雕幼·采菱园教科研活动情况登记表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | | 2016.4.7 | | 地点 | 会议室 | 参加对象 | 全体教师 |
| 主持人 | | 居海燕 | | 活动  形式 | 现场教研：角色游戏常态游戏观摩研讨 | | |
| 研究的目的  （范围、方法） | | | 通过理论学习与现场观摩的方式，帮助教师提高对角色游戏组织的指导能力，指导教师创设游戏环境更加生态化、游戏化。 | | | | |
| 主要内容（不够填写另附纸） | **角色游戏活动的支持与引导**  **一、理论学习：**  角色游戏是学前幼儿按照自己的意愿，通过扮演角色，以模仿和想象，借助真实或替代的材料，用语言、动作、表情、创造性地再现周围社会生活的游戏。角色游戏，是创造性游戏当中的一种，是幼儿时期最典型、最有特色的游戏形式。  **角色游戏的特点：**生活性、主动性和创造性、社会性、自发性。  **角色游戏的结构**  角色游戏中，幼儿会自己确定主题，发展情节，扮演角色，自主择材料，利用并改造游戏环境。主题，角色，材料，规则，是角色游戏的基本结构要素。  **角色游戏的内容**  生活模仿游戏  职业体验游戏  **角色游戏的指导原则**  兴趣为主的原则  循序渐进的原则  尊重主体的原则  鼓励创造的原则  **角色游戏的组织过程**  1.创设游戏环境，提供游戏材料。  为幼儿提供足够的空间和可操作的材料；游戏材料尽量真实耐用，而非价格昂贵，可以师生共同收集，动手制作，丰富的游戏材料，不应在活动刚开始就全部提供给幼儿，而是随着游戏的不断发展，让幼儿对材料产生更多的需求，教师适时地提供游戏材料，并积极鼓励幼儿自己去寻找，发现，和创，找更多的新材料，会让幼儿对游戏保持长久的兴趣。  2.观察游戏过程。  对整个游戏过程进行有计划的观察，从而更加深入的了解幼儿对角色游戏的需要，完善游戏计划的制定，有的放矢的指导游戏。  3.支持游戏。  材料及语言的支持。随时增减与幼儿游戏相关的玩具材料。更具有当时流行的方向，提出问题或建议，最终给予肯定和赞许，引导游戏情节的进一步发展，  4.适时干预游戏。  平行游戏，共同游戏，情绪感染，行为暗示，是教师对游戏干预的具体形式。  当幼儿对游戏情节并不投入时，可采取情绪感染的介入方式，教师通过自己或其他幼儿的积极态度，带动幼儿参与游戏；当幼儿难以与别人沟通互动时，可运用平行游戏的介入原则，稳定幼儿情绪使其平缓过渡；当幼儿一再重复自己原有的游戏行为，进一步延伸和扩展有困难时，共同游戏 | | | | | | |
|  | 的介入方式最为有效，其他幼儿的想法与语言会激励幼儿的已有经验，获得突破；当游戏中出现负面行为效应时，教师的行为暗示会有效地纠正幼儿的不良行为。教师对幼儿游戏的介入应把握正确的时机，力求适时适度。  5.科学评价游戏。  游戏评价既是本次游戏的总结又是下次游戏的导向。可请参加游戏的要分享自己的经验，感受和体验，激发其他有参与游戏的兴趣，丰富幼儿有关该角色的认知经验；可引导幼儿讨论游戏中出现的问题或困惑，比如游戏材料不够了怎么办？。  **教师组织幼儿进行角色游戏时，一般可以遵循这样的流程：**  1.讨论确定游戏主题。小班的幼儿需要教师帮助确定游戏的主题，从中班开始，教师可以启发幼儿自己根据生活经验和课程的进度提出和确定相应的主题。  2.协商并分配角色。小班的孩子，需要教师适时地加以引导，帮助幼儿分配并明确自己的角色；中大班的孩子？可以逐步培养起自己解决问题的能力，比如可以通过协商，轮流、猜拳等方式分配角色。  3.明确角色职责，进行合理装扮。  小班的孩子对游戏角色的认识比较模糊，游戏兴趣容易转移，因此需要教师提供一些道具帮助要记住自己扮演的角色；中大班的幼儿，教师可以通过讨论帮助要明确角色的职责，角色之间的社会关系，准备适当的道具让幼儿装扮自己。  4. 进行自主游戏，教师适时指导。  5. 分享与交流经验。  6. 收拾整理材料。  **游戏评价：**  大班老师的评价如何？  银：游戏中的问题  海：先情景回放，再讨论解决。  中班老师的评价？  