《童●灵游戏故事的实践研究》第二次教研实录

****敏**：**各位老师，中午好。今天所聚焦研讨的游戏故事不是人们传统意义上的理解，作为课程游戏化下的新型幼儿评价方式而存在。对此，请结合上次研讨及自己的理解用3-5个关键词尝试进行概念自定义，以便每位教师清晰厘清概念，明确目标导向。

**金：**倾听、欣赏、对话、交流、分享。

**林：**观察、解读、策略。

**陈：**赏识、发现。

**琦：**观察、理解、聚焦、分析、解决。

**娣：**关注、自主、理解、跟进、创新。

**莎：**观察、解读、支持。

**豪：**观察、倾听、理解、回应。

**君：**客观陈述、有效识别、准确回应。

**汪：**认真、倾听、观察、记录、理解。

**邵：**关注、倾听、回应。

**施：**学习、观察、理解、解读、清晰。

**杜：**观察、解读、理解、分析。

**超：**倾听、学习、理解、消化。

**娇：**发现、观察、分析、回应。

**淇：**理解，分析，解决。

**徐：**关注、细节、回应。

**静：**赏识、支持、倾听、回应。

**鑫：**观察、倾听、理解、分析、回应。

**韩：**观察、分析、学习、反思。

**阮：**科学、欣赏、倾听、同理心。

**芬：**关注、理解、倾听、回应。

**亦：**学习、分享、合作、双赢、共促。

**丽：**观察、关注、分析、回应。

**姚：**客观观察、合理解读、高效回应。

**宗：**独特视角、准确识别、多角度回应。

**凌：**静心观察、关注行为、适时回应。

**豆：**观察、倾听、理解、回应。

**敏：**观察，欣赏，识别，回应等高频次出现。

**敏：**是否还可以出现一些：叙事，积极，过程，反思，发展呢？

**君：**可以在三个主要环节中融入这些细节。

**敏：**今天活动的研核心在于识别与回应。请看第一组游戏故事照片。

**（照片）**

**敏：**请第一位老师呈现对此游戏故事的识别部分。

**金花老师呈现：**

【识别：什么样的学习可能在发生】  
今天的游戏，我全程旁观，不动手，你们自主游戏，自主创新，自主愉悦。  
    一、同伴的吸引，社交的发展。  
人际交往和社会适应是社会学习的主要内容，也是其社会性发展的基本途径。幼儿的社会性主要是在日常生活和游戏中通过观察和模仿潜移默化地发展起来。  
 1．一开始，你并没有参与到游戏中去，而是在观望和等待，这时候我并没有去直接或者间接的参与，我想再等等，果然，出现了一个小伙伴直接邀请你一起玩，面对小伙伴的邀请，你兴奋不已，马上就参与到游戏中去，同伴的吸引不容小觑。同时这也是你们的一种社会交往能力的提升，愿意与人交往，能与同伴友好相处。  
 2．当你和萱萱一起玩坡度滚轮胎的时候，又吸引到了所有的小伙伴，小伙伴们都已你们为榜样，一起玩有难度的坡度滚轮胎。我看到了你能与同伴友好相处，并且具有自尊、自信、自主的表现，你引领带动了其他的同伴，社会交往能力又得到了另一个提升。  
 二、自主的游戏，健康的发展。  
 发育良好的身体，愉快的情绪，强健的体质、协调的动作、良好的生活习惯和基本生活能力是幼儿身心健康的重要标志，也是其他领域学习与发展的基础。  
 1．在游戏中，你从一开始的抠手指、喃喃自语，到后来同伴的互动，让你瞬间活络，我看到了你情绪的发展变化，自主的游戏让你安定愉快，适应能力得到提升。  
 2．从一开始的单一平面滚轮胎，到后来的自主创新利用坡度滚轮胎，你的身体平衡协调能力得到发展，同时有坡度的滚轮胎游戏，需要具有一定的力量和耐力，手的动作灵活协调性也都在游戏中有大大的提升。  
 三、科学的探索，创新的发展。  
 幼儿的思维特点是以具体形象思维为主，应注重引导幼儿通过直接感知、亲身体验和实际操作进行科学学习。  
 1．利用坡度进行滚轮胎游戏，来源于幼儿的生活游戏经验：小班幼儿非常喜欢滑滑梯，那种从上而下的快感让你记忆犹新，百玩不厌；晨间活动看到大哥哥大姐姐，用滑板利用操场坡度从上而下一滑到底，你很羡慕很想玩；在区域游戏中，你看到科探区自制滑滑梯玩具，可以滚乒乓球、开小车。这一切，我看到你观察仔细，喜欢探究事物，在探究中认识周围事物和现象的能力大大提高。  
 2.利用生活学习经验，创新坡度滚轮胎，发展了你的想象力，创造力。由于坡度滚轮胎有难度，我还看到了一种学习品质，那就是坚持不懈，向难度挑战，失败了再来，坚持胜利。

