进行的，但是我们预留了一些幼儿控制的节点。在这些节点，幼儿可以对具体的操作内容进行选择和控制在自我审核操作的正确与否。以幼儿对具体操作的选择与控制，作为幼儿主动探索的内在动力。

有效的指导策略

思维教育中必然会面对并需要处理的一个核心问题是：当操作中出现难点时，应该给予什么样的指导来促进其能力的提升？这点是非常重要的，没有有效的指导策略作支撑，经常会出现直接讲解答案的情况，使思维活动失去了原有的意义。智因子思维游戏课程中的指导策略是在对思维活动中认知要素的深度分析上产生的，为教师和家长提供了切实有效的指导，保证了课程实施的有效性。

例如下图：用动物卡片在游戏图上拼出完整的动物图案。



在这个活动中，影响操作结果的认知因素是多方面的：对图像主要特征的观察与识别；对图像次要特征的观察与识别；对图形（正方形）分割、组合的理解；对图案连续性的判断；操作过程中反馈的处理与调节等。

只有充分分析活动中的认知要素，并结合幼儿实际情况做出判断，才能制定出切实有效的指导策略。

课程的可拓展性

课程的材料和活动设计都具有一定的可拓展性。

首先，在课程提供的《游戏活动设计》中，几乎每次活动都提供了延伸活动的方案，供教师选择进行；另外，游戏的设计思路是启发性的，教师可以借鉴我们的活动设计，利用日常生活中常见的物品进行游戏活动，在日常生活中体现这些思维能力培养的方法和思路。

理论基础

吉尔福特的“智力结构理论”



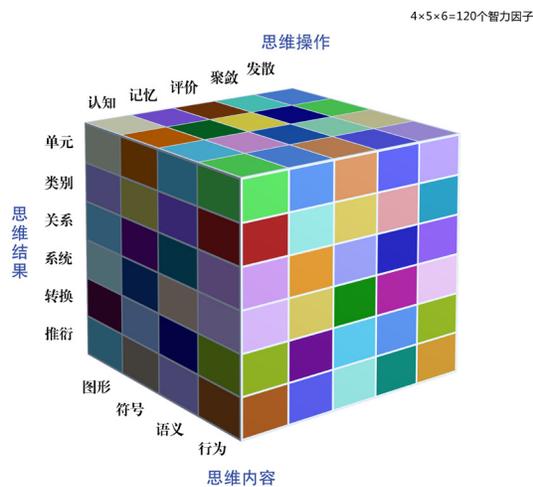
吉尔福特教授是美国前心理学学会主席，为人类智力研究做出了卓越的贡献，开创了著名的“智力结构理论”(Structure of Intelligence)。当今世界各国的很多学者在继续进行着进一步的理论研究和实践应用，东方之星《智因子思维游戏课程》最重要的理论基础就是吉

尔福特的“智力结构理论”。

下面，我们简要介绍一下“智力结构理论”的内容——“三维智力结构模型”。

“智力结构理论”认为，人类智力的结构模型是三维的，所有智力活动都可以分为内容、操作和产物三个方面。这三方面就如同长、宽、高三个维度构成了智力的三维空间，人的智力就是由内容、操作、产物三个维度的120个智力因子组成。其中，内容包括图形、符号、语义、行为共4个因素；操作包括认知、记

忆、评价、聚敛和发散共5个因素；产物包括6个因素，即单元、类别、关系、系统、转换和推衍。这样，人类的智力便由 $4 \times 5 \times 6 = 120$ 种智力因子构成。这120个智力因子负责着人类不同领域的智力活动，智力活动的水平是由这些智力因子的发展水平决定的。从下图的“三维智力结构模型”中我们可以看出，每一个智力因子是由三个因素决定的，即内容、操作和产物。下面我们简单介绍一下“三维智力结构模型”的一些基本概念。



吉尔福特“三维智力结构模型”

内 容

内容指的是我们智力活动需要处理的信息的种类。每天通过感官系统输入到我们头脑中的信息非常多，这些信息可以分为图形类、符号类、语义类和行为类信息。

图形类 (Figural) : 我们可以直接看到、听到或触摸到的具体形象的信息，是可以很快被感知到的一些信息，比如：物体的形状、大小，声音的高低、音调，食物的味道等。图形内容具有感观的特点：可能是视觉的、听觉的、运动觉的或嗅觉的。艺术家、机械师、设计师等的图形能力很强。学龄前幼儿的图形能力也相对较强，他们擅长处理具体、形象的信息。

