OM游戏观察记录表

|  |
| --- |
| 观察学习 |
| 观察教师 | 钱佩华 | 观察对象 |  萱萱 小宇 | 班级 | 中一 |
| 观察日期 | 2023、6、3 | 游戏内容 | 会爬的水 |
| 对象数 | 2 | 对象性别 | 男 | 地点 | 中一 |
| 观察内容：寻求解决问题的方法 |
| 情境的创设 |
| 预设情境内容 | 预设的问题 | 设问的目的 | 能否引起兴趣（兴奋/一般/无所谓） |
| 谁的纸桥载的多呢 | 有什么好办法可以记住载了多少呢？ | 如何记录载重量 | 一般 |
| 幼儿游戏行为 |
| 孩子们对于纸桥载重游戏十分感兴趣，开始用各自的折法进行尝试载重。小宇找来了花片，萱萱找来了积木。小宇说："我的载20个花片。"萱萱说："我的可以载3个积木。"小宇说："我比较多。"萱萱说："我的积木比较重，你的花片比较轻，这样不公平"。小宇说："那我也来载积木。"两人互换载重物品，小宇载8个积木杯子就倒了，萱萱载10个花片。师："谁的纸桥载的多呢？"小宇："好像是我，有点记不住了。"师："有什么好办法可以记住载了多少呢？"小小："用纸记下来。"小宇和萱萱拿来纸笔重新进行载重游戏。通过看记录单，两人对比得出小宇风琴式的折叠方法最能载重。5343df5d5fd251cca6b5d0338e7bd16 |
| 归类与筛选 | 识别与判断 |
| 认知经验 | 1、2、3、4、5 | A√ | B | C |
| 过程性能力 | 1、2、3\_\_\_\_次、4 | A√ | B | C |
| 学习品质 | 1、2、3、4、5、6 | A√ | B | C |
| 评价（后期指导策略的调整） |
| 观察中发现虽然孩子们选择载重的物品不同，但孩子们能发现不同的载重物不易比较，并自发交换载重物进行再次试验。当反复交换载重物记不住数量时，在老师的引导下，能用记录的方式来统计载重结果。看来，对于材料的预设，教师有时不该考虑得过于精密，有时，适当呈现出的问题反而能培养幼儿发现问题、解决问题的能力。孩子们通过比较相同载重物数量的方式，得出风琴式的折叠方法最能稳稳地托住杯子的结果。孩子们对自己的验证成果十分满意。 |