第十六届山东省职业院校技能大赛

高职组“幼儿教育技能（学生赛）”赛项规程

**一、赛项名称**

**赛项名称： 幼儿教育技能**

**英文名称： Early Childhood Education Skills**

**赛项组别： 高等职业教育（学生赛）**

**赛项编号： GZ058**

**二、竞赛目的**

党的二十大报告指出：强化学前教育，培养高素质教师队伍。人民群众对高质量幼儿教育和幼儿教师人才培养提出新的更高的要求，全面提高幼儿教师专业素养和职业技能已成为当务之急。

## (一)落实职业能力要求，助推幼儿教育事业发展

本赛项以《国务院关于学前教育深化改革规范发展的若干意见》为指导，依据《教师教育课程标准(试行)》、《幼儿园教师专业标准(试行)》、《幼儿园教育指导纲要(试行)》等要求进行设计，遵循“基于教学、高于教学、引领教学”的原则，持续激发高职院校与幼儿园教师专业标准、高职学前教育专业建设标准的研究，推进“岗课赛证”综合育人。

## (二)检验改革成效，促进学前教育专业人才培养质量提升

对接幼儿园教师典型工作任务与职业岗位的需求，体现职业能力要求，推动全省高职高专院校学前教育专业人才培养模式改革，提高学生的政治素养、职业素养、专业知识、综合育人能力和创新水平，引领学前教育专业高质量发展。

## (三)增进校际经验交流，助推学前教育专业均衡发展

举办幼儿教育技能竞赛，密切职业院校之间的交流与合作，推动各学校加强教育教学改革，以赛促学、以赛促教、以赛促建，促进我省学前教育专业的均衡发展。

# **三、竞赛内容**

根据幼儿园保教工作基本规范，结合当前幼儿园保教工作现状与发展需要，为更好地提升学生专业核心能力与职业综合能力，山东省职业院校技能大赛幼儿教育技能赛项内容设置如下：

## 项目 1：幼儿园教师综合技能测评

选手运用相关的知识与技能，表达对素材、作品的理解，表现出较强的儿童意识，作品适宜幼儿学习。

**项目 1-1：幼儿园保教活动课件制作(完成时间：60 分钟)**

选手运用现代教育信息技术知识和手段，制作保教活动辅助课件，考查选手掌握现代信息技术手段的能力和水平。

## （该项目 1-1 主题内容，包括图片、文字、视频等在内的素材包于大赛前临时编制）

**项目 1-2：模拟教学(融入技能展示)(完成时间：9 分钟)**

选手以给定的活动主题为题，运用给定的素材进行教育活动设计并模拟教学，要求目标与内容符合幼儿年龄特点，活动过程丰富，师幼互动充分，活动效果好，并能有机融入、完整呈现所要求的歌曲弹唱(或者歌表演、故事讲述)等技能，考查选手熟练运用所学技能，设计和组织幼儿园实际教学活动的能力。项目提供歌曲、故事等素材。需提交纸质版主题网络图、教育活动设计文稿供裁判参考。

## 项目 1-3：命题画(完成时间：30 分钟)

选手借助铅笔、油画棒等工具，运用绘画技能表现命题内容，考查选手的美术理解和表现能力。项目提供绘画工具。

## （项目 1-3 命题画主题于大赛前临时编制）

**项目 2：幼儿园保教活动分析与幼儿教师职业素养测评项目**

**2-1：幼儿园保教活动分析(完成时间：70 分钟)**

选手观看 5 分钟左右的师幼互动视频，并进行观察记录，分析师幼互动中幼儿的行为，对教师的保教言行进行评价分析，提出建议。项目提供师幼互动视频。

## 项目 2-2：幼儿教师职业素养测评(完成时间：20 分钟)

选手需要完成 50 道单项选择题，包含幼儿教师职业基本素养与保育教育两个类别，根据答题正确率计算得分；主要考查选手的人文素养、职业素养、幼儿卫生保健、幼儿心理学、幼儿教育学等知识。

**（项目 2 幼儿园保教活动分析与幼儿教师职业素养测评于大赛前临时编制）**

**项目 3：幼儿园教育活动设计(完成时间：7 分钟)**

选手以“规定主题”为设计范围，根据给定的素材与幼儿年龄段，进行幼儿园教育活动设计，主要考查选手的主题网络图设计、集体教学活动设计、说课等综合能力。

## (项目 1-2、项目 3 合计备赛时间：90 分钟)

表 1 “幼儿教育技能”赛项内容结构表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目** | | **主要内容** | **比赛时长** | **分值** |
| 项目一 | 幼儿园教师综合技能测评 | 1.幼儿园保教活动课件制作 | 60 分钟 | 5 分 |
| 2.模拟教学 | 9 分钟 | 10 分（技能） |
| 25 分（模拟） |
| 3.命题画 | 30 分钟 | 5 分 |
| 项目二 | 幼儿园保教活动分析与幼儿教师职业素养测评 | 1.幼儿园保教活动分析 | 70 分钟 | 10 分 |
| 2.幼儿教师职业素养测评 | 20 分钟 | 10 分 |
| 项目三 | 幼儿园教育活动设计 | 1.主题网络图设计 | 7 分钟 | 5 分 |
| 2.集体教学活动设计 | 10 分 |
| 3.说课 | 20 分 |

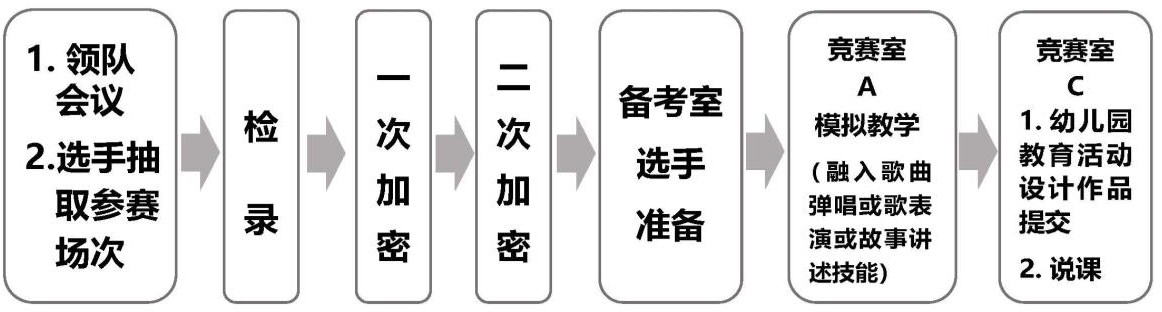
# **四、竞赛方式**

本赛项为团体赛，每队竞赛由两名选手参加全部项目的比赛。大赛设A、B、C 三个赛场，其中A 赛场选手参加模拟教学（须融入技能展示）的赛项；B 赛场选手参加幼儿园保教活动课件制作、幼儿园保教活动分析、幼儿教师职业素养测评和命题画的赛项；C 赛场选手参加幼儿园教育活动设计的赛项。所有选手参加 B 赛场的比赛后，分2个场次参加 A、C 赛场比赛。每位选手参加A赛场的比赛后，立即转入C 赛场的比赛，完成该选手的全部赛项。各院校的两位参赛选手在开赛式之后的领队会上，通过抽签确定 A、C 赛场比赛的场次，每个场次开赛前选手抽取赛位号。团体总分采用各院校两名选手得分之和的计分方式。以正式比赛通知为准。