**敏：**首先感谢金老师呈现的内容。下面请结合自己的想法，对金老师呈现内容进行重要观点分析。

**敏：**持着共同进步的目标，或认同，或质疑，说出理由。逐一进行，先看第一大点。（同伴的吸引，社会的发展，从中看到的是什么？）

**静：**金老师作为一个观察者的身份，观察到了幼儿刚开始的迷茫，然后观察到了孩子之间的互动行为，我比较认同金老师所说的幼儿的社会性主要是在日常生活和游戏中通过观察和模仿潜移默化地发展起来。

**姚：**从观望到在同伴的邀请下开展平行游戏，孩子的社会性得到了发展。

**敏：**老师们要学会从文字中撷取有价值的信息，进行信息编码。

**君：**同伴吸引中可以看出孩子是由原来的独自游戏 过渡到有同伴参与的联合游戏。

**娣：**从照片看的话，我只看到了孩子一开始的情绪有点闷闷不乐，后来能够参与到游戏中。

**阮：**金老师发现了蓝蓝没有参与游戏，并没有直接过去要求她，规定她去玩什么，而是选择等等看，这里充分提现了金老师对于幼儿尊重。

**凌：**可以看出同伴互助是幼儿社会情感能力提升的最大途径。

**豪：**从中看到的是以观察者的角度所看到的幼儿游戏过程的状态，而从社会性角度切入的发现。

**莎：**起初孩子对于游戏漫无目的，因为看到了同伴的游戏方式，出于模仿获得了同伴和社交的发展。

**阮：**从照片中我以为是蓝蓝一开始不知道玩什么，然后看到同伴滚轮胎，模仿中开始了游戏。

**敏：**前面金，静都有提到，这里小班幼儿是通过模仿学习游戏的。这个很关键。

**君：**从模仿中又能发现她是个积极主动的学习者。

**敏：第一大块里还读取到了什么关键信息。**

**芳：**观察-模仿-学习。

**邵：**幼儿的合作能力是在交流和运用的过程中发展起来的。小班的幼儿最开始就是模仿学习，然后再进行合作的交流。

**君：**尝试改变游戏玩法 挑战新难度。

**超：**小班幼儿在相互模仿中学习，相互间能够融洽，积极游戏。

**丽：**金老师为幼儿营造宽松、民主、自由的游戏氛围，孩子能够自主、自由，老师也不做硬性安排，幼儿怎么玩，玩什么由自己决定，充分体现了对幼儿游戏活动的赞许和支持。

**莎：**小班幼儿在日常生活和游戏中通过观察和模仿潜移默化地发展社会性。

**韩：**蓝蓝和花花的引领，带动了其他小朋友参与游戏，激发了玩轮胎的兴趣。

**敏：老师们请看金老师的文字，第一大块里还读到哪些？**

**淇：**从模仿中探索，吸引大家是目光。

**汪：**蓝衣小女孩从最初没有游戏动力，到试图尝试轮胎游戏，最后发现了游戏的乐趣。她在前面的粉色小女孩是她游戏过程中产生游戏动力的榜样。

**阮：**从图片可以明显的看出，游戏过程中，幼儿之间的互动形式也发生了变化。一开始蓝蓝是单独游戏，独自一人漫无目的滚轮胎，接着离蓝蓝比较近的伙伴参与进来，两人一起合作玩。再到后来更多的同伴被吸引过来，形成一个集体游戏的局面。也许实际交流依旧很少，但是这种人数上的变化，体现出合作游戏开始萌芽，集体游戏开始体现。