符号类 (Symbolic) : 指的是抽象的具有代表特性的一些信息，比如字母、数字、汉字、音符等。数学家、计算机编程人员等具备较好的符号能力。语言的学习和数学的学习要求具备符号能力，如果符号能力有缺陷就可能引起识字障碍或计算障碍。

语义类 (Semantic) : 指的是概念和意义，一般情况多指词语的意思，比如“树”这个词代表的含义就是语义信息。教师、作家、演员等的语义能力比较强。

行为类 (Behavioral) : 指的是一些非语言信息，是人类交往中的感受、想法、愿望、情绪、情感、意图以及行为等，是通过非语言线索获得的与人际交往相关的一类信息。

操 作

操作指的是在智力活动中我们对输入信息进行加工的方式。对输入到头脑中的各类信息，我们会对其进行加工，加工的方式有认知、记忆、评价、聚敛和发散五种。

认知 (Cognition) : 通过感知觉发现、认识、再发现和再认识事物，也可以通俗称为“理解”，比如理解什么样的图形是圆形。认知的途径有多种：视觉、听觉或运动觉等。

记忆 (Memory) : 将外界信息保留或储存，并在需要时提取这些信息，比如复述一首诗并背出来。在教育中我们不应忽视记忆能力。我们可以设计一些材料并以一定刺激形式呈现，来提高记忆的能力。

评价 (Evaluation) : 按一定的标准进行比较、做出判断的过程。评价的含义是：知道什么是错的，什么与要求不符，什么与要求最相符，也可以通俗称为“判断”。

聚敛 (Convergent) : 运用给定信息，寻找解决方案或最佳结果，也可以通俗称为“解决问题”，比如求解方程式中的“X”。聚敛的重点是找到被广泛接受的最好的答案。这种能力是学习中最需要的，很多的课程都需要这种能力。

发散 (Divergent) : 发散也是由给定信息生成的，重点在于产生不同的、各种性质的产物。聚敛与发散的区别在于：一个是会合，一个是向外发散。发散是创造性思维的重要因素。

产 物

产物指的是在智力活动中我们组织信息的方式，可以归为6种：单元、类别、关系、系统、转换和推衍。

单元 (Unit) : 单元指的是单一个体，是最基本的组织方式，比如一个图形、一个符号、一个词语的含义等。单元能力较强的人是关注细节的人。

类别 (Class) : 类别能力指的是把信息归为一定的类别进行处理，比如把“长颈鹿、猴子、斑马”归类为动物。类别能力对于进行组织很重要。

关系 (Relation) : 在实际中，各种信息内容彼此互为基础。关系指的是不同信息因为差异或某种关联建立起的联系，比如“左右”“上下”“美丑”等。

系统 (System) : 系统指的是有组织或有结构的多种信息组成的整体，或复杂的、彼此相关的各个部分组成的整体。系统可以是图形的，比如迷宫、建筑物；系统可以是符号的，比如有一定排列顺序的数字序列；系统可以是语义的，比如按一定要求组建的句子。

转换 (Transformation) : 指的是将给定信息转变成其他信息，比如将一种语言翻译成另一种语言。

推衍 (Implication) : 推衍是最为抽象的产物，指的是从已知的信息中领会到某些更深层的含义，比如预见一场辩论的输赢。当幼儿理解了他所学习的信息的含义，并能用于其他情境时，他就具备了推衍的能力。幽默这种被人欣赏的品质，主要建立在推衍能力的基础上。

下面我们举一些简单的例子来具体阐释几个智力因子：

我们给幼儿画下面一个图形：



然后，我们问幼儿：“这是什么？”他会说“这是一个圆形”。在这个活动中要用到一个智力因子“图形单元认知”，即认识、理解单个的图形。

再比如，我们给幼儿出示下面的图：



然后，我们问幼儿：“右边哪个图最像左边这个图？”幼儿会说“最后一个”。在这个活动中要用到“图形单元评价”，幼儿要能够判断右边这些图形中哪个图形和左边的图形最相似、差异最小。