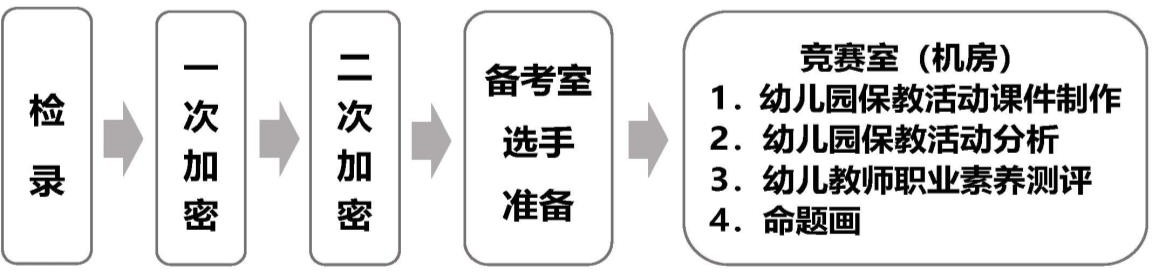
# **五、竞赛流程**

**（ 一） 竞赛流程**

1. **A、C 赛场竞赛流程**



1. **B 赛场竞赛流程**



**(二)竞赛时间安排(以竞赛指南为准)**

表 2 幼儿教育技能赛项时间安排表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **日程** | | **环节** | **时间** | | | | | **内容** | |
| 赛前一天 | | 报到 | 全天 | | | | | 报到，领取资料 | |
| 第一天上午 | | 开赛式 | 9:00—10:00 | | | | | 开赛式 | |
| 领队会议 | 10:00—11:30 | | | | | 1.领队会议  2.抽取各队选手的比赛赛场。随机抽取每队两位选手在第二天上午(A1-C1)、第二天下午(A2-C2)的赛场场次，每个赛场约30人  3.领队会期间选手熟悉考场 | |
| 第一天下午 | | B 赛场选手赛项 | | | | | | | |
| B 场候考 | 13:30—14:00 | | | | | 1.B 赛场选手检录、一次加密，等待室二次加密、宣讲竞赛纪律(禁用各类通讯工具、储存设备和参考资料)  2.选手抽取赛位号 | |
| B 场比赛 | 14:00—14:20 | | | | | 进入竞赛室，等候比赛 | |
| 14:20—15:20 | | | | | 比赛项目 1：幼儿园保教活动课件制作 | |
| 15:20—15:40 | | | | | 中场休息，原地等候 | |
| 15:40—16:50 | | | | | 比赛项目 2：幼儿园保教活动分析 | |
| 16:50—17:10 | | | | | 中场休息，原地等候 | |
| 17:10—17:30 | | | | | 比赛项目 3：幼儿教师职业素养测评 | |
| 17:30—17:50 | | | | | 进入命题画竞赛室，等候比赛 | |
| 17:50—18:20 | | | | | 比赛项目 4：命题画 | |
| 18:20—18:40 | | | | | 待监考教师发布统一指令之后方能离开赛场 | |
| 第二天上午 | | A1-C1 选手赛项 | | | | | | | |
| A1-C1 场候考 | 6:30—7:00 | | | | | 1.A1-C1 赛场选手检录、一次加密，等待室二次加密、宣讲竞赛纪律(禁用各类通讯工具储存设备和参考资料)  2.选手抽取赛位号  3.赛项执委会抽取 A1-C1 赛场的考题(本组选手考题相同，但与 A2-C2考题不相同) | |
| A1-C1 场备考 | 7:00 | | | | | 1.7:00 开始，A1-C1 赛场 1 号选手进入备考室，赛项执委会公布竞赛题目，选手开始准备准备时间为 90 分钟  2.每隔 9 分钟，后面的选手依次进入备考室公布竞赛题目，开始准备，以此类推 | |
| A1-C1 场比赛 | 8:30—13:30 | | | | | 1.8:30 开始，A1-C1 赛场 1 号选手进入竞赛室 A，提交“幼儿园教育活动设计”作品，然后进行模拟教学（须融入技能展示）赛项的比赛  2.完成该赛项后，立即进入竞赛室 C，提交 “幼儿园教育活动设计”作品，进行说课赛项的比赛  3.每隔 9 分钟，后面选手依次进入竞赛室竞赛，以此类推  4.每位选手比赛结束要在休息室等候，待同一组考生全部赛完之后方能离开赛场 | |
| 第二天下午 | A2-C2 选手赛项 | | | | | | | | | |
| A2-C2 场候考 | | | | 12:30—13:00 | 1.A2-C2 赛场选手检录、一次加密，等待室二次加密、宣讲竞赛纪律(禁用各类通讯工具储存设备和参考资料)  2.抽取竞赛顺序，依次进入备考室封闭式候考。  3.赛项执委会抽取 A2-C2 赛场的考题(本组考题相同，但与 A1-C1考题不相同) | | | | |
| A2-C2 场备考 | | | 13:00 | | | 1.13:00 开始，A2-C2 赛场 1 号选手进入备考室，赛项执委会公布竞赛题目，选手开始准备，准备时间为 90 分钟  2.每隔 9 分钟，后面的选手依次进入备考室，公布竞赛题目，开始准备，以此类推 | |
| A2-C2 场比赛 | | | 14:30—19:30 | | | 1.14:30 开始，A2-C2 赛场 1 号选手进入竞赛室 A，提交“幼儿园教育活动设计”作品，然后进行模拟教学（须融入技能展示赛项的比赛  2.完成该赛项后，立即进入竞赛室 C，提交“幼儿园教育活动设计”作品，进行说课赛项的比赛  3.每隔 9 分钟，后面选手依次进入竞赛室竞赛，以此类推  4.每位选手比赛结束要在休息室等候，待同一组考生全部赛完之后方能离开赛场 | |
| 第三天上午 | 8:00—10:00 | | | | | | 大赛成绩公布 | |
| 10:00—11:30 | | | | | | 大赛点评、颁奖、闭赛式 | |

说明：

A-C 赛场共有两场比赛，A1-C1 代表第一场竞赛；A2-C2 代表第二场竞赛。

A 赛场选手完成模拟教学（须融入技能展示）赛项后，裁判进行现场评分。

B 赛场选手在竞赛结束时要及时保存提交“幼儿园保教活动课件”“幼儿园保教活动分析与幼儿教师职业素养测评”答题材料，“命题画”赛项结束后，裁判集中对B 赛项选手答题材料予以评分。

C 赛场选手在完成说课赛项后，裁判进行现场评分。

# **六、竞赛命题**

## （一）“幼儿教育技能”赛项赛卷结构

竞赛赛题由公开题和应变题组成。其中公开题从题库中抽取，占赛卷总分的 70%。公开题题库将于竞赛前一个月发布在“山东省职业院校技能大赛网：http://sdskills.sdei.edu.cn/”；应变题在大赛前临时编制，考察参赛选手的临场发挥能力，赛前不予公开，分值占赛卷总分的 30%。

表 3 “幼儿教育技能”赛卷结构表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **题目类型** | **竞赛项目** | **项目分值** | **所占比例**  **（%）** |
| 公开题 | 模拟教学（教学过程中完整呈现歌曲弹唱或歌表演或故事讲述等技能） | 35 | 70 |
| 幼儿园教育活动设计 | 15 |
| 说课 | 20 |  |
| 应变题 | 幼儿园保教活动课件制作 | 5 | 30 |
| 幼儿园保教活动分析 | 10 |
| 幼儿教师职业素养测评 | 10 |
| 命题画 | 5 |