海：讲评点很多，这些内容有什么用？旅行社提供照片有什么用？  赵：哪些照片在游戏中受孩子们喜欢？  银：教师在游戏中要抓出亮点。  海：导游的亮点，如导游在这次游戏中哪里的能力比较强。  银：讲评时要抓住游戏中的亮点，如我发现在游戏中，导游在出发时，发现旅游人数不够时，导游提出了这个问题，随后配班老师作为旅游者一起参加。  海：讲评重点落在外卖店。将再场的材料重现在幼儿面前，让孩子们跟着老师的思路形成一个共识。  评价方法：  保留现场，即时交流。  随机评议，及时肯定。  经验回顾，自我修正。  情景回放，总结经验。  **中二、小三、中四、大一、大二角色游戏常态游戏状态观摩研讨**  **1.大一班、大二班：采菱军校、心情花店**  海：本次游戏中，中药房是最大亮点，孩子们经验丰富。  婷：符合大班幼儿年龄的主题  海：孩子们即将进入小学，纪律训练可以起到幼小衔接。  秋：军校远离孩子们的生活，在开展这个游戏时，老师们付出了很多心血，建议将游戏放在户外，可以进行队列训练、跑步，使游戏更加逼真。  海：老师的站位如何，一位幼儿在心情花店，阿姨在中药房，景和芳、吴都在军校，可能老师太多。 | | | | | | |
|  | 芳：我在游戏时是满场跑，捕捉孩子游戏的情景，为最后讲评服务。  海：教师在游戏中要有效指导，景老师在操练场，吴老师关注食堂、卫生队，或是内务整理和食堂由一名老师关注，三个老师合理分配站点和观察点。老师在游戏中的作用要起到最大的作用。在游戏中，军校在中间，其他游戏一直在军校中穿不适宜，建议将游戏场景调换一下，动员全园老师一起将游戏场景重新调整。  婷：心情花店材料摆放有点乱，觉得架子作为材料库较好，但要分类摆放，方便取放。墙上贴有一些制作花卉的流程图。  海：收集的花按照同种类摆放，收集花瓶让幼儿插花，或是根据颜色匹配，也可以利用多种形式制作花，有平面的、有立体的、可以折纸的，在游戏中让幼儿了解花语、哪个节日送什么花，挖掘一些关于花的文化，让孩子们多方面了解。还可以根据客人的要求包装花，提供辅助材料插画，关键现在的花大多数是摆设。  海：大班游戏最大的亮点是军校，后期可以不断丰富材料帮助幼儿增加游戏情节，心情花店由于孩子们兴趣不是太高，可以替换掉。  **2.中四班：采菱外卖、采菱旅行社**  海：符合时代需要，利用通讯工具叫外卖，符合中班幼儿年龄特点，外卖店里四个工作人员完成一个游戏，在游戏中让每个工作人员有事可做。  秋：我觉得厨师人员太少，可以增加一个，外送员可以与时代相连，聘请“派乐趣”的工作人员外送，或是提供外送人员的服装区分角色。  景：由于人员太少，理发店可以不开。  秋：理发店只需要两个工作人员，精简工作人员。  海：丰富游戏经验，提供服装区分角色，图片要清晰，可以简笔画代替。大  家建议一下：中班游戏还需要增加什么材料？  雪：疯狂外卖的包可以用那种专用的，不要用塑料袋。  海：外送的材料，游戏结束后，将材料放置在绿筐里，服务员整理。  **3.小三班：宠物乐园**  海：环境很吸引人，宠物箱很有特色，而且很实用，特别是用毛根可以开关宠物箱。  婷：主题接近生活。  海：提供的动物要贴近幼儿的生活，可以选取狗、猫，这些玩具建议家长自带。  银：建议家长带幼儿去宠物医院去看一下。  海：宠物医院可以增加些什么游戏？  芳：喂动物  海：洗澡，可以有一个工作人员。  景：美容师。  婷：游戏情节不需要太多，可以根据游戏的深入慢慢渗入，目前可以让幼儿为动物洗澡、吹毛、理毛、剪指甲。  海：后期建议把教室楼梯洞制作狗粮，并可以进行买卖狗粮、玩具、动物服装的游戏。在制作狗粮里，建议放在泥工盒里。  秋：制作狗粮的材料建议使用超轻粘土。  海：商量游戏的主题，到现在游戏开始一共是2个星期，游戏环境只有在观摩研讨的时候能有一个大的突破，建议老师根据研讨时提出的建议调整、改进，再次游戏，方案优化后于下周上交。 | | | | | | |
| 评  价 | 通过研讨，更加有效地促进了教师们对角色游戏的理解及分析问题的能力，使采菱园的生态主题游戏进行的更加有效，更加扎实。 | | | | | | |

　　　　　　　　　　　　　　 填表人 　　　史文平