

目 录

1、会议通知.....	1
2、第二次幼儿情感专题研讨会综述.....	3
3、南通大学教育科学学院与江苏星湖幼教集团战略合作协议 书.....	20
4、江苏星湖幼教集团简介.....	22
5、为全人磊基课程 6 6 个核心概念的界定.....	24
6、基于全人发展的幼儿游戏化 1 1 个支架.....	36
7、香港浸会大学“幼儿全人发展：道德及情绪教育之综合 教学模式”教材实验班课案实录.....	43
8、南通大学·香港浸会大学幼儿全人发展教育项目“为全 人磊基”课程实验班周工作安排.....	56
9、南通大学·香港浸会大学幼儿全人发展教育项目“为全 人磊基”课程实验班 21 天课程.....	63
10、为全人磊基教材的创新点.....	87

南通大学教科院·江苏星湖幼教集团产学研基地签约仪式

暨儿童全人教育第三次研讨会

一、会议时间

2019 年 3 月 26 日

二、会议地点

江苏星湖幼教集团

三、会议日程

1、会议报到

上午 9:30—9:50 地点：南通开发区实验幼儿园

2、考察主题区域走班游戏化，观察儿童道德·情绪·思维发展现场

上午 10:00—10:50

3、签约仪式

11:00—11:30 地点：南通开发区立大幼儿园

（1）签订仪式

①南通大学教科院与星湖幼教集团联合举办产学研基地的协议

②南通大学情感教育研究所与江苏汇一教育科技有限公司联合举办学习科学研究院的协议

③四家公司联合做大做强星湖幼教集团的协议

④建立星湖幼教集团共同体协议

（2）揭牌及授予聘书

①南通大学教科院·江苏星湖幼教集团产学研基地

②南通大学情感教育研究所·江苏汇一学习科学研究院

③颁发“南通大学·香港浸会大学幼儿全人发展教育项目学习科学研究员”聘书

4、领导讲话

5、考察星湖幼教集团其他项目园“为全人磊基”游戏化课程现

场

下午 1:00—1:40 南通开发区星湖幼儿园 康思登幼儿园

6、课题研讨

下午 1:40—3:00 南通开发区康斯登幼儿园会议室

- (1) 项目课题第二次研讨海安会议综述
- (2) 香港道德·情绪教材实验情况汇报
- (3) 为全人磊基的 66 个核心素养概念解读
- (4) 项目负责人发言
- (5) 专家论证

四、参会对象

- 1、南通大学相关领导及专家教授
- 2、江苏汇一教育科技有限公司领导、专家
- 3、江苏汇一学习科学研究院领导、专家
- 4、全人教育项目园长及项目负责人

南通大学教育科学学院

中国陶研会教育与情感文明专业委员会

南通大学情感教育研究所

江苏汇一学习科学研究院

江苏星湖幼教集团

南通大学·香港浸会大学“全人发展教育项目”

幼儿情感专题研讨会综述

2019年1月15日，南通大学情感教育研究所、江苏汇一学习科学研究院在海安市第二实验幼儿园召开了“全人发展教育项目”幼儿情感专题研讨会。

会议由学习科学研究院顾飞宇院长主持，他指出：最近省里出台了关于幼儿教育的一系列要求：要去小学化，要游戏化。国家出台减负30条，也有这方面规定。今天研讨的主题符合国家的要求。把香港的幼儿情绪教育、道德教育要求结合我们国家社会主义核心价值观，结合《3-6岁幼儿发展与学习指南》要求，融入我们的课程体系。上个月中国陶行知研究会教育与情感文明专业委员会第九届年会在星湖教育教育集团实验幼儿园举办了幼儿教育分论坛。论坛研讨了运用美国的多元智力理论、新加坡的幼儿双语教育经验、台湾的陈书梅儿童绘本书目疗法等，形成四地（香港、台湾、澳门、内陆）六方研究幼儿情感、道德、思维教育的国际性课程体系的愿景。年会上对首批七家幼儿园授予“项目基地实验幼儿园”，并召开了首次研讨会。今天是七家幼儿园的第二次研讨会。参加本次会议的有徐志刚教授，吕亚梅主任及参与项目研究的七家幼儿园园长和老师，因为流感停课，海安实验二幼的全体教师都来参加研讨了，在这里一并表示欢迎！学习科学研究院首席科学家、南通大学情感教育研究所所长、中国陶行知研究会教育与情感文明委员会主任、南通大学教务处长丁锦宏教授对这次课题研讨非常关心，会前做了大量的研究指导。这个项目丁教授对接香港浸会大学马教授，他们是联合主持人。

学习科学研究院办公室主任、南通市开发区实验幼儿园朱星梅园长汇报了“全人发展教育在幼儿园课程中的应用研究——全人发展教育幼儿课程教材编写说明”。主要观点是：全人发展教育分成脑理、学理、德理，三理协同发展的教育。

1. 聚焦到脑理系统。学习是神经元与神经元之间形成链接建构思维模块的过程。当学习一项新知识的时候，新知识的连接点会与原有的知识神经元、技能神经元、智力神经元、情意神经元、观念神经元建立链接，而且思维越

广阔深入，建构的思维模块也就越好。然而有的时候当学习出现了问题，就是思维模块的复杂结构出现了问题，说明它们组成思维模块的这个结构还不够稳定完善。思维结构变得稳定和完善，需要一个养成过程。大家都看过央视有一个著名的实验叫 21 天无壳小鸡孵化记，种蛋孵化成一只活蹦乱跳的小鸡需要 21 天。一个思维模块形成也需二十一天。全人发展课程就是促进稳定和完善的思维模块的 21 天孵化课程。21 天课程中的脑理系统，以加德纳多元智能理论和 3—6 岁儿童学习发展指南为依据，将脑理系统整合为以下九个维度。其中包括语言智能、数学逻辑智能，空间智能、身体运动智能、音乐节奏智能、人际交往智能、自我认识智能、自然观察智能、存在哲思智能。这九大智能与 3—6 岁儿童学习发展指南的五个领域子目标对应。在具体的 21 天课程架构时，把脑理系统的九个维度作为横坐标，每个维度分别设计两个智力应用情境，九个维度就有 18 个智力应用情境，再加上前后的三个子情境，一共 21 个智力应用情境。供需 21 天完成。所以叫 21 天课程。

2. 学理系统。注意力、专注力和思维力的合力形成学习力，对学习力的开发和提升，要温故知学、因材施教、顺势而学、多感官协同学，多原因分析学、多追问探究学等形成学理系统。全人发展课程，在实施的过程中，渗透学理培育，促进孩子学理系统的形成。

3. 德理系统。德理，做人的道理。学习者的情感、态度和价值观不仅仅是心理或情感，而是对学习的道德认知和思维判断。因此纵坐标，包括道德、情绪、思维三个大类，体现了社会主义核心价值观。其中道德又细化为心理需求，人际关系，道德判断以及道德性格四大方面，情绪包含情绪认知和情绪调节及功能两个方面，思维包含求知、做事、共处、发展和改变五个的方面。这样三个大类又细化为 11 个方面，其中每个方面都有一些核心目标，比如思维做事中的核心目标分为敬业、专注、有序、坚强、节俭、守时。所以整个德理系统分为三个大类十一个方面，66 个课程核心目标。

4. 课程架构。脑理系统的九个维度的智能作为横坐标，把 11 个方面的德理系统作为纵坐标，形成了双向细目表，来开发 21 天课程。11 个方面就是有 11 个 21 天课程。每个 21 天课程借助横坐标，横坐标的九个维度为我们 21 天课程的开展提供了不同领域情境。比如说纵坐标的第三个目标是道德判

断，它包括五大核心目标：合作、分享、帮助、守规和正直。基于横坐标九大维度开发相应的课程。

5. 课程开发。21天课程开始的时候有一个课程启动，通过家庭备学，幼儿介绍和投票来确定21天课程的故事角色是什么？大家确定下来故事角色。在后来的三周时间里，每天有一个活动。这样的活动基于九个维度，每个维度共两个智能应用情景。18个智能应用情境是围绕刚刚第一节活动中孩子们选出来的角色来展开的。最后一个总结活动，一个邀请家长来分享的展示活动，这样1+18+2，就是整体21天课程的进程。大家发现21天的活动的游戏主角是相同的，都是第一天大家选定的。前后游戏之间是相互联系的，就像一个连续剧。

6. 教材版块。一般情况下，教师用书大多是教案的形式，包括手册的形式，课题设想是老师，幼儿、家长相互所需要的都放在一起的，要包含四个方面。首先是预案，接下来是活动实录，第三部分是活动反思，主要是孩子的发展、教师的组织形式，其他时间的活动架构，都可以融合在一起，第四部分是专家的点评。预案环节。从孩子的角度出发，第一个环节“我们一起来玩游戏”。第二环节“说说游戏规则”，把游戏过程介绍出来。第三个环节“我们小组在游戏中的任务”，展开活动，每个幼儿自主游戏和小组合作游戏。第四个环节，“我们的任务完成了”，主要是借鉴香港情感教育教材中，在每个活动中都有一个小结讨论，说说活动中情感的认识与体验。第五个环节“为同伴点赞”，孩子在活动之中的精彩瞬间分享和展示。第六个环节“告诉爸爸妈妈今天玩了什么游戏”，就是活动延伸，主要是一个家长与幼儿园之间的互动，为第二天的活动或未来21天的活动做准备。

南通教育科学研究院吕亚梅主任发言的主要观点：

课堂研究的必要性，要符合行政推动的要求；课堂研究的需求性，要符合幼儿园老师、孩子、家长的需求；课堂研究的共识性，要让参与研究开发的老师形成共识；课堂研究的操作性，形成的研究成果推广使用要具有可操作性。

1. 教研课题要服从我们行政管理部门的需求。目前整个的课程改革来看，江苏省是幼儿园课程游戏化。在这个大背景下，我们的教育研究应该是

锦上添花，而不是推翻的或者另起炉灶。

2. 在游戏中获得快乐成长，它隐含了对幼儿的一种全面发展的教育。也就是说，不管你多少天课程活动，都离不开幼儿游戏。游戏化就是生活这样的环境中，孩子的活动不是集体的活动，这个必要性要搞清楚。

3. 期望这个东西将来是作为教师，孩子，甚至家长所用。要关注我们老师，提供案例，肯定是好的。但家长、老师、孩子不是研究学术的，作为一个家长不是家庭教育的研究者。一定要有一些比教小的目标要求，加上一些操作性的表达，那么这样的话可能大家更能理解些。

4. 研究者、编写者、实践者与应用者一体化很重要。幼儿园要简约型的，开放型的，看到的是一种方法论，而不是具体的做法。你的一我能看到三。比如说你讲的是这个故事，还可以告诉他还可以从哪里得到类似的故事，是不是有其他的一种建议。然后有一个比较，有解决流程性的东西，关键的思路。要给老师们或家长交流的时候，给他一些方向性。同时还要考虑孩子的关注。

5. 可以通过我们原有的园本教材来帮忙。研究成果要想推进市场，只有成为一种有指向性的补充性的东西，有价值的东西，人家才会选用。一定是补充性的不是替代性的，它也没有办法替代，因为情感教育它不是教育的全部。幼儿园的老师创造力、执行力还是蛮强的，所以在这个过程中，我们要创造，发挥老师的积极性。从幼儿园的工作需求去考虑，然后再去考虑谁在上层引领的问题，可能这样的研究更接地气。因为我们做的不仅仅是学术研究，要开发教材嘛，要考虑幼儿发展为本，教师为本。

海安实验二幼汇报了他们的研究，主要观点：情感是人类精神生命的源泉，是个体精神力量的支柱，是人生幸福的保障。儿童时期也是智力发展的重要时期，教育的最终目的还是培养情智，和谐发展的人，有情有智，情智共生是儿童发展的需求，也是现代人的特征。情与智是互相促进、相互转化、共同发展的关系。情能促智，情能生智，智能育情，将二者有机融合，相互促进，和谐发展。而游戏是实现全人发展的最佳途径。

1. “因情所动，为情所思”。朱小蔓教授是我国当代情感教育的理论倡导者和实践推动者。自上世纪八九十年代以来，它引领着我国的情感教育研

究。幼儿情感发展课程，包含人与自然、人与社会、与他人、人与物、人与环境的维度；课程总目标，及各年龄层次目标；情感发展的课程内容；组织形式及有效性分析等课程资料。

2. 游戏是孩子的生命，没有游戏就没有童年。可是当时我们走进幼儿园的时候却发现，大多数游戏老师是导演，孩子是演员，孩子几乎没有或少有自主权！孩子演完游戏后常常感慨老师布置的游戏终于玩好了！由此迎着情感这条主线是又开局，进行促进幼儿情感发展的“自主性游戏案例研究”，采用更符合一线教师的案例，使行动研究通过大量案例的观察，抽绎出老师们恰当适宜的游戏指导策略，还给孩子们游戏的自主权。

3. 自主性游戏促进幼儿情感发展案例研究。幼儿园以情感引领，自主探究为特色，为幼儿创造阅读、嬉戏、游玩、手工创作，探索发现等多种形式的活动与环境，满足幼儿不断成长的需要，逐步形成了情志相融和谐发展的办园理念。

如东丰利镇中心幼儿园园长於小毅主要观点：

1. 游戏精神，特别的自主，特别自由，特别的愉悦，也特别的创造。教育从小学到初中到幼儿园，可能也到大学，游戏的精神应该是伴随着一个人生命始终的。所以我觉得这个全人教育真的是一个很有价值的，对于我们每个人来讲，对于我们每个从事教育的人来讲，都是一个很有价值，很值得我们深度参与的一个课题。

2. 浸会大学全人教育。他们认为要重视小孩身体，智力、道德、批判性思维，创造性精神和价值等小儿的内在素质的培养。要通过开展情绪智能体验拓展，义工服务，环境意识，体育文化，艺术体验等，管理这方面的活动，来促进小孩的很全面发展。这个全面的发展就指向于我们幼儿园里的那个课程游戏化，或者说那个指南里边，或者是那《纲要》说的五大领域的发展目标。