## （二）应变题命题要求

1. **幼儿园保教活动课件制作**

该项目提供包括图片、文字、视频等在内的素材包，素材要直观、生动、丰富、完整，符合幼儿年龄及活动领域，满足超链接、切换、动画效果等技术制作要求。要求选手运用现代教育信息技术手段，制作保教活动辅助课件，答题时间 60 分钟。

## 幼儿园保教活动分析

提供 5 分钟左右时长的师幼互动视频，要求选手观看视频，写出师幼互动观察记录，对幼儿的个性、社会性发展以及学习心理等特点进行分析，根据《纲要》《指南》的精神，对教师的保教言行进行评价分析，对教育活动中存在的问题提出建议。该赛项提供空白答题纸，答题时间 70 分钟。

## 幼儿教师职业素养测评

设计 50 道单选题，包含职业基本素养与保育教育两个类别，即人文素养、职业素养、幼儿卫生保健、幼儿心理学、幼儿教育学等内容。答题时间 20 分钟。

## 命题画

命题要反映幼儿年龄特点，能够展示幼儿童稚纯真之美和幸福童年生活。要求使用铅笔、油画棒等工具，答题时间 30 分钟。

**山东省职业院校技能大赛（高职组）**

## “幼儿教育技能”赛项赛卷

**幼儿园教育活动设计**

1. 序号：第 03 卷
2. 题目：主题活动——中班“夏天来了”（相关素材见附件）
3. 内容：
4. 主题网络图设计（书面作答）
5. 教学活动设计（1 课时）（书面作答）
6. 模拟教学（1 课时）（口头作答）
7. 说课（口头作答）
8. 基本要求：
9. 主题网络图：根据附件提供的素材，综合幼儿发展各领域以及幼儿园活动的类型，围绕主题设计主题网络图。主题网络图绘制要具有科学性、丰富性、操作性等特点，充分考虑到幼儿的主体性、兴趣性、适宜性和家园合作等因素。网络图至少有三个层级（包含主题名称一级），第二、三层级至少有三个活动以上。
10. 幼儿园教育活动设计：根据主题素材与年龄段，融入故事讲述技能，设计 1 课时（20 分钟）集体教学活动的教案。教案格式完整规范，语言清晰、简洁明了，目标设计、内容选择、方法运用等符合幼儿年龄特征和领域特点。
11. 模拟教学：根据主题素材和教学设计进行模拟教学。教学活动过程要自然流畅，师幼互动充分，活动效果好，完整展示故事讲述，在 9 分钟内完成。
12. 说课：根据模拟教学，就目标、内容、方法、过程设计等进行说课，说清楚“学什么、教什么”“怎么学、怎么教”，以及“为什么”等问题，条理清楚，逻辑性强，语言规范，表达流畅，在 7 分钟内完成。

**附件：**

**主题活动——中班“夏天来了”**

1. **主题背景介绍**

夏天，对于小朋友们来说，是一个开心的季节。同时，也是小朋友长身体、长见识的季节。夏天好玩的东西可多了！尤其是到了暑假，可以外出旅游、爬山、抓昆虫，还可以游泳、吃冰淇淋……夏天正一步步向我们走来，忽而晴空万里，忽而雷雨倾盆。连太阳也变得炽热起来，小朋友们穿上了凉爽的夏装，身边的一切都在发生着变化,让我们和小朋友一起快乐地享受夏天的美好时光吧！

## 主题素材

1. **故事：《小花狗学游泳》**

夏天来了，火辣辣的太阳烤着大地。

小花狗来到湖边玩，它看见白鹅在湖里悠闲地游来游去。小花狗就把前脚伸进湖里，“啊！湖水冰冰凉凉,真舒服！”

小花狗也想下去游泳，可它不会游泳，怎么办呢？于是，它决定学游泳。

小花狗对白鹅说：“白鹅姐姐，白鹅姐姐，请教我学游泳吧！”白鹅爽快地答应了，说：“学游泳很简单，你把脚伸进湖里，使

劲甩来甩去就可以了。”说着，白鹅就把小花狗驮到了湖中央，它让小花狗滑到水里。

小花狗的脚在湖里甩来甩去，身子却一直往下沉，水都要淹到了它的嘴和鼻子啦！

白鹅连忙游过去把它驮到了岸上，可是小花狗还是灌了一肚子水,肚子鼓得像皮球。

过了几天，小花狗又看见青蛙在游泳，它觉得青蛙游得很漂亮。小花狗对青蛙说：“青蛙哥哥，青蛙哥哥，请教我学游泳吧！”

青蛙高兴地答应了，说：“学游泳很容易，讲究四肢协调，动作优美，只要四条腿往后一蹬，向前猛地一跳，就行了。”

于是，小花狗四条腿往后一蹬，只听“扑通”一声，小花狗掉进了湖里。青蛙看见了连忙游过去，可是青蛙太小了，救不起小狗。小狗的身体直往下沉，它四肢乱蹬，拼命挣扎。

大水牛看到了就在岸边喊：“对了，小花狗，就是这样，就是这样，你自己游过来吧！”小花狗拼命地东扭西扭，姿势虽然难看，但是很快游到了岸边。哇！小花狗终于用自己的办法学会了游泳。

小朋友们，你是怎样在教练的指导下安全地学习游泳呢？

## 小资料：为什么牵牛花在早晨开花

牵牛花为什么在早晨开花，中午就打蔫了呢？清晨，牵牛花迎着太阳，张开紫色、白色、红色的小喇叭。到了中午，它为了减少水分流失，就关闭了花朵，进入休眠状态。

生物的生活习性总是经过长期的自然进化而形成的，但也受环境因素的影响，比如阳光、温度、湿度。早晨的空气湿润，阳光柔和，对牵牛花最为适宜，这时牵牛花花瓣的上表皮细胞比下表皮细胞生长得快，于是花瓣向外弯曲。这样，花就开了，其他的花开也是这个道理。到了中午，阳光强烈、空气干燥，娇嫩的牵牛花花朵因缺少水分而只好闭合了。

## 小资料：雷雨是怎样形成的

雷雨的形成要具备一定的条件，即空气中要有充足的水汽，要有使湿空气上升的动力，而且空气要能产生剧烈的对流运动。夏季由于受暖湿气流影响，空气潮湿，同时太阳辐射强烈，近地面空气不断受热而上升，上层的冷空气下沉，易形成强烈对流，所以多雷雨。夏天往往会出现[狂风大作](https://baike.baidu.com/item/%E7%8B%82%E9%A3%8E%E5%A4%A7%E4%BD%9C?fromModule=lemma_inlink)、雷雨交加的天气现象。持续及强烈的雷雨，往往可达暴雨程度。

## 小资料：防暑降温小妙招

注意补充水分。夏天热易出汗，宝宝身体水分流失较多，一定要注意及时补充。宝宝多喝白开水不仅可以解暑降温，还能补充水分，是最安全的补水选择。

饮食应清淡卫生。夏季饮食应以清淡、易于消化的食物为主，不能多吃冷饮，也不能用饮料解暑，应多吃新鲜的水果和蔬菜。

根据气温增减衣服。家长要根据气温环境的变化给孩子合理增减衣服。只要宝宝的小手和小脚摸上去不凉，就表明穿得比较适度。但要注意宝宝的小肚皮比较薄，易着凉，引发拉肚子，妈妈最好给胸腹盖上保温的小被子。

