



中班美术《海洋馆》

常州市武进高新区新知幼儿园 王梦捷

一、设计意图：

中班幼儿正处于美术创作的具象感知向符号表达过渡的关键期，对线条的掌控力、画面的装饰感逐步提升。他们对色彩鲜艳、形态灵动的海洋生物有着天然的好奇心与探索欲。活动以幼儿喜爱的热带鱼为创作载体，打破传统涂色绘画的局限，引导幼儿感知探索各种线条、黑白块面的组合装饰方法，在自主创作中锻炼手部精细动作、画面布局能力与艺术想象力，萌发对黑白线描艺术的兴趣，感受简约线条塑造灵动形象的独特魅力。

二、活动目标：

1. 知道热带鱼有不同的外形、花纹特征，能绘制不同的热带鱼形象。
2. 能用黑白线描画方式装饰热带鱼，并剪下贴到“海洋馆水箱”。
3. 体验创意美术的乐趣，发展造型表现与手部精细动作。

三、活动准备：

1. 经验准备：幼儿有参观海洋馆或观看海洋生物视频的经验。
2. 物质准备：希沃课件、每组一幅提前拓印好的蓝色“水箱”背景板、白色素描纸若干、黑色记号笔、剪刀、海绵胶、宝宝衣、小云雀 AI 展示设备。

四、活动过程：

1. 情境导入，唤醒经验。

(1) 教师播放海洋馆视频，幼儿分享自己在海洋馆的经历。

师：你们去过海洋馆吗？向大家分享一下你的收获。都看到了什么？

(2) 播放视频，回顾前期做“海洋馆水箱”的经历，激发创作兴趣。

师：水箱里的水装满了，可是水箱里还缺什么呢？

师：今天，我们就一起来给水箱里养上各种漂亮的热带鱼！

2. 观察分析，认识热带鱼。

(1) 播放海底世界视频，然后出示 6 张代表性鱼类的图片带领幼儿观察。

师：大海里住着各种各样的鱼，我们来仔细看看，这些鱼长得有什么不一样？

师：这个花纹是用什么线来表现？这一块怎么留、涂黑白色来表示？

小结：海底世界鱼儿真漂亮，它们有不同形状的身体和尾巴，鱼鳍有长有短、有大有小，花纹更是各式各样：有圆圆的大小珍珠纹，有歪歪扭扭的像豹纹，有一条条像斑马线，大自然真是一位大画家！”