3. 全人发展教育项目跟我们幼儿园进行对接是一个非常好的项目。我们幼儿园是办学条件比较差，基于乡土资源的百草园园本课程的开发与研究，重点就是乡土资源里环境教育和劳动教育，在这个研究和实践的过程当中去努力的培养儿童的环保、社会责任感，以及儿童发展的能力和成长的自信。

我们将努力丰富百草园在儿童精神发育层面的内涵，让这四亩地的开放区域，重视百草园乡土资源，文化资源与这个全人发展融合的研究。同时我们也要重视社区资源与我们这个课程的融合的研究。可以容留儿童的童心童真，可以保持田园的风情和诗意，可以放飞驰骋的梦想，可以获得自由自主愉悦创造的游戏体验，可以让儿童从这里起步，走向三味人生。

4. 幼儿园里不是只可以种植植物，也可以养动物，因为养动物也是一个很好的教育资源，可以开展很多有趣的活动，像我们幼儿园里养了孔雀、兔子、鸭、鹅、鸡，还有好多的鱼，很多的东西，小孩在养这个东西的过程中，我觉得他会得到爱的教育，他会知道父母亲、爷爷奶奶在家里饲养鸡养鹅养这些东西的时候，付出的劳动是艰辛的，他会得到感恩的教育。他会跟其他的小伙伴轮流饲养一些动物，它会培养一种协同的精神。

南通开发区立大幼儿园周继丽园长的主要观点：

基于陶行知六大解放思想的幼儿园建构游戏的实验研究，建构游戏这么一个载体，培养孩子建构能力，让孩子在游戏过程当中得到一些情感的发展，我觉得还是比较契合的。建构游戏更多的会在停留在方法上面，建构主题的选择上面，孩子们在建构的过程当中解决问题，然后互相合作，还有一些其他的。情感上面，如何跟全人发展的纵横坐标非常吻合？好像压力又蛮大的。所以在这个上面我也想听听丁园长，还有徐教授给我一些理论上的支持。

如东掘港新苗幼儿园缪云园长的主要观点：

1. 急迫地来追寻情感教育。因为我们新苗幼儿园做的是礼仪教育，儿童一日生活中，文明礼仪习惯的培养、养成渗透教育、文明礼仪习惯与品格形成之间的一些关系等等，深入，有成效，一定是跟情感教育有着很大的关系，所以我们想以此为契机，撬动我们的礼仪教育，展开一片新的天地。

2. 积极投身于全人教育视域下的幼儿园文明礼仪教育培养的研究。我们需要专家的指导，借助今天这样一个平台来接受培训学习，来引导我们在情感教育研究的道路上走得更深入一点。

3. 讨教几个问题：一情感教育和礼仪教育关系的厘清；二情感教育在课程游戏化背景之下，我们怎样开展情感教育？我认为礼仪更多的是一种内心活动的外显表现，一种仪式和动作。而情感则是更多的关注幼儿的内心的活

动，一种态度，一种喜恶。

4. 在情感教育研究的路上，我们的目标是做优秀的园本课程，在自己幼儿园摸索出一些经验来，让我们此阶段的孩子获得情感方面的发展，然后论证这些经验是成功的，是值得推广的话，我们再来做一些指导用书。

南通开发区康思登幼儿园管小玲园长主要观点：

我们十二五课题，南通特色文化融入幼儿园区域游戏的策略研究，对南通本土特色的挖掘，对幼儿园在游戏中感受体验南通文化的精神内涵，团结进取，积极向上，并产生热爱家乡的自豪感及传承家乡文化的愿望。区域游戏的策略多一些，但情感教育意义都涉及到了，幼儿热爱家乡，也是情感维度里的一个国家观、文化观或者是民族观。以后进一步从哪些方面去做一个具体的全人发展教育的研究，需要大家的指导。

南通开发区星湖幼儿园黄丽萍园长主要观点：

安全情感方面，结合全人发展教育项目，结合情感方面进行研究，我们有一个构思，具体的怎么样去实施和操作，特别是去关注孩子情感安全方面。比如说孩子在刚刚入园的时候，我们在一线的老师都知道孩子会有焦虑，会有恐惧，这就是孩子的一个正常情感表现，但是每个孩子的表现的方式不一样。有的孩子第一天来他就是哭闹的，但是有些孩子他第一天第二天到他不哭，到第三天第四天他突然就哭了，那到底带给孩子是一个什么样情绪体验，这方面还是很难把控的。还有的孩子对就是家人的依恋感是非常强的，但是有些孩子则不一定。我们做过防拐测验，请一个孩子相对来说比较陌生的一个家长，扮演一个人贩子去幼儿园对孩子进行拐卖的这种试验，有一些孩子就缺乏这种安全意识，有些孩子他就是非常警觉，或许是在家庭教育当中，父母或者是社会上他了解过这方面的知识，但是有一些孩子他虽然了解了，但是他还是不能正确的分辨。我们下一步想进行这种情感方面的安全研究，但是怎么样具体的去实施，我们还是需要专家的一些指导。

海安第二实验幼儿园六位教师：

1. 有园长说传统游戏是他们特色的文化，我们幼儿园特色就是舌尖的海安，就是把各种活动和五大领域相结合的一种方式，把音乐等融合到我们平时的活动当中去，我觉得挺好的。

2. 我觉得人和动物都是有情绪的，但是呢，人是高级动物，人是有情感的。拿我们现在的观点来看，动物是人类的朋友，动物也是有情感的，但是人是有高级情感的。那么我们也知道情感是内隐的，情绪呢，往往是外显的，而且是不稳定的。那么我们又如何来判别这个游戏化课程背景下的这些自主游戏或者区域游戏？对于儿童情感发展，更优于其它比如说生活教育，渗透教育集体活动的这种效果。我一直觉得比较疑问。

3. 情感教育，就是渗透教育，或者我们传统的集体教育，或者是家园共育，或者是其他各种各样的形式，自主游戏或者是当前的这个课程游戏化背景下的区域游戏研究优于这些教育的效果。

4. 我们作为教师，你要提供这个材料，要观察儿童，只有在观察儿童的基础上，你才能提供适宜的材料，适宜的策略，又如何去跟进，又如何更好的让我们教师让情感教育和这个区域游戏这个游戏化课程结合的更紧密，更生动？

5. 刚才有老师说农村幼儿园可以根据那个本土的自然资源，我就在想其实幼儿园里面应该是不光有植物的，还应该有动物，动物是不是也可以开展情感教育。

6. 乡土课程“百草园”的那个研究，我听到你的成果里边有一个形象发展评价的指南，我就很想知道，很想了解你们那个情感发展评价的指南是从哪些方面？哪些维度？你是怎样评价这个情感。很想知道你们的思路，也很想听听徐教授给我们的指导。

中国陶研会教育与情感文明专业委员会秘书长、南通大学情感教育研究所徐志刚博士的主要观点：

1. 为什么全人教育是一个发展的项目？香港浸会大学的教育理念是全人教育，马庆强教授是香港浸会大学的教授，他就在全人教育的下面做了一个儿童道德情绪的一个专题，是这样一个概念。对于全人教育，如果到网上去查，非常多非常多的概念。在国际上有影响力的，第一个就是日本的小原国芳这个人，他创办了从幼儿园到小学一直到大学，他讲六个字，真、善、美、健、胜、富。2018年南京市开了一个国际的全球的全人教育大会。这个大会上他们提出：身体、情感、思想和灵魂。这四个东西的统一叫全人

教育。我自己个人的理解，我们取得一个概念，人文主义的逻辑思想就讲什么叫全人教育，他讲的是把学生的认知简单一点，就是把认知素养和情感素养结合起来，用情感的方式去思考，用认知的方式去行事。基于我们对认知教育，技能教育提倡过多，所以我们现在全人教育的情感教育不是忽视认知教育，而要改变认知教育过多的现状。

2. 情感和认知共同的问题，我们叫共识的问题。全人教育不光要考虑到认知，你不光要考虑到情感，还要考虑到认知和情感怎么来形成一个整体。是比较难的一个东西，这是一个新的课题。所以我们的情感教育是全人教育事业下的情感培训，不再是以前的那种单一的情感教育。情感教育可能就是两块，是吧？我们现在的全人教育的情感是认知跟情感契合在一起的。这个朱小曼教授有个新的概念，就是情感文明教育，将他们结合起来了。

3. 全人教育事业的情感教育目标。吕主任谈到我们丁教授有 15 个目标，丁教授的 15 个目标是他那个叫品格教育，其中涉及到一些情感教育的东西，但是也有一些认知的东西，还有个道德的东西。然后香港的有 38 个，加起来就是 53 个，然后我们这边整合设计了 66 个，我觉得这是一个很重要的东西，我们到时候再研讨。这些目标怎么跟我们幼儿园的其他课程的一个统合的问题。比较赞同这个吕主任那个观点，就是实际上我们做一个补充性的教材，这个其实对我们自己在做的时候也就比较轻松一点，比较容易拿出一些这个比较好的操作方案。

4. 预案设计，赞同朱园长的这个方法。就是一活动的预案、二活动实录、三活动反思，四多方点评。现在的专家都提倡给老师一个引子，老师会去创造，这话是对的。有老师会这样，但是更多老师喜欢你的东西全在那，要有一个视频是吧？剪辑好了在那。用游戏纸是吧？你看就在那摆好了。其实老师为什么最喜欢这个东西。

5. 游戏跟这个情感教育的不关系问题。刚才吕主任反复强调，我们对这个项目要符合江苏省的幼儿教育改革的精神。实际上我们是江苏省幼儿教育课程化课程游戏化的一个得益者。情感就是在关系中的好恶体验。情感就是一种体验，它是不好命令的，他就是一种自然生发的。所以任何的游戏性的活动，它就有可能让孩子产生某种体验，就是一种情感。我们的目标是情感教

育，比如培养孩子自信，老师这样教育：“说话声音大点，你不够自信！”这是采用非情感教育的，或者是一个反情感教育的方式，进行情感教育！要用情感教育的方式进行情感教育。游戏化的活动是省厅要求，游戏一种方式，一个活动。那么在活动当中怎么去做？那就是我们教师思考的问题。老师怎么跟孩子互动，怎么说话，这个省厅是没有规定的。那这就是涉及到我们教师情感的表达，怎么让孩子感觉到很自信。你蹲下身子来，举个话筒，让孩子说，孩子马上就感觉自信了。老师变矮了孩子变高了，这个心理学研究叫上视。比如我们看领导上视，看同事平视看，看低一点叫下视，是不是？这叫身体现象，这是很有意思。

6. 於园长要我现在思考一个问题，参加这个项目，你的原有的这个研究怎么跟情感教育来对接，或者说用情感指引来审视你的百草园？聚焦到这个情感教育上。情这个字，中国古代最早马王堆出土的汉字中没有情这个字，只有青。以青这个字代替情感，青是什么？青是生啊。是不是从这个生生不息的生？所以就是说情感的本源就是说是一种生命的体现。所以后来才演变成我们的这个目前的体验，所以情感跟生命之间跟自然之间有一种天然的联系。所以从这个意义上来讲，我们於园长的那个地方他做这个很有意义。你可以主要做对自然的情感，你就跟你的那个课题完全融合在一起了。那么对自然的情感，比如说对生命的一种敬畏，生命他有秩序感，还有生命当中有些死亡的议题，然后又重生，这里面它有很多东西可以去研究的。我觉得可以建议的，因为刚才就是说通过我的百草园可以去培育它的一些情感能力的形成，再就是孩子一些负面的情感，比如焦虑、害怕，幼儿园的孩子肯定害怕需要这些东西，对不对？

7. 生命的秩序感，孩子们知道春夏秋冬是吧？但在百草园里看到的春夏秋冬是不一样的。相同的地方，他注意看，百草园里有生命，有你的指导，是能认识到有个秩序感的。自然季节变化规律，尊重这种变化就是秩序感。让他知道有有秩序感的时候，原来是要等待。这就是精练的情感课程。一个真的是进入到情感教育的这个里面来，真正懂得什么是情感，他才会去做的比较快。

8. 情感教育和礼仪教育关系问题。其实我感觉礼仪教育它是在两个维度

对情感教育的一种滋养，或者他就可以纳入到情感教育的体系当中来。一方面是从方法论的角度来讲，我们大家都知道，你进入一个婚礼的现场，或者说进入一个丧礼的现场，你马上就会情感卷入，就在那现场的时候，他这种仪式的自动地把你卷进去了，这个是从方法角度来讲，当然如果有机会，你看一下法国涂尔干，他专门就谈这个仪式感的问题。这是一个，那么我们的情感教育如果要施展，那么用一个仪式的方式，我们来怎么来实现，是吧？可以去真的可以做一些文章，当然你可以涉及到不同的仪式。因为有些情感的东西还是有几个维度的，有些是要刚才说是感染这个仪式感，主要是用一个感染的方式把它带进去。

9. 情感教育所有的方法，没有哪一个更优秀，比方说这个老师他的水平比较高，他今天到教室去讲一个故事，这个故事讲得孩子声泪俱下，这就是非常好的情感教育，他没有游戏啊是不是？孩子也在动，也在思维，所以其实情感教育没有一定是哪个方法比哪个方法好。但是我们为什么采用游戏这个方式，是因为好多老师不具备这个老师的能力，他讲不出来这种故事，你把故事给他，他也讲不出来，大家设计的这样一个游戏活动，他就能采用你的游戏，他也去做，这就是容易被其他人所广泛的操作和使用，就是从整体而言的话，最后产生的情感教育的这个受益面比较广。

10. 上海师大的吴标梅教授曾经研究过中国中小学生的情感素养，他是从六个维度：第一个就是我们说的道德感，同情、爱；第二个就是理智感，就是我们刚才说的这种探索，探索的精神，成功感，就是我做完一个东西的成功感；第三是美感；第四个就是人际情感；第五个就是生活情感。比如说人际情感，就是我们说的合群感，还是归到人际情感里面去，一部分叫生活情感，比如对生活的热爱，珍惜感。现在为什么孩子跳楼之类的？他觉得生活无趣没意义，不好玩，就是这种生活感，这方面我们是已经缺失的。最后一个就是情感能力，前面其实是五个情感品质，是一个名词性的东西，同情啊。第六个情感能力，它是分为情感的觉察，包括对别人的情感的觉察，对自己的情感觉察，情感的表达，那我要表达我的情感。小孩也会调节情感的。有一个案例，那个小孩子尤其是三岁之前的小孩子摔倒了，妈妈没看到他不哭，一看到妈妈就哭，是吧？这就是调节。

