

资源教室中游戏干预活动设计与实施初探

赵佳佳

北京联合大学特殊教育学院, 北京

收稿日期: 2024年3月17日; 录用日期: 2024年5月16日; 发布日期: 2024年5月31日

摘要

游戏是儿童早年生活的一种重要形式, 对儿童的身心发展起着不可替代的作用。近年来, 游戏被广泛应用于资源教室的干预活动当中。本文对游戏治疗团队在小学资源教室中的游戏干预的经验进行了总结归纳, 提出要以全面融合为目标设计资源教室的游戏干预活动。在设计游戏活动时, 要考虑到“玩中学”、“独乐乐不如众乐乐”、“动态调整的原则”。在实施游戏活动时, 要做到学科课程补救和特需课程相结合; 要多主体参与, 在游戏中建立联盟; 要创造性使用, 充分发挥有限游戏材料的作用。

关键词

游戏, 资源教室, 游戏干预, 随班就读

Design and Implementation of Game Intervention Activities in Resource Classroom

Jiajia Zhao

School of Special Education, Beijing Union University, Beijing

Received: Mar. 17th, 2024; accepted: May 16th, 2024; published: May 31st, 2024

Abstract

Play is an important form of children's early life, which plays an irreplaceable role in children's physical and mental development. In recent years, games have been widely used in intervention activities in resource classrooms. This paper summarizes the experience of game intervention in the primary school resource classroom by the play therapy team, and proposes to design the game intervention activities in the resource classroom with the goal of comprehensive integration. When designing game activities, we should take into account the principle of "learning by playing",

“playing alone is not as good as playing with others”, and “dynamic adjustment”. In the implementation of game activities, we should do the combination of discipline curriculum remediation and special needs courses; Multiple players should participate in the game to establish an alliance; To creative use, give full play to the role of limited game materials.

Keywords

Game, Resource Classroom, Game Intervention, Following the Class

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

游戏是儿童运用一定的知识和语言,借助各种物品,通过身体运动和心智活动,反映并探索周围世界的一种活动(丁海东, 2001),是儿童早年生活的一种重要形式。大量研究证明,游戏作为儿童的基本活动和生活经验的主要来源,不仅可以促进儿童身体的生长和发育,还对儿童形成健康的心理和人格有着不可替代的作用(白洁, 2007)。游戏能够锻炼儿童的肌肉能力、运动反应力、身体协调能力,并且促进内脏器官、神经系统的发育和成熟,还提供了促进感知觉、记忆、思维、想象、言语等认知能力发展的机会。游戏还是儿童宣泄消极负面的情绪体验、表达真实的内心情感、体验社会角色的主要途径。儿童在游戏中与同伴开展积极的沟通交流,遵守游戏规则,开展竞争与合作,进一步推动了其情绪和社会性的发展。

特殊儿童首先是儿童,其次是有特殊需要的儿童。游戏对他们的身心发展也同样发挥着重要作用,但更要结合他们的特殊需要,设计适合的游戏并有效实施(彭芳, 2015)。对在普通学校中学习和生活的特殊儿童来说,一定程度上需要在资源教室为他们提供针对性的能力干预或实施补救教学。以游戏为媒介或载体的干预活动,不仅为特殊儿童提供了提高学习能力、学习社交技巧的机会,也提升了他们的自主性和自信心。

随班就读的特殊儿童在小学阶段面临巨大挑战,具体表现为:(1)学习方面:学生普遍在班级中与其他同学一起学习生活,但是对于他们自身不能被忽视的缺陷来说,他们无法完全适应普遍教育。这样学生只能越来越脱离主群体,丧失学习的信心,对学习和集体生活失去兴趣。(2)社会交往方面:学生处于缺乏支持的环境当中,缺乏心理沟通与辅导,难以通过参加人际交往活动建立稳定的同伴关系(田强强, 2022)。这就需要根据不同类型的特殊儿童在不同的学段提供支持,帮助他们更好地融入学校生活,完成学习任务。研究者所在的游戏治疗团队在北京市两所小学资源教室中针对12名学生进行了持续近两学年的游戏干预,从干预学生中选择随班就读中具有代表性的存在注意力问题、学习问题、注意力问题的个案进行分析,对游戏活动进行了总结归纳,提出游戏干预设计和应用的建议。