**娇：**在已经学会滚轮胎的基础上，幼儿挑战了游戏的难度，和同伴想到了新的玩法，同时也吸引到了其他幼儿注意力。

**敏：有看到老师的指导策略吗？有看到幼儿主动开启的同伴互动吗？**

**豪：**观察，等待。

**凌：**老师描述：我想再等等。

**邵：**老师更多的是观察。

**娣：**第一部分老师需要参与指导吗？我觉得金老师是想先观察，把足够的空间留给孩子自己啊！

**施：**关健词：同伴的吸引。

**君：**始终让幼儿成为游戏的主体，不介入。

**敏：**相信孩子的能力。

**凌：**关注——注意发生了什么，幼儿的兴趣、想法。

**静：**老师放手让孩子们自主游戏，不介入、不指、细心观察。

**杜：**老师让孩子自主探索发现模仿，孩子受同伴影响改变游戏方法。

**敏：第2小点关键信息是什么？或者说大家透过之字看到了什么？**

**阮：**我觉得是创新。

**宗：**自信和自主。

**超：**提升与进步。

**芬：**自尊自信自主。

**阮：**一开始平面滚轮胎，然后到坡度滚轮胎。

**宗：**还看到孩子能借助环境资源的利用。

**淇：**一起探索斜坡滚轮胎。

**君：**善于观察，尝试新的探索发现。

**豪：**作为榜样，引领带动同伴，社交能力的提升。

**丽：**民主、相信、 并且心中有数。

**敏：金老师，能说说平面滚轮胎是怎么玩的吗？**

**金：**图片中的平面是相对于有坡度，在平地上滚轮胎与在坡度滚轮胎。

**敏：对于第一大块表述上，老师们有何建议吗？**

**君：**表述上可以把关键词单独罗列一下，比如游戏的方式、幼儿之间的模仿、相信幼儿的能力等。（主动开启，模仿学习，平行游戏）

**敏：对于第二、三大块表述上，老师们有什么想说的吗？**

**娣：**自主的游戏能够激发幼儿的兴趣，同伴的互动提升社会交往能力，游戏的创新提高动作发展。

**君：**金老师的第二部分是结合指南中的健康领域进行分析的，不仅分析了孩子的情绪心理状态 还讲述了孩子的运动发展水平。

**宗：**能对照《指南》中小班幼儿的动作发展能力和健康发展水平来解读幼儿。

**敏：**第二大块的第2小点，前半段文字并不能将其意思准确表述。有待考量。

**君：**教师表述的时候可以具体围绕孩子在平地上如何稳稳地滚轮胎，把耐力和平衡性具体描述，平地滚轮胎非常考验孩子的力量和耐力。

**芬：**首先幼儿要把轮胎推到最高处才能往下滚的，可以锻炼幼儿四肢力量。

**金：**轮胎需要有力量把持住特别是有坡度的时候，需要一定的力量去控制。

**阮：**往上要推力，往下要拉力。

**超：**控制轮胎，保证不左右倾倒也需要力量。

**林：**需要力量推上去，才能滚下来。顺坡是发现不用力量轮胎可以自己滚下来。

**敏：在这案例中孩子们发展了哪些基本动作？**

**芳：**奔跑和把持轮胎的能力以及四肢协调能力得到了发展。

**姚：**走，跑，平衡。

**卞：**滚、推、跑、平衡、力量。

**芬：**推、拉、跑。

**莎：**滚、推、跑、平衡能力。

**静：**奔跑、平衡、推。

**超：**推，跑，力量控制，平衡能力。

**豆：**滚，跑，推，平衡。

**君：**双手交替滚、四肢协调。

**凌：**平衡、走、跑、推、抬（轮胎）等。

**韩：**滚、走、跑、推、平衡及协调能力。

**敏：游戏品质又有哪些？**

**凌：**自主、坚持、积极、主动、创新、自信等。

**卞：**探索、创新、坚持、自信、积极。

**邵：**探索、想象力、模仿、创新。

**莎：**想象力、创造力、坚持、自信、自主。

**君：**同伴间的模仿、善于观察发现、创新、同伴互助。

**娇：**自主、创新、探索、坚持。

**阮：**坚持力，探索创新。

**鑫：**模仿、探索、创新、自信。

**敏：感谢老师们奉献智慧；请第二位老师呈现回应部分。**

**阮莉莉老师呈现：**

游戏回应：  
1.营造轻松愉悦的游戏环境。

以欣赏和肯定的态度对待幼儿，对蓝蓝探究出的坡度滚轮胎的游戏玩法给与赞赏和肯定，鼓励和引导幼儿不断探究。当然也不能忘记强调游戏的安全性，不能用轮胎撞人，在又轮胎棍乡自己的同时要即时闪躲，又自我保护的意识。  
 2.经验的智慧性分享。  
针对幼儿滚出去的轮胎的不同表现，引导幼儿思考，如何让轮胎滚得又稳又远。鼓励滚得好的幼儿讲述方法，引导幼儿之间相互学习，解决困难。  
 3.创设游戏情境（不增加游戏材料）。  
引发幼儿对游戏材料的现实联想，轮胎就是汽车前进的必备零件。如何让汽车开得快稳远呢？可以玩一个“看看谁的汽车开的最远”。幼儿在同一起点，用力让轮胎从坡度滚下，知道用力越大滚得越远。使得幼儿在感受惯性这一科学现象的同时，获得自身力量的培养。  
 4.创设游戏情境（增加辅助材料）。  
    怎样才能成为一名优秀的驾驶员呢，我们必须要去驾校学本领，接下来就让我们一起出发去考驾照啦！  
第一关：交通知识知多少。  
本轮在游戏过程中由教师实现布置好游戏场景中的各种常见路标 ，并且控制路的宽窄（例如借助跑道的宽度，或者用塑料瓶摆出两条线，幼儿在中间行动）。幼儿则扮演驾驶员滚着轮胎行进。内容不在于多，只要是让幼儿认识一到两个交通标识的同时，获得力量和动作协调能力的发展。  
第二关：转弯掉头。  
可以由平地直行到有弯道，让幼儿感受方向的变化，从而控制轮胎方向。  
第三关：上坡下坡。  
为幼儿提供有一定厚度的地垫，不要过高过窄，幼儿挑战在上面推轮胎前行。感受上坡推轮胎和下坡拉轮胎的动作经验。  
第四关：停车入库  
将轮胎滚回制定的位置摆放好，培养幼儿整理收纳的好习惯。  
(该情境是具有延续性的，它不代表需要在一次户外活动中就把所有内容给到孩子，完全可以根据幼儿的游戏进度和掌握情况做调整。同时针对于更高年龄段的孩子可以增加难度，创设一个赛车比赛。例如提供管道积木，纸箱或可塑形的材料，引导孩子们继续挑战赛道，可以加入坡度或多个弯道，鼓励孩子们挑战。或挑战多人合作拉力赛等等）。

