

幼儿园区域活动序列化活动项目案例

奇妙的动物园

长沙市政府机关第三幼儿园 张霁菲

一、项目对象、时间及主题

大班上学期，主题三《身边的动植物》。

二、 项目设计意图

大班幼儿对于观察、探索身边的动植物非常感兴趣，为了满足幼儿探索动植物世界的愿望，让他们通过多种形式、多种途径，体验和获得更多的动植物知识，我们开展了科学活动《动物之最》和艺术活动《动物泥人》。在集体教学活动《动物之最》后，恰巧新一周的主题建构活动要开始了，孩子们以自主投票的方式决定了“动物园”这个主题。结合当月主题活动和孩子们的兴趣，我们组织了“奇妙的动物园”主题下的区域游戏活动。

三、项目活动路径

活动名称	关键经验	材料投放	基本玩法	教师观察与指导要点
奇妙动物园（一）： 我知道的动物园	和同伴讲述动物园的基本特征与功能	主题材料：有关于动物的书籍、视频、图片	玩法：幼儿之间相互说一说动物园是什么样子的，里面都有些什么。如：动物馆、商店、配套设施等。	重点观察幼儿能否与同伴交流讲述动物园的基本组成。如果幼儿经验不足，教师可动员家长一起组织参观动物园的活动。
奇妙动物园（二）： 不同功能的展馆	根据动物特性和生活习性搭建动物房子	通用材料：积木、积塑玩具等。	玩法：选择积木、积塑玩具等材料，根据动物大小、生活习性等特点为动物搭建房子。	重点观察幼儿是否了解自己所搭建的展馆功能，知道动物的特点。如有困难，教师可组织幼儿一同开展关于此话题的讨论或资料收集活动。
奇妙动物园（三）： 我制作的小动物	使用不同的材料制作小动物	通用材料：乐高玩具、彩泥、万能工具、卡纸等	玩法：幼儿在各个区域内使用拼、捏、画、剪等方式制作小动物。	重点观察幼儿能否用不同的方式制作出各类小动物，教师可以提供动物制作的示范图、成品图或引导幼儿自主搜索资料进行制作。

奇妙动物园（四） 美丽的宣传画报	制作动物园开张的宣传海报进行宣传	自制与搜集材料：广告视频、彩纸、笔等工具	玩法：幼儿自主设计宣传画报，制作好之后去各班进行张贴发放。	重点观察幼儿是否了解画报的功能，是否能将“动物园开业啦”这个话题在画报上表达出来，如果有幼儿对画报不够了解，教师可以带领幼儿一起观看广告视频，收集宣传单，制作好之后可以带领着幼儿一起去各班发放。
---------------------	------------------	----------------------	-------------------------------	---

四、项目活动实施案例

● 活动一：我知道的动物园

时间：2020年10月9号

地点：大四班教室

观察对象：小果、米多等

记录人：张霁菲

观察记录：建构区内，小果和米多正准备新一轮的积木搭建。

老师：“今天我们搭建什么呢？”

米多：“上次我们投票是要搭动物园的。”

老师：“那你们知道动物园里都有些什么吗。”

一一：“有小兔子馆呀，我今天就是想给小兔子搭一个家。”

小果：“我想搭一个猎豹的展厅，他跑的最快。”

米多：“我要搭一个围墙呢，保护里面的动物，小朋友要是想看必须要买票的。”

聊完之后孩子们开始了自己的搭建，这一次搭建时长较短，耗时了十分钟，孩子们进行了简单的积木围合，没有难度的挑战。

行为解读：从对话中可以感受到幼儿对搭建动物园还是很有兴趣的，并且他们对于今天的活动是有自己初步的想法与计划的。米多对于动物园有一定的认知经验，知道动物园的基本结构与游览规则；其他的幼儿也知道动物园有动物，有参观的房子，了解动物是放在玻璃房子或围栏里的。今天，幼儿只进行了简单围合搭建，可能是还没有调动起自己的建构经验，或者是还需要加强对动物园的感性认识。

教师支持：教师通过对话了解幼儿对于游戏的兴趣与搭建想法；通过观察发现了小部分幼儿对动物园了解不够、幼儿觉得搭建的地方太小等问题。针对问题，我们在区域游戏后和幼儿共同讨论解决办法，并

