雕幼·采菱园课题活动情况记录表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 2016.9.14  中午12:30 | 地点 | 会议室 | 参加人 员 | 居海燕、顾婷嫣、史银华、洑建秋、谢婧、童武璞、宋丹枫、景小卫、羊竹倩、胡双、仇燕华 |
| 主持人 | 居海燕 | 活动内容 | 表演游戏开题研讨会议 | | |
| 目标 |  | | | | |
| 活  动  内  容 | 1. 解读课题游戏申报书 2. 分析预期成果 3. 课题网站板块设计   （1）文献学习  （2）游戏环境（班级游戏环境、班级素材库、表演游戏工作室美工室）洑、童  （3）工作材料（课题方案、申报书、立项通知、开题书、中期报告、中期评估书、结题报告、结题鉴定书等）居海燕、顾婷嫣  （4）计划总结（每学期的计划和小结）顾婷嫣  （5）每月研究（月登记表，每月最少一次）宋丹枫  （6）最新动态（报道）  （7）案例分享（研究的小中大表演游戏案例、收集的优秀表演游戏案例） 每人  （8）游戏观察 每人  （9）成果展示（获奖、对外辐射或公开、发表、五类梯队）每人   1. 本学期周边资源调查   开展周边游戏资源调查，绘制园游戏资源图。  以幼儿园为中心，半径一公里内的资源均可挖掘。本学期，发动雕庄本地教师和保育员等开展游戏资源挖掘。资源挖掘负责人：史银华（西）、洑建秋（北）、顾婷嫣（南）、景小卫（东）。  5. 生态表演游戏研究的价值和意义  （1）更加凸显游戏本质：自发、自由、自主  （2）梳理的案例集和各年龄段目标为教师提供了游戏课程依据  （3）解决重表演轻游戏的现象  6. 表演游戏文献综述，有关国内外的研究现状，研究到什么程度了  回家阅读文献，梳理人家已经研究的内容，可以参考，借鉴的东西，存在的困惑和问题，经典的语录摘录，研究的方向。  7. 本课题预计突破的方面  （1）游戏由单纯的室内走向室外，利用生态自然的环境、自然资源开展游戏  8. 本学期的课题研究内容与我园每月一节结合起来：  **民俗节**：以民俗民风为切入口，开展游戏活动。如：角色游“特产超市、小吃店——外卖”；皮影游戏、手影游戏、表演游戏“老鼠嫁女儿”“重阳节的传说”；建构游戏“常州老房子”  **秋收节**：秋天给大自然带来了丰硕的果实，给包括人类在内的众多生灵赏赐了无数得以延续生命的食粮。首选秋季主题课程中的故事，其次围绕“秋季特征”精选绘本开展表演游戏，经典的电视剧引发表演。  年龄段 内容 推荐理由  小班 《阿嚏，大熊，阿嚏 》一个喷嚏打出的秋天，发现秋天的主要变化，比较有趣味  中班 《14只老鼠秋天进行曲》  《14只老鼠挖山药》 融合自然之美与家族亲情之爱  大班 《一片叶子落下来》 关于生命的童话，四季变化；  **体育节**：如：角色游戏“健身馆”  9. 已经完成的研究工作  （1）表演游戏的班级环境：扮演区（服装、道具陈列架）  （2）大中小的课程案例梳理：大班12篇，中班11篇，小班12篇 | | | | |

填表人 洑建秋