适当减少户外活动。35 度以上的高温下带孩子晒太阳的做法是不可取的，应尽量选择清晨或晚上比较凉爽的时间去活动。

适当使用空调，注意居室通风。居室环境要保证清爽，也可以使用空调和电风扇，温度保持在 25-30 摄氏度为佳。开空调时还要经常通风换气，每两小时开窗一次，每次通风半小时。

## 小资料：火把节

火把节是彝族、白族、纳西族、基诺族、[拉祜族](https://baike.baidu.com/item/%E6%8B%89%E7%A5%9C%E6%97%8F/162936?fromModule=lemma_inlink)等民族的[传统节日](https://baike.baidu.com/item/%E4%BC%A0%E7%BB%9F%E8%8A%82%E6%97%A5/3302724?fromModule=lemma_inlink)，有着丰富的[民俗文化](https://baike.baidu.com/item/%E6%B0%91%E4%BF%97%E6%96%87%E5%8C%96/9901668?fromModule=lemma_inlink)内涵，被称为“东方的狂欢节”。不同的民族举行火把节的时间也不同，大多是在农历的六月二十四，主要活动有[斗牛](https://baike.baidu.com/item/%E6%96%97%E7%89%9B/10173115?fromModule=lemma_inlink)、[斗羊](https://baike.baidu.com/item/%E6%96%97%E7%BE%8A/7102237?fromModule=lemma_inlink)、[斗鸡](https://baike.baidu.com/item/%E6%96%97%E9%B8%A1/839053?fromModule=lemma_inlink)、[赛马](https://baike.baidu.com/item/%E8%B5%9B%E9%A9%AC/2152?fromModule=lemma_inlink)、[摔跤](https://baike.baidu.com/item/%E6%91%94%E8%B7%A4/345004?fromModule=lemma_inlink)、歌舞表演、[选美](https://baike.baidu.com/item/%E9%80%89%E7%BE%8E?fromModule=lemma_inlink)等。

## 手工：西瓜扇

主要材料：纸盘、雪糕棍、剪刀、胶水、水彩笔等。

1. **歌曲：夏天的雷雨**



# **七、竞赛规则**

## (一)参赛选手报名

高等职业学校（含本科职业学校）全日制在籍专科学前教育专业的学生(年级和性别不限)；五年制高职四、五年级全日制在籍学前教育专业学生；技师学院相关年级全日制在籍学前教育专业学生。

参赛选手报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手因故无法参赛，须由所在院校于相应赛项开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实同意后予以更换；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手。

## (二)熟悉场地

参赛选手应在竞赛日程规定的时间熟悉竞赛场地，选手可进入竞赛场地体验。参赛队熟悉竞赛场地后，认为所提供的设备、工具等不符合竞赛规定或有异议时，必须在 2 小时内由领队提出书面报告送交竞赛仲裁组，提请赛项执委会安排整改，超过时效将不予受理。

## (三)领队会议

比赛第一天上午 10:00 召开领队会议，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，会议讲解竞赛注意事项进行赛前答疑。

## (四)抽签环节

领队会议后进入抽签环节，由各参赛队伍的领队或指导教师参加，通过抽签确定各职业院校参赛队伍选手的赛场场次。在正式竞赛前，选手必须携带身份证、学生证、参赛证(简称“三证”)，抽取当天参赛的赛位号，并按抽签顺序参加竞赛。

## (五)参赛选手入场

参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭身份证、学生证、参赛证（“三证”）检录，不得迟到早退。并根据抽签结果在对应的座位号入座，裁判负责核对参赛选手信息；严禁参赛选手携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他相关资料与用品入场。

## (六)正式比赛

参赛选手凭二次加密号牌进入备考室，根据竞赛内容，合理计划安排。各参赛选手统一听从裁判长发布竞赛开始指令后正式开始竞赛，合理利用现场提供的所有条件完成竞赛任务。

竞赛过程中，选手须严格遵守相关操作规程，自觉接受裁判员的监督和警示，以确保比赛人身及设备安全。选手因个人操作失误造成人身安全事故和设备故障时，裁判长有权中止该选手竞赛；如非选手个人因素出现设备故障而无法竞赛，由裁判长视具体情况做出裁决，如裁判长确定设备故障可由技术支持人员排除故障后继续竞赛，将给参赛选手补足所耽误的竞赛时间。竞赛结束，选手须完成现场清理并经裁判员同意后方可离开。

## (七)成绩评定与公布

竞赛为团体赛，每队由两名选手组成，分别参加所有赛项，最后累加得分形成本队最后成绩。成绩在赛项监督仲裁组、赛项工作人员监督下，由监督仲裁组对竞赛成绩进行抽检复核。复核无误后由裁判长和监督仲裁组人员签字确认，并报赛项执委会备案，由大赛执委会办公室公布成绩。

## (八)竞赛纪律

任何人不得以任何方式暗示、指导、帮助和影响参赛选手。对造成后果的视情节轻重酌情扣除参赛选手成绩，并处理相关人员。竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进入竞赛现场，选手完成比赛后应及时退出现场。对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。对违反竞赛纪律的参赛选手及所在代表队，视情节轻重、后果影响程度，予以取消竞赛评奖资格并通报批评。所有专家和裁判的工作纪律将严格参照执行《全国职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法》。

# **八、竞赛环境**

## （一）场地环境

备考室：A、C 赛项设单人单间备考，每间需配备课桌椅一套、钢琴一台、签字笔（红黑各一支）、HB铅笔、高级绘图橡皮擦；A4试题纸 12 张、A4 草稿纸 12 张，采用《通用大赛考核技术平台》《大赛加解密统分核分系统》。

场地要求：多媒体教室、普通教室、琴房的数量要与参赛选手人数相匹配，各场地根据要求在适当的位置配备录像设备、钢琴，并有能容纳师生共同观摩的场地。等候室、备考室的大小、数量要与参赛选手人数相匹配，参赛选手独立座位，并配有应急考场。

## 1. A 赛场竞赛环境（模拟教学）

场地要求：提供品牌钢琴一架，场内不能有明显的回音，有利于选手声音的传递，隔音效果良好；场内光线充足、明亮，可以轻松地阅读白纸上的黑色 5 号字，提供宣传大赛主题的统一背景板（尺寸大小根据竞赛室情况确定）

等候室、备考室的大小、数量要与参赛选手人数相匹配，参赛选手独立座位，并配有应急考场。在适当的位置配备录像设备,《大赛考核技术平台》支持赛项比赛。

## 2. B 赛场竞赛环境（机房）

场地要求：标准化计算机教室和命题画竞赛场地，场地大小要与参赛人数相匹配，参赛选手独立座位，单人单桌。场内光线充足、明亮，可以轻松地阅读白纸上的黑色 5 号字；不可有引起屏幕反光的强光，不可影响观看计算机屏幕的内容。选手每人一份命题画用具：8开图画纸 1 张，2B 铅笔 1 支,黑色勾线笔 1 支，24 色普通油画棒一盒。在适当的位置配备录像设备，《大赛考核技术平台》支持赛项比赛。提供宣传大赛主题的统一背景板（尺寸大小根据竞赛室情况确定）。

## 3.C 赛场竞赛环境（说课）

场地要求：场内不能有明显的回音，有利于选手声音的传递，隔音效果良好；场内光线充足、明亮，可以轻松地阅读白纸上的黑色 5号字，提供宣传大赛主题的统一背景板（尺寸大小根据竞赛室情况确定）。

## 技术环境

机房软件环境： Windows10 、Office2016( 含 Word 、Excel 、 PowerPoint)、Flash8、Windows 图片查看器、PhotoshopCS5。输入法包括：搜狗拼音输入法、微软拼音、搜狗五笔输入法。