落实：首先是调整了区域位置，保证了幼儿的游戏范围；接着，餐前组织观看动物园的小视频，请幼儿结合自己带来的图片，介绍我知道的动物园；最后，动员家长利用周末带孩子参观动物园，丰富幼儿的感性认识。

● 活动二：不同功能的展馆

时间：2020年10月13号

地点：大四班建构区

观察对象：当当、一诚、苗苗

记录人：张霁菲

观察记录：在孩子们搭建活动开始前，我和孩子们谈话，发现他们有了更多想法。

老师：“今天你们想在动物园里搭建些什么呢？”

当当：“海洋馆呀，里面有好多海豚表演，我妈妈说海豚是海里最聪明的动物。”

一诚：“我跟当当的不一样，我不想搭海洋馆，我要搭长颈鹿馆。”

老师：“那海洋馆和长颈鹿馆的搭建有什么不一样的吗？”

当当：“海洋馆应该要全部挨紧密，因为怕海水漏出去。海水是咸咸的，跟自来水不一样，好宝贵。”

一诚：“长颈鹿是最高的动物，它的房子应该是最高的，我要搭一个最高的。”

苗苗：“我今天不想搭展馆，我要搭马路，上周我妈妈带我去动物园看的时候就告诉我每条路通的地方不一样，我可以不同的动物馆连接起来。”

谈话后，孩子们开始了搭建活动。期间，一诚因材料不够找老师帮忙；当当和苗苗争吵了几句，最后以苗苗的让步解决了矛盾。

行为解读：在游戏前，每个幼儿都是心中有计划的。他们不光知道自己要搭建什么，而且知道搭建物的特点和功能。比如搭路的苗苗，了解到建筑物与建筑物之间可以用马路连接起来；比如搭海洋馆的积木要一块块挨近，防止漏水；比如长颈鹿需要最高的展馆。这些都说明孩子们会在游戏前做好规划，调动自己的生活经验开始创作。但在合作方面还有所欠缺，他们各行其事，没有整体构思，更没有分工合作。

教师支持：教师在幼儿游戏的过程中，一直默默观察幼儿的游戏情况，并在活动总结时，鼓励幼儿将问题提出，组织幼儿集体讨论解决问题的办法。1. 增加游戏材料：增加长板、粗圆柱的数量，与幼儿一同收集了各种动物模型。2. 增加区域间的联动：将乐高区域、万能工匠区域联动，共同丰富积木搭建的主题。3. 共同讨论搭建步骤：确定进区人数→讨论、确定搭建内容→分配搭



建任务→共同完成搭建。4. 老师、幼儿一起规划奇妙动物园的设计图（图6）。

图6 设计奇妙动物园规划图

● 活动三：我制作的小动物

时间：2020年10月20

地点：大四班教师

观察对象：阳阳、海宝、雯雯

记录人：张霁菲

观察记录：奇妙动物园已经开展了两周的时间，孩子们的图纸绘制能力和搭建能力有了明显的提高，但随之而来的是新问题——孩子们渐渐发现动物园的动物种类比较单一，能够展示的动物数量也太少了；有的孩子发现其他班路过的小朋友不知道自己搭建的是什么馆，很急迫地想要给自己的动物馆贴上名字。于是经过一次谈话讨论后，孩子们开始从各个区域中想方设法的解决游戏中遇到的问题。

雯雯：“我可以从美工区写一个狮字，我在下棋的墙上看见了这个字，我贴在狮子馆门上就可以了。”

阳阳：“昨天多多跟我一起拼了鳄鱼，我们今天要做大象。”

老师：“你们是怎么学会做的呢？”

阳阳：“那个乐高的书上有呀，我们看书看见的，但是那个小鸭子是冰冰教我的。”

海宝：“我会做彩泥，昨天一一让我帮她做了小兔子放在兔子馆，只是它有点站不起来。”

孩子们兴奋地谈论着问题和解决的方法。

行为解读：幼儿能持续围绕动物园主题进行搭建，面对出现的各种问题，开始主动想办法来解决，不再是老师推动游戏，而是幼儿自觉地成为了主体，主动推进游戏发展。从幼儿的对话中可以看出，孩子们的建构区游戏不再仅仅停留在建构区一个区域内，而是开始出现了各区域的联动，他们会从各个区域中寻找解决问题的方法，也愿意向同伴学习好的办法，但是幼儿的图纸设计水平还有待提高。