1 1.事实上我在做中小学的时候特别有感觉,其实孩子在幼儿园里的时候,家长找我们很少,但是中小学遇到中学生自杀,多动症。我们接到案例特别多,但事实上你都可以追溯到幼儿园阶段。在幼儿园阶段让孩子有一个比较安全,满足情感需求的等等情感教育,对孩子未来发展是比较重要的。幼儿的表现是不明显的,孩子不出问题的时候,家长就不会想到要改善我自己,他们觉得没问题。所以这个项目后面是不是要涉及到一个引导家长的问题,因为我们现在目前做的只是幼儿园在孩子培养的一个某种情感,然后还回家去跟家人讨论。那么有没有一种实际上我们直接指向家长,比方说我们今天要培养孩子的一种同情心,那么我们怎么样去引导让家长认识到同情心。要通过一些课程引导家长。

江苏省特级教师,海安第二实验幼儿园丁月玲园长主要观点:

1.情感教育在课程游戏化背景下如何去开展,我觉得情感教育跟课程游戏化一点都不矛盾。十一五的时候,大概是2014年的时候我们选题的时候,省课程游戏化项目还没有开始推进。我们为什么会选择自主性游戏为抓手?其实就是发现了一个是游戏其实自有幼儿园以来,大家一直在研讨的研究的一个话题,一项活动,但是真正地到了幼儿园,实际我们很多老师都知道,很多的游戏都是假自主,都是由我们老师导演之下的游戏。那么游戏它本身它的情境,他的存在应该是自由的,孩子的心灵是自由的,而情感他也应该在环境绝对轻松,心灵绝对自由的情况下,他的情感才得以真正的引发出来,真正的去表达出来,我们是通过前期的对儿童情感的观察研究得来的,以及游戏的现状和游戏的分析,我觉得游戏跟儿童的情感之间,他们一个共同的点就是要有一个自由的心灵,相对自由的一个场,这就是他们的一个联合点。

2.所以基于幼儿情感发展的自主性游戏案例,就是以游戏为载体来促进幼儿的情感,其实是一个最佳途径,是一个最好的场。那么放到现在来说,在课程游戏化的大的背景之下,我们去促进孩子情感的发展,应该说真的一点矛盾都没有。课程游戏化,强调的游戏精神自由自主愉悦创造,而情感也是要求在相对宽松自由的环境之中,让孩子的情感在不同的情境当中去获得体验,有了这个深刻的丰富的体验,孩子的情感就会获得发展,在情境体验当中去丰厚他的情感去获得深刻的体验。比如礼仪它带有那种表现的形式外

在的，但是作为孩子来说，不能让他像木偶一样的对外在，从他的情感激发，所以创造一个环境让他进入这个情景。对情感的架构，对情感的能力，情感态度哪几个方面，你要晓得这个架构。

3. 游戏跟情感它有共同的地方，就是要有一个心灵自由，它心灵自由的不是大人规划之下这里的，指挥棒之下。他绝对自主的，他就能够获得他的那个人的创造性，人的情感，他就会完全的发挥出来，就迸发出来。但是因为自己说的那几十个点，我也很一头的雾水，比较纳闷，我也不知道如何把建构游戏跟那些点对应起来。尤其对幼儿园的人来说，幼儿园的人思维是不怎么严密的，都是比较感性的。更多的会在实践当中去积累鲜活的一些案例，至于怎么跟你很严密的横坐标纵坐标交错的点去融合，我也不懂。

4. 应该说教育是个性化的。没有一个答案是可以面对所有的孩子面对所有的教育场域的。教育会因不同的个体，乃至同样的个体，不同的时段可能都会有变化。可能有人说这话是一句废话，但实际上就是我们要观察孩子他的情绪，情感的变化，它的波动，要抓住情感的脉搏。

协同教育理论与实践专家、南通大学情感教育研究所客座研究员顾飞宇主要观点：

徐教授做了一个全人教育的精彩讲座。学习理论，罗杰斯的行为主义，把学习者的大脑看成一个白板，可以画一个任意的画；后来认知主义认为学习者开始学习的大脑不是白板，是颜色板，是有底色的，是有基础知识的；再后来人文主义，学习者的大脑是个变色板，你画上去的画是可以变色的，这就是兴趣，情感加入了；我理解全人教育是软件版，学习者的大脑是一个计算机的操作系统软件，学习是一个创客的行为。

1. 全人教育的游戏课程，游戏中孩子表达出来的一些情感的东西，应该有案例。在案例里提取情感教育的表现，再深解读，用来作为这个全人教育情感专题的再审视，分类组合成情感教育课程的案例。

2. 文章不是写出来，研究报告也不是写出来，是做出来的，怎么做？身边发生的真实的事情，真实的案例中，发现我们课题需要的东西，我们关注到后放大，去持续的关注它。这就是行动研究吧。刚才讨论学习力，什么叫学习力，首先是那么多事，这么多的孩子，你注意到啥？注意到这个情感

教育有关的现象，就是集中注意力的问题。注意到了以后持续的关注，抓住这个问题持续关注，这就是研究的专注力。然后可以调动各种资源，各种原来积累的经验，分享到人家的经验，不断深入思考专注的问题，用更多的思路来解决专注的这个问题，这就是研究的思维力。这是对学习力全新的表述，学习力分解为这三个力点。实验二幼做课题做到现在，做了这么大，这么好，就是从开始时候注意到情感教育的点，然后专注下去，再用调动所有的资源来思考这个专注事情，结果就得到了许多研究成果。

3. 我们研讨的课题创新性。开发区实验幼儿园在主题领域做了好多案例，有 300 多个。把原来的案例用情感教育的一个核心概念、情感教育目标串起来，具有创新性。游戏活动过程中，我们老师要有一系列引导或者是营造出氛围，幼儿情绪、道德、思维的表现，以她的神态，他的行动，他游戏的那种方式表现出来。老师要抓住它，抓住来源，来把它放大，变成我们要编写教材上的一些图片，变成教材上的文字解释，这具有创新性。我们的研究就是要我们带着像刚才我们教授总结的情感去做情感教育，有时候可遇不可求。在你的教育的实践中，孩子情感、道德、思维的表现被发现出来，挖掘出来，然后你把发现了、挖掘了的东西，用文本，用照片、用图片把它呈现出来，这就是教材，这就是案例。这具有创新性为什么要有更多的幼儿园来参与？理想中案例 693 个，最好是有 693 个团队做。做了以后呈现出来的东西，给我们的孩子能看懂，一张张夸张的照片，一个个神奇的表现，这是什么神态表现？自信的表现，还是惭愧的表现，还是自豪的表现？这个很难用语言来描绘的，但是一定是孩子可能看得懂的，那么夸张的照片神态，是孩子在瞬间的表现，我们老师抓拍下来的镜头。所以一定是要有一个助教或者是保育员，就拿着摄像机一直跟着游戏活动在抓拍，然后形成我们这个教材所需要的照片或短视频。然后进行解读。这也具有创新性。我们脑中有一个固化的思维定势的教材，就是那小学的教材或者幼儿园现在已经有的教材。那么我们教材跟那些原来的有什么差别？有什么不同？那就是形成的这个过程是不同。就是一定先要有设计预案，也可以形成一种文本形式，实录情感表现不是画出来的，是在做游戏的进度中得到的。那么也就是说孩子们看的、家长看到这个教材，比如说我们有 66 个核心概念，每个概念有一些标志的神

态特写镜头来表现这个概念的，然后这也就是评价的依据。看了能不能说出来、说的对不对。这也具有创新性。

4. 建构游戏是建构和游戏分开来说，还是一个完整的概念。建构是个过程，这个过程在游戏的过程中。情感、核心品格，或者情绪、教育目标，这些都可以在这个过程中表现出来。他很自信，有的孩子不自信，这可以从建构游戏中观察到：有的完成以后非常开心，表达出来，外向的神态行为是开心情绪；有的搭建活动的过程中可能搭完了以后还不放心，搭完以后他害怕倒下来，那个时候孩子的神态和开心的情绪有差别。那么你在这个过程中，在他的过程中你去观察他，就能找到情感教育的点。我刚才说注意力，你老师注意到什么，你去观察他，或者你在这个过程中有意识地营造一些氛围在里面，他小孩子就那些情绪会表达出来，那么你抓住她怎么表达的？再进行引导，这就是情感教育了。所以建构游戏，可以说任何情绪的表现，都可以在搭积木等建构游戏这个载体上面表达出来，关键是我们老师怎么去设计，去怎么预设？去关注什么？有的孩子他喜欢军事，建构枪啊炮的男孩子；有的女孩子她喜欢建构的是花草那些东西；有的小孩子天天就建构那种动物，他喜欢那种动物，因为那些动物身上反映出来的品格，他认为这个动物就是我，我就是动物。在脑子中有要建构的想法我们看不出来，但是你不断的去观察，持续的比较长时间观察，孩子的一些行为中，就有想表达他内心的想法。思维看不到，但是行为是看得到的。行为都是由思维反应出来，情感也是一种思维状态的反应。

5. 我们语言思维是用文字符号来思维的；我们学数学是数学化的思维；我们学美术时候色彩的线条的思维；我们学音乐是节奏和音符来思维的；我们情感是靠什么思维的？情感思维就是靠神态、靠神情来思维的。但是神态、神情千变万化很难固定，很难归类。所以为什么现在研究这些东西，就是要要把那些情绪化东西，捕捉到镜头里把它照下来，那就是情绪的符号，我们要建立一个符号系统，将来情感教育手册，情感评价系统首先要有符号系统，你孩子认知、判断、表达、评判这些情感符号达到什么程度？你比如说 66 个，但是我们的心灵概念的一个表达，孩子能够看到这个情绪符号图，你能表达出什么？能不能说出这个神情是什么意思？实际上也就是评价。我看这

小孩的评价，还只能就是说看图再说的这种评价。

6. 礼仪和情感是两个方面的。沟通情感和礼仪关系，所有的礼仪的行为应该是内在有认知的，内在自己有想法，自己想法、情感的自然流露出来，形成了规范礼仪。有时候我们对孩子说，你喊，你喊他，喊爷爷、奶奶、阿姨、叔叔，但他根本心里就不想喊，那是因为你父母叫他喊，他才喊的。他的这种礼仪礼貌，不是内心的情感，就起不到情感教育这个作用。

7. 界定 66 个概念，到底全人发展的情感教育有哪些概念。香港 38 个概念中有安全、身份这两概念，那么对于幼儿来讲，安全、身份是不是一个情感教育？是不是情感的体现？实际上它讲得是安全感，安全的教育目标。身份，实际就是自我认知，他对自己的认识，我自己是香港人，住在什么地方的人，是哪个家庭的人，实际上这种认识是属于身份的，是有情感表达的。词语背后怎样体现情感教育？就像我们吕主任讲的，就是一些界定，界定要准确，真的需要研讨。认识身份，开发区康思登幼儿园地方特色文化和幼儿教育的结合，开发园内外特色资源，培育对家乡的自豪感。乡情，这也是我们情感的一个很重要的一个因素，对幼儿要从小培养。对家乡的一种自豪感，对家乡一种故乡情，从小要建立这种感情。越是民族的越是世界，实际上越是我们本土化的一些情感，也就是所有的孩子都应该加强的。一个认祖归宗的一种情感教育！

8. 最好的情感教育是最适合这个个体的教育。真实的教育也一定是教育者有所设计的。就是说孩子进入到这幼儿园来以后，自由活动了，这教育也是在设计的幼儿园中的自由活动，一定是我们设计好的场景。我们有一些老师的引导语，有一些实际的一种氛围背景，孩子在这个特殊的背景上面进行活动，那么老师就在特殊背景下面可以关注他的行为，才可以取得你能够知道什么是适合这孩子的。可能有的孩子在语言角，还有这个数学角活动的时候，一群孩子里面肯定有的孩子在这个领域里面表现比较兴奋的，有的还是不兴奋的，有的还是不太高兴玩的。那么这就是个性化，就是多元智力理论里面，每个孩子他有他的优势，那么优势就是靠我们观察，只能是靠我们观察。所以我们老师在讨论时候、在写反思和预测的时候，一定是你要心中有几个孩子是我们正常的重点观察的对象。这个重点观察对象，在这个领域里的表

现你要重点观察，因为二十几个孩子观察不过来，有重点地观察以后，你再反思的时候就能够重点的、有细节的描写。有镜头特写，就能够研究的深入些，具体可操作性。

9. 农村幼儿园要有条件养动物开展情感教育，才是幼儿园可以有石雕动物，不要喂它饲料。南通开发区实验幼儿园有鹿妈妈喂小长颈鹿的雕塑，有大象和小象雕塑，有大猫头鹰抱着小猫头鹰的雕塑，青蛙和鱼的雕塑、小兔小狗的雕塑等。这些雕塑就是适合幼儿园情感教育的！幼儿园植物很多，那动物雕塑就可以在幼儿园里构造一些情境，比如小象找妈妈、青蛙和鱼有趣地对话等，用许多故事展现出来。城市小孩在家里也可以养一个小宠物的。一周是五天在校园里面上课，双休日还有两天休息在家里。21天课程里有这六天在家里，我们的老师、幼儿园要把这个课程设计好，要让孩子带给家长，家长在家里围绕课程同一主题开展活动。走亲戚、孝敬爷爷奶奶，像这一类的活动，也要围绕幼儿园的情感主题在家庭里面来做。

10. 幼儿园里21天中的15天，每天的活动，像我们朱院长介绍的，每天最后一个活动环节内容就是把你在幼儿园的感受、觉得最好的游戏能够带回家。我们幼儿园里面的老师能够让孩子把每天在幼儿园里学到的、学校生活，用小孩子的嘴巴、小孩子的行为来向家长汇报，这是我们最大的宣传，也是最好的宣传，也是最好的教育。把教育得到东西告诉爸爸妈妈是家园共育的理念。所以我们的教育是全程的无缝隙的教育，就是要没有缝隙的。所以我们情感教育五天在幼儿园，还两天在家里，每天都要跟家里人发生情感关系，家里面两天幼儿园要有课的设计，要有任务给到家庭。周一孩子要到幼儿园汇报家里面怎么做情感教育游戏的。这样家园的情感教育就互动起来了。