**敏：**建议1.2整合：分享交流中突出幼儿智慧经验，教师的欣赏激励。冲关游戏并不适合小班幼儿，但生活化情景化的游戏很适合小班幼儿，兴趣高，游戏行为习惯的培养很好。

**娣：**结合小班的幼儿年龄特点，只要提供一些简单的辅助材料，布置情景化的场景就可以了。

**宗：**另外我觉得有一点讲到惯性，这个对于小班幼儿的理解有一定难度，可能适合大年龄段的幼儿在游戏中理解。小班幼儿关注的还是喜欢在生活化的情景游戏中玩耍。

**凌：**能贴合生活经验，孩子熟悉的内容上进行回应，情境也有延续性，适合孩子的兴趣。

**亦：**从小班慢慢玩，玩到大班。

**超：**可以是一个长期性的游戏活动。跨度小至中大班。

**淇：**呈现慢慢的递进过程。

**静：**可以开展混龄 邀请中大班一起参与到这个情境游戏中来。

**敏：**所以把握幼儿年龄特点很重要的。

**敏：后续支持与调整还有好的建议吗？**

**阮：**小班年龄段的话只要可以给予一个目标建筑物，孩子们从同一起点滚下轮胎，到达自己指定的建筑物，在此过程中感受不同远近的目标建筑物与力量付出的多少。

**敏：**请看第二组游戏故事照片。

**（照片）**

**敏：请第三位老师呈现识别部分。**

**王玉林老师呈现：**

1. 自主创新 改变玩法  
     
    1、轮胎是幼儿喜爱玩的户外器械之一，它可滚、跳、钻.......在此次的户外游戏中,幼儿是从滚轮胎平行游戏到尝试改变玩法进行创造性游戏。  
     
    2、亲子班玩的钻山洞亲子游戏，滑滑梯上的山洞网，高速路上的隧道，这些都是孩子的生活经验。  
     
    3、幼儿园中的山洞网是小班孩子们非常喜欢的游戏项目，可是已经坏了，入口处被封上。这也有可能是孩子们想要创造山洞隧道的原因。

二、合作游戏 乐于奉献  
  
1、游戏过程中，由于轮胎的站立时不稳定，需要其他幼儿扶着才能钻过去。幼儿从平行游戏到合作游戏，培养幼儿相互合作的社会品质。  
  
2、在其他幼儿钻轮胎时，必须要有扶着轮胎的“奉献者”保驾护航，牺牲自己钻山洞的体验感，保证其他顺利钻过山洞，更能体现奉献者的乐于助人。

三、游戏水平 不断提升  
  
1、幼儿的游戏从单个轮胎的钻山洞，到两个、三个、四个轮胎，游戏的难度和游戏的水平在逐渐提升。  
  
2、在此次的游戏中，兰兰一直扮演着一个“领秀”的角色，从发现小朋友钻轮胎，到和自己好朋友尝试钻两个轮胎，再到让更多的轮胎和小朋友加入到游戏中，兰兰用智慧和魅力引导大家进行递进式游戏。

