**龙幼幼儿选择区域的观察记录表（面上）**

|  |
| --- |
| **观察班级：**月亮2班  **观察教师：**季金亚  **观察幼儿：**全班37名幼儿  **观察目的：**班级区域布局及材料投放的合理性。  **观察内容：**每次班级布局或材料投放调整后幼儿区域的选择（各个区域的人数及总人数占比），及主要游戏内容。 |
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **参与人数**  **时间** | | **读写区** | **美工区** | | **建构区** | | | | **自然角** | | **角色区** | | | **益智区** | | | | | | | 自主阅读 | 剪纸 | 橡皮泥 | 清水积木 | | | | 3 | | 茶馆 | | | 数独游戏 | | | | 拼图 | | | **10月13日**  **(晨间）** | | 5 | 4 | 4 | 8 | | | | 写生 | | 7 | | | 2 | | | | 2 | | | **备注** | **占比** | 14% | 22% | | 22% | | | | 3% | | 11% | | | 14% | | | | | | | **备注** | 1、从以上的数据中我们发现，建构区和美工区相对其他区域来说百分率较高，游戏的幼儿人数也较多。其中写生区百分率最低，活动幼儿人数最少。  2、美工区分两个桌面，一个桌面上玩的是剪、折纸，一个是橡皮泥制作，游戏的幼儿大多数是女孩子。而建构区则恰巧相反，游戏的幼儿大多是男孩子。  3、角色区的角色游戏是茶馆，幼儿在区域中体验泡茶，喝茶，以及包茶包，很多幼儿在活动了一段时间后就会出现没事可干或者随意摆弄各种茶叶的情况。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **10月14日**  **（下午）** | | 自主阅读 | 涂色 | 橡皮泥 | | 清水积木 | | 写生 | | | | 茶馆 | | | 扑克牌 | | 你说我放 | | | | 4 | 5 | 3 | | 8 | | 1 | | | | 5 | | | 3 | | 2 | | | | **备注** | **占比** | 11% | 22% | | 22% | | | | 3% | | 14% | | | 14% | | | | | | | **备注** | 1. 幼儿每个区域游戏的情况和前一天相差不大，相对而言还是美工区和建构区人数多，而且游戏的人员变化不大。 2. 虽然在图书区分阅读区和说演区，但是在说演区没有幼儿游戏，阅读区游戏的幼儿专注性也不是很强，部分幼儿声音会影响到旁边的小朋友。 3. 益智区中玩扑克牌的幼儿游戏热情高，有PK，有记录，游戏合作性强。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **10月15日**  **（晨间）** | | 推荐图书 | 涂色 | 橡皮泥 | | 拼装玩具 | 清水积木 | | | 写生 | | | 茶馆 | | | 数独游戏 | | | 你说我放 | | | 6 | 3 | 4 | | 2 | 6 | | | 2 | | | 5 | | | 4 | | | 2 | | | **备注** | **占比** | 15% | 17.5% | | 20% | | | | 5% | | 12.5% | | | 15% | | | | | | | **备注** | 1. 今天的图书区中推荐了几本跟茶有关的书《中国茶》《大茶壶》，并引导幼儿在图书区把自己感兴趣的片段画出来。今天幼儿阅读时的专注性有了很大的进步。 2. 建构区的材料由单一的清水基本添加了色彩丰富的拼装玩具，由幼儿合作拼搭，一部分幼儿服装搭建立交桥，一部分幼儿负责用辅助材料搭建公路两边的建筑和植物等。合作性强。 3. 自然角有幼儿自己种植的植物，引导幼儿分配值日生工作，每天观察做记录。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **评述：**  1.根据连续几天的观察发现，我发现本班幼儿最热衷的两个区域就是美工区和建构区，而且这两个区域有着明显的性别差异。男孩偏爱建构，女孩偏爱美工。 甚至建构区的人员相对固定。针对这一情况，为吸引女孩参与建构游戏，我们在建构区添加了颜色鲜艳的拼搭玩具，引导他们为男孩们的“立交桥”添砖加瓦，拼搭一些花草，建筑物，丰富建构作品。而在美工区我们创设了秋天螃蟹的情境，引导幼儿利用各种材料创作螃蟹，幼儿的积极性明显有了提高。  2.茶馆的创设源于前期乐享国庆的游戏活动，材料的收集到后期环境的创设，都有幼儿的参与。在区域创设初期，幼儿参与活动的积极性很高，都愿意到角色区中去。但是一段时间后，幼儿的活动积极性就小了很多，就算到区域中区游戏的幼儿游戏水平也一直没有提高。针对这样的情况，后期我们想要维持幼儿的游戏兴趣，我们在材料上首先要有更新。比如说现在我们区域中提供的都是真的茶叶或者养生茶食材，这样的材料一方面不方便操作，另外也是一种浪费。所以我们可以考虑让幼儿参与材料的制作上，让幼儿有事可做，同时也便于后期游戏的开展。  3.我们教室的自然角设置在教室里面，之前考虑的是教室阳光较好，便于植物的生长。在区域开展中间我们增设了写生区，旨在引导幼儿在观察植物的基础上进行创作写生。但是从上面的数据分析看，幼儿活动的积极性并不高。后期我考虑的是鉴于整个教室比较吵闹一些，我们可以将自然角分为两个区，一个观赏区，一个种植区，将观赏区放在走廊上，引导幼儿对观察区的植物进行观察写生，孩子们的写生材料也可以布置在走廊上。这样整个区域划分就比较清楚，种植区在教室，也可以结合旁边的益智科探区进行探究，外面的写生区也便于幼儿进行游戏活动。 |