再比如，我们指着左面的单个圆形再问幼儿：“这个像什么？”，这时他的回答可能是“像月亮、像大饼……”在这个活动中要用到一个智力因子“图形单元发散”，幼儿要尽可能多地回答出不同的答案来。

理论基础

Theoretical Foundation

“智力结构理论”很复杂，包含120个智力因子，但是实际上如果我们从操作的角度进行总结，可分为5种能力：认知、记忆、评价、聚敛、发散，或通俗称为理解力、记忆力、判断力、解决问题能力和创造性思维能力。

这五种能力又可以分为图形、符号、语义、行为4个方面的20种能力。比如认知能力可以分为：图形认知能力、符号认知能力、语义认知能力、行为认知能力。理解什么东西是圆形，理解123是什么关

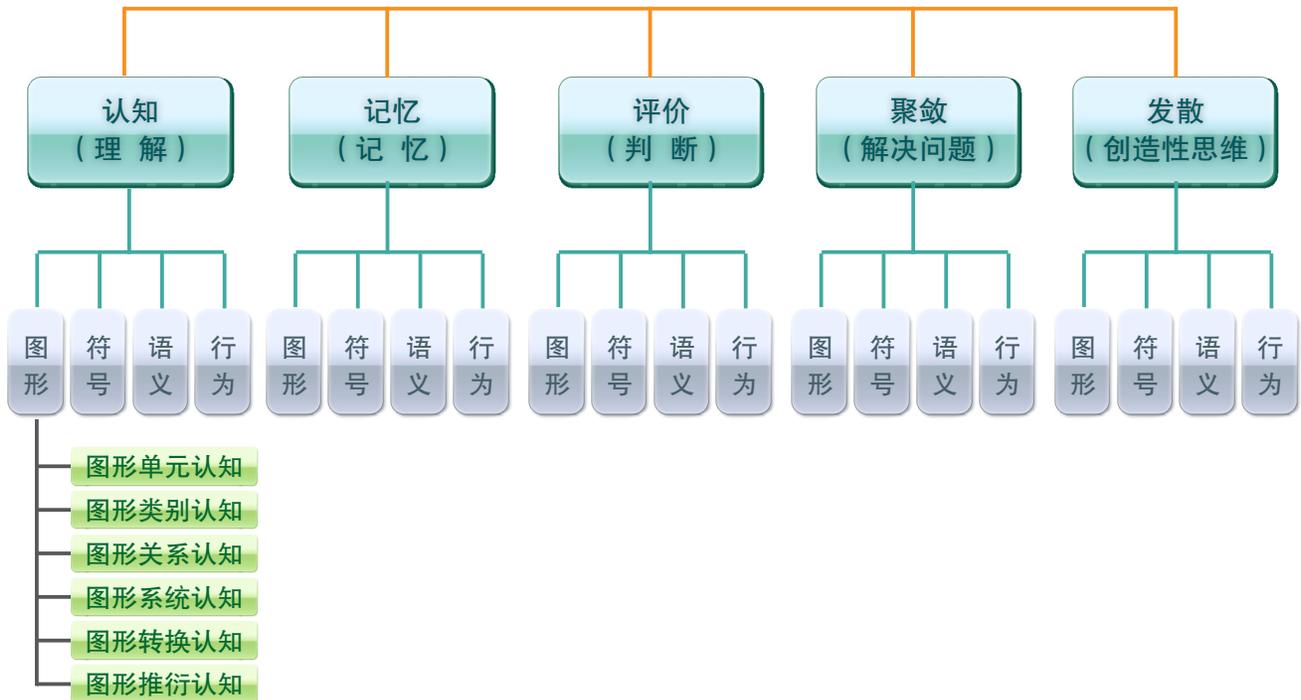
系，理解别人说的话是什么意思，理解别人的表情，需要的能力是不一样的，分别是图形认知能力、符号认知能力、语义认知能力、行为认知能力。

而这20种能力每种又可以分为6种能力，以图形认知能力为例，可以进一步分为：图形单元认知、图形类别认知、图形关系认知、图形系统认知、图形转换认知、图形推衍认知，也就是一个一个的智力因子。（见下图）