2. 资源教室中的游戏干预活动设计

2.1. 资源教室现有的活动内容和形式

资源教室是指在普通学校中为满足残疾学生个别化需要而专门设立的场所,由专业的资源教师进行管理,配备有专门化的教具、器材、康复设备、教学媒体等设施,其目的是通过补救性教学推动残疾学

生在普通班级中的融合,并促进学生学业、情绪和社交等方面的发展(徐美贞,杨希洁,2003)。目前,资源教室中主要的干预形式有:一是以残疾学生学业发展为目标开展教学补救,其中应用较为广泛的是协同教学、补偿教学(马春梅,宿淑华,2022)。除此之外,部分资源教室也会采取差异教学、个别教学、多元评价等策略提升残疾学生的学业表现。二是以残疾学生康复实践为目标的的教学,涉及语言、感觉统合、社交技能等方面的干预(马春梅,宿淑华,2022)。随着融合教育的推进,资源教室的优势和重要性逐渐凸显:资源教室可以根据学生的不同需求和能力提供个性化的教育服务。教师可以根据学生的学习情况和兴趣特点,制定针对性的学习计划和教学方案,提供多元化的教育资源和支 持,帮助学生更好地发展他们的潜能和优势。同时,资源教室也为教师提供了更多组织教学资源、设计教学活动和实施教学的平台,有助于教师通过实践提升教学设计与实施的水平。目前,已有研究证明在资源教室中使用游戏为儿童提供相关服务的有效性。杨丹等人(2016)对使用沙盘游戏和药物治疗的两组情绪障碍患儿进行了评估和比较,得出结论:沙盘游戏治疗儿童焦虑性情绪障碍的疗效更好,更具有安全性(杨丹,王永柏,张昌,李柳,杨妍,2016)。此外,陈满连对一名自闭症学生在资源教室中的表现进行观察和研究,发现:该学生在教师的引导下会逐渐对教室中的游戏设备产生兴趣,并且能在教师指导下参与到游戏当中。资源教室中的体育活动、互动游戏等能有效促进学生身体协调能力和认知的发展(陈满连,2019)。

2.2. 以全面融合为目标进行资源教室的游戏干预活动设计

随着融合教育政策的落实,实现物理空间的融合并不是最大的困难,但特殊学生进入普通学校后,很多教师对特殊学生的管理只停留在基本的“看护”上,学生们仅仅是“坐在一起”、“学在一起”,融合停留在物理层面(郎倩倩,2023)。但从国际融合教育理念的精神实质和本来意义来看,融合教育不只是主张在一体化教育体系中对残疾儿童少年进行教育,而是强调教育要以儿童为中心,“教育制度的设计和教育计划的实施要考虑儿童特性及需要的广泛差异”(丁勇,2021)。因此,资源教室游戏干预活动应该以实现全面融合为目标,在游戏干预活动中提供给普特学生共同成长的契机。从而提升融合教育的质量,实现由物理融合层面向全面融合层面的跨越。

2.2.1. “玩中学”

“玩中学、学中玩”的教育概念是由现代儿童心理学家让·皮亚杰在《儿童智慧的起源》中提出的,其具体的含义是:在玩耍中让孩童进行学习,在学习中加 入玩耍便于孩童学习。这一现代化教育理念旨在通过玩耍和学习的有机结合,提高儿童的学习效率,培养儿童的学习兴趣,从而促进其学习与发展。融合教育理念下所强调的游戏教学,不仅在于让学生们“玩在一起”、“学在一起”,更在于在游戏中将德育、劳育、美育、体育、智育理念的融合(张晓凤,徐亚娟,2016)。在资源教室的游戏活动中,学生可以通过认知类游戏学习相关知识、补上学业短板;通过注意力游戏提升注意力水平和反应速度;通过小组游戏让学生学习到团队合作的重要性,发展同伴关系。从而帮助特殊需要学生补偿缺陷、发展个性,进一步推动融合。

2.2.2. “独乐乐不如众乐乐”

一对一干预和小组干预是资源教室游戏干预常用的两种组织形式。建议尽可能选择以小组为单位组织游戏干预活动。和同学一起到资源教室,既可以减少特殊学生被隔离的感觉,还能促进普特学生之间的交流。游戏提高了活动的趣味性,小组干预中增加了同伴学习的机会,也提供了被同伴认可和接纳的机会。不仅可以提高游戏干预的效率,还能在游戏的情境下帮助学生与同伴建立合作关系。