今天我们是真的研讨，没有准备，都是即兴的思维碰撞，以后我们的研讨会开得要更活泼些，更生动些，准备更充分些，我们加一个群，在群里能收集几百个问题，让徐教授们答疑解惑，这样会更精彩。后期我们徐教授和丁园长会陆续上传一些资料，供大家学习参考。

（如东掘港新苗幼儿园全程录像整理文字，学习科学研究院编辑）

南通大学教育科学学院与江苏星湖幼教集团

战略合作协议书

甲方：南通大学教育科学学院

乙方：江苏星湖幼教集团（南通志惠教育投资管理有限公司）

南通志惠教育投资管理有限公司代表乙方。经双方协商达成产学研战略合作意向：

一、甲方同意在授予乙方核心幼儿园“开发区实验幼儿园”为“南通大学教育科学学院附属实验幼儿园”的基础上，提升为“南通大学教育科学学院星湖幼教集团产学研基地”，乙方下属机构全为基地成员单位。

二、乙方委托甲方负责集团的教科研的管理，并向甲方支付教科研课题经费。具体数额另行协议。

三、甲方派出学院的教授到集团，负责科研成果在星湖幼教集团产学研基地转化应用。派出学院的教授指导乙方的教育教学教研活动；指导乙方的幼儿园管理研究；指导乙方的师资队伍建设。学院支持研究生到乙方开展课题研究；支持学院的本科生到乙方开展社会实践活动。

四、乙方同意在南通大学设立的“张志石奖学金”基础上，提升为南通大学教育科学学院“为全人磊基”教科研奖励金，成立教科研奖励金理事会。理事会每年按照“品行优良、科研积极、贫困优先、注重成果”的标准，评出甲方15名学前教育专业大学生，发放一二三等科研奖励金；理事会每年按照“结合岗位、科研积极、绩效优先、注重成果”的标准，评出乙方最佳员工和优秀员工若干，发放科研奖

励金。奖金额由理事会商定。奖励经费纳入乙方向甲方支付的教科研课题经费中。

五、乙方的学习科学研究院聘请甲方到产学研基地指导的教授为特邀研究员，聘请与乙方教师联合做课题的甲方研究生、大学生为特聘研究员。研究人员的工作经费原则上纳入乙方向甲方支付的教科研课题经费中。

六、甲乙双方联合开展的科研项目或研究课题成果，乙方具有转化产品、市场推广的优先权；甲方可用于支撑相关学科和专业的建设。乙方所有的经营活动在法定的范围内进行，乙方独立负法定责任，与甲方无关。乙方在对联合开展的科研项目或研究课题成果市场推广获得经济效益后，乙方将利润的 10 % 捐赠给甲方为科研经费。

以上协议未尽事宜，双方另行协商。

甲方：南通大学教育科学学院 （签章）

2019年3月26日

乙方：江苏星湖幼教集团（南通志惠教育投资管理有限公司代章）

2019年3月26日

为全人磊基 树三品园风

——江苏星湖幼教集团简介

“要从小学习做人”“你们是未来的主力军、生力军”习近平殷殷寄语关切少年儿童品德的培育，恳切嘱托对少年儿童的未来寄予厚望。

理想的教育要培养“全人”。指善于契合天然而又应合人为的全德之人、完美之人。中国思想学术界尊为“老庄哲学”认为：“圣人工乎天而拙乎人，夫工乎天而俚乎人者，唯全人能之。”后人解读为：“全人，神人也。夫巧合天然，善能晦迹，泽及万世而日用不知者，其神人之谓乎！”

“磊，众石也。”本义为众石累积。幼教是为全人磊基的阶段。江苏星湖幼教集团以为全人磊基为园训。崇尚三品园风：品格坚毅、品德正大、品行磊落。

将核心品格、品德、品行全面养成作为奠基人生的基石，应用现代先进科学成果孵化全人的好习惯，为全人发展打下坚实的基础。

董事长张志石于2000年创办了南通开发区实验幼儿园。经过近20年的“磊基”，已经发展成为誉满江海大地的星湖幼教集团。

目前，星湖幼教集团副理事长张忠惠已成为中国教育发展战略学会儿童教育与发展专业委员。集团形成了“4个公司、8个幼儿园馆、1个学习科学研究院”的集团架构。

毛泽东建立新中国，党支部建在连队功不可没。星湖幼教集团党支部建在幼儿园，共发展了40多名党员，向开发区的其他幼儿园输送了多名党员骨干教师。

党支部被评为“南通市先进基层党组织”。多年来共培养29名幼儿园园长，分布在19家幼儿园，开发区21名，崇川区2名、港闸区2名，通州区2名，昆山市1名，安徽泗县1名。

不忘初心，建党支部确保为接班人磊基

习近平总书记强调改革开放40年来，民营企业蓬勃发展，民营

经济从小到大、由弱变强，在稳定增长、促进创新、增加就业、改善民生等方面发挥了重要作用，成为推动经济社会发展的重要力量。

在党支部的领导下，集团先后创建了江苏省优质幼儿园 6 所，其中实验幼儿园获得江苏省精神文明建设工作先进单位、江苏省民办非企业先进集体等荣誉称号，并成为香港浸会大学全人发展项目基地实验幼儿园，南京师范大学教学实习基地、南通大学教科院附属实验幼儿园，成为南通大学产学研基地。

这些成绩的取得正是地方领导贯彻党中央国务院支持民营企业发展的精神，对星湖幼教集团大力支持的结果。

同时星湖集团还在南通大学设立了“张志石奖学金”，近 20 年来每年对评出的 15 名学前教育专业大学生发放奖学金。

每年集团都要带领党员开展红色之旅，到一大会议址、井冈山等地开展党日活动。

强大的师资力量是幼儿园发展的根本

星湖幼教集团崇尚人性教风：真诚 善待 美育 爱抚；信奉教育者先受教育的理念：勤学习，常练兵，搭平台。

集团聘请育儿教育专家顾凤英常驻幼儿园，先后安排 100 多人次骨干教师到北京、上海、南京以及台湾等地去培训、观摩、学习经验。

为进入新时代，全媒体融合教育，集团特邀市电教馆老师为教师信息技术应用能力提供新鲜的营养。

教育硕士朱星梅，她到集团不久领衔主持了省级教育科学规划课题。指导康思登等四家幼儿园市级教育科研规划课题。集团三分之一以上的教师申报了区级微型课题。

集团高度重视推行江苏省课程游戏化项目，形成“儿童是一个积极主动有能力的学习者”教师是童年的守护者，要向儿童学习，陪伴和支持儿童成长”的先进幼教理念，发扬自由、自主、创造、愉悦的游戏精神，在六个支架的基础上，创造具有集团特色的十一个支架“为全人奠基”课程。

引领普惠性幼教高质量、上水平

为了提高教育质量，幼儿园之间相互“摇动”“推动”“唤醒”。办的早、办得好、办得有效益有实力的实验幼儿园从多方面引领其它普惠型幼儿园，共同提高教育质量，提升办园水平。集团培养出市、区骨干教师、学科带头人多名，多人获市优课评比一等奖。

集团所有教育机构的营运公司化管理，后勤保障、安全保育、人力、物力、财力，创造条件、主抓机遇，投资新办幼儿园和社会教育机构由志惠公司管理。

引进国际先进的幼教理念，不断提升集团幼儿园的办园水平，由集团的美国扬子江教育投资公司负责。集团与南通大学情感教育研究所合作成立了南通大学·汇一学习科学研究院，指导集团幼教、教学、教研工作。聘请情感教育专家丁锦宏为首席科学家，协同教育研究与实践专家顾飞宇为院长，香港浸会大学、台湾大学、南通大学、南京晓庄师范学院等，幼教专家、教授给集团教师指导。还特别邀请了中国学前教育研究会理事长、南师大教育科学院党委书记、博士生导师、教授虞永平前来进课堂、看现场、做点评，有效地拓展了教师的视野，更新了教育理念，提升了专业素养。

星湖幼教集团人用自己的智慧和汗水铸就了今天的辉煌。我们完全有理由相信，充满了无尽的活力和魅力的星湖幼教集团，必将乘风破浪，驶向更加辉煌的明天！

为全人磊基课程 6 6 个核心观念的界定

学习科学研究院课题组

根据香港浸会大学儿童发展研究中心马庆强教授《幼儿全人发展：道德及情绪教育之综合教学模式》中重点进行教学设计的道德品格、情绪智力的 30 多个核心观念，南通大学丁锦宏教授情感教育研究提出的 15 个核心观念（品格），协同教育理论与实践专家顾飞宇，引入社会主义核心价值观、教育部核心素养课题组的研究成果，以及

500多所学校，10万余名学生和家长参与品格教育的“成都经验”概括出的24重点品格，整理出道德·情绪·思维三个维度是一个方面，幼儿核心素养培育的66个核心观念。观念虽然无形无相，但它在幼儿每一次游戏活动中都会在内心留下痕迹，如果这个观念不断重复，就会像种子得到滋养一样，不断壮大，最终形成品格，成为幼儿成人后的人格。66个观念就是种子，游戏活动滋养种子。从一开始的选择，就决定了最终的结果是什么——为全人磊基课程的意义正在于此。

道德·心理需求

1. 安全

幼儿游戏中培育安全的观念。幼儿除了需要安全的环境外，也包括需要安稳、受保护、可预测、不会感到恐惧和焦虑的环境。若感到不安，就会影响其学习或追求其他需求的动力。

2. 拒诱

幼儿游戏中培育拒诱的观念。保护自身安全不受引诱，克服自己喜爱的情感，控制自己欲望的需要，有意志不接受当下引诱自己的东西。

3. 欺凌

幼儿游戏中培育不欺凌、防欺凌的观念。欺凌现象的存在是幼儿园不安全因素。在幼儿园的欺凌行为是不良情绪发泄，对同伴进行经常性的或者持续一段时间的伤害行为。这种欺凌行为包括肢体，言语或非言语性的伤害。

4. 身份

幼儿游戏中培育社会身份的观念。幼儿认识到自己的社会关系，热爱所在的幼儿园、班级，热爱自己的家乡、民族、国家等，具有归宿感。

（一）道德·人际关系

5. 血亲

幼儿游戏中培育亲人的观念。幼儿认识家族、家庭的人际关系，

认识自己的家庭、家族。幼儿对有血缘关系的弟弟、妹妹、哥哥、姐姐具有亲密感情。

6. 交往

幼儿游戏中培育朋友交往的观念。幼儿两人或两个以上相互作用产生好感的过程，形成朋友关系，彼此达到一定的认知和相互关心的情感。

7. 孝感

幼儿游戏中培育孝敬父母的观念。幼儿感知对父母的感情，对父母的感觉和感受。

8. 孝知

幼儿游戏中培育理解父母的观念。幼儿对父母的了解、认识及信任。

9. 孝行

幼儿游戏中培育保护父母的观念。幼儿对父母表达爱的行动及影响父母情绪的行为。

（二）道德·道德判断

10. 合作

幼儿游戏中培育合作的观念。幼儿之间联合游戏，幼儿小组与幼儿小组之间联合游戏都是一种合作。个人与个人、群体与群体之间为达到共同目的，彼此相互配合的一种联合行动称为合作，需要一致的目标，统一的认识和规范，相互理解、彼此信赖、互相支持的良好气氛。