**林：下面请大家关注第一条，进行研讨建议。**

**娣：**幼儿园中的山洞网、马路上的隧道、过山车等等，都成为了孩子们的以有经验。这也有可能是孩子们想要创造钻山洞的原因。

**莎：**我认为创新这一点体现在故事中的主人公将轮胎竖起来当作山洞。但还有一个亮点就是后面她用了好几个轮胎竖起来使得这个山洞变得更长了。

**敏：**分析游戏玩法的经验来源。

**金：**幼儿创新玩法来源于自己的生游戏活经验，那个好多轮胎并排出一条长龙，也可能来源于亲子早教课的感统时间，钻网洞。

**邵：**他们的创新就是有了一条毛毛虫山洞。

**宗：**山洞的拉长也意味游戏难度的提升，孩子在创新游戏玩法的时候在逐渐提升游戏难度。

**林：**第一点的关注钻玩法，后面的长度是游戏难度。

**淇：**轮胎中间的洞可以攀爬过去，可能是生活中就有过类似的经验，从一个到多个的递增。

**亦：**她发现钻山洞的时候老是会倒 从自身到他人也是这样的问题 从发现问题来解决问题 到后来的轮胎山洞。

**敏：**用词表述很准确“有可能”，教师立足幼儿角度思考。

**怡：**从一开始的滚轮胎，到钻轮胎，没有成功会倒，到合作钻轮胎，玩出了多样性。

**君：**能从生活经验中创新游戏的玩法 突出了幼儿的学习是以直接经验为基础 。

**丽：**并且孩子已经知道在钻山洞的过程要有一名幼儿进行帮助，扶好轮胎来保持平衡。

**杜：**你觉得山洞太短了，你让小伙伴扶好轮胎，你又继续加了两个轮胎，能和同伴互相合作，解决问题的能力不错。

**敏：这个孩子为什么自己不玩，而去扶轮胎呢？**

**凌：**满足他人，体现自己的幸福感。

**怡：**可能部分幼儿的动作能力、身体协调能力发展的较好，但幼儿A水平不够，无法独自钻轮胎。

**超：**可能他在玩的时候发现了这个问题，为了小伙伴正常游戏主动愿意去帮助他人。

**豪：**可能是帮助扶住轮胎，让其他小朋友更顺利的钻。

**姚：**可能是同伴的要求。

**静：**同伴可能想钻 而她为了满足同伴的要求。

**君：**可以从这个孩子的性格入手探讨。

**敏：**性格入手恰恰方向不对，要从孩子的能力出发，对自身的自我认识

**淇：**发现同伴再爬的时候轮胎会倒。

**娣：**因为 我们不了解这个孩子，我所看到的只扶轮胎有两种可能，1是能力不足；2椒同伴分工；3是自愿帮助。

**卞：**想要和小伙伴分享游戏，但轮胎松手后会倒。

**亦：**可能他自己在玩的时候发现老是倒？ 怎么解决这个问题  他就去帮助同伴。

**娇：**可能这个孩子平时也是比较喜欢帮助别人的，也有可能是与同伴共同商讨后的结果。

**君：**照片中看出他自己钻轮胎的时候轮胎倒在地上 他知道玩轮胎的安全意识 促使他去做帮助别人的角色。

**莎：**有可能能力达不到，有可能没有别人愿意来扶，也有可能她并不想钻 。

**施：**也可能是自己先前在玩钻轮胎时倒下来的已有经验。

**丽：**能扶好轮胎不让它轻易倒下比钻山洞的人更难一些。

**林：**我觉得是另一种思考，不扶着就会倒。扶着可以让别人钻的更轻松。

**阮：**她知道轮胎不服会倒，小伙伴们就没法玩了，所以就先奉献。

**君：**也有可能是之前玩轮胎过程中 体验到了钻轮胎的不易 也许他愿意选择相对自己更容易做到的事情 扶着轮胎，她选择先奉献，后参与。

**芬：**可能是看到大哥哥大姐姐这样帮助过别人，知道轮胎一直倒游戏不能继续。

**鑫：**他知道不扶着轮胎会到下为了小伙伴能够顺利钻过轮胎他选择帮助小伙伴扶轮胎。

**亦：**扶着扶着就扶不过来了，就让大家靠近一点，他可以多扶几个，最后就形成了小山洞。

**娣：**哈哈这些都是有可能的，因为我们只有当时观察了，才能了解当时的情形肯目的，所以现在我们只是猜测各种可能性。

**汪：**通过以往的经验，在钻山洞的同时，意识到不扶轮胎会倒下，帮助其他的幼儿更好的进行游戏。

**君：**照片上来看 只是看到他扶着轮胎 他选择了去帮助别人的角色 但同时也看到他玩游戏时的创造力。

**凌：**当这个孩子同时扶三个轮胎时，认为这孩子有很强责任意识。

**敏：**责任意识有点高，小班自我意识较强。