3. 创意表现，设计热带鱼。

(1) 要求：每人画一大一小 2 条鱼，用点线面装饰好，剪下贴在水箱里。

(2) 播放音乐，幼儿创作，教师巡回指导。

4. 作品分享，AI 赋能。

(1) 幼儿互评：你喜欢哪条鱼？为什么？（围绕外形独特和线描装饰要素）

(2) 示范优化：这里我们再怎样画就会更凸显黑白色块呢？

(3) AI 赋能，鱼儿游起来！师：老师把你们画的鱼送到海洋馆了，你们看！

5. 活动结束，教育提醒

师：我们画的鱼在水族馆里游得多开心啊！这都是小小设计师们的功劳！海洋真神奇，能创造出这么多漂亮的鱼。我们要好好保护大海，保护这些小鱼的家。



《幼小“趣”衔接，成长不设限》主题背景下区域游戏拓展

常州市武进高新区新知幼儿园 孙悦维 周钦洋

主题活动目标:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 对小学生活的积极向往，初步了解小学的学习与生活规则，增强入学适应能力。 2. 在区域游戏中发展观察、分类、推理、表达、合作与问题解决等综合能力。 3. 提升生活自理与自我管理能力，逐步养成专注、有序、坚持、守规则的学习品质。 4. 在动手操作、科学探究、艺术创作与阅读表达中，乐于尝试、想象与创造。 5. 保持好奇心与探究欲，在多感官、多材料的游戏中主动学习，乐于反思与分享。 		
益智区		
材料准备	玩法建议	观察重点
玛塔机器人、编程块、地图	层次一：认识基础编程块，完成简单指令与移动。 层次二：组合指令、规划路线，合作完成任务。 层次三：自主设计复杂路线，小组分工协作，清晰讲解编程思路并优化方案。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 编程块认知、指令逻辑与专注度。 2. 问题排查、合作与表达能力。
木质棋盘、浅色圆球6个、深色圆球6个	层次一：在提示下移动圆球，比较数量，遵守轮流。 层次二：理解对战规则，运用策略，友好竞争。 层次三：灵活运用组合推动策略，主动预判对手走向，公平竞技、输赢得体。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 数量比较、规则理解与策略运用。 2. 合作竞争行为与规则意识。
彩色路径棋盘、棋子、圆片、中间积木	层次一：识别颜色，按提示匹配、正确前进。 层次二：理解完整规则，自主游戏，遵守轮流。 层次三：熟练运用对战规则，主动规划前进路线，文明游戏、乐于分享经验。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 颜色匹配、快速反应与规则理解。 2. 情绪表现、轮流与规则遵守情况。
科探区		
材料准备	玩法建议	观察重点
三棱镜、手电筒、白纸、自然光	层次一：在引导下对准光线，看到彩色光带。 层次二：自主调整角度，发现七色光并描述。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主动探索、反复尝试与观察能力。 2. 发现现象、表达发现的水平。
装满水的透明瓶、图案卡片、物体模型	层次一：透过水瓶观察，感知成像变化。 层次二：对比角度，说出变化并简单解释。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多角度探索、准确描述的能力。 2. 专注观察、坚持与对比探究。
生活区		
材料准备	玩法建议	观察重点
书包、笔盒、文具、课本、课程表卡片	层次一：在提示下将用品放入，不丢落。 层次二：按类别整理，根据课程表自主完成。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 认识学习用品、分类整理能力。 2. 独立性、条理性与完成质量。
红领巾、步骤图、示范视频	层次一：在提示下按步骤完成基本系法。 层次二：独立系好、规范整齐，互相帮助。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 手部协调、步骤记忆与耐心。 2. 坚持性、互助意识与完成效果。



材料准备	玩法建议	观察重点
鞋带练习板、带鞋带鞋子、步骤图	层次一：在帮助下完成交叉、穿洞动作。 层次二：独立系牢、整齐，自我检查。	1. 手指精细动作、步骤掌握情况。 2. 耐心、自检与帮助同伴能力。
美工区		
材料准备	玩法建议	观察重点
废旧纸箱、彩泥、剪刀、胶水、画笔	层次一：在引导下制作钟面轮廓，自制数字。 层次二：独立完成钟面，区分时针分针，创意装饰。	1. 精细动作、工具使用安全与审美。 2. 创意表现、专注与互助情况。
彩纸、画笔、勾线笔、颜料	层次一：画出我心目中小学并能在画中体现相关元素 1-2 个。 层次二：能完成完整场景，主题突出，画面丰富。	1. 主题表现、绘画技能与构图。 2. 合作、分享与表达想法能力。
花布、不织布、珍珠、亮片、剪刀、胶水、衣架	层次一：选择材料，用粘贴简单装饰娃娃服装。 层次二：自主设计造型，作品完整有创意。	1. 创作熟练度、工具安全与创意搭配。 2. 专注、坚持与展示分享意愿。
语言区		
材料准备	玩法建议	观察重点
蓝粉信箱、信纸、信封、记号笔	层次一：了解写信的基本格式格式，体验给朋友写信。 层次二：能用丰富的图文及已认识的汉字写信，并能安静整理。	1. 性别分类、规则遵守与前书写。 2. 安静习惯、交往与礼貌表达。
旧报纸、识字卡、记号笔、储存袋、记录单	层次一：找到认识汉字，圈画并认读。 层次二：主动收集抄写、组词说句、定期整理。	1. 识字量、专注度与书写习惯。 2. 整理、分享与互动情况。
建构区		
材料准备	玩法建议	观察重点
积木、奶粉罐、雪花片、乐高积木等	层次一：用围合、叠高搭建小学基础结构。 层次二：运用架空、连接，分工合作搭建并分享。 层次三：按设计图搭建布局合理、细节丰富的完整校园，清晰介绍设计思路并合作改进。	1. 建构技能运用、分工合作能力。 2. 创意表达、材料习惯与情绪状态。



大班数学：我是小导游

常州市武进高新区新知幼儿园 赵洁

一、设计意图：

近期班级围绕“苏超”开展主题活动，孩子们对各队吉祥物形象十分喜爱，同时作为常州人的自豪感也日益增强。恰逢本周末常州将迎来苏超主场比赛，为延续幼儿的兴趣与热情，我设计了本次《我是小导游》活动。借助“为游客做小导游”的情境，引导幼儿在介绍常州景点与特产的过程中，运用上下左右方位词规划行进路线。将角色扮演与数学认知自然融合，既增强对家乡的认同感，也在游戏任务中提升空间思维与逻辑规划能力。