11. 分享

幼儿游戏中培育分享的观念。幼儿游戏中与他人分着享受、使用、行使或让别人也感觉到自己的感受，或者同别人述说自己的感受。这种分享可以是精神上的，也可以是物质上的。

12. 帮助

幼儿游戏中培育帮助的观念。幼儿游戏中在物质上或精神上替

人出力，给予协助。

13. 守规

幼儿游戏中培育守规的观念。幼儿在游戏中遵守纪律、规则、礼法。

14. 正直

幼儿游戏中培育正直的观念。幼儿游戏中坚持正道，不畏强势，不凌弱勢，敢做敢为，勇于承认错误。

（四）道德·道德性格

15. 仁慈

幼儿游戏中培育仁慈的观念。幼儿游戏中对他人乐于无私的帮助，把所有其他同伴视作为自己的兄弟姐妹或好朋友。

16. 尊重

幼儿游戏中培育尊重的观念。幼儿游戏中有冲突，通过相互信任和尊重解决，对社会地位较差的人能够尊重。

17. 公平

幼儿游戏中培育公平的观念。幼儿游戏中处理事情合情合理，不偏袒某一方或某一个人。

18. 真实

幼儿游戏中培育真实的观念。幼儿游戏中不作弊，不作假。

19. 诚实

幼儿游戏中培育诚实的观念。幼儿游戏中内心与言行一致，不虚假。

20. 负责

幼儿游戏中培育负责的观念。幼儿游戏中对自己的角色担负责任，尽到应尽的责任，认真踏实。

21. 善良

幼儿游戏中培育善良的观念。幼儿游戏中善待对自己好的人，对

任何人都不恶意相待。

22. 勇敢

幼儿游戏中培育勇敢的观念。幼儿游戏中不怕危险和困难，有胆量，不退缩。但勇敢不同于鲁莽，勇敢也是对自我的一种保护方式。

23. 谦虚

幼儿游戏中培育谦虚的观念。幼儿游戏中谦卑与以礼待人，不羞辱那些能力不及自己的人。

（五）情绪·认知

24. 开心

幼儿游戏中培育开心的观念。幼儿游戏中愉快的体验。

25. 生气

幼儿游戏中培育生气不冲动的观念。幼儿游戏中因不合心意而不愉快，非常生气的体验。但能保持冷静，不冲动。

26. 惊讶

幼儿游戏中培育惊讶不慌乱的观念。幼儿游戏中感到发生了很奇怪的事情、令人震惊或难以置信的事情。但能保持冷静，不焦虑、不慌乱。

27. 害怕

幼儿游戏中培育害怕需冷静面对的观念。幼儿游戏中感受到身体安全或心理健康可能受到威胁，面临险境而心中恐惧、惊慌。但能保持冷静，作出适当评估面对。

28. 尴尬

幼儿游戏中培育尴尬难为情的观念。幼儿游戏中做了一些行为或发生了一些事件不愿让人知道，但偏偏被人发现或揭露，陷入两难境地，觉得不好意思，难为情。

29. 自豪

幼儿游戏中培育自豪的观念。幼儿游戏中对自己某个选择或行动的结果感到满意的情绪表达。促进孩子以适当的行为选择高标准，激

励孩子与他人分享自己的成就。

30. 紧张

幼儿游戏中培育紧张应对压力的观念。幼儿游戏中体验到有压力的情绪反应。

31. 妒忌

幼儿游戏中培育不妒忌的观念。幼儿游戏中自己的表现不如他人，不对自己提出要求而怨恨他人的情绪是不良情绪。

32. 惭愧

幼儿游戏中培育惭愧的观念。幼儿游戏中自己有缺点、错误或未能尽责等而感到不安或羞耻。惭愧心可以培养积极改善自己弱点的态度。

33. 内疚

幼儿游戏中培育内疚的观念。幼儿游戏中因违背了自己的标准伤害了无辜而产生的情绪。内疚心可以帮助觉察自己的错误，为了被自己伤害的人做更好的事情。

34. 厌恶

幼儿游戏中培育厌恶的观念。幼儿游戏中遇到难闻的气味、令人反感或使人不悦的事物时产生的情绪。厌恶情绪会导致改善行动，注意不伤害了其他人。

35. 正能量

幼儿游戏中培育弘扬正能量的观念。幼儿游戏中所有积极向上、向善，释放自己能量的情绪或行为都是正能量。

（六）情绪·调节及功能

36. 调节情绪

幼儿游戏中培育调节情绪的观念。幼儿游戏中所有的情绪表达，自己都能把握好度。

37. 控制情绪

幼儿游戏中培育控制情绪的观念。幼儿游戏中所有的负

情绪表达，都能控制着不伤害他人。

38. 同理心

幼儿游戏中培育同理心的观念。幼儿游戏中能够理解另一个人的情绪状态，和站在对方的立场设身处地的思考。幼儿园开始增加与人及同伴相处的机会。同理心对于幼儿的社交能力及道德判断十分重要，能够理解别人的感受能促进助人关系和增进人际的互动。

（七）思维·求知

39. 爱国情感

幼儿游戏中培育爱国的观念。爱国是核心价值观之一。幼儿游戏中接受潜移默化的爱国主义熏陶，崇敬爱国英雄。

40. 历史情感

幼儿游戏中培育历史的观念。幼儿游戏中渗透历史知识的教育，喜欢勤劳、智慧、推动社会进步的历史人物故事。

41. 民族情感

幼儿游戏中培育民族观念。幼儿游戏中渗透民族大家庭的教育，对各民族风俗习惯充满好奇心。

42. 国家情感

幼儿游戏中培育国家的观念。幼儿游戏中进行国家利益至上的教育，憎恨损坏国家利益的坏人。

43. 文化情感

幼儿游戏中培育文化的观念。幼儿游戏中进行中国传统文化的教育，热爱优秀的中国传统文化。

（八）思维·做事

44. 敬业

幼儿游戏中培育敬业的观念。敬业是核心价值观之一。幼儿游戏中学习各行各业劳动模范的敬业精神，做事情一丝不苟。

45. 专注

幼儿游戏中培育专注的观念。幼儿游戏中集中注意力，培育专注力。

46. 坚强

幼儿游戏中培育坚强的观念。幼儿游戏中遇到困难，培育坚强对待困难的意志。

47. 有序

幼儿游戏中培育有序的观念。幼儿游戏中培育有序思维，有顺序做事情的习惯。

48. 节俭

幼儿游戏中培育节俭的观念。幼儿游戏中注意勤俭节约，培育节俭的好习惯。

49. 守时

幼儿游戏中培育守时的观念。幼儿游戏中遵守时间规则，培育守时的好习惯。

（九）思维·共处

50. 友善

幼儿游戏中培育友善的观念。友善是核心价值观之一。幼儿游戏中与同伴友善、与玩具友善、对所有人友善。

51. 自信

幼儿游戏中培育自信的观念。幼儿游戏中坚持自己处理遇到的复杂情境，培育自信心。

52. 感恩

幼儿游戏中培育感恩的观念。幼儿游戏中要记得自己得到他人帮助，自己也要主动帮助同伴，培育感恩心。

53. 忠诚

幼儿游戏中培育忠诚的观念。幼儿游戏中要说道做到，答应的事情坚决做到，相互之间信任，培育忠诚心。

54. 怜悯

幼儿游戏中培育怜悯的观念。幼儿游戏中的故事情境弱小动物受欺负了，有动物受伤了，懂得同情弱者，保护受伤动物，培育怜悯心。

55. 宽容

幼儿游戏中培育宽容的观念。幼儿游戏中受到误解委屈，懂得原谅、忍让，培育宽容心。

（十）思维·发展

56. 诚信

幼儿游戏中培育诚信的观念。诚信是核心价值观之一。幼儿游戏中讲信誉，不弄虚作假，培育诚信品格。

57. 热情

幼儿游戏中培育热情的观念。幼儿游戏中热烈、积极、主动、友好的态度与同伴相处，培育热情品格。

58. 勤劳

幼儿游戏中培育勤劳的观念。幼儿游戏中需要体力劳动，不怕辛苦不怕累，培育勤劳品格。

59. 明辨

幼儿游戏中培育明辨的观念。幼儿游戏中明确地分辨事物类型，辨别清楚曲直是非，培育明辨品格。

60. 勤奋

幼儿游戏中培育勤奋的观念。幼儿游戏中认认真真，努力干好一件事情，不怕吃苦，踏实坚持，培育勤奋品格。

（十一）思维·改变

61. 主动

幼儿游戏中培育主动的观念。幼儿游戏中不靠外力促进完成自己角色的任务，自动或者能够由自己把握游戏活动，培育主动精神。

62. 创意

幼儿游戏中培育创意的观念。幼儿游戏中玩具建构、手工制作、画画舞蹈有自己想法，培育创意精神。

63. 果敢

幼儿游戏中培育果敢的观念。幼儿游戏中表现出当机立断，敢作敢为，不犹豫，不胆怯，培育果敢精神。

64. 乐观

幼儿游戏中培育乐观的观念。幼儿游戏中精神愉快，对完成游戏充满信心，即使处境差也保持良好的心态，培育乐观精神。

65. 智慧

幼儿游戏中培育智慧的观念。幼儿游戏中表现独特的聪明、常常具有灵机一动的行为，激活智慧的火花。

66. 谨慎

幼儿游戏中培育谨慎的观念。幼儿游戏中审慎、严谨、认真、仔细、小心、慎重，不轻率、冒失、不粗心、不马虎、不大意，培养谨慎的作风。

以上 6 6 个核心观念是在幼儿阶段为全人磊基的一个核心素养体系。

成都市教育科学研究院基础教育所副所长杨霖针对品格教育的“成都经验”进行了详细介绍。经过 3 年的试点试验，参与学校已达 500 多所，10 万余名学生和家长参与其中，形成了“成都经验”。据了解，品格教育的“成都经验”把社会主义核心价值观对人的要求——‘爱国、敬业、诚信、友善’，结合人类共同崇尚的基本的公共价值追求，以及青少年儿童本身的认知规律、品格形成规律梳理出了 4 级 24 个品格进行重点培养，力求通过品格培养让孩子的美好习惯成自然。24 个品格包括：第一级“专注——有序——友善——诚实——感恩——真诚”；第二级“责任——坚持——主动——守时——忠诚——宽容”；第三级“勤奋——创意——热情——明辨——谨慎——勇敢”；第四级“守信——节俭——尊重——怜悯——勤劳——智慧”。每个品格都要经历 6 个星期的培养，培养方式遵循了从易到难，从形象到实操再到巩固的过程。



2016年9月13日上午，中国学生发展核心素养研究成果发布会在北京师范大学举行。北京师范大学校长董奇、教育部基础教育二司副司长申继亮出席会议并致辞。来自教育学界和心理学界的知名专家学者、教育行政部门人员和一线教育工作者代表等参加了会议。

中国学生发展核心素养以培养“全面发展的人”为核心，分为文化基础、自主发展、社会参与3个方面，综合表现为人文底蕴、科学精神、学会学习、健康生活、责任担当、实践创新等六大素养，具体细化为国家认同等18个基本要点。各素养之间相互联系、互相补充、相互促进，在不同情境中整体发挥作用。为方便实践应用，将六大素养进一步细化为18个基本要点：人文积淀、人文情怀、审美情趣；理性思维、批判质疑、勇于探究；乐学善学、勤于反思、信息意识；珍爱生命、健全人格、自我管理；社会责任、国家认同、国际理解；劳动意识、问题解决、技术运用。

全人发展，与全面发展的人同义。道德、情绪、思维，对应社会参与、自主发展、文化基础。六大素养18个基本要点，是由一系列观念组成的，我们概括了66个观念。在幼儿园的三年课程中，为这66个观念的形成打下基础或形成雏形，来为全人奠基。

从人类社会的发展看，我国的社会主义核心价值观具有普世价值。党的十八大提出，倡导富强、民主、文明、和谐，倡导自由、平

等、公正、法治，倡导爱国、敬业、诚信、友善，积极培育和践行社会主义核心价值观。富强、民主、文明、和谐是国家层面的价值目标，自由、平等、公正、法治是社会层面的价值取向，爱国、敬业、诚信、友善是公民个人层面的价值准则。这 12 个概念是社会主义核心价值观的基本内容，是中国当前历史阶段理想人的一个素养体系。当然也是为全人磊基素养体系的必须突出的概念。在浸会大学道德、情绪的核心概念中这方面没有涵盖，因此我们增加了“思维”与道德、情绪并列，这样把核心价值观渗透到为全人磊基素养体系中。

欧盟 2005 年发表的《终身学习关键能力：欧洲参考架构》正式提出终身学习的八大关键能力。母语沟通，外语沟通，数学能力及基本科技能力，数位能力，学会如何学习，人际、跨文化与社会能力及公民能力，创业家精神和文化表达。因此一个人的母语能力、数学能力、外语能力、科技能力、学习能力、合作能力、创业能力、审美能力等八大关键能力在为全人磊基素养体系中应该有所体现。

会求知、会做事、会共处、会发展、会改变的“五会”是联合国教科文组织 2003 年强调终身学习的五大支柱，涉及生命全程与各种生活领域：学会求知（learning to know），包括学会如何学习，提升专注力、记忆力和思考力；学会做事（learning to do），包括职业技能、社会行为、团队合作和创新进取、冒险精神；学会共处（learning to live together），包括认识自己和他人的能力、同理心和实现共同目标的能力；学会发展（learning to be），包括促进自我实现、丰富人格特质、多样化表达能力和责任承诺；学会改变（learning to change），包括接受改变、适应改变、积极改变和引导改变。我们把“五会”列为道德·情绪·思维三个维度中的“思维”维度。“五会”都是思维的结果，在为全人磊基素养体系中是一个重要的组成部分。

科学研究显示，3 岁之前是一个人大脑发育的重要时期。一个人出生时脑重量只有 370 克，第一年年末时，婴儿脑重就已经接近成人

脑重的 60%; 第二年年末时, 约为出生时的 3 倍, 约占成人脑重的 75%; 到 3 岁时, 婴儿脑重已接近成人脑重的范围, 以后发育速度就变慢了。所以孩子在出生后 2~3 年内, 无论在生理和心理方面, 良好的育儿刺激对大脑的功能和结构都有重要的影响。美国心理学家布鲁姆通过研究指出, 如果把人在 17 岁时测得的智商定为 100%, 那么其中 50% 在 3 岁前发生。因此幼儿园 3 到 6 岁的为全人磊基素养体系中, 6 6 个观念已经具有了生理与心理的基础。

在幼儿园三年的游戏活动中, 如何培育这 6 6 个核心观念? 我们设计 2 1 天课程, 一个 2 1 天课程重点引导与观察 6 个左右核心观念, 一年 1 1 个 2 1 天课程, 覆盖一遍 6 6 个核心观念; 三年三次覆盖一遍核心观念的培育。

基于全人发展的幼儿游戏化 1 1 个支架

南通开发区实验幼儿园 张九红

在江苏省课程游戏化项目的行政推动下, 我园全体教师增强“儿童是一个积极主动有能力的学习者”教师是童年的守护者, 要向儿童学习, 陪伴和支持儿童成长”的意识, 发扬自由、自主、创造、愉悦的游戏精神, 一步一个脚印完成了 6 个支架的建设。“关注幼儿、关注生活、关注游戏、关注经验, 追随发展需要规划和生成保育教育活动”。并结合本园室内空间小、户外空间大的现状, 探索了《室内空间小的幼儿园有效开展游戏活动的策略》, 并发表在《江苏幼儿教育》2019.01。新学期我园在原有六个支架的基础上, 创造具有我们园本特色的十一个支架“为全人磊基”课程。

- 一、观察的支架（改变教师观念的行为支架）
- 二、对标的支架（校正教师观念的反馈支架）
- 三、布局的支架（教师主导活动的空间支架）
- 四、进餐的支架（用餐习惯养育的情境支架）
- 五、社区的支架（园外教育资源的社区支架）

- 六、课表的支架（一日常规管理的时间支架）
- 七、走班的支架（充分利用资源的室内支架）
- 八、户外的支架（充分利用资源的户外支架）
- 九、混龄的支架（人际交往扩展的共生支架）
- 十、节庆的支架（优秀传统文化的节庆支架）
- 十一、家庭的支架（园家协同共育的家长支架）

一、观察的支架

每天选择几个核心观念，观察儿童在一天活动中呈现出来与这几个核心目标相关的行为、神态、神情等表现，拍下照片或短视频。这照片视频都存到相应孩子的电子文件夹里，同时存到相应的核心目标的电子文件夹里。为全人磊基项目的德理系统。纵坐标，包括道德、情绪、思维三个大类。其中道德又细化为心理需求，人际关系，道德判断以及道德性格四大方面，情绪包含情绪认知和情绪调节及功能两个方面，思维包含求知、做事、共处、发展和改变五个的方面。这样三个大类又细化为 11 个方面，其中每个方面都有一些核心目标，比如思维做事中的核心目标分为敬业、专注、有序、坚强、节俭、守时。所以整个德理系统分为三个大类十一个方面，66 个课程核心目标。

