**沙龙研讨主题：谈谈怎样制定游戏观察计划、如何进行游戏观察**

思考1：如何制定游戏观察计划

1. 按幼儿年龄段制定观察目的和内容

例：**小班**：能认识游戏玩具、材料及环境;对游戏有兴趣,愿意选择和扮演自己喜欢的角色,会反映角色简单的生活情景;练习并形成开展游戏的良好的行为习惯;在教师的启发引导下,具备初步讲评游戏的意识。**中班**：通过创设简单的游戏情境,尝试并掌握分配角色的方法;能在一定的时内担任某个角色·理解角色的职责，增强角色意识会操作玩具材料，积极表现较丰富的生活情节；能评价自己的游戏行为；基本形成开展游戏的良好的行为习惯。**大班**：会创设游戏情境，熟练地掌握并运用分配角色的方法有目的地、持久地担任某个角色，共同构思游戏情节；会制定并遵守游戏规则，创造性地表现丰富多样的生活情节；能评价自己和他人的游戏，巩固良好的行为习惯。

2.源于现阶段的教学内容，即主题背景

3.基于以往的观察

根据前期存在的问题和后期的调整制定观察计划。游戏计划应体现渐进的发展，随着孩子在活动中的发展调整观察计划。如：小班孩子的角色游戏，第一次老师制定的观察计划是：观察幼儿是否能在成人的指导下，不争抢、不独霸玩具，在观察中，发现孩子在使用物品时没有冲突，但孩子都是自己玩自己的，不会与同伴分配角色，那针对这种情况，老师就要调整接下来的观察计划。

4.新材料的使用情况

关注新材料投放的情况，看孩子是否感兴趣，能否创新出新的玩法。

思考2：如何进行游戏观察

1. 明确游戏观察目的和内容

可以从以下三方面入手：

（1）主题方面：包括幼儿已有的游戏主题（游戏中相应的语言、表情、动作、交往能力等）及新出现的主题，如果出现与近阶段教学内容相联系的主题，则作为观察的内容。

（2）材料方面：包括已有的材料、新投放的材料、环境创设等。观察幼儿与材料的相互作用、幼儿与幼儿之间怎样通过材料进行交往以及环境的创设对幼儿游戏的影响。

（3）行为习惯方面:包括日常生活常规及幼儿间相互交往的规则。如：中班幼儿操作七巧板的能力水平；大班幼儿能与同伴合作建构，并遵守建构规则。

1. 运用游戏观察的方法

（1）扫描法

（2）定点法

（3）追踪法

（4）综合图示法

1. 运用游戏观察四个流程
2. “伞状式”流程

教师以一个中心带动周围其他区域的路径来实施观察，新出现的主题或矛盾较多的区域是教师观察的中心或重点，教师主要是在这个区域里实施定点观察，同时对其他区域进行扫描观察，这样可以避免顾此失彼的现象发生。如：区域中投放了新的材料。老师想关注幼儿对新材料的兴趣和使用情况，于是，老师就对该区域进行了定点观察，对于其他区域的幼儿就采取了扫描式观察法。

1. “钟摆式”流程

教师以对相关主题的观察为重点，来回于既定的两三个区域实施定点或追踪观察，而对其他区域就只是远距离地扫描，这样可以使教师较为详细地了解幼儿在相近经验游戏中的互动情况，为帮助幼儿提升、分享游戏的经验做准备。如：某班级两位老师分“点”和“面”进行观察，其中一位老师站在建构区、角色区和科探区之间的过道中，来回走动，对角色区进行追踪观察。

1. “卷地毯式”流程

教师在幼儿游戏时对每个游戏的区域都给予关注，在每个区域巡回地进行扫描或追踪观察，这种路径在教师并无观察重点时使用，其特点是面面俱到，但可能出现蜻蜓点水的现象，使观察结果流于表面。

如：某天，班级中只有一个老师，老师为了关注到每一个区域里的孩子，就采用卷地毯式流程，给予对每个游戏区域的关注。

1. “自由式”流程

观察时并无任何的重点，可以不受线路限制，想看什么就看计么，想用什么方法就用什么方法，范围不一定面面俱到，其特点是可能顾此失彼，但却能发现一些不寻常的事情，更好地了解幼儿的发展趋势。如：小男孩用玉米粒制作出了摩托车，这个摩托车是没有根据图纸来制作的，于是老师就问那个小男孩：“为什么你没有根据图纸来制作呢？”那个小男孩说“在礼拜天的时候，爸爸带着我坐摩托车的。”小男孩就根据这个生活经验制作这辆摩托车，老师发现这个自由式流程会随机发现孩子们的闪光点的。

每次游戏观察的主题和重点不同，其路径就不同。因此，游戏观察的流程可以根据所选的观察内容所定。