在进行游戏设计时要注意处理好个体和群体的关系,在设计符合大多数学生兴趣、能力的游戏的同时,更要承认、尊重学生个体间的差异,“对症下药”开启个性化学习,最大限度地满足每个学生的教

育需要,促进每个个体的发展。首先,在组织游戏小组时,教师要严格把控小组人数,一般以3~8人为宜;其次,分组时尽量做到科学合理,一是要做到每个小组的实力相当;二是要按照学生的知识基础、学习能力、性格特点的差异进行分组,让不同特质、不同层次的学生进行优化组合。比如同一小组中既要有运动能力强、反应快的普通学生,又要有动作相对缓慢、反应较慢的特殊学生。既要有外向、喜欢表现的学生,又要有内向、不愿表现的学生。组内异质能为小组成员之间互相帮助提供较大可能,而组间同质又为各小组间的公平竞争奠定基础(杨永恩,2012)。再次,教师需要有足够的敏感性,关注学生在游戏活动中的表现,从学生的角度出发,给予适宜的“游戏指导”(刘悦悦,2019)。例如:在玩稳定类游戏时,指导急性子的学生慢下来,可以通过数数的方式帮助学生调整步伐。在玩抛接类游戏时,要考虑到学生手掌较小,抛接的物品有限的特点,选择容易抛接、大小得到的沙包等。当最后,在集体游戏中,教师应及时把握教学时机,通过调整活动目标、降低任务难度等方式增强“集体活动的适宜性”,真正做到个性化干预。

2.2.3. 动态调整

特殊学生的能力、兴趣处于一个动态发展的过程当中,而游戏活动中的形式、类型也是动态变化的,虽然在游戏方案设计时尽可能地选择不同种类的规则游戏,但是随着游戏活动的推进、特殊学生能力的变化,现有的游戏活动往往难以满足其发展需要。因此,在游戏干预中及时根据学生的能力、兴趣变化调整游戏活动对于游戏的推进、学生的发展具有重要意义。

在实施游戏活动过程中,及时关注学生的参与情况、心理状态和能力反馈,及时调整游戏的组织形式、难易程度等。这样便于教师及时抓住游戏中的教育契机,发挥教育机智,因势利导,因材施教。使得游戏干预活动能够做到“以学生为中心”,真正做到“关注每一位学生”、“促进每一位学生的发展”。

3. 资源教室游戏干预案例分析及实施建议

3.1. 游戏干预案例

3.1.1. 一对一游戏干预案例

1) 背景资料:姓名:小A,6岁,就读一年级。评估结果如下(见表1):

Table 1. Evaluation results of A

表1. 小A评估结果

认知发展	瑞文推理测验:25%~75%之间,三级,智力水平中等。 舒尔特方格:平均用时:1分22秒,有明显的注意力问题。 划消测验:A=0.889,E=8.096。注意的精确度一般,有明显的注意力问题。
身体发育	体型偏瘦,平衡力差。不能完成脚尖对脚跟走直线,金鸡独立的动作维持5秒就开始左右晃或暂停。
日常行为	课堂多动行为严重,经常不完成作业。
社交情感	社交情况不佳。班里几乎没有人跟他说话。

评估结果显示:小A的认知水平较差,伴有明显的注意力问题,因此,根据他的特点设计了一对一游戏干预。

特殊教育需要分析:优势:(1)规则意识较强,能够听从指令。(2)情绪稳定。弱势:(1)认知:课堂注意力不集中,不按照笔画顺序写字,写字大小不一;(见图1)做作业速度拖拉,经常不完成作业;加工速度慢,容易忽略细节;语言表达经常前言不搭后语。

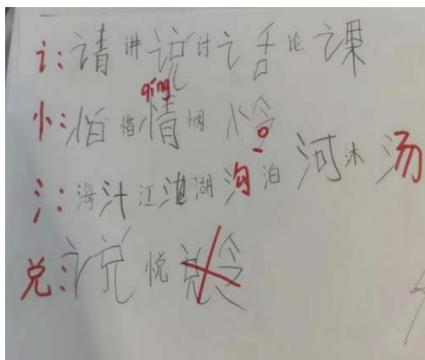


Figure 1. Written works of A
图 1. 小 A 的书写作品

(2) 运动：平衡能力差，腿部力量较弱。手部精细动作差，不会使用剪刀和筷子(见图 2)。



Figure 2. A received a play intervention in the resource classroom
图 2. 小 A 在资源教室中接受游戏干预