二、对标的支架

把观察记录的照片短视频归类形成微课案例，存入相应的多元智力的电子文件夹里。为全人磊基项目横坐标的脑理系统，以加德纳多元智能理论和 3—6 岁儿童学习发展指南为依据，将脑理系统整合为以下九个维度。其中包括语言智能、数学逻辑智能，空间智能、身体运动智能、音乐节奏智能、人际交往智能、自我认识智能、自然观察智能、存在哲思智能。这九大智能与 3—6 岁儿童学习发展指南的五个领域子目标对应。

三、布局的支架

游戏活动场景的布局，适合每一个儿童可以独立或合作自主进行游戏活动。每个儿童的课桌椅贴上儿童各自喜欢的标签。培养儿童

的自理意识，一天的活动课桌椅随游戏活动的需要变化课桌椅的布局。每次布局的变化拍下照片存档。

四、进餐的支架

进餐也是重要的教育情境。一餐两点老师每次培训几个儿童为自助餐的服务生。全班儿童轮流都培训到，在自主用餐的基础上，培养儿童为集体服务的意识。

五、社区的支架

幼儿园所在的社区地图，按班级分一个区域，各班把区域内各类自然资源、社会资源和人力资源（机构、基地、材料、有专长的人员等）教育资源分点统计，并设计利用这些资源的微课程做成案例。

六、课表的支架

每天每个班级的课表具有这样的时间管理：由教师主导发起的集体教学活动超过 1 次用时不超过 1 小时；户外游戏和体育活动时间，户外游戏材料和活动不少于 5 种用时 2 小时；区域游戏时间不少于 1.5 小时，每个班级有 6 个左右的游戏区域，允许儿童自己创造玩法。

七、走班的支架

根据班主任的特长，每个教室确定多元智力中的一到二个智力要素，布置主题情境，并不少于 6 个以上的游戏区域。比如小班可以创设娃娃之家、聪明屋、小巧手等活动区域；中班可以创设通向数学、开心剧场、金话筒等活动区域；大班可以创设更俗剧院、小嘴辩天下等活动区域。每周固定几天为“年级走班日”。每个活动区域有专门的颜色手环。每个孩子有九色色环，到哪个区域游戏带什么颜色的色环。教师通过引导幼儿统计手环颜色，对幼儿的游戏参与行为进行动态观测，适时给予指引，促进幼儿游戏选择的全面性和丰富性。如此，同一年级组的空间资源、材料资源和人力资源得到了高效的利用，同时，幼儿也获得了自主选择的锻炼机会和能力，并在丰富的游戏活动中获得了全面发展。关于走班游戏，引领的问题是一个教师要布置孩子所有的活动领域，设计更多的活动主题，具体到教师是比较困难的。根据《指南》的要求五大领域 1 1 个子领域，与多元智力理论 的九

大智力要素整合成 9 个主题活动空间，一个教室突出 1 到 2 个主题，布置 6 个以上不同的游戏空间。那么，美术特长的布置美术领域主题的游戏空间；音乐特长的教师布置音乐主题的游戏空间；科学制作特长的教师布置科学主题的游戏空间；... 这样一个年级，就可以全面覆盖到《指南》所要求的五大领域十一个子领域和更多的三级活动领域。一个班级的教室是做不到的，一个年级的协同可以做到。这是走班游戏的价值所在。例如实验幼儿园根据各班老师的专业特长，创设了 8 个不同的区域活动室，有：语言区、数学区（数学、益智）、音乐区、美术区（绘画、手工）、建构区、科学区。

语言区：语言区设置了室内和走廊两个区域，“童话剧场”在走廊里给来往的人表演讲述故事，室内区域则是集体故事表演和区域游戏相结合，提供孩子多种选择的同时，提高幼儿的语言表达能力，发展社会性交往。

数学、益智区：设置各类与幼儿年龄特征相符的操作性数学游戏，有些分门别类的装进盒子摆放在玩具柜内，有些巧妙的利用墙面空间，有些充分利用地面。孩子选择自主，游戏材料丰富，激发幼儿学习数学的兴趣，养成主动学习的能力。

音乐区：提供不同音乐风格的曲目，各类打击乐器，不同风格的服装、装饰品..... 孩子自主选择喜欢的曲目，然后讨论、分组、装扮、演奏、表演、舞蹈，有时是“好声音”，有时是“星光耀”，有时又是“小舞台”。

美术区：提供丰富多元的游戏材料，有各类绘画用具：油画棒、水粉颜料、画笔.....，有各类手工材料：剪刀、彩纸、超轻粘土、陶泥.....，幼儿在游戏主题下自主创作，画、撕、剪、折..... 充分发挥幼儿的想象力，培养幼儿的创造性思维。

科学区：科学区的创设，是为了让幼儿在操作中探索和学习。给小汽车装电池，放大镜的秘密，泡泡都是圆的吗？有趣的降落伞..... 充分满足孩子的好奇心和探究欲。

建构区：纸管、纸牌、纸杯一直是孩子们喜爱的建构游戏材料，

平建、垒高，再借助辅助材料：碟片、纸板等，可以构建出幼儿生活中常见的建筑以及各地著名建筑物，并能和建构作品有效互动。

八、户外的支架

幼儿园有着独特的地理优势拥有开阔的户外场地，包括 1500 多平米的塑胶场地、1000 多平米的小土坡，很多大型玩具，还有颇具园林特点的假山凉亭、石雕。有效整合各类资源的价值，有助于实现资源利用效益最大化。去年实验园初步创设了建构区、平衡区、交通区、沙水区、野战营、小小足球队、户外打击乐区、童乐快递派送点等多个户外公共游戏区角，师幼也在多次的户外联动游戏中制订了初步的活动规则。本学期将根据幼儿需要在山坡上增加野营区，在操场上增加民间游戏材料，让幼儿在体验传统民间游戏材料底蕴的同时，利用现代元素进一步丰富玩法。到目前为止完善了 10 个公共游戏区域，有民间游戏区、平衡区、足球区、童乐快递、沙水区、竞技区、娃娃家、建构区等。

民间游戏：意在让孩子重拾传统文化，感受传统游戏的趣味性。民间游戏有徒手游戏，也有器械的游戏。徒手游戏有：坐轿子、堆馒头、炒黄豆、荷花荷花几月开……器械游戏有：摔炮、跳皮筋、弹玻璃球、席子坦克、舞龙等……，孩子既可以学习传统的游戏玩法，又可以进行创新游戏。

娃娃家：小班的娃娃家，我们选择放在楼梯下的小隔间里，这里空间相对独立、私密。这样孩子们可以不受外界打扰，在自己的小天地演绎自己的故事。另外我们还为幼儿创设了温馨的家居环境，提供了较多适合小班年龄特点的高结构游戏材料：有卧室用品小床、梳妆台、柜子、电视等，厨房用具：灶台、锅、碗、勺子、食物等，各类毛绒玩具、靠垫，，孩子们进入娃娃后很快就被这里颜色鲜艳，丰富多彩的游戏材料吸引。

中班的娃娃家我们则选择放在山坡上的小木屋里，这里空间开阔，自然资源丰富，孩子们可以在这里尽情游戏。考虑到中班幼儿的年龄特点，我们鼓励幼儿收集各种代用品、半成品、原材料为我们

的“娃娃家”增添乐趣。幼儿自主从家中收集的废旧锅碗瓢盆、竹篮水桶，建构区里搬来的几块碳化积木、材料室里废弃的钙塑板。孩子们便能在山坡上建灶搭桌，炊烟四起，宴请宾朋。没有食材怎么办？拎上篮子，山坡上走一走，树上飘落的叶子，风儿吹落的果子就能变成餐桌上的美味。

平衡区：平衡区设置在山坡上，巧妙利用山坡的倾斜度，借助辅助材料：竹梯、轮胎、平衡凳、梅花桩等，为幼儿提供了攀登、平衡、走、跳等基本动作的练习。孩子们在区域中摸爬滚打，好不快哉。

沙水区：为孩子们提供专门的玩水、玩沙的空间，其靠近水源，便于为沙池、水池加水，便于幼儿洗手和收拾、整理、清洁材料。沙水区为幼儿提供玩沙的材料：大纸盒、大脸盆、小拖车。以及一些辅助材料：小铲、小桶、小碗、小盒、塑料玩具等。玩水的材料：盛水的器皿（不同材料不同样式），能浮的和能沉的物品（海绵、木片、塑料玩具、小石头等）。孩子们在沙水区“堆小山”、“挖宝藏”。

建构区：大型建构区设置在空间较大的多功能教室，幼儿有充足的空间进行补充、延伸及扩展。区内给孩子提供的主要材料是图书盒子，再加入一些辅助材料，如：奶粉桶、钙塑板、平衡板等。丰富多元的游戏材料，满足了孩子建构需求，使幼儿产生愉悦的游戏体验！

足球区：足球区域设置在操场东区，每队 9 人。教练口哨一吹，球员们激励奋进，酣畅淋漓，爽哉！

竞技区：设置在操场南侧国旗下的跑道上，滑板车、双脚踏板车、大滚筒在跑道上互相竞技，提高幼儿运动技能的同时，培养幼儿竞争意识。

童乐快递：幼儿园每天都会收到很多快递，来自不同的班级和老师，每天游戏时间孩子就会把老师的快递根据楼层分类，并送至班级老师手中，。

九、混龄的支架

幼儿园拥有开阔的户外场地，巧妙规划可以为幼儿提供一个打破年级界限的全园联动混龄“走班游戏”，每个户外区角都由 1-2 位

教师驻守，向全园各个年龄班同时开放，各班幼儿从班级内有限的小团体中走出来，根据自己的兴趣爱好自主选区、自由结伴游戏。

十、节庆的支架

通过节庆开展丰富多彩的节日教育活动，让素质教育之花月月开。如三月《妈妈爱我，我爱她》、《植绿、爱绿、护绿——走进爱玛社区，共建绿色家园》、四月“阅读悦快乐，共度好时光”阅读节活动（班级经典阅读、故事大王巡讲、书香家庭评选、图书跳蚤市场、爸妈故事会、亲子自制书签）。五月“向劳动人民致敬”活动，六月“属于我们的节日”童话人物巡游表演。九月“高唱红歌 缅怀先烈 牢记历史 爱我中华”——开学第一次升旗仪式。为孩子们在体验生活的同时感受奉献之爱，知道自己虽然力量微小，但聚沙成塔，微尘一样可以筑起爱的长城。组织与爱同行、义卖募捐活动。形式多样的发动工作，让孩子和家长们对义卖和捐款有了一定的了解；最基本的买卖吆喝培训，让孩子们对商品买卖的日常对话了熟于心；温情暖暖的宣传板，为义卖现场添色不少。孩子们在爸爸妈妈的鼓励下，自己选购、投币、捐款，为社会上需要帮助的人们献出爱心！大爱无言，童心赤诚。十月织开展了“我爱祖国妈妈”主题教育活动，通过唱红歌、画天安门、观看国庆节相关视频、给祖国妈妈做贺卡等丰富多彩的形式，培养幼儿热爱祖国的情感，体验作为一名中国人的骄傲和自豪。十一月“消防安全 人人有责”邀请省安居防火培训中心教员为全体教师上了一堂生动的消防安全知识讲座并进行消防疏散演练活动。让孩子们身临其境地了解火灾危害及防护措施。十二月开展《喜迎元旦》庆祝活动，通过听元旦故事聊元旦习俗、唱新年歌曲玩欢乐游戏、做新年贺卡送新年礼物、品年味儿送祝福等方式欢欢喜喜迎元旦。让幼儿在了解世界多元文化的同时感受兄弟姐妹团圆的节日气氛。

十一、家庭的支架

2 1 天课程中，三周中有 6 个家庭教育游戏活动。家长根据幼儿园的游戏主题，利用双休日对孩子进行园家共育活动。拍摄孩子的游戏活动小视频或照片，上传给教师归档。

为了有序开展游戏活动，便于孩子自主选择区域，我们把室内走班游戏和户外混龄联动游戏分别用硅胶制手环和电话绳手环区分开来。不同颜色的代表不同的区域，室内区域的硅胶质手环：火热的红色是音乐区，深蓝是数学区、淡蓝是益智区、绿色是建构区、黄色是美术区、橙色是手工区、粉色是语言区，梦幻的紫色代表科学区。每个区域室的门口有和手环颜色一致的区域牌，以便孩子进行匹配进区。户外混龄联动游戏区域的电话绳手环：淡蓝色是民间游戏区、红色是建构区、绿色是足球区、粉色是小娃娃家区、紫色是土娃娃家、深蓝色是竞技区、黄色是平衡区、橙色沙水区、黑色是童乐快递。

每班分配的手环（硅胶制手环和电话绳手环总数）数量和班级幼儿人数相等，孩子来园后自组选择当天想玩的区域手环套在手上，游戏时间音乐一响，孩子自主进区。

香港浸会大学“幼儿全人发展：道德及情绪教育之综合教学模式”教材实验班课案实录一

南通开发区实验幼儿园 马钰晴

年龄段：小班

主题：道德教育—朋友相处

教案：相亲相爱好朋友

学习范畴：个人与群体、语文、艺术与创意

学习目标：1. 认识什么是[好朋友]

2. 懂得与朋友分享东西

3. 培养与人相处的友爱态度

活动（共 30 分钟）	活动内容	教学资源
引起动机 (5 分钟)	1. 提问学生：从开学到现在，你们在班上有没有找到好朋友？ 2. 鼓励还没有找到好朋友的学生说：不用担心，我们今天一起找好朋友。 3. 请学生二人一组，互相介绍自己的名字，然后边握手，边说出：握握手，我们做个好朋友。 4. 鼓励学生要多和隔邻的同学做好朋友。 5. 再次提问学生：你们知道怎样才算是好朋友吗？ (让学生自由作答，然后引入故事)	
故事分享、讨论及角色扮演《相亲相爱好朋友》(15 分钟)	1. 分享故事《相亲相爱好朋友》及进行讨论和角色扮演。 (内容见附件一) 2. 引导学生发现以下好朋友相处的要点： *一起玩耍、分享食物（与朋友分享） *互相迁就 *一起学习并分享自己的知识，互相帮忙。	*《相亲相爱好朋友》故事图片 *角色挂牌（猪猪、小白兔、飞飞、小鸟、猴妹妹）

