**陈华芳名教师成长营观察记载表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **观察教师** | 孙亚琴 | **观察日期** | 2020.07.25（观看视频日期） |
| **幼儿信息** | 白衣男孩 | **观察班级** | 初步推测为大班（桌上有数字，椅背上挂着书包） |
| **材料名称** | 纸牌 | **所属区域** | 益智区 |
| **幼儿与材料的互动情况**（可白描、照片或视频）背景：孩子是第几次使用？孩子是如何使用材料的？（玩了什么材料？怎么玩的？多长时间？遇到了哪些挑战？） | 白衣男孩在益智区玩纸牌搭高楼的游戏。他已经搭好了一座两层的高楼。他用四张纸牌长边对折，用力一抹，然后展开成直角，像四根柱子一样竖放在桌上，他拿出其中一根“柱子”，又选择了另一张长边对折好的纸牌，并放在刚才拿掉的“柱子”的位置，再在上面平放一张纸牌，他看了看，又伸手去拿掉纸牌，手碰到了旁边建好的高楼，两层高楼倒塌了。他自言自语：“刚搭好的房子。”并赶紧把纸牌按原来的样子重新搭建，对老师说：“老师，我这里有一套新房子了。”老师说：“好的，可是你的房子倒了呀。”他旁边的蓝衣男孩已经盖了一座单层房子，“老师你看，我的房子盖好了。”老师说：“好的，你的房子只有这么高吗？还可以再高一点吗？”白衣男孩说：“轻轻一弹就倒了，”并双手握拳，坚定有力地说：“我的房子坚硬无比。”  第二次尝试时，他先搭了两根“柱子”，并在“柱子”上平放一张纸牌，接着选择两张折好的纸牌放在上面，变成“柱子”，然后他选择的是一张折过的纸牌，并往反面折了下，再平放在上面。放好以后，他又拿了下来，可是刚拿下来，楼房又倒了，他把纸牌放在桌上并用力拍了下。  第三次，他用刚才的方法很快搭好了两根“柱子”，并平放一张纸牌，继续往上搭两根“柱子”，再往上平放一张纸牌，最后在上面盖一张对折过的纸牌，“呵呵呵，我搭了一个屋顶。”手指着旁边两根竖放的对折过的纸牌，“这是大树，你看，有创意吧！”老师说：“不错不错！”  他看了看桌上的纸牌：“啊偶，纸牌快用完了！”蓝衣男孩看了看白衣男孩，又看了看老师，把纸牌推到白衣男孩那边。白衣男孩继续建好四根“柱子”，再在上面平放一张纸牌，再搭两根“柱子”，继续平放一张纸牌，最后选择了一张纸牌长边对折，用力一抹。 | | |
| **分析判断**  对话（与幼儿、与家长、与其他教师）  对标（《指南》、《纲要》、理论专著等） | 《3～6岁儿童学习与发展指南》科学领域：  数学认知：感知形状与空间关系。  5～6岁目标为：能用常见的几何形体有创意地拼搭和画出物体的造型。  《纲要》中科学领域目标：能运用各种感官，动手动脑，探究问题；能用适当的方式表达、交流探索的过程和结果；  内容与要求：提供丰富的可操作的材料，为每个幼儿都能运用多种感官、多种方式进行探索提供活动条件。  指导要点：要尽量创造条件让幼儿实际参加探究活动，使他们感受科学探究的过程和方法，体验发现的乐趣。  通过对标了解到益智区投放纸牌建高楼游戏符合大班幼儿的游戏水平，通过案例中教师与幼儿的对话也可以看出，教师始终在鼓励幼儿“还能搭得更高吗？”，并能给予及时的肯定“不错不错”等。在案例中，我们也发现观察对象——白衣男孩不仅能动手动脑，进行“有创意的拼搭”，还能用适当的方式表达、交流探索过程和结果。 | | |
| **调整跟进** | 分享交流中跟进：  1、回放游戏过程，探讨游戏方法。  关键问题：（1）你是怎么建的？（长边对折变成立柱、平放未折过的纸牌、屋顶、大树等）；（2）你为什么要这么建？（3）还有谁也建过高楼？说说你的方法。  2、增加纸牌数量，满足幼儿游戏需要。 | | |
| **经验梳理** | 本次观察为视频观察，因此对于材料的投放缺乏前期的了解，对于观察对象等基本信息也只能通过推测来初步判断。  对于观察，有以下心得：   1. 全面了解，包括环境、材料、观察对象（观察区域内的所有幼儿及主要观察对象的基本情况，年龄、游戏背景等） 2. 根据观察区域及幼儿游戏情况初步制定观察目的，比如本次观察主要目的为了解益智区幼儿纸牌游戏的情况。 3. 根据观察目的有针对地进行观察记录，比如本次观察记录的主要是幼儿操作的过程及简单的语言。 4. 调整跟进要基于多次观察、深入了解的基础下进行，并且要根据幼儿的实际情况进行不断调整。 | | |