教师、家长希望提高的能力：(1) 认知：提升图像加工速度；增强思维的逻辑性。(2) 运动：促进手部精细动作发展，增强手部肌肉力量。(3) 社交：能够养成谦让的习惯。(4) 个性培养：遇到困难不抱怨、不放弃。

游戏干预目标：(1) 认知：提高学生反应速度和视觉加工水平，提高学生的言语逻辑与思维能力。(2) 运动：增强下肢的力量和身体姿态的稳定性，增加身体的自我控制。(3) 社交：能够主动的谦让、分享和帮助他人，建立比较稳定的同伴关系。(4) 个性培养：增强学生自信心，培养坚持的习惯。

2) 游戏干预活动设计(见表 2)：

Table 2. Play intervention activity design table of A
表 2. 小 A 游戏干预活动设计表

干预领域	游戏活动	干预目标
认知	(1) 查找细节游戏 找不同、走迷宫、听音辨意、正听反说等。 (2) 语言类游戏 读绘本讲故事，看图说话等。 (3) 学业辅导类游戏 拼音走迷宫、汉字找朋友等。	(1) 提高学生的视觉加工水平和听觉注意力。 (2) 提高学生的言语逻辑与思维能力。 (3) 补足学业短板，跟上课堂进度。

续表

运动	(1) 粗大运动游戏 坦克翻滚过障碍、过河石跳跃、接球竞赛、触觉坐垫跳跃等。 (2) 精细运动游戏 剪纸贴画、撕纸粘贴画、捏橡皮泥、扣扣子、穿针引线等。	(1) 增强下肢的力量和身体姿态的稳定性。 (2) 提升学生的手部肌肉力量,提高精细动作的准确率。
社交	团队游戏,组外竞争,组内合作。 传球接龙、两人三足、传球接力等。	能够积极主动参与游戏,在游戏中能谦让、分享和帮助他人,主动提出游戏策略,建立比较稳定的同伴关系。
个性培养	课后总结。分享收获和不足。	增强学生自信心,培养坚持的习惯。

3) 干预效果(见表 3):

Table 3. Comparison of the effects of A before and after intervention**表 3.** 小 A 干预前后效果对比

维度	干预前表现	干预后表现
认知	进行视觉加工时需要教师提醒,经常出现遗漏、混淆的情况。	能够自觉使用视知觉加工策略,视觉加工水平提升,找细节时准确率从五分之二提升到三分之二。
运动	身体稳定性差,单脚站时间最长为 45"。	单脚站立时间增加到 1'左右。
社交	在游戏中处于被动配合的地位,不会主动提出自己的办法与策略。	能够主动提出自己的办法与策略,在教师鼓励下会进行演示。
个性培养	遇到困难总是退缩,放弃参与游戏。	能够在教师鼓励下坚持玩游戏,并尝试采用教师的建议和策略。

3.1.2. 小组游戏干预案例

1) 背景资料:姓名:小 B,6 岁半,就读一年级。小 B 的基本情况如下(见表 4):

Table 4. Basic situation of B**表 4.** 小 B 基本情况表

维度	评估结果
认知发展	舒尔特方格:平均用时:1 分 22 秒,有明显的注意力问题。 划消测验: E = 6.8058 低于障碍指数,注意力水平存在障碍。
身体发育	体型偏瘦,动作灵活。金鸡独立站立 1 分钟。
日常行为	SNAP:39 (1.5000),多动指数处于边缘水平。 Conners 家长问卷:多动冲动指数 1.75,异常。 攻击性强,经常打同学。
社交情感	长处和困难问卷:同伴交往问题-4 分 边缘水平,亲社会行为-5 分边缘水平,影响因子-2 分 异常。 社交情况不佳,在班里没有朋友。