技术要求：专业的摄录系统，用于后续大赛视频成果转化等，高清的多媒体投影系统，能实现远程竞赛直播。

# **九、技术规范**

本赛项设计符合《职业能力标准》《课程标准》《专业标准》《幼儿园教育指导纲要（试行）》《3—6 岁儿童学习与发展指南》《中小学和幼儿园教师资格考试标准（试行）》等文件精神以及各竞赛项目相应专业知识及技能方面的教学要求和技术规范。

幼儿卫生学：掌握幼儿卫生保健基础知识，包括幼儿基本生理特点、幼儿心理卫生、幼儿园教育活动卫生以及物质环境卫生等知识，能够正确运用幼儿营养配餐、疾病护理和急救等技术，保障幼儿健康。

幼儿心理学：关爱幼儿，重视幼儿身心健康,将保护幼儿生命安全放在首位。熟悉幼儿动作发展、认知发展、情绪情感发展、个性、社会性发展的基本规律和特点，能运用观察、谈话、作品分析、实验等基本研究方法初步了解幼儿的发展状况和教育需求。实施科学的保育和教育，促进幼儿身心全面协调发展。

幼儿教育学：熟悉了解我国幼儿教育目标与内容，理解幼儿园生活活动、游戏与教学的内涵，树立正确的儿童观、教育观和师德观；珍视游戏和生活的独特价值，重视环境和游戏对幼儿发展的独特作用，掌握幼儿园教师的素质结构与要求。

幼儿园活动设计：掌握幼儿园教育活动的目标、内容、组织与指导策略，掌握各领域教育活动设计的流程、思路，在教育活动的设计和实施中体现趣味性、综合性和生活化，能灵活运用各种组织形式和适宜的教育方式。体现幼儿园教育活动的新理念，尊重幼儿，注重培养幼儿良好的学习品质。

幼儿行为观察：树立正确的儿童观，形成幼儿行为观察与记录的意识；掌握幼儿行为观察与记录的基本内容、要求和方法，并提出科学的保教建议。

幼儿教师口语：普通话发音标准，达到普通话水平测试二级乙等以上水平；掌握故事讲述及儿童诗歌、散文的朗诵等技巧。

幼儿歌曲弹唱：具有相应的艺术表现能力，掌握声乐基础理论与技能技巧，弹唱完整、准确、流畅，歌唱咬字、吐字清晰，声音自然，表现具有儿童化特征。

幼儿歌表演：掌握歌表演的基本舞蹈和表演技能，能合理运用各种舞蹈语汇进行创编和表演；肢体动作协调，动作连接顺畅，舞蹈动作优美；表情适宜，表演与歌曲情绪一致，适合幼儿学习与欣赏。

幼儿美术：掌握油画棒绘画的基本知识和技能；能合理运用主题元素和绘画技巧进行命题创作。主题鲜明、构图合理，富有美感和儿童趣味，具有新颖性和个性。

幼儿园课件制作：掌握一定的现代教育信息技术知识和手段，能根据主题素材设计制作课件；遵循《幼儿园教育指导纲要》，主题突出，符合幼儿年龄、认知和情感，具有设计和处理文字、图片、声音、视频素材的能力，合理运用超链接、切换、动画效果等技术，效果形象直观，幼儿喜闻乐见。

1. **技术平台**

本次比赛采用与2023年国赛一致的技术平台。

技术平台合作企业：幼乐美（北京）教育科技有限公司

表 4 “技术平台”使用设备情况表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 设备名称 | 型号 | 数量 | 主要技术参数 | 是否与国赛设备一致 |
| 1 | 通用大赛技术考核平台（学前教育大赛综合技能培训系统） | V2.0 | 1套 | 1.平台采用微服务架构设计，每一个服务都是一个独立的部署单元。微服务架构与其他架构相比具备良好的扩展性、易开发、易部署、易测试等优点，大型应用平台首选架构；  2.平台核心数据存储采用MySql数据库集群。在高可用性、高扩展性、负载均衡、数据冷备及热备等方面均有良好的表现。  3.平台采用企业级“Docker+Jenkins+Gitee+Harbor”对平台进行流水线自动化持续集成、持续发布。在系统安全隔离及提升平台质量等各个方向均有良好的表现。  4.平台采用Unity Webgl技术实现仿真技术的移动互联网化，结合我司提出的“高仿真、高交互、多场景”仿真任务制作方法论，构建了基于“VR眼镜、App及PC端”三端同步VR互动学习、考试模式。  5.平台采用Redis集群进行高性能业务支撑。Redis在高性能、事务的原子性方面均有良好的表现。  6.平台采用RabbitMq集群作为消息中间件，在“服务间解耦、实现异步通信、流量削峰”等方面均有良好的表现。  7.平台采用zabbix框架对平台服务集群进行包括：网络、硬盘、内存、CPU、应用端口等服务节点进行节点监控；同时平台采用Promethues+Grafana框架对系统应用进行服务监控。平台提供多等级监控预警，当阈值被触发时，第一时间通知到运维人员，通过多种监控手段确保服务运行的稳定性。  8.平台采用Jmeter等性能测试框架对平台进行赛前性能压测，通过分布式压测确保平台的抗压能力。 | 是 |
|  |  |  |  |  |  |
| 2 | 大赛加解密统分核分系统 | V2.0 | 1套 | 1.导入参赛院校及选手信息，信息滚动由工作人员操作暂停键，自动进行选手分组；  2.选手分组后，比赛当天根据竞赛流程进行设置加密环节；  3.竞赛过程中专家根据选手赛位号使用电脑直接输入选手得分；  4.比赛结束后自动进行解密，并显示选手最终成绩；  5.监督组进行审核确定无误后，最终成绩直接进行导出并打印公布成绩； | 是 |
| 3 | 录播、直播设备 | V2.0 | 1套 | 录播系统  1.为保证系统整体编解码性能及使用稳定性，主机需采用ARM架构处理器，具备8核CPU，不少于4个主频2.4GHz芯片，且不少于4个主频1.8GHz芯片。采用Linux深度定制操作系统。  2.主机系统内存≥8GB。  3.为保证不影响授课，主机无风扇设计，主机噪声小于20dB（A）。  4.主机存储容量不低于1TB。  5.内置蓝牙无线物联模块，主机无需线缆就可以实现对同品牌音箱的音量控制，也可通过同品牌讲台实现对主机开关机控制。  6.支持标准USB音视频信号输出，可以同时支持UVC和UAC协议，通过主机TypeC接口可以实现图像和声音同步输出，支持不小于4K图像输出，输出音频可通过主机控制软件实现混音，兼容主流视频会议软件。  7.标配壁装支架，可通过转轴实现翻转，便于接插线和维护。  8.内置专业音频隔离模块，3.5mm音频通道均可实现音频隔离，可有效解决地环路带来电流声。  9.主机采用高度集成化设计，能够独立完成视频采集、音频采集、音频编码、视频编码、音频处理、视频处理表、直播、录制、互动、远程运维参数设置功能。  10.内置音频接收模块。无需外接无线音频接收模块，即可完成无线音频采集，支持同时≥2个无线麦克风接入，且同时支持≥2种对频模式。  11.支持断电扩声，在主机完全断电的情况下，从主机线性音频通道上输入的音频可以从主机输出通道输 | 是 |
|  |  |  |  | 出，且≥2个音频输入通道可以支持该功能，满足全场景的使用需求。  二、直播导播设备  1. 自动导播默认画面支持自定义设定，支持选择自动导播画面，可根据需要选择自动导播的画面，可设置自动导播画面的保护时间和保持时间。  2. 支持多种画面模式，支持单画面、画中画、左右等分、三画面、四画面多种画面合成模式，支持自动导播、手动导播，可通过互动录播电脑主机一体化触控屏实现模式选择。  3. 导播优先级可自定义设定，支持定时切换设置，可自由选择切换时间和切换画面，支持根据学生、老师行为状态实现画面智能切换。  4. 支持本地导播、远程导播，本地导播可通过互动录播电脑主机一体化触控屏实现本地导播控制；也可通过触控回传实现画面导播，无需外接键鼠设备，通过交互智能平板实现对互动录播电脑主机的导播控制，远程导播可通过网络实现远程导播控制。  5. 支持课件画面自动检测，可设置检测灵敏度；支持课件画面检测区域设定，可屏蔽电脑弹窗区域。  6. 支持导入与导出互动录播主机配置文件，进行升级和调试。  7. 支持云台摄像机控制，支持 PTZ（云台全方位移动及镜头变倍、变焦），多个预置位设置和调用；同时支持通过鼠标点击画面，实现云台摄像机跟踪，可通过鼠标滑轮实现镜头画面放大缩小。  8. 在导播界面的预览窗口可实时观看教师全景/特写、学生全景/特写、多媒体电脑共五路画面，点击可进行画面切换。预监画面可实时推流给资源平台，实现平台直播。 |  |
|  |  |  |  | 9. 支持电影模式和资源模式同步录制，可根据用户的不同需求选择录制模式。  10. 支持外接导播台，可通过导播台实现对录播主机的录制控制、画面切换、云台跟踪、预置位设定与调取、音量调节。  11. 录播画面比例支持16：9，触控回传响应延时≤70ms。 |  |