当她尝试多次不能竖起轮胎时，孩子会怎么想？如何做？行为就反应思想。

**敏：第二张照片看到了什么？**

**怡：**能力不够，轮胎会倒。

**邵：**她竖不起轮胎。

**阮：**所以是这个孩子对于平衡轮胎更感兴趣麽她的关注点是轮胎的平衡。

**亦：**她自己玩但是老是倒下来。

**娣：**发现同伴一个人钻轮胎倒了，她发现问题，并且用帮助别人扶轮胎的方式解决问题，

**娇：**幼儿自己在玩钻轮胎，但是轮胎倒下去了。

**静：**钻过去，轮胎就倒下。没有人帮助她扶轮胎，自己的能力又有限。

**豪：**他钻过去，轮胎会倒。

**莎：**她在尝试钻的时候，轮胎总是倒下去。

**淇：**发现轮胎钻的时候会倒下来。

**丽：**从她的目光来看，我觉得她可能也想寻求他人的帮助，能帮她扶一下轮胎。

**敏：**发现问题去寻求解决问题的方法；游戏正是在问题解决中不断推进与深入的，建议这点在识别中应重点呈现。（发现问题，求得方法，推进游戏）

**敏：**也许这孩子觉得扶轮胎是她最乐意做的事，看别人钻比自己玩更开心，她的满足感就体现了呢？有这种可能吗？

**凌：**积极态度和良好行为倾向的优良品质。

**宗：**她在扶其实也在提升自己的能力，从一开始扶一两个到后来四个，她都是很积极投入的状态。

**敏：**认可她是一种愉快的情绪体验。

**怡：**看到幼儿积极主动、认真专注、不怕困难、敢于探究和尝试等良好品质。

**阮：**她可能更想要搭一条长长嗯隧道，自己钻不钻这个思考还没到。

**凌：**先前的轮胎易倒，到主动积极探索新玩法，抗挫能力也得到体现。

**姚：**可能各人关注点不同，对材料的利用不同，前面钻上失败了。后面这个成功了，而且越扶越多。

**君：**用赏识的眼光看待孩子 我觉得扶着轮胎也挺快乐的。尊重孩子的自由意志 尊重他的选择。

**豪：**幼儿主观意识引导，帮助其他孩子更好的钻轮胎，同时，不断提升钻轮胎的趣味性（即增加钻洞的长度）

**娣：**在游戏中无论孩子承担什么角色，只要在游戏中是开心快乐的就行。

**淇：**在扶轮胎的时候感受到那种更快乐，愿意帮助。

**敏：**当我们老师在猜测孩子多种想法时，建议多与孩子对话沟通，尽可能的通过引导孩子用自己的语言来表述思想。

**凌：**孩子游戏持久性，可以看到兴趣所在。

**娇：**不管是钻轮胎还是扶轮胎，孩子只要觉得自己在做的事情是快乐的就可以了。

**林：**理解才能真正解读与识别。让别人体验成功也是快乐。

**亦：**孩子是游戏的主体。我开心、我快乐、我也学习到了。

**君：**老师可以在游戏后的分享时候问问孩子 不打扰到孩子的游戏状态。

**静：**孩子在扶轮胎的时候，看到钻轮胎的小朋友不会因为轮胎倒下来而停止游戏（她自己有过钻轮胎失败的经验），所以她的内心是快乐的，因为她帮助了别人让游戏能够顺利进行了。

**邵：**当孩子看到自己扶着轮胎让别人钻过去，而轮胎又没有倒，她也获得了游戏成功的快乐。

**韩：**她可能在看别人钻和帮助扶轮胎的同时，再探索新的玩法，不断加深游戏难度。当看到好朋友玩的开心，她也就开心了。

**芬：**她是游戏的参与者，游戏能顺利进行就很快乐。

**敏：**孩子在游戏的体验并不全是快乐开心的，消极情绪也是会有的。这才是孩子整体的发展。

**林：好的我们一起来看第三条板块。**

**娣：**发展到后面的多个轮胎组合，也是在幼儿原有经验的基础上联想到把轮胎组合变成成一条长的“山洞”。

**凌：**教师对幼儿游戏创新的支持，体现游戏材料和场地的有效利用，满足幼儿游戏的需要。

**敏：**这里看到的是幼儿主观能动性，同伴间的高效互动，幼儿能力的超越表现。

**君：**激发发现和解决问题的能力  
《指南》提出要理解幼儿的学习方式和特点，幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行。你在玩钻轮胎的游戏过程中，发现了轮胎很容易倒下来。当你发现这个问题后，你开始有了安全游戏的意识，并尝试解决问题。你通过双手扶着轮胎让小伙伴钻轮胎，你的这个举动帮助了同伴顺利地钻过了轮胎阵，还保护了同伴游戏中的安全，说明你还是个非常有爱心的孩子。