美工活动及分享好朋友工作纸 (8 分钟)	1. 请学生在工作纸上写出会和好朋友一起做的事情，然后把相应的空格填满颜色，并未心形内的相亲相爱小熊填满颜色。 2. 统计学生会与好朋友一起做些什么。 3. 邀请学生分享想与好朋友一起做什么。 4. 鼓励学生认识好朋友后，要相亲相爱	*好朋友工作纸 *颜色笔
总结 (2 分钟)	1. 每一位小朋友都希望可以 与好朋友一起玩。 2. 我们要记得和别人一起时， 不能只是对方还是自己，我们 也要和好朋友分享好的东西。 3. 谨记大家要互相鼓励，不能 独占，做到要相亲相爱，大家 都是好朋友。	

教学建议

故事分享、讨论	*在总结时可再次出示图片，加深学生发现与朋友相处的要点。	
活动	活动内容	建议

音乐游戏活动	1. 播放一首节拍明快的音乐给学生欣赏。 2. 请学生原地踏步。 3. 学生分为甲、乙两组。 4. 甲组学生围成一小圈，乙组学生围一个大圈站在甲组外面。 5. 音乐响起时，甲组向左踏步，乙组则向相反方向（请老师示意）。 6. 音乐停后，两组学生停步，两组学生对面站立，然后伸出双手，互相问好：你好吗？ 7. 音乐再起，游戏继续	*如有需要，此部分可与音乐课或游戏课进行，运用较大的空间实践。 *游戏旨在让每位学生都能互动，不会每天只与同组同学一起玩，有机会接触其他同学相处沟通，以增加与人相处的信心。
--------	---	--

延伸活动建议：

附件一

《相亲相爱好朋友》故事、讨论及角色扮演内容

情景一

猴妹妹、小白兔和猪猪三个是好朋友，它们每天一起上学，一起玩耍。有一天，猴妹妹问小白兔和猪猪：我们是不是好朋友？好朋友应该是怎样的？小白兔想了一会：好朋友就是常常在一起玩耍！猴妹妹好像很明白的说：那么我们一定是好朋友，我们都经常玩！猪猪听了小白兔这样说：啊……那么我分享食物给你们，这样算不算好朋友？

讨论问题：

*在图片里我们可以看到小白兔和猴妹妹做什么？（引导学生说出他们一起玩耍。）

*你们会与同学、好朋友或家人分享自己的食物吗？（请学生自

由作答)

角色扮演:

*邀请一位学生扮演小白兔、老师扮演猪猪。

*利用零食道具，老师（猪猪）装着说：我请你吃糖果！学生扮演（小白兔）接受猪猪糖果。

*老师问扮演小白兔的学生觉得猪猪与小白兔是否好朋友？

*然后再问全班。

解释与别人分享零食或玩具也是好朋友的行为，所以猪猪与小白兔和猴妹妹都是好朋友。

情景二

飞飞和小鸟是好朋友，它们除了每天一起上学外，还会一起学习飞行。今天，小鸟在图书角看书，飞飞走到小鸟身边，嚷着要与小鸟一起飞行。小鸟说：我想看图书，你跟我一起看一会，待会再跟你一起飞行好吗？

讨论问题:

*飞飞和小鸟是好朋友吗？（学生回答后，老师陈述：因为飞飞和小鸟一起上学、一起飞行，所以是好朋友。）

*如果是好朋友，飞飞可以陪小鸟先看图书再飞行吗？（让学生自由作答）

角色扮演:

*邀请一位学生扮演飞飞，老师扮演小鸟。

*让扮演飞飞的学生自行想想可否等小鸟看完图书再飞。

阐明原来好朋友不只是一起上学、一起玩，还可以互相迁就的。

情景三:

今天数学课时，熊猫老师教大家顺序数一至十，聪明的小白兔很

快就记得了，可是猴妹妹和猪猪在背诵时，还是会漏掉一两个数字。下课后，猴妹妹请小白兔教自己和猪猪顺序数一至十，如果你是小白兔会怎样回答？

讨论问题：

*你们怎样知道小白兔、猴妹妹和猪猪三人是好朋友？（出示情境一的图片，引导学生说出他们平日一上学、一起玩耍和分享事物的事情，是好朋友的行为。）

*如果是好朋友，小白兔是否教猴妹妹和猪猪数一至十吗？（让学生自由作答）

角色扮演：

*邀请学生扮演小白兔和猴妹妹，老师扮演猪猪。

*让扮演小白兔的学生自行想想是否愿意教猴妹妹和猪猪数数。

阐明原来好朋友除了是一起学习外，还愿意与对方分享自己的知识，互相帮助。

香港浸会大学“幼儿全人发展：道德及情绪教育之综合教学模式”教材实验班课案实录二

南通开发区实验幼儿园 吴风霞

年龄段： 中班

主题： 道德教育——不受引诱

教案： 猴妹妹生病记

学习范畴： 个人与群体

学习目标： 1、知道生病时要注意的事情
2、懂得说出生病时不能吃的食物
3、从小培养自制的能力

活动(共 30 分钟)	活动内容	教学资源
引起动机 (3 分钟)	1、 展示猴妹妹手偶, 告诉幼儿猴妹妹肚子痛, 生病了刚刚好了一点, 然后提问幼儿: *猴妹妹生病了, 她应该注意些什么呢? 让幼儿知道生病时得多休息、多喝热水, 不可以吃零食。	*角色手偶: (猴妹妹)
故事分享及选择游戏 《猴妹妹生病记》 (15 分钟)	1、 分享故事《猴妹妹生病记》, 并在讲述故事时加入选择游戏“猴妹妹该怎么选”。(故事及游戏内容见附件一) 2、 分享故事后, 与幼儿讨论以下问题: *猴妹妹最后怎么了? *再次病倒妈妈担心吗? *猴妹妹为什么又病倒了? *她为什么听从了小白兔的建议? *如果你是小白兔, 你会和她一样吗? 你会怎么做? *赞赏选择“不喝橙汁”幼儿: 能坚持不受引诱。 *向选择“喝橙汁”的幼儿提问: 你现在能够忍受美味的果汁和糖果吗?	*《猴妹妹生病记》故事图片 *“喝橙汁”和“不喝橙汁”的标志图片。
经验分享 有关生病 (5 分钟)	1、 老师分享自己的生病经验, 生病时是否听从了父母和医生的嘱咐, 还是被外界的食物诱惑所引诱。 2、 让幼儿分享生病时的经验和感受, 说出是否有过与猴妹妹相似的情况, 最后是否有受不住食物的美味和朋友说话的影响。	
结局改编 (5 分钟)	1、 展示三张不同的“结局改编”情景图片: *猴妹妹依旧喝了橙汁。 *猴妹妹和熊猫老师说不要橙汁要一杯水。 *猴妹妹把橙汁分给了小兔子和猪猪。	“结局改编”情景图片

	2、请幼儿举手表示会选哪种决定。 3、邀请幼儿说出选择情景图片的内容。 4、幼儿思考并讨论是否还有其他情况的结局。	
总结（2 分钟）	1、生病时要看医生、多休息、多喝水及吃清淡食物。 2、要听从父母和医生的嘱咐。 3、要坚持不受引诱，不要被食物的美味或他人的建议而影响，坚持做该做的事情。 4、好朋友生病了，要帮助他拒绝诱惑。	

教学建议：

引起动机	*让幼儿明白生病是不好受的。 *唤醒幼儿生病需要注意的事情，然后才引入故事，以增强共鸣的感觉。
故事分享及选择游戏	*故事重点在于猴妹妹除了不能忍受美味的橙汁外，也被小白兔的说话影响了自己。 *让幼儿明白要遵守父母或医生的吩咐。 *引导幼儿发现如果自己生病时，是否有坚持戒口的信念，不受外界的影响。 *如幼儿在决定喝不喝橙汁时，如果走动选择太乱，可以请幼儿举手或其他方式选择，请老师因情况而定。
经验分享	*可顺带提醒幼儿父母对他们的关心。
结局改编	*希望能加深幼儿印象。 *再一次让幼儿自行选择结局，加深他们了解自己的决定会影响日后的结果。 *可加以阐明，例如：如果没有做好自己的事情，就去玩耍，结局也是不好的；所以不要受其他事情影响（引诱）。

延伸活动建议

活动	活动内容	建议
口罩设计	1、 提问幼儿生病咳嗽时应该戴上什么？ 2、 展示不同的图案、款式的口罩给幼儿欣赏。 3、 给每名幼儿发一张纸和彩笔等，自己设计口罩。 4、 请幼儿相互欣赏彼此设计的口罩。 5、 按幼儿的表达能力，邀请幼儿展示自己的口罩，介绍绘画了什么图案。 6、 说出假如咳嗽了都应该注意些什么，能吃什么，不能吃什么？	*让幼儿进一步关注个人卫生，及注意不影响别人的行为。 *加强幼儿关注自己的身体健康，提升幼儿对食物引诱的定力。

附件一：

《猴妹妹生病记》故事及游戏内容

猴妹妹肠胃病刚刚有点好转，可以上学了，恰逢今天是班里小狗的生日会，所以猴妈妈特别叮嘱她说：“千万不可以乱吃东西，特别是糖、果汁和汽水，要忍耐一些日子才可以吃或者喝，记得要多喝水，水壶就放在书包里。”猴妹妹，漫不经心地回答：“知道了！”然后便上学去了。

来到学校，熊猫老师准备了生日蛋糕，还有橙汁、饼干、糖果、小番茄和西瓜块。大家唱过生日歌后，熊猫老师便分派食物给各位小朋友。猴妹妹对小白兔说：“我也想喝橙汁，可是妈妈说暂时不能喝。”小白兔说：“不要紧，喝一口应该没事的，橙汁真的很美味。”猪猪听

到猴妹妹和小白兔的对话，并没有说什么，只是专心地喝橙汁并细声地说了一句：“橙汁真的好好喝啊！”

● 加入游戏——“猴妹妹怎么选”

老师在两张桌上放着“喝橙汁”和“不喝橙汁”的标志牌，并继续讲故事，讲述时尽量做出引诱猴妹妹的动作“不要紧，喝一口应该没事”、“就喝一口吧！橙汁真的很美味！”

*请每位幼儿扮演猴妹妹，选择坐在“喝橙汁”和“不喝橙汁”的标志牌前

*幼儿选择后，访问幼儿选择“喝橙汁”和“不喝橙汁”的原因。老师先访问选择“喝橙汁”的幼儿，然后再访问“不喝橙汁”的幼儿。

访问后老师继续讲故事，并加强语气说出猴妹妹的选择和结果。

小白兔继续说：“就喝一口吧，橙汁真的很美味。”猴妹妹听了小白兔的话后，受不住橙汁的美味诱惑，就端起来喝了一口，一喝觉得太好喝了，于是一口气把整杯都喝光了，后来还吃了饼干和糖果呢。

放学回家后，猴妹妹肚子开始痛了，脸色开始变得苍白，还有点想吐的感觉，猴妈妈便奇怪地问：“今天生日会，你吃了什么？”猴妹妹知道做错事了，捧着疼痛的肚子老实地跟妈妈说：“我今天不但喝了橙汁，还吃了很多饼干和糖果……”猴妈妈听了也不知道是生气还是担心，只好带着猴妹妹去看医生。本来差不多痊愈的猴妹妹，因为不听妈妈的话，忍受不住美味的橙汁和零食的诱惑，再一次生病住院了。

香港浸会大学“幼儿全人发展：道德及情绪教育之综合教学模式”教材实验班课案实录三

南通开发区实验幼儿园 王赟璐

年龄段： 大班

主题：道德教育——帮助

教案：赤脚小孩

学习范畴：个人与群体

学习目标：1、说出[旧鞋救命计划]是帮助贫困地区小朋友的计划；
2、感受贫困地区小朋友赤脚生活的不便；
3、积极为贫困地区小朋友设计鞋子；

活动	活动内容	教学资源
引起动机 鞋子多能干 (5 分钟)	1、讨论以下问题，引导幼儿了解鞋子有保护我们双脚的功能。 ● 你们有多少双鞋子？ ● 你们是否尝试过不穿鞋子出门？ ● 那为什么我们要穿鞋子出门？ ● 如果我们不穿鞋子出门又会怎样？ (展示引起动机图片，引导幼儿讨论如果我们不穿鞋子出门，但街上很脏、有尖锐杂物、有虫子或天气寒冷时，我们会怎样，让他们明白鞋子有保护我们双脚的功能。) [鞋子多能干]引起动机图片内容： -赤脚走在街上，脚掌被弄脏。 -赤脚走在街上，被玻璃碎片割伤。 -赤脚走在街上，被虫子咬。 -赤脚走在街上，双脚感觉到冰冷。 2、总结：“大家都很有厉害，明白鞋子有保护我们双脚，和为我们双脚保暖的功能。”	“鞋子多能干” 引起动机图片
体验活动 赤脚小孩 (5 分钟)	1、告诉幼儿在贫困地区的一些地方，并不是每位小朋友都拥有鞋子，他们很多人都是没有鞋子，赤脚走路上学的。 2、展示一盒砂石，请学生用手触摸，并问他们： • 如果赤脚走在这些砂石上面，会有怎样的感受？ • 如果上学路上都是这样的砂石，你们想不想每天赤脚走路上学？	砂石一盒