# **十一、成绩评定**

## （一）裁判员人数与条件

共设 20 名裁判，1 名裁判长，15 名裁判员，A、B、C 三个赛场各设 5 名裁判员；另有加密裁判 4 名负责检录、加密与解密环节的裁判工作。

裁判长 1 人：具有学前教育专业理论知识和实践能力、省级以上幼儿教育技能赛项裁判长的工作经历、在国内学前教育领域具有一定的影响力，以及正高级职称和双师型教师资格。

A 赛项裁判 5 人：具有学前教育专业理论知识和教学能力、省级以上裁判和本专科院校 10 年以上教学经历、副高级以上职称。其中，1 人须具有学前艺术教育专业知识和能力，1 人须具有学前语言教育知识和能力，1 人须具有幼儿园 10 年以上工作经历。

B 赛项裁判 5 人：具有学前教育专业理论知识和教学能力、省级以上裁判和本专科院校 10 年以上教学经历、副高级以上职称。其中，1 人须具有教育信息技术专业知识和能力，1 人须具有美术专业理论知识和能力。

C 赛项裁判 5 人：具有学前教育专业理论知识和教学能力、省级以上裁判和本专科院校 10 年以上教学经历、副高级以上职称。其中，1 人须具有学前艺术教育专业知识和能力，1 人须具有学前语言教育知识和能力，1 人须具有幼儿园 10 年以上工作经历。

加密裁判 4 人：具有省级及以上裁判和本专科院校 10 年以上教学经历，副高级及以上技术职称。

## （二）评分方式

由各组裁判逐项分组评判，最后累计各队两位参赛选手的比赛成绩，为最终比赛结果。

## 成绩产生

在监督仲裁组监督下，由裁判长指定解密裁判启封检录抽签二次加密档案、一次加密档案，找出各参赛队与加密对应关系；将竞赛结果分别由加密号转换为参赛队；将相应赛项的分值加和，其中参赛队总分取两名选手的个人成绩相加得出总分；然后进行分值排序；打印封装。团队总分构成如下。

对于总分相同的团体，按照“幼儿教育活动设计”“模拟教学”“幼儿保教活动分析与幼儿教师职业素养测评”“幼儿保教活动课件制作”赛项的顺序，依次比较各项目得分，得分高者排在前面。如果每项的得分都一样，名次并列。

## （四）成绩复核

为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

## （五）成绩公布

团队成绩按选手平均得分计分，满分100分。最终成绩经复核无误，由裁判长、监督仲裁组人员共同签字确认后公布，公布2小时无异议后即可宣布，在闭赛式上予以公布。

## （六）特殊情况

参赛队伍如有损坏赛场提供的设备等不符合职业规范的行为，视情节扣 5-10分。在竞赛时段，参赛选手如有不服从裁判及监考、扰乱赛场秩序等行为情节严重的，取消参赛队评奖资格。有作弊行为的，该选手成绩所有赛项分数计“零”分。裁判宣布竞赛时间到，选手仍强行操作的，该选手该项成绩计“零”分，取消参赛队奖项评比资格。

## （七）评分标准

项目 1 幼儿园教师综合技能测评（基本功）（共 45 分）

表 5 幼儿园保教活动课件制作评分标准（共 5 分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **内容** | **评分标准** | | **分值** |
| 课件制作 5 分 | 科学性 | 取材适宜，内容科学、正确、规范，体现幼儿年龄和领域适宜性 | 2 |
| 教育性 | 教学内容设计完整，符合幼儿园保教活动的主题要求，结构清晰，能激发幼儿兴趣 | 1 |
| 技术性 | 课件的制作和使用，能满足各项技术性要求。操作简便、快捷、演示流畅、结构合理，能较好服务于保教活动 | 1 |
| 艺术性 | 色彩协调，风格统一。画面设计新颖，富有童趣 | 1 |
| 评分分档 | 科学性高，教育性好，技术性强，富有艺术性，符合幼儿学习特点 | | 4-5 |
| 科学性较高，教育性较好，技术质量较强，有一定艺术性，比较符合幼儿学习特点 | | 3-3.9 |
| 科学性、教育性、技术性、艺术性均一般，基本符合幼儿学习特点 | | 2-2.9 |
| 该项课件内容不完整或提交未成功 | | 0-1.9 |

表 6 模拟教学评分标准（共 35 分）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **内容** | | **评分标准** | | | | **分值** | | |
| 模拟教学 35 分 | | 活动内容 | | 根据主题素材和教学设计，进行模拟教学，要求突出重点、  突破难点。根据规定要融入技能展示 | | 5 | | |
| 活动过程 | | 1.精心组织活动环节，动静交替，层次清晰，教学方法运用恰当。教学时间分配合理 | | 3 | 9 | |
| 2.根据幼儿年龄特点和活动内容创设学习情境，激发幼  儿兴趣，支持幼儿学习 | | 3 |
| 3.面向全体，关注幼儿主体性，利用积极的师幼互动调  动幼儿的积极性和主动 | | 3 |  | |
|  | | 基本技能 | | 1.故事讲述：对提供的故事内容进行合理加工并运用符合角色形象的语言技巧，动作、表情，富有童趣的讲述故  事；普通话标准，表现富有个性；脱稿讲述 | | 10 | | |
| 2.歌曲弹唱：根据歌曲原调进行弹唱；歌曲弹唱完整、准确、流畅，咬字、吐字清晰，声音自然，表现具有儿童  化特征 | |
| 3.歌表演：根据幼儿特点合理运用各种舞蹈语汇进行创  编，舞蹈动作协调、流畅、优美，情绪、表情适宜，富有美感和童趣 | |
| 活动效果 | | 1.目标落实到位，幼儿在知识经验、方法技能和情感态  度方面获得发展 | | 6 | | |
| 2.活动中的幼儿热情、投入、专注，有互动。运用已有经验的机会，敢于挑战和尝试 | |
| 3.活动过程具有创造性，特点鲜明 | |
| 教师素质 | | 1.教态亲切大方，表情自然、丰富，有亲和力 | | 5 | | |
| 2.语言规范，条理清楚，表达流畅，有感染力 | |
| 3.时间把握准确（超时相应扣分） | |
| 评分分档 | | 活动过程自然流畅，师幼互动充分，基本功扎实，活动效果好 | | | | 30-35 | | |
| 活动过程比较自然流畅，师幼互动比较充分，基本功较扎实，活动效果较好 | | | | 25-29.9 | | |
| 活动过程基本完成，师幼互动不够充足，基本功较差，活动效果一般 | | | | 21-24.9 | | |
| 该项未完成 | | | | 0-20.9 | | |