吉尔福特教授的“智力结构理论”是人类智力研究史上

的一个重要的里程碑，它不仅仅仅是人类智力研究理论的创新和发展，更重要的是，“智力结构理论”具有很高的应用性价值。它为科学地衡量智力水平提供了依据，为人才选拔提供了手段，更重要的是，“智力结构理论”为更有效地实施智能开发提供了方法。通过对组成智力的智力因子进行刺激，可以更有效地发展智力水平。

智力的组成



“智力结构理论”在教育领域的应用

在吉尔福特教授的研究基础上，众多的教育学者投身于“智力结构理论”的实践应用。二十世纪七十年代初，以刺激不同智力因子为目的的智能训练活动应运而生，日本教育学家伏见猛弥将“智力因子刺激法”应用于英才儿童的培养，成绩斐然。

八十年代后期，日本教育家的做法引起了美国、欧洲及其他国家教育学者的广泛关注，利用这一理论对学前儿童进行智力开发的方法逐渐涌现出来。其中，最为系统的、最有影响的是吉尔福特的学生Meeker博士建立的“SOI”模型。Meeker博士第一次提出“智力是可以被教授的”，并在大量教育实验的基础上创立了SOI理论模型，将“智力结构理论”应用于教育和培训。SOI不仅提供了思维能力的测验方法，还研究出发展这些能力的材料和方法，在至今二十几年里被广泛应用于美国和其他一些国家的各种教育机构，效果显著。

“最近发展区”理论

“最近发展区”是前苏联教育心理学家维果斯基提出的优化教学原则。儿童能够独立表现出来的心理发展水平，和儿童在成人的指导下所能表现出来的心理发展水平之间，往往有一个距离。前者水平不及后者。这一段距离或差距，称为儿童心理的最近发展区。

最近发展区的大小，是儿童心理发展潜能的重要标志，也是儿童可接受教育程度的重要标志。了解儿童心理发展的最近发展区，就可以向他提出稍高而又力所能及的任务，使他“跳一跳”达到新的发展水平。

最近发展区是儿童心理发展每时每刻都存在和发生变化的现象，教育者应该时时看到每个儿童的最近发展区，在利用最近发展区的同时帮助他们形成新的最近发展区。也就是按照儿童心理发展的规律，推动儿童的心理发展。

总之，教育应该走在发展的前面，指向受教育者最近的发展目标，以促进其发展。以此为原则，我们根据幼儿的心理、生理发展状况，将适度挑

战的教育内容融入到我们的思维游戏课程中，来促进幼儿的发展，开发幼儿的潜能。

东方之星“智因子思维游戏课程”

东方之星思维教育机构从上个世纪九十年代中期起率先引进“智力结构理论”，结合“最近发展区理论”等其他的一些教育理论，经过多年不断研究，开发出适合中国幼儿心理发展的“智因子思维游戏课程”。

课程将智力结构中的120个智力因子归为五种基本能力：认知、记忆、评价、聚敛和发散，20类“能力单元”。课程中的每个游戏活动单元以刺激一个“能力单元”为目标，结合儿童的发展特点和最近发展区，通过对“能力单元”的刺激达到培养思维能力的目的。

课程目标与内容

《智因子思维游戏课程》以幼儿基础思维能力发展为目标，发展5种基础思维能力：认知、记忆、评价、聚敛和发散。这5种能力又可以分为图形、符号、语义、行为4个方面的20种能力。

单元游戏活动目标：我们以20种“能力单元”作为单元游戏活动的目标（见下表）。

图形认知能力	符号认知能力	语义认知能力	行为认知能力
图形记忆能力	符号记忆能力	语义记忆能力	行为记忆能力
图形评价能力	符号评价能力	语义评价能力	行为评价能力
图形聚敛能力	符号聚敛能力	语义聚敛能力	行为聚敛能力
图形发散能力	符号发散能力	语义发散能力	行为发散能力

例如启航Ⅲ级课程中的《生活中的秘密》。这个单元的游戏以发展“语义认知”能力为目标，也就是说以培养幼儿对语义信息的理解为目标。在活动中，我们提供了事物之间的六种关系：部分与整体、物品与原材料、做某件事需要用的感觉器官、物品与分割工具、被容纳与容纳、做一件事情需要用的两样物品。幼儿利用手中的各种材料，按照游戏中的玩法和规则进行游戏，找出多种具有同种关系的事物。在游戏过程中，幼儿加深了对事物之间关系的理解，同时也发展了类比推理能力。