评估结果显示小 B 注意力水平异常,多动冲动指数较高。社交情况不佳,在班里没有朋友。因此,针对小 B 的特点设计了小组游戏干预。

特殊教育需要分析：优势：(1) 认知：课堂注意力不集中，手部动作多；认知发展较好，学业水平良好。(2) 运动：运动能力强，反应迅速，精力旺盛。弱势：情绪：经常动手打同学，道歉很快，但是不改正；缺乏集体荣誉感，不在乎奖励和惩罚。

教师、家长希望提高的能力：(1) 提高规则意识，课上不乱动。(2) 减少出现暴力行为的情况。

2) 游戏干预活动与干预目标(见表 5)：

Table 5. Intervention activities and intervention objectives of B

表 5. 小 B 干预活动与干预目标

干预领域	游戏活动	干预目标
社交	(1) 管道接龙 指压板接力 夹纸运杯 夹气球前进 (2) 沙盘游戏	能够主动参与游戏，与不同特质的普通学生进行合作完成游戏，在游戏中开展团队合作与交流。
情绪	分享游戏的收获，分析原因。	能够遵守游戏规则，当游戏失败时能够控制自己的情绪。

3) 干预效果

经过一个月的干预后，(1) 运动方面：学生在玩游戏时能够适当慢下来，并且多次尝试找到游戏的规律。(2) 情绪方面：学生能够遵守课堂常规，上课乱动的情况有所减少。在游戏中看到同伴遇到困难时会提出自己的办法，与同伴闹矛盾时也由之前的动手变为了口头抱怨。在沙盘中乐于分享自己喜欢的沙具和沙盘故事，对于他人的反复提问也有耐心回答。在班级中乐于承担任务，当起了管理书柜的小组长。

3.2. 游戏干预实施建议

结合上述游戏干预案例，研究者建议在游戏干预实施过程中要注意以下方面。

3.2.1. 学科课程补救与特需课程结合

普通教育的“同质化”与特殊儿童的“异质性”(胡少华, 2020), 是融合教育进程中的一大难题。要让特殊教育需要学生真正获得高质高效的教育, 需要对义务教育课程标准, 采用简化、替代、减量、分解、重整等方法改造和调整课程(谭天美, 魏凤银, 2023)。游戏是儿童的天性, 也是吸引特殊儿童加入到资源教室中的主要原因。通过在资源教室中开展小组游戏, 在游戏开始前以集体的组织形式对全体成员实施影响, 提出行为要求, 介绍活动材料, 之后根据学生的特点设置并实施不同的游戏内容与形式。设计游戏干预活动前, 教师要全面了解学生的学业水平, 紧密结合《义务教育课程标准》制定学期干预计划、月度干预计划。根据学生的情况设置学业补救课程和特需课程, 确定每节课学业补救课程和特需课程的时长, 做到学业补救课程与特需课程相结合, 为特殊教育需要学生提供有弹性的游戏辅助和支持, 通过“玩中学、学中玩”的形式, 寓教于乐, 帮助他们达成学习目标(郎倩倩, 2023)。一是通过协同教学、补偿教学的形式, 以游戏活动为载体, 在游戏中嵌入教学内容。二是以特殊学生康复实践为导向的教学策略, 涉及语言、感觉统合、社交技能等方面(马春梅, 宿淑华, 2022)。

如: 团队将认知水平较差, 伴有明显注意力问题的小 A 的游戏设计共分为两部分, 一是以满足小 A 特殊教育需要为目标的运动游戏和认知训练游戏, 二是以学科课程补救为目标的学业辅导。游戏干预策略有: (1) 运动训练中设置一些调动全身肌肉、训练大运动能力的游戏活动, 循序渐进训练学生的反应力(见图 3)。



Figure 3. Students participate in sports training
图 3. 学生参与运动训练

(2) 认知训练：训练视觉注意力时，教给学生一些视觉加工策略。如：引导学生从上到下、从左到右进行加工；查找细节时采用用手指、用尺子比、用笔圈、在旁边写数字等(见图 4)。