表 7 命题画评分标准（共 5 分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **内容** | **评分标准** | | **分值** |
| 命题画  5 分 | 基本功 | 1.构图合理，线条简洁、流畅  2.主题鲜明、画面丰富，造型形象生动，色彩鲜艳和谐 | 2 |
| 表现力 | 画面富有美感，具有新颖性和个性表现 | 1 |
| 儿童化 | 1.画面生动，富有童趣，适合幼儿欣赏  2.巧妙运用油画棒绘画技能，充满儿童稚朴纯真之美 | 2 |
| 评分 | 基本功扎实，表现力好，创意好，幼儿意识好 | | 4-5 |
| 分档 | 基本功较扎实，表现力较好，创意较好，幼儿意识较好 | | 3-3.9 |
| 基本功较一般，表现力一般，创意一般，幼儿意识一般 | | 2-2.9 |
| 该项未完成 | | 0-1.9 |

表 8 幼儿园保教活动分析与幼儿教师职业素养测评评分标准（共 20 分）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **内容** | **评分标准** | | **分值** | |
| 幼儿园保教 活动 分析 10 分 | 思维品质 | 1.观点正确鲜明，思路清晰，分析透彻，内容详尽，逻辑性强  2.用词准确，语句通顺，格式规范、条理清楚、卷面整洁 | 2 | |
| 教育理念 | 1.具有科学儿童观，对幼儿心理发展水平或特点分析正确 | 1 | 4 |
| 2.具有科学教育观、教师观，能对教师的保教言行、职业道德做出正确判断与分析，理由科学、充分，符合《纲要》《指南》精神 | 3 |
| 教育建议 | 1.建议具有针对性、科学性、合理性，能促进幼儿发展 | 2 | 4 |
| 2.有建设性或创新性的观点和建议 | 2 |
| 评分分档 | 教育理念科学，教育建议符合幼儿特点，思维品质优秀 | | 8-10 | |
| 教育理念较科学，教育建议比较符合幼儿特点，思维品质较好 | | 6-7.9 | |
| 教育理念科学性一般，教育建议基本符合幼儿特点，思维品质一般 | | 4-5.9 | |
| 该项未完成 | | 0-3.9 | |
| 幼儿教师职业素养 测评 10 分 | 单项选择题 | 大赛的考核系统根据参赛选手 50 道题目（选择题）作答的正确  率自动计分，每答对 1 题得 0.2 分，包含职业基本素养与保教保育两大类别 | 10 | |

表 9 幼儿园教育活动设计评分标准（共 35 分）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **内容** |  | **评价标准** | **分值** | |
| 教学活动设计 15分 | 主题网络图 | 1.能充分运用给定的资源，综合幼儿发展各领域以及幼儿  园活动的类型，并能依据自己对主题的认识，拓展相关的资源 | 2 | 5 |
| 2.主题网络图绘制要具有科学性、丰富性、操作性等特点，充分考虑到幼儿的主体性、兴趣性、适宜性和家园合作等因  素 | 3 |  |
| 活动目标 | 1.活动目标符合《纲要》和《指南》精神，符合各领域的总目标和幼儿年龄阶段特点，切合儿童的发展水平和发展需  要 | 2 | |
| 2.具有全面性，能围绕给定的主题，难度适当，对整个活  动具有导向作用 |
| 3.目标陈述简洁明了、主体统一、针对性强、具体可操作，  充分体现本领域特点，能考虑到各领域间相互渗透 |
| 活动准备 | 1.活动前的知识储备、环境创设（墙饰布置、区域材料准备、活动材料准备、空间安排等）均符合实现活动目标的要  求 | 2 | |
| 2.环境材料适宜，最大程度地支持和满足幼儿学习、探索、  操作活动的需要 |
| 3.有效利用现代化教学手段，适用、适时、适当地增加活  动的实效性和趣味性 |
| 活动过程 | 1.过程设计结构严谨，层次清晰，各环节之间过渡自然流  畅，体现循序渐进，有层次感 | 1 | 4 |
| 2.教学方法和活动组织形式选择适宜，能体现幼儿的主体  性，为幼儿提供感知与操作的机会，安排充分的思考和探索时间 | 1 |
| 3.提问具有思考性、启发性、开放性特点；能预测教学活  动过程可能出现的问题并能设计出相应教学活动策略 | 1 |
| 4.活动详略得当，重难点突破时间充分，能较好的突出重  点，突破难点；教学手段设计针对性强，既适合于幼儿的认知特点，支持儿童的学习，又有利于学习目标的达成 | 1 |
|  | 其它 | 1.文字表述逻辑清楚，格式规范完整，无错别字  2.活动设计新颖，教学方法巧妙独特，有创新和突破 | 2 | |
| 评 分分 档 | 设计合理，层次清晰，目标明确，符合幼儿特点 | | 13-15 | |
| 设计较合理，层次较清晰，目标较明确，比较符合幼儿特点 | | 10-12.9 | |
| 设计一般，层次不太清晰，目标不够明确，基本符合幼儿特点 | | 7-9.9 | |
| 该项未完成 | | 0-6.9 | |
| 说课  20 分 | 说内容 | 1.能结合主题网络图、根据幼儿年龄特征和发展水平阐述内容选择的理由  2.能正确分析、理解教学活动内容（素材），在客观分析幼儿的发展状况和已有经验的基础上，充分挖掘教材的价值，  选取适合幼儿学习的内容 | 4 | |
| 说  目标 | 1.阐述目标的具体内容并说明目标制定的理由和依据  2.准确把握重点和难点，说明确定重难点的理由和解决重难点的方法和策略 | 4 | |
| 说程 和方  法 | 1.能清晰说明活动各环节的设计与目标达成的关系 | 3 | 8 |
| 2.能清楚阐述主要的教学方法及选用的理由 | 3 |
| 3.合理设计，准确预估活动效果，措施得当，应变性强 | 2 |
| 现场表现 | 1.仪表大方，举止文雅，表情自然、丰富，有亲和力  2.语言规范，条理清楚，逻辑性强，表达流畅，有感染力  3.时间把握准确（超时相应扣分） | 4 | |
| 评分分档 | 思路清晰合理，符合领域特点和幼儿特点 | | 18-20 | |
| 思路较清晰合理，比较符合领域特点和幼儿特点 | | 15-17.9 | |
| 思路清晰合理欠缺，基本符合领域特点和幼儿特点 | | 12-14.9 | |
| 该项未完成 | | 0-11.9 | |