课程计划：启梦 I ~ II 级、启航 I ~ IV 级、启智 I ~ IV 级共60个游戏单元。

在游戏组成上，从内容角度，图形类的游戏比较多，主要是因为幼儿期以形象思维的发展为主，随着年龄的增加，符号和行为类的游戏适当增加；从能力角度，认知能力的游戏比较多，随着年龄的增加，发散能力的游戏适当增加。

每个学期不同游戏单元的顺序，教师可参照《游戏活动设计》从易到难地进行，也可以根据本班的具体情况适当调整游戏单元的顺序。

课程	
启梦 I	大虎和小虎(图形类) 你好(语义类) 毛毛虫(图形类) 轱辘轱和咯瞪瞪(图形类) 木马呱呱(语义类) 小猪吃饭(图形类)
启航 I	三只熊(图形认知) 讲故事(语义认知) 多彩世界(图形记忆) 小猴怕怕(图形评价) 兔飞飞(符号认知) 动物王国(图形聚敛)
启航 III	生活中的秘密(语义认知) 梦幻山谷(图形评价) 甜点之家(图形聚敛) 汽车城(符号记忆) 动物园的新成员(符号认知) 小魔法师(图形发散)
启智 I	关系网(语义发散) 快乐的小龟(图形认知) 图片管理员(行为聚敛) 企鹅大冒险(图形发散) 旅行家(符号记忆) 宝石森林(图形认知)
启智 III	海底探险(图形认知) 欢乐一家行(行为记忆) 小猫阿胖(语义发散) 笔尖在跳舞(图形聚敛) 嘟嘟西饼屋(符号认知) 火眼金睛(图形评价)

课程	
启梦 II	蝴蝶飞飞(语义类) 漂亮的熊妈妈(图形类) 老鼠吱吱(语义类) 捉迷藏(图形类) 河马的宝贝(语义类) 好朋友(图形类)
启航 II	嘿嘿鱼(图形评价) 商业街(语义认知) 糖果世界(图形聚敛) 小胖猪(符号评价) 机器人(图形发散) 娃娃画报(行为记忆)
启航 IV	俯瞰小城(图形认知) 送礼物(语义发散) 小人国(图形记忆) 动物故事(行为评价) 公鸡运动会(符号认知) 精灵小镇(图形发散)
启智 II	买水果(符号聚敛) 青蛙小姐的大笔小屋(语义评价) 立体图画(图形记忆) 森林里的故事(行为发散) 老狼的钟表(符号认知) 勇敢者的游戏(图形评价)
启智 IV	蚂蚁卫士(符号记忆) 变形记(图形聚敛) 超级推销员(语义发散) 乘电梯(符号认知) 飞行训练营(图形认知) 破译东思文(行为发散)