二、活动目标：

1. 在导游情境中规划行进路线，并用“上、下、左、右”描述行进方向。
2. 能根据任务卡要求，设计不走重复路的路线，并尝试选择较短路径，提升空间思维能力。
3. 乐于扮演小导游为他人服务，在分享路线方案中体验成功感和作为常州人的自豪感。

三、活动准备：

1. 幼儿经验准备：关注苏超，并对常州景点、特产美食有所认识。
2. 希沃课件、幼儿平板。

四、活动过程

（一）情境导入，景点特产回顾。

师：星期六常州奥体中心又有苏超比赛啦！各地球迷不仅来常州观赛，还要游玩购物呢！你们愿意做他们的小导游吗？

师：常州有哪些有名的景点和特产？

幼儿自由发言，教师根据内容出示图片，并梳理总结。

（二）导游培训，了解服务要求。

1. 观察地图，了解路线起点终点。

师：这是我们给球迷介绍的地图，请找找起点和终点在哪里？

2. 解读任务，知晓设计规划要求。

师：猴嘟嘟要去哪些地方？（3个：恐龙园、青果巷、萝卜干）怎样的路线能让它轻松游玩，最后到常州北站？（不走重复路）

3. 个别操作，对比记录更优路线。

师：你更喜欢谁的路线？为什么？我们一起来数一数验证一下。

（三）分组服务，满足不同需求。

1. 出示4种不同任务卡，强调规则。师：鹿嘟嘟、鸭嘟嘟、虎嘟嘟、蟹嘟嘟要去不同的地方，我们要为他们设计怎样的路线？（不重复走、轻松短的路）

2. 小组代表选择任务卡，分组操作。（提醒自检记录格子数）

3. 幼儿平板操作后，先同伴互检，再集体交流。

（四）特殊要求：群策群力解决。

操作：甜嘟嘟要多逛逛，他要去哪6个地方？我们该如何规划合理路线？

讲评：我们来看看他的路线符合要求？一共多少格？谁的路线比他更短？

（五）完成任务，继探最优路线。

师：今天我们不仅能为球迷设计旅游路线，还能清楚地介绍景点美食方位，你们真是一位热心能干的小导游。从起点到终点其实还有很多种路线，老师把你们的路线都截图下来，晚点我们在区域中再研究一下，你们路线中哪里可以有更好的方案？



从“田间”到“云端” 数据驱动下的“嗨！萝卜”班本课程实践与探索

武进高新区新知幼儿园 蒋茜

一、课程起源：用数据捕捉兴趣

1. 现象触发课程
2. 从“感觉”到“数据”
3. 关注每一个孩子的成长轨迹

二、课程目标与资源：数字化支撑下的系统设计

基于孩子们的兴趣和需求，我们围绕五大领域设定了课程目标：

身体动作：能安全使用工具参与萝卜种植与美食制作，锻炼精细动作，并养成良好的饮食与卫生习惯。

为了让目标落地，我们构建了一个丰富的资源库，其中特别强调了数字化资源作为课程实施的“基础设施”

信息资源：绘本、音频、视频、白板

智能工具：穗宝（智能问答）、延时相机、幼师口袋 APP

数据平台：班级幼教机桌面、家长端平台

三、课程实施：数字化贯穿全过程

（一）识萝卜：调查+体验+智能问答

我们引导他们使用“穗宝”智能问答工具自主查询，得到科学解答。在亲身体验中，大家对萝卜的了解又多了几分。数字化工具让幼儿从被动接受者，变成主动探究者。

（二）探萝卜：延时摄影+一对一倾听+数据测量

1. 延时摄影：让生长“看得见”
2. 一对一倾听：让每个孩子的思维“被看见”
3. 比一比萝卜：测量工具+混龄合作

（三）品萝卜：家园共育+课程延续

1. 拔萝卜

在这一阶段，我们以幼儿兴趣为起点，从启动到实施，孩子们在亲手播种、探究结构、照料的完整过程中，最终迎来丰收，完成了从好奇到收获的学习闭环。

2. 制作萝卜干

《指南》中指出：“幼儿园应多为幼儿提供要大家齐心协力才能完成的活动，让幼儿在具体活动中体会合作的重要性，学会分工合作！通过制作萝卜干活动，不仅让孩子们体验了丰收的喜悦，同时在活动中也促进了孩子们的社会性交往能