# **十二、赛场预案**

本届大赛活动现场突发事件应急处理工作由山东省职业院校技能大赛幼儿教育技能竞赛执委会统一领导，承办院校成立相应的应急小组，明确组织机构，落实相关责任，实行统一领导，分级负责。

## （一）把握全局，注重预防

增强忧患意识和责任意识，充分考虑各种可能发生的事故和突发事件。

## （二）快速反应，有效控制

突发事件发生后，大赛现场安全保卫负责人应迅速到位。

## （三）发现问题，及时上报

突发性事件发生后，负责大赛现场的安全应急小组人员应及时报告上级领导。

## （四）启动大赛应急处置程序

1.大赛过程中现场发生漏电、火灾、设施倒塌等重大安全事故时：

（1）现场负责人立即宣布停止一切活动；

（2）现场工作人员迅速切断电源；

（3）各安全通道值班工作人员迅速打开全部安全通道。

2.选手在车辆接送过程中发生车辆交通事故时：现场人员立即疏散事故车内人员，抢救伤员并拨打急救电话 120。

## （五）安全事故应急预案

1. 人身意外伤害及疾病应急预案
2. 食品安全与医疗卫生预案
3. 交通事故安全预案
4. 火灾安全事故紧急处理应急预案

## （六）比赛机房异常情况应急预案

1.异常情况应急处置原则：预防为主，快速反应，分级负责，常备不懈。

2.赛前机位冗余。

3.赛前安全检查。

4.赛中秩序维护。安排足够的机房管理人员及电脑维护人员。

## （七）其他突发事件应急处理

大赛中，全体领导均要以高度的责任心对每个参赛人员的安全负责。所有工作人员要坚守自己的岗位，确保安全第一，不得擅离职守。

# **十三、申诉与仲裁**

大赛采取二级仲裁机制。各赛项设赛项仲裁工作组，大赛执委会设仲裁委员会。各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁工作组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。申诉启动时，领队向赛项仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

提出申诉的时间应在竞赛结束后（选手赛场竞赛内容全部完成）2小时内，超过时效不予受理。赛项仲裁工作组在接到申诉报告后的2小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由市（高职院校）领队向仲裁委员会提出申诉。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。申诉方可随时提出放弃申诉。

# **十四、竞赛观摩**

竞赛设置专门的观摩室，竞赛观摩对象为参赛院校师生及相关从业人员。观摩要求：

（一）观摩凭观摩证、选手证、领队证、指导教师证、工作证等相关证件入场，按工作人员要求在指定区域内观摩。

（二）保持安静，不得喧哗。

（三）若出现干扰比赛正常进行的行为，工作人员有权将相关人员带离现场。

# **十五、竞赛直播**

本赛项从抽签加密开始，对比赛过程进行直播或录播。赛项执委会将组织专业人员进行竞赛过程、开闭赛、闭赛式的摄录工作，在赛场设立专业的摄录系统，高清的多媒体投影系统，能实现远程竞赛直播。通过摄录像，记录竞赛全过程，在赛后制作优秀选手获奖作品、裁判专家点评等视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色。突出赛项的核心技能重点与优势特色。为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。

# **十六、竞赛须知**

## (一)参赛队须知

1.参赛队名称：统一使用规定的地区代表队，不得使用其他组织、团体的名称。

2.参赛队不得跨校组队。

3.指导教师：每支参赛队可配两名指导教师，指导教师经报名并通过资格审查后确定。

4.所有参赛学生往返的交通费、食宿费及保险费由各参赛队自理。

5.各参赛队须按规定时间到规定地点报到，按要求履行报到手续，领取赛项材料，了解比赛安排等情况，有问题须由领队及时与接待人员或赛项执委会联系。

6.比赛过程中或比赛后发现问题，应由领队在当天向赛项执委会提出陈述。

## (二)指导教师须知

1.各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2.学习领会本赛项规程各项要义，准时参加领队会、开赛式、闭赛式等会议或仪式，认真贯彻落实规程要求和会议精神，协助赛项执委会安排好本队选手参赛的各项事宜。

3.按时参加领队会上 A、C 赛场的场次抽签活动，确认本队选手比赛出场顺序，确保本队选手准时、顺利参加各项比赛。

4.熟悉比赛流程，妥善安排好本队人员每天的吃、住、行等日常生活，保证安全，并与对接的赛务工作小组保持联系。

5.严格执行比赛各项规定，加强对参赛人员的管理，指导选手做好赛前的一切技术准备和应试准备。比赛期间不得私自接触赛项裁判。

6.参赛队对评分、评奖、处罚等有异议拟申诉的，统一由领队在评分、评奖结果和处罚决定公布后 2 小时内，向赛项监督仲裁组递交书面申诉报告。口头报告或其他人员要求解释处理，仲裁委员会将不予受理。

7.做好本队人员的思想教育和选手业务辅导、心理疏导工作，引导选手树立正确的比赛观，团结互相，弘扬优良赛风。

8.自觉遵守比赛规则，尊重、支持裁判和赛项工作人员的工作，不进入比赛及其他禁止入内的区域，确保比赛有序、高效、公平、公正进行。

## (三)参赛选手须知

1.参赛选手须认真学习本赛项规程，熟知比赛规则，严格按照规则参加各项比赛，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2.参赛选手报到和赛前检录须持本人身份证、学生证及参赛证；赛前检录迟到超过 15 分钟的选手，视作弃权，不得入场比赛；已检录入场的选手未经允许，不得擅自离开赛场。赛前练习和走台须按统一安排的时间及场地；具体比赛时间、顺序在参赛队领队会议抽签决定。

3.参赛选手由志愿者引导进入赛场，并在指定地点等候比赛，不得随意走动，不得大声喧哗。

4.在比赛过程中，要尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场纪律和秩序。严格按照规定程序操作，爱护比赛现场的设备和器材，注意安全，防止意外事故发生。

5.参赛选手应遵守赛场纪律，服从赛项执委会的指挥和工作人员的安排。诚信参赛，拒绝舞弊，竞赛期间不准携带任何通讯工具、移动存储器、照相器材等与竞赛无关的用品。一旦发现弄虚作假等舞弊行为，即取消该选手的比赛资格和成绩，并通报批评。

6.参赛选手赛场外的管理由各参赛队领队和指导教师负责。

7.参赛选手在比赛过程中，不可呈现所在院校及选手本人的任何信息。

## (四)工作人员须知

1.赛项各种工作人员须佩戴由赛项执委会统一印制的相应证件，着装整齐，按时进入工作岗位。

2.服从统一指挥，认真履行职责，做好比赛各项服务工作，尽职尽责完成分配的抽签、检录、计时、计分等各项任务，保证比赛顺利进行。

3.除赛项执委会成员、专家组成员、现场裁判、赛场配备的工作人员外，其他人员未经赛项执委会允许不得进入赛场。

4.严格执行赛项规程，认真维护赛场秩序，仔细检查、核准选手证件，引导选手进入和离开赛场，不得带领非参赛选手进入赛场。未经赛项执委会同意，任何无关人员不得进入竞赛区域。

5.新闻媒体人员等进入赛场必须经过赛项执委会允许，并且听从现场工作人员的安排和指挥，不得影响竞赛正常进行。

6.竞赛出现技术问题(包括设备、器材等)应与裁判组及时汇报，按照裁判要求进行相关处理。

7.如遇突发事件，要及时向执委会报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生。

8.坚守岗位，不做与工作无关的事情。裁判及监场人员在竞赛进行时一律关闭并上交手机，集中保管。

以正式比赛通知为准。