课程组织与实施

课程组织

《智因子思维游戏课程》的课程组织形式有四种：个人活动、集体活动、小组活动、亲子活动。其中，以个人操作活动为主要形式。

● 个人活动：幼儿独自进行的探索性游戏活动，教师给予适当的支持和指导。

● 集体活动：教师组织幼儿全体进行的活动。

● 小组活动：教师组织幼儿分组进行的活动，可以两人或几人一组，可以是合作性的活动或竞赛性的活动。

● 亲子活动：《家庭游戏指南》提供了由家长在家庭中进行的亲子活动。家长可以结合幼儿的实际情况，进行更有针对性地指导，进一步强化课程的效果。

课程实施

1. 实施要点

在课程正式实施前，教师需要规划好本学期课程实施的整体安排。这里我们为您提供几点建议：

● 建议每个班幼儿不超过10人，可分组进行。最好配备二名教师，一名授课教师，一名辅助教师。

● 每个单元的游戏一般由4个活动组成，教师可以根据本班具体情况灵活调整。

● 每次活动所需要的时间根据幼儿年龄有所不同，一般来说，除了整理材料外，主体活动的时间大致应该是：

启梦 I~II 级30分钟/课时；
启航I~IV 级40分钟/课时；
启智 I~IV 级40分钟/课时。
教师可以根据本班幼儿情况适当调整。

2. 环境要求

活动室要宽敞、明亮，有适合幼儿摆放材料的操作空间，操作时最好一人一桌或两人一桌。要备有可以摆放游戏教具的展示板或其他设施。

3. 课前准备

● 理解目标

教师首先要理解本次活动的目的是培养何种能力。在课程实施中教师无须拘泥于已有的活动设计，但是一定要把握

本次活动的重点，实现预设的目标。

● 了解活动内容和重点

教师需要结合教具、幼儿操作材料来看《游戏活动设计》，熟悉活动的流程。

● 了解幼儿是否具备活动所需要的知识和经验准备

有些活动需要幼儿事先有一定的知识或经验的准备，教师需要预先了解全班幼儿的发展水平，可在课程实施前安排一些活动，丰富幼儿这方面的知识和经验。

● 结合本班实际水平和情况制订活动实施方案

由于每个班幼儿、教师、环境的实际情况有所不同，建议在熟悉《游戏活动设计》中的实施方法后，适当考虑是否做出调整或修改。

● 布置环境

教师按要求布置好环境，摆放好桌椅。

● 准备教具

教具是课程实施的重要材料，请教师在课程开始前务必熟悉这些材料，完成一些必要

的制作。

● 准备本次活动所需要的幼儿操作材料

教师可以事先为幼儿准备好本次活动所需要的材料，也可以指导幼儿在活动中自己准备材料。

4. 课程实施过程中的教师角色

教师在游戏中要进行三个角色的转换：

● 引导者：引发幼儿的活动兴趣，引导幼儿在活动中积极探索并解决问题，根据幼儿的情况有的放矢地进行指导。如：重新介绍游戏玩法，鼓励幼儿大胆尝试，给幼儿探索的空间，引导幼儿自己发现错误、自我纠正等。

● 观察者：教师要适时地去观察幼儿，了解幼儿游戏活动的进行情况。如：观察幼儿是否掌握游戏的方法、操作水平、在活动中有无困难等。

● 合作者：以游戏伙伴的身份介入游戏活动，帮助幼儿掌握规则、学会游戏方法。

5. 课程实施中教师的指导方法

在课程实施中，教师始终要创设宽松、和谐的精神环境。语言要亲切富有感染

力，表达要清晰、易于理解，语速要适当、切忌过快。教师要不时用关爱的眼神、和蔼的表情、信任的态度和幼儿进行交流，要多使用一些爱抚、鼓励的动作，如：拍拍幼儿的肩膀、竖起大拇指。

这里提供几种在活动中指导幼儿的方法供教师参考：

● 心理调适及指导

当幼儿在操作过程中出现注意力不集中，没有耐心，缺少自信等情形，教师要酌情因势利导，予以鼓励。切忌直接告诉幼儿结果，这样做会让幼儿产生依赖思想或自卑心理。

● 提供解决问题的线索

当发现幼儿操作中的问题时，我们要为他提供解决问题的线索，如在看图说话中，幼儿没有掌握观察方法时，教师可以提示：“你看看这图上画的有谁？在什么地方发生了什么事情？”如果幼儿在动手能力上有问题，切不可代替他操作，而应当告诉他操作的要领及步骤，鼓励他自己完成。

● 引导幼儿主动探索

幼儿在操作中无论成功或失败，都是一种有益的经验获得，从某种意义上说，活动的过程比结果更为重要。我们

不要一见到幼儿出现错误就着急，而应当引导幼儿在尝试错误中找出原因和解决问题的方法。相信幼儿经过多次探索尝试，最终会获得成功。

● 引导幼儿总结

在游戏活动结束后，教师要针对游戏中的重点、难点，将幼儿在活动中获得的零散经验进行梳理提炼，升华到概念层面或得出规律，使幼儿获得更大的提高。

6. 常规培养

智因子思维游戏课程材料比较丰富、操作形式多样，常规培养尤为重要。建立合理、明确的操作常规，不但可以培养幼儿的规则意识，养成认真有序的操作习惯，还可以保证游戏活动正常顺利的进行。

操作常规如下：

● 按指令要求挑选活动所需要的游戏材料，放置桌面，暂不用的材料放回盒中。

● 操作认真，取放材料要轻拿轻放，注意保持桌面及游戏材料的整洁，切勿将卡片折叠，材料的边角废物要丢弃在纸篓里。

● 游戏结束时，检查材料是否遗漏，将游戏材料整齐地放入储卡袋和盒中。