**宗：**在王老师的第三部分识别中主要体现的还是幼儿的自主性，还有能够解决问题的能力，孩子的能力不断提升，将游戏层层推进。

**娣：**幼儿园中的山洞网、马路上的隧道、过山车等等，都成为了孩子们的以有经验。这也有可能是孩子们想要创造钻山洞的原因。你由一个人钻“山洞”联想到把轮胎并起来变成一条长形的“山洞”，以前玩过的并且合理分工合作进行钻山洞的游戏。此刻你主动承担起乐于主助人和勇于承担任务的好孩子，孩子们有发现问题并且合作解决问题的能力，并且游戏中孩子们的探索性很强，简单的一个轮胎就玩出了不同的玩法，如：滚轮胎、钻轮胎、躲轮胎等。从这个游戏中看到幼儿积极主动、认真专注、不怕困难、敢于探究和尝试等良好品质。

**君：**具有一定的平衡力和耐力  
在双手滚轮胎的时候，我看到你的轮胎能稳稳地沿着直线滚动到操场的中间，而且轮胎在滚动中并没有落地。对于小班年龄的你来说，可以看出你在滚轮胎过程中具有一定的平衡能力，并且双手的力量和耐力也非常强，能连续滚动轮胎。在玩钻轮胎的游戏中，可以看出你有熟练的钻爬能力。

**超：** 孩子们将轮胎想象成山洞，将自己想象成小火车钻山洞，在游戏中能够同伴合作参与游戏，在发现小伙伴钻轮胎时轮胎会倒，能够自主解决问题，用手去扶着轮胎，帮助小伙伴顺利钻过山洞，这样的游戏形式不仅培养了孩子们的合作意识，更锻炼了自主解决问题能力。

**怡：**在遇到困难时加入了他人的游戏，与其他人一起合作玩轮胎。同时幼儿的社会性发展较好，她们互相商讨游戏方法，能遵守基本的游戏规则，愿意与人交往，和同伴友好相处，也展现出乐于帮助他人的品质。

**邵：**新的“钻山洞”玩法，培养了幼儿的身体协调性和合作能力。通过玩轮胎，不仅锻炼了孩子们的平衡力、身体协调能力，还培养了他们的想象、创造力，语言表达能力和交往合作能力等。在保证安全的前提下，让孩子们真正成为游戏的主人。

**亦：**从自我发现问题 轮胎老是倒 去帮助帮住别人 自我的情感得到满足 从一个轮胎到多个轮胎 技能也在不断的提升 体现了孩子的合作交往解决问题等能力。

**淇：**幼儿在游戏的时候发现钻轮胎的时候轮胎会倒下在游戏过程中会互相帮助，合作完成游戏。孩子在游戏的时候总归会有一些些的矛盾，有一个规则人的时候会有人带头进行商讨。

**卞：**幼儿从想要尝试到自己去尝试时发现轮胎会倒就转换了角色，物质帮助幼儿稳定轮胎，让其他幼儿可以钻过去，并逐渐增加难度，得到游戏中的成就感。

**静：**同伴们看到你们钻轮胎玩的不亦乐乎，也纷纷的想要加入到你们的游戏中来，你和紫色衣服的小女孩表示欢迎其他小朋友，你们把轮胎接龙成了毛毛虫一样，大家轮流好了钻过去，你们分工合作，有的小朋友用手扶好了轮胎，让轮胎保持平衡不倒下去，有的小朋友从轮胎里钻过去，来来回回，游戏进行的很成功。 虽然我没有给予你们语言上的指导，但是我看到了你们在游戏中的合作能力，交往能力，以及遇到困到的不放弃不气馁，你们在游戏中，平衡能力，身体协调能力都得到了发展。

**莎：**从滚轮胎到钻轮胎，体现了幼儿对游戏玩法的创造性。从一个人玩到和伙伴一起玩，体现了幼儿之间的同伴交往。从发现轮胎总是倒下，到想到了扶着轮胎当山洞体现了幼儿遇到困难及时解决的品质。

**杜：**在这次玩轮胎游戏中，你会两手并用，一前一后滚轮胎，可以一人滚一个轮胎，并将轮胎滚到归定位置，说明你们的平衡能力和两手的协调性都发展得不错。当一人钻一个轮胎玩耍时已经满足不了你的需求，你把两个轮胎并排放，你扶好轮胎，让小伙伴在里面钻山洞，你觉得山洞太短了，你让小伙伴扶好轮胎，你又继续加了两个轮胎，你能和同伴互相合作，你解决问题的能力不错。