Figure 4. Students' cognitive training works
图 4. 学生认知训练作品

进行绘本阅读时，选择一些叙事类的故事，让学生使用“第一”“第二”的序数词概括故事情节和人物特点。

通过折纸、串珠子等游戏加强对学手手部肌肉力量，精细动作的训练(见图 5)。



Figure 5. Fine motor training pictures of students
图 5. 学生精细动作训练图片

(3) 在干预后期, 结合《义务教育语文课程标准》为小 A 设计了“拼音走迷宫”“汉字找朋友”等活动, 开展学业辅导和补救性课程(见图 6)。

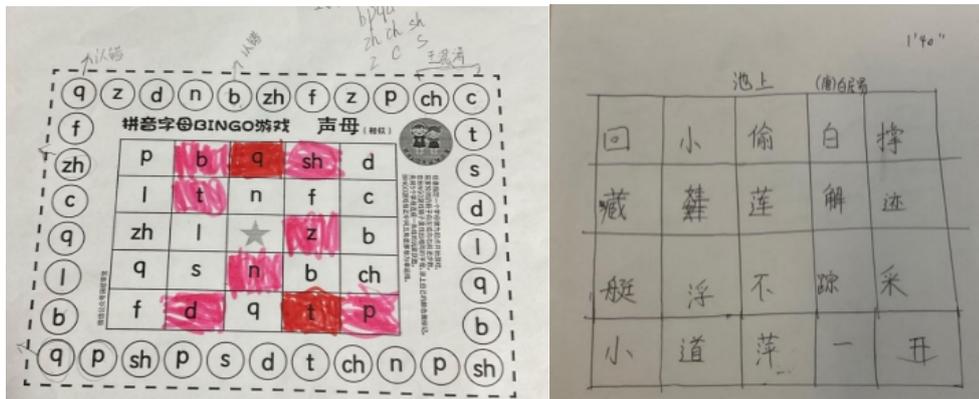


Figure 6. Students' academic guidance works
图 6. 学生学业辅导作品

3.2.2. 多主体参与, 在游戏中建立联盟

教师应积极协调学生任课教师、父母、同伴等各方主体, 适当安排多元主体参与到游戏当中, 开展“亲子活动”、“友谊活动”等, 在丰富多彩的游戏体验中促进学生与家长、同伴的交流合作, 增强学生参与游戏的真实感和体验感。如: 在学期伊始或结束时, 可以邀请家长、班主任等参与到游戏当中, 与学生相互合作完成体育游戏; 观察与了解学生的沙盘作品; 分享学生的游戏成果, 体会学生的成长与进步。为了让评价结果更为全面, 特殊学校应加强与学生家长的联合力度, 拓展评价的广度和深度。资源教师定期要召开家长、科任教师等参与的联谊活动(肖政玉, 2022)。在对于小 B 的游戏干预中, 主要有: (1) 在团体游戏中, 将小 B 与不同特点的同学分到一组合作完成游戏, 在游戏中尝试去用沟通的方式解决问题, 完成游戏。从而明白团队合作以及与同伴交流沟通的重要性, 对于学生的合作行为及时强化。(2) 组织学生与其他同学共同参与沙盘游戏, 给学生创造交流分享的机会。同时, 每周进行游戏干预前后都与班主任老师进行沟通, 了解学生本周的日常表现和家长的诉求变化, 及时调整游戏干预活动(见图 7)。



Figure 7. B participates in group games and sandboards
图 7. 小 B 参与团体游戏、沙盘

3.2.3. 动态调整，注重游戏的灵活性与延伸

资源教室中的游戏材料是有限的，但游戏材料的用途却是无限的。教师不仅要开发资源教室游戏材料的多样用法，实现“一物多用”，如：沙包既可以通过抛、接来训练学生的反应速度，也可以通过“捏”“拿取”等动作来训练学生的手部肌肉力量。剪纸粘贴不仅可以用来训练学生的手部精细动作，也可以让学生根据剪纸图案组织语言讲故事，训练学生表达的逻辑性和条理性等。同时，还可以根据学生的生理和认知特征改良游戏道具，使其在材质、声音、颜色、形状等方面适应和吸引特殊儿童，从而切合特殊儿童需求，激发儿童的游戏兴趣。最终实现特殊儿童在有趣、新颖和安全的游戏中发展各项能力(刘悦悦, 2019)。此外，还可以引入 VR 技术、AR 软件、注意力训练仪等设备，提供更加逼真的教学环境、更加丰富的游戏活动。