教师支持：教师与幼儿一同收集了很多小动物的玩具（除常见动物外，有的幼儿还带来了昆虫、飞鸟等），教师利用这一契机，请幼儿对动物进行分类，并根据动物分类对动物园的图纸设计进行修改。帮助幼儿将两周来所设计的图纸有序地展示出来，鼓励幼儿通过图纸找出问题、记录问题，修改图纸。对设计能力较弱的孩子，教师采用了你说我画或模型摆一摆等不同方式给予支持。

● 活动四：美丽的宣传海报

时间：2020年

地点：大四班

观察对象：美

记录人：张霁



观察记录：这是动物园搭建的第三周，按惯例孩子们会有更换其他主题的想法，但这一次他们依旧对动物园的搭建保持浓厚兴趣。他们看着自己搭建好的作品很有成就感，每每看见路过的小朋友靠近建构区时，他们都会紧张的说“你们小心一点，别把我们的动物园弄倒了。”为了让更多的人看见自己的作品，他们跃跃欲试。

图 7 制作动物园

广告

小彩虹：“菲菲老师，我妹妹在小二班，我也想邀请她来看我搭的动物餐厅。”

小柚子：“我也是，我有个朋友在大班，他们班在大厅门口，看不见我们班。”

老师：“那怎么介绍我们的动物园，让大家都知道我们搭建了什么呢？”

小宇子：“我们可以跑到他们班去告诉她们啊。”

雯雯：“我们可以打广告呀，快来呀快来呀，我们动物园搭好了。”

老师：“你们愿意用画画的方式告诉大家吗，他们拿到了画就像看到广告纸一样，一看就知道我们动物园开张了。”

说完，孩子们各自行动了起来（图 7）。

行为解读：幼儿想将自己搭建的成品分享给自己的朋友，想展示自己，说明搭建成功对于幼儿来说是一件有成就感的事情，他们很想将自己的成果、快乐分享给别人。遇到宣传问题时，他们能主动想办法解决，也愿意倾听其他人好的意见，说明遇到困难除了能主动寻求身边人帮助之外，还会调整自己。

教师支持：教师支持幼儿邀请其他班幼儿来参观、分享成功的快乐的愿望。教师提供绘画工具、相关广告视频、手机等相应工具，让幼儿在绘画的工作中有相应的记录，并且让幼儿制作完后说一说自己的宣传语或介绍一下自己的动物园，体会搭建好之后的成就感。在幼儿对宣传画报或广告不够了解时，播放视频直接丰富幼儿的感性认识。

五、项目总结

在整个项目活动中，幼儿始终占据主导地位，包括搭建主题的确定，项目的一步步推进。由一开始的幼儿自由玩，到师幼共同努力解决问题，再到幼幼相互合作玩，最后成为幼儿帮助教师，游戏中幼儿的主体地位一步步增强。从一开始幼儿对于动物园了解不够，到动员家长带幼儿参观体验，幼儿像建筑师一样合作设计图纸，解决图纸设计的困难，再到幼儿根据不同动物的习性搭建不同功能的房子，最后考虑到动物园里不同设施的功能等等。一系列有序的活动，幼儿不仅获得了关于动物的各种感性经验和相应知识，还习得了一定的建构经验与合作能力，明晰了建构区游戏的开展流程：一是提出问题，确定主题；二是收集资料，设想好游戏内容；三是做好搭建前的小组设计；四是建构的优化与改进；五是成果展示。

本次活动项目幼儿对动物园的搭建暂时在根据动物习性进行搭建阶段，后续活动中还会引导幼儿针对不同的动物馆进行创意设计与搭建，并注重区域之间的联动，引导幼儿在美工区制作出动物馆的招牌与路



标；在彩泥区捏出小动物的形状；在科学区分出水生动物、陆地动物、飞行动物的类别；在益智区画一画动物园的线路图等。根据这一次的主题搭建经验迁移到下一次主题搭建中，形成相应的模式，培养幼儿动手建构能力。