**林：**从幼儿的行动轨迹和游戏的发展，我们老师发现的许许多多的闪光点。下面请莎莎老师进行第二组游戏回应。

**赵莎莎老师呈现：**

游戏回应：  
1.借助多种方式，丰富前期经验。  
 轮胎虽然是生活中常见的事物，但小班孩子对于玩轮胎的经验还是有待提升  
的。故事中的主人公在游戏中对轮胎的玩法还比较局限。教师可以在游戏开展之前，带领孩子们观看玩轮胎的图片或视频，帮助孩子们了解轮胎的多种玩法，给予孩子玩轮胎的灵感。同时，在游戏之前可以利用谈话引导孩子做好游戏计划，避免在游戏开始的时候漫无目的。  
 2.提供多元材料，自主创新玩法。  
 为了改善孩子在游戏中对轮胎单一的玩法，教师可以提供充足的多样化的辅  
助材料，比如竹梯、爬行垫、塑料圈、跨栏等等，让孩子们结合生活经验，自主搭配组合，（组合搭建的过程如果遇到困难，教师可以辅助）促使玩法从单一转变成多样，更有挑战性，满足孩子多项技能和情感的发展，提升孩子的创造性思维。  
3.制定相关规则，确保亲身体验。  
 游戏中的主人公在游戏中一直帮忙扶轮胎，没有亲自去体验钻轮胎的过程。针对这一现象，在游戏开展前，教师可以借助谈话让孩子们了解游戏中的规则。（这种提醒也可以渗透在平时的晨谈、休息时间）比如游戏中两个以上小朋友一起玩同一项游戏时要相互分享、要轮流、要互助。不能一个小朋友一直玩，另外的小朋友一直等待和帮忙。可以排队一个轮着一个玩，要使得每个孩子都能参与体验游戏。  
4.做好后期分享，巩固提升经验。   
 在游戏后，教师可以组织孩子们进行自由分享，自主地谈一谈自己在游戏中  
玩了什么，怎样玩的，有什么困难等等。对于孩子在游戏中的亮点要及时肯定，（比如该游戏主人公在游戏中的创新、互助、坚持、责任心等）对于孩子在游戏中的困惑，及时引导其他孩子一起想办法解决。巩固提升对该游戏的经验，为下次开展同类游戏提供更好的指导。  
5.基于一定经验，发挥同伴价值。  
 在孩子们初次游戏中，教师做好观察工作，发现游戏中能力较强的孩子。在  
初次游戏后，请能力强的个别孩子来介绍、示范自己的玩法。再下次游戏前，可以启发孩子“谁想去找XX一起玩？”（教师不强行分组）在同伴游戏中，实现能力强的孩子带动能力弱的孩子。

**莎：**以上回应主要从经验、材料、规则、分享和同伴5个方面出发，请各位老师结合以上几点提出建议或补充。

**怡：**我觉得在幼儿的后期游戏中，还可以探究轮胎为什么会倒？怎样不容易倒？为幼儿提供探索的方向。

**娣：**非常好，可以后期再增加一个混龄游戏，互帮互助。

**林：**可以引导幼儿解决轮胎容易倒。如用两条长凳将轮胎固定，或用其他轮胎将站立的轮胎固定等等，让幼儿寻找材料解决站立轮胎易倒得问题。

**邵：**也可以让孩子们一起探讨如何钻可以让轮胎不倒。

**林：**创造游戏情境，体验游戏乐趣。以情境导入的形式，增游戏场景（如：小猴摘桃）幼儿自主增添平衡木，轮胎钻山洞等。培养幼儿自主创造能力，发展幼儿多方面的身体素质。

**亦：**那就要添加辅助材料了。

**静：**考虑幼儿年龄特点，轮胎易倒这是无法避免的，可以更换小一号的轮胎，让材料进行改变。

**敏：**提供不同型号的轮胎，体现差异性。

**怡：**提供不同型号的轮胎，体现差异性。

**娣：**可以提供大小不一的轮胎，让幼儿根据能力自主选择。

**敏：**莎莎老师的回应有些部分有待考量，对于小班幼儿难度不能过大。也许个别幼儿可以达到，但应该倾向于大多数幼儿能够达到，指南也是如此要求的。

**君：**对于小班幼儿的年龄特点，他们喜欢更直观具体的游戏，在游戏中增加游戏材料，例如圈圈，头饰等，创设游戏的情节，例如创设小兔摘蘑菇等情节，先跳圈圈，再钻山洞，然后滚轮胎打大灰狼等，将枯燥的游戏变得更童趣。

**敏：**识别最有价值，有意义的部分，通过精炼的语言来描述，突显出本则游戏故事的与众不同。  
 回应是基于已有游戏态势来展开，游泳水平是一种持续的，关注孩子的兴趣持久度，材料的创新使用，多边互动的频次等等，最终指向幼儿的学习与发展。  
 感谢金老师为本次教研活动提供二组游戏活动照片，选择角度独特到位值得探讨。同时感谢金，阮，林，莎四位老师的材料呈现，材料呈现较好体现茶幼老师写作特色，很欣赏。