力、提高了语言表达能力、解决问题的能力

3. 卖萝卜

通过卖萝卜活动，不仅让小朋友们体验了丰收的喜悦，也体验到了大人赚钱的艰辛。同时在活动中也促进了小朋友们的社会性交往能力、提高了语言表达能力、解决问题的能力。

四、课程反思：数字化带来的三个转变

1. 对幼儿：

在活动中小朋友们不仅了解了萝卜的生长过程和特点，还学会了观察、记录、查询、表达。收获各种有益的经验 and 体验，增进全面的了解，不仅感受到了课程的有趣，同时也在真实问题中培养信息素养与自主探究能力。

2. 对教师：

不断加强自身学习，从“经验型”教师转向“数据型”教育者。利用平台实现过程可视化、评价可量化，真正“读懂儿童”。

3. 对家长：

家长不再是旁观者，而是课程的共建者。

总结与思考

技术不是目的，读懂儿童才是。数据不是冰冷的数字，而是孩子们成长的真实痕迹。未来，我们将继续探索，如何让数字化更自然地融入幼儿的一日生活，让每一个孩子的好奇心，都能被看见、被支持、被赋能。



从“凭感觉”到“有依据”——AI赋能，让教研真实生长

武进高新区新知幼儿园 徐春花

一、出发 —— 从“凭感觉”到“想改变”

第一，教研效率偏低

第二，教师技术学习缺少场景。

第三，观察记录难以规模化。

面对这些问题，我们决定：不等不靠，先干起来。“一步一个脚印，一天一个新知”——我们相信，改变可以从一个个小细节开始。

二、筑基 —— 让教研有章可循、有据可录

(一) 创设 TED 幸福榜：让每一次参与都被看见

(二) 初探教研六步流程：让教研有章可循

(三) 自建教研模板：让每次教研有据可录

三、突破 —— AI 工具让教研“听得准、想得深”

(一) 教研班：让教研从“一次性”变成“持续性”

功能	我们怎么用
实时上传想法	教研过程中，随时把自己的想法、疑问、建议发到教研班
照片、视频、文字	不局限于文字，观察照片、活动片段、幼儿作品都可以上传
主题分类	按教研主题建立不同话题区
全员可见	所有人的发言和上传内容，教研班成员实时可见
长期沉淀	一次教研的成果不会丢失，成为下一次教研的起点

带来的改变：

维度	之前	之后
教研前准备	全靠一个人准备材料	模板一发布，全员提前预习
教研中记录	靠笔记，遗漏很多	实时上传，全员贡献，形成集体记录
教研后沉淀	会议记录散落在各处	永久留存，随时可以检索
参与范围	只有到场的老师能参与	线上线下同步，未到场的老师也能参与

教研活动带来的改变：

第一，教研不再是“一次性”的。

第二，想法不会“过期”。

第三，参与方式更多元。

第四，形成了园本教研资源库。

(二) 钉钉会议：让教研从“走过场”变“可追溯”



原来的问题：以前开教研会，通知靠群发，谁参加谁缺席不清楚。会上讨论很热烈，但会后记录没人整理。

现在的做法：

会前：使用钉钉会议日程统一邀约，参与情况一目了然。在会议描述中明确要求，并附上研前学习材料。

会中：开启钉钉 AI 听记功能，自动生成文字记录。老师们直接把照片、案例插入会议纪要。

会后：AI 听记自动生成初稿，重点内容直接复制到下周工作计划。纪要同步到幼师口袋教研班，供全员查阅。

教研从“走过场”变成了可追溯、可落地的工作闭环。

（三）千问+幼师口袋 AI：让线下教研“听得准、想得深”

做法：双工具协同

（四）实践案例：中班美术教研《萝卜》

第一个发现：师幼行为时长分布

第二个发现：IRF 互动结构

第三个发现：布鲁姆认知层次的落差

第四个发现：教师话语功能分析

AI 不是来取代老师的，而是帮我们照镜子——照出我们自己看不见的地方。也只有当我们愿意在细节里反思、在数据中看见真实，才能紧握幸福的关系。

四、生长 —— 把技术变成制度，让探索成为习惯

（一）园内智能体比赛：让探索成为习惯

（二）每两周一次技术训练：把学习变成分享

总结与反思

回顾这一路，从“凭感觉”到“有依据”，从一次教研的碎片化，到一个教研班的持续生长，从害怕技术，到主动设计智能体——我们没有一步是完美的，但每一步都是真实的。而这，正是我们努力“办一所有幸福感的数智化幼儿园”的真正意义。