在对小 A 进行游戏干预时，创造性地对游戏材料进行设计和组织。如：在练习精细动作时，使用卡通剪纸，学生将剪下的卡通剪纸进行粘贴，发挥想象看图说话讲故事，既训练了学生的手部肌肉和精细动作能力，也通过讲故事提升了学生的思维逻辑性。在认知训练游戏中，需要小 A 将纸上的数字撕下来粘贴到答案区域，这样的设计就实现了使用一份材料，训练多项能力的目标(见图 8)。



Figure 8. Example of training multiple competencies in one material

图 8. 一份材料训练多项能力示例



Figure 9. C participates in a group game

图 9. 小 C 参与集体游戏

所谓游戏延伸,应该是对游戏内容的延续和升华,好的游戏延伸不仅能够强化游戏干预的效果,还能进一步升华游戏的价值(任慕炎,2022)。在游戏干预结束后,教师应关注学生在日常学习生活中规则意识、学科素养、同伴关系的延伸与保持。如:对缺乏沟通技巧、疑似 ASD 儿童的小 C 进行游戏干预时,对其在游戏过程中主动表达自己的观点,对他人的社交行为做出回应的行为进行强化,并鼓励学生将这一行为延伸到班级社交和日常生活中(见图 9)。

实践证明,游戏在资源教室干预中发挥着重要的积极作用。在资源教室中为随班就读学生设计游戏时,要紧密结合课程设计干预活动;要考虑到学生的特殊教育需求和能力水平设置个性化干预活动;要根据干预情况开展动态调整。在实施游戏活动时,要做到学科课程补救和特需课程相结合;要多主体参与,在游戏中建立联盟;要动态调整,注重游戏的灵活性与延伸。从而使特需学生和普通学生在资源教室中通过游戏“学在一起”“玩在一起”“成长在一起”的同时实现个性化发展、共同发展,全面提升融合教育的质量、推动全面融合的进程。

参考文献

- 白洁(2007). 试析民族传统游戏对当代儿童的教育价值——以鄂伦春族为例. *黑龙江民族丛刊*, 21(2), 155-160.
- 陈满连(2019). 自闭症学生随班就读个别化教育计划的个案研究. *新课程研究*, (S1), 134-136.
- 丁海东(2001). *学前游戏论*. 山东人民出版社.
- 丁勇(2021). 新时代全面推进融合教育的目标任务及实现路径. *现代特殊教育*, (13), 4-8.
- 胡少华(2020). 融合教育中的课程调整:目的、内容及路径. *当代教育理论与实践*, 12(1), 42-47.
- 郎倩倩(2023). 基于通用学习设计理念的融合教育课程调整. *乐山师范学院学报*, 38(4), 134-140.
- 刘悦悦(2019). *学前融合教育质量现状及提升策略研究*. 硕士学位论文, 金华:浙江师范大学.
- 马春梅, 宿淑华(2022). 我国资源教室研究的热点主题及前沿趋势——基于 Cite Space 的可视化分析. *现代特殊教育*, (14), 57-64.
- 彭芳(2015). 游戏在特殊儿童康复教育中的重要性. *艺术品鉴*, (8), 254.
- 任慕炎(2022). *多主体评价模式下规则游戏对不同年龄幼儿自控能力的培养研究*. 硕士学位论文, 天水:天水师范学院.
- 谭天美, 魏凤银(2023). 变与应变:《义务教育劳动课程标准(2022年版)》中的“课程目标”流变与思考. *教育科学研究*, (7), 77-84.
- 田强强(2022). *融合教育背景下特殊儿童幼小转衔策略研究*. 硕士学位论文, 哈尔滨:黑龙江大学.
- 肖政玉(2022). 特殊儿童康复训练课程与民族游戏的融合探究——以广西壮族为例. *新智慧*, (1), 34-36.
- 徐美贞, 杨希洁(2003). 资源教室在随班就读中的作用. *中国特殊教育*, (4), 14-19.
- 杨丹, 王永柏, 张昌, 李柳, 杨妍(2016). 沙盘游戏在儿童焦虑性情绪障碍中的疗效. *中国民康医学*, 28(19), 15-16+52.
- 杨永恩(2012). 小组合作学习分组策略初探. *学园(教育科研)*, (7), 92-93.
- 张晓凤, 徐亚娟(2016). 让幼儿在学中玩、玩中学. *教育实践与研究(C)*, (5), 62-63.