图片、短片欣赏及讨论爱心机构 (7 分钟)	1、播放贫困地区的小朋友光脚走路或者穿着破烂的鞋子的图片并讲述“在一些贫困地区,有的小朋友没有鞋子穿,经常赤脚走在泥泞的地里和满是砂石的路上,所以脚上满是伤口和老茧。” 2、出示爱心机构送物资的短片并讲述:“于是,有一些爱心机构的哥哥姐姐、叔叔阿姨们将大家不合脚的鞋子收集起来,清洗干净,送给这些贫困地区有需要的人。” 3、和幼儿讨论以下问题: • 图片中的小朋友有什么样的困难?(没有鞋子穿,赤脚走路而受伤。) • 一群哥哥姐姐、叔叔阿姨用什么办法帮助他们?(收集大家已经不穿的鞋子,清洗干净,送给他们。) 4、告诉幼儿: • 这些义工付出自己的时间,不是为自己清洗鞋子,而是为那些不认识的非洲小朋友收集和清洗鞋子,十分有意义。 • 你们将来长大后,也可以参加义工活动,帮助有需要的小朋友。 5、小结:“你们现在年纪小,还不能参加这样的义工活动,但是你们可以爱护自己的鞋子,让他们保持良好的样子,等你们鞋子不合脚了,就可以送给那些有需要的人。”	
图工活动 绘画 《鞋子设计师》 (12 分钟)	1、派发《鞋子设计师》幼儿用纸和彩色笔。 2、问幼儿:“那些赤脚小孩们双脚非常需要保护,如果我们为他们设计一双鞋子,你会怎样设计呢?” 3、请幼儿发挥想象,画出他们的鞋子。 4、完成后,集体讨论说一说设计想法。评选出最适合的鞋子。	幼儿用纸 彩色笔
总结 (1 分钟)	1、大家可以用行动来帮助有需要的人。 2、珍惜你的拥有,把多余的捐赠给有需要的人。	

教学建议：

引起动机	• 这个部分引导幼儿从讨论中明白鞋子有保护双脚的功能，从而了解我们每天穿鞋子的原因。 • 如果学生没有太多意见发表，可以用引起动机的图片引导，如：有垃圾尘土的路面、有玻璃碎片和砂石的土地、寒冷的天气。
体验活动	• 安排学生体验赤脚，让他们初步感受赤脚生活的不便。 • 让学生触摸的砂石不宜为平滑的卵石，该是粗糙的石头和泥沙，这样学生才能体会赤脚走路的辛苦。 • 如果条件允许，可以带孩子们尝试走一走石子路。石子路不宜过于光滑，否则孩子无法体会赤脚的痛苦，也不可太过尖锐，容易割伤孩子的脚。
图片、短片欣赏及讨论	• 通过短片，让孩子认识义工们是如何帮助有需要的人。 • 请老师先行观看短片，然后在课堂上一边播放、一边解释义工的主要工作，这样较容易让孩子们了解短片内容，和义工工作的意义。
图工活动	• 让孩子们发挥创意，想象可以如何帮助贫困地区的小朋友们。 • 这个部分除了培养幼儿的爱心，也要多多启发他们的创意。他们可能想到很多妙招，或者奇特的设计。老师对幼儿的设计予以认同。同时提示幼儿关注外观的同时兼顾实用性。

延伸活动建议：

活动	活动内容
文具大募集	请幼儿从家中带来一些文具、图书或者玩具捐给有需要的小朋友，让他们亲自参与收集以及捐助的过程，用行动展现自己对他人的爱心和关怀。

南通大学·香港浸会大学幼儿全人发展教育项目

“为全人磊基”课程实验班周工作安排

为全人磊基第（一）周工作计划

班级：大七班 保教老师:沈晓燕 李佳佳 王金秋

周 重 点	1、初步理解故事内容，了解除夕的来历，以及贴对联、放爆竹、守年岁的传统习俗。				核心观念的养成 在根据大班年龄特点开展的学会求知活动中，进行爱国、历史情感、民族情感、国家情感、文化情感等情感思维习惯的养成教育；结合惊蛰、春分节气特点、学雷锋日、植树节等渗透社会主义核心价值观的教育。
	2、初步认识日历，在操作中了解一年有 12 个月，不同月份有不同的天数。。				
	3、学习有感情地演唱歌曲《小狗抬花轿》，唱出老虎神气、小狗生气两种不同的情绪。				
	4、知道绘画工具材料的摆放地点，会根据需要选择适宜的画纸和画笔，有自主绘画的经验，能自主、大胆、轻松地表现自己生活中有趣的事情。				
	5、认识几种植物的果实或果仁，了解硬壳类食物的基本特征，知道果仁对大脑的发育特别有益。				
生 活 活 动	1、根据自己的学号取放茶杯。 2、养成饭前便后洗手的习惯。 3、培养幼儿自主进餐的能力。 4、午睡时能保持安静入睡，不踢被子。				
户 外 活 动	沙包 滑板车等	飞盘 滚轮胎等	推小车 平衡木等	套圈 大型玩具等	跳格子 跨栏等
教 学 活 动	语言： 民间故事欣赏 《除夕》	数学： 《认识日历 （一）》	音乐： 歌唱《小狗抬花 轿》	健康： 《硬硬的壳 香香 的肉》	美术： 绘画《过大年》
自 主 区 域 游 戏 活 动	美术区： 纽扣贴画、好玩的鱼等	表演区： 我会唱、T 台秀等	手工区： 画画剪剪、创意纸盘等	数学区： 贝壳排排队、水果连连看等	语言区： 后羿射日、三只小猪等
	益智区： 编织、蘑菇钉等	科学区： 陀螺、风向标等	数学区： 拼拼乐、扑克游戏等	建构区： 各种各样的桥、美丽的城堡等	益智区： 俄罗斯方块、拼拼乐等
	数学区： 排序、好玩的纸牌等	手工区： 美丽的贝壳、海洋动物等	益智区： 称一称、美丽的	益智区： 拼拼乐、奇妙的七	音乐区： 歌唱春天、我是歌

	科学区： 放大镜、降落伞等	生活区： 摆扣子、系鞋带等	小蘑菇等 科学区： 水球花、百变报纸等	巧板等 美术区： 纸盘贴画、有趣的脸谱等	手等 生活区： 摘菜、数碗等
游 戏 活 动	社会： 《快乐的春节》	剪纸游戏： 小猴爬山	泥工游戏： 水母	语言游戏： 童话王国	科学： 《降落伞》
家 长 工 作	1、请家长配合让幼儿在家完成力所能及的事情。 2、家长配合班级完成德育：懂礼貌，尊老爱幼。 3、请家长为幼儿勤剪指甲。 4、请家长关注幼儿核心观念的养成。				
年 级 审 核	同意 签名：_____ 2019 年 2 月 18 日				
园 长 审 批	同意 签名：_____ 2019 年 2 月 18 日				

为全人磊基第（二）周工作计划

班级：大七班 保教老师：沈晓燕 李佳佳 王金秋

周 重 点	1、欣赏故事，理解故事内容，知道送红包和吃年糕的习俗。 2、进一步了解一个星期中 7 天的名称、顺序，尝试在日历上找出星期几。 3、在熟悉乐曲旋律的基础上，学唱京歌。 4、在观察、交流的基础上，感受天安门威严庄重、金碧辉煌的建筑特色。 5、了解元宵节的时间、有关传说和习俗，知道元宵节是中国特有的节日。 6、了解日常生活中一些常用的工具，初步感受工具给人们生活带来的方便。	核心观念的养成
		在根据大班年龄特点开展的学会求知活动中，进行爱国、历史情感、民族情感、国家情感、文化情感等情感思维习惯的养成教育；结合惊蛰、春分节气特点、学雷锋日、植树节等渗透社会主义核心价值观的教育。
生 活 活 动	1、午餐时保持桌面的整洁，教育幼儿不挑食。 2、幼儿午睡时保持安静，不踢被子。 3、提醒幼儿运动后多喝水，勤洗手。	

户 外 活 动	沙包 大型器械等	跳圈 平衡木等	飞盘 滚轮胎等	爬垫子 跨栏等	推小车 套圈等
教 学 活 动	语言： 童话欣赏《福气糕》	数学： 《认识日历（二）》	音乐： 歌唱《戏说脸谱》	健康： 《火灾逃生》	美术： 绘画《我爱北京天安门》
自 主 区 域 游 戏 活 动	表演区： 我是国王、动物舞会等 美工区： 创意脸谱、美丽的围裙等 音乐区： 歌唱春天、我是歌手等 益智区： 会飞的球、水果接龙等	美工区： 一片蝴蝶花、创意剪纸等 建构区： 我们的城堡、各种各样的马路等 表演区： 我型我秀、K歌之王等 科学区： 电路玩具、纸杯电话等	科学区： 水果发电实验室、美丽的烟花等 语言区： 伶牙俐齿、有趣的汉字等 建构区： 水果城堡、未来你好等 角色区：娃娃家、我是小警察	生活区： 摆扣子、系鞋带等 音乐区： 快乐小舞台、音乐之声等 益智区： 有趣的扑克牌、益智转筒等 语言区： 春天是一本书、故事盒子等	建构区： 拼拼搭搭、建构乐园等 数学区： 动物住楼房、连连串等 美工区： 春天的花、美丽的花园等 数学区： 贝壳排排队、夹夹子等
游 戏 活 动	社会： 《元宵节的故事》	泥工游戏： 糖葫芦	折纸游戏： 可爱的小动物	体育游戏： 好玩的报纸	科学： 《工具用处大》
家 长 工 作	1、家长让幼儿在家学会分类摆放垃圾。 2、请家长利用亲子阅读故事，引导幼儿产生自我保护意识 3、季节交替，气温变化大注意为幼儿及时增减衣物。 4、请家长关注幼儿核心观念的养成。				
年 级 审 核	同 意 签名： 2019 年 2 月 25 日				
园 长 审 批	同 意 签名： 2019 年 2 月 25 日				

为全人磊基第（三）周工作计划

班级：大七班 保教老师:沈晓燕 李佳佳 王金秋

周 重 点	1、理解诗歌内容初步感受诗歌中欢快的新春气氛，并尝试朗诵诗歌。 2、感知时间的先后顺序，初步建立过去、现在和将来的时间概念。 3、学唱歌曲，能按节拍唱出节奏中休止符后的歌词部分。 4、熟悉花灯制作区域的设置，知道制作图、纸张、剪刀、胶水或双面胶的摆放位置，能熟练使用剪刀、双面胶，能看懂简单的制作图，知道按需要取材料，不需要的材料放回原处，制作完成后，会将桌面、地面收拾干净。 5、认识各种粗粮，知道粗粮营养丰富，有益于我们的身体健康。				核心观念的养成
					在根据大班年龄特点开展的学会求知活动中，进行爱国、历史情感、民族情感、国家情感、文化情感等情感思维习惯的养成教育；结合惊蛰、春分节气特点、学雷锋日、植树节等渗透社会主义核心价值观的教育。
生 活 活 动	1、根据自己的学号取放茶杯。 2、养成饭前便后洗手的习惯。 3、让幼儿会安静选择游戏区和玩具，不随便乱跑、不大声讲话，游戏结束后将玩具放回原处。 4. 午睡时安静入睡不踢被子。				
户 外 活 动	爬垫 花样运球等	骑自行车 跑步等	跳格子 滑板车等	踩高跷 大滚轮等	跳绳 跨栏等
教 学 活 动	语言： 儿童诗欣赏《春节是个百音盒》	数学： 《感知过去、现在和将来》	音乐： 歌唱《不再麻烦好妈妈》	健康： 《粗粮小吃店》	美术： 绘画《闹花灯》
自 主 区 域 游 戏 活 动	数学区： 托马斯车厢、贝壳排排队等 美术区： 创意脸谱、刮画等 手工区： 串珠、美丽的项链等 建构区： 我们的幼儿园、高楼大厦等	语言区： 好看的图书、童话王国等 建构区： 高大的楼房、各种各样的桥等 手工区： 美丽的贝壳、海洋动物等 生活区： 摆扣子、系鞋带等	美术区： 纽扣贴画、好玩的鱼等 益智区： 编织、蘑菇钉等 数学区： 排序、蔬菜水果排排队等 科学区： 放大镜、降落伞等	语言区： 龟兔赛跑、三只小猪等 益智区： 俄罗斯方块、拼拼乐等 音乐区： 歌唱春天、我是歌手等 生活区： 摘菜、数碗等	生活区： 摆扣子、穿衣服等 美工区： 纸盘贴画、撕纸等 表演区： 唱跳我可以、T台秀等 科学区： 陀螺、风向标等

游 戏 活 动	社会： 《美丽的花灯》	折纸游戏： 小猴爬山	手指游戏： 点点点	语言游戏： 电话打给谁	科学： 《有弹性的物 体》
家 长 工 作	1. 家长在家帮助幼儿养成良好的作息习惯。 2. 家长配合班级完成德育：做个诚实听话的孩子。 3. 家长带孩子到大自然去观察春天里花草树木的变化。 4. 请家长关注幼儿核心观念的养成。				
年 级 审 核	同 意				签名： 2019 年 3 月 4 日
园 长 审 批	同 意				签名： 2019 年 3 月 4 日

为全人磊基第（四）周工作计划

班级：大七班 保教老师:沈晓燕 李佳佳 王金秋

周 重 点	1、初步理解古诗《元日》的基本内容，感受古诗中人们对新年到来的喜悦之情，并尝试完整地朗诵古诗； 2、发展逻辑思维能力； 3、在反复倾听中熟悉歌曲的旋律，初步学唱三拍子歌曲《雨点跳舞》； 4、尝试运用多种方法把物体进行四等分，感知用等分的方法解决生活中的问题； 5、在观察、想象、比较、模仿和交流的基础上，感受画面短促的螺旋线和对比色所代表的既沉静平和又激荡不安的情感。				
	核心观念的养成 在根据大班年龄特点开展的学会求知活动中，进行爱国、历史情感、民族情感、国家情感、文化情感等情感思维习惯的养成教育；结合惊蛰、春分节气特点、学雷锋日、植树节等渗透社会主义核心价值观的教育。				
生 活 活 动	1、根据自己的学号取放毛巾。 2、养成饭后漱口擦嘴的习惯。 3、让幼儿会安静选择游戏区和玩具，不随便乱跑、不大声讲话，游戏结束后将玩具放回原处。				
户 外 活 动	沙包 纸盘等	飞盘 滚轮胎等	跳圈 平衡木等	套圈 大型玩具等	沙包 跨栏等
教 学 活 动	语言： 古诗欣赏《元日》	数学： 《认识整点》	音乐： 歌唱《雨点跳舞》	健康： 《没有斑马线的 马路》	美术： 欣赏《星月夜》

自主区域游戏活动	美术区： 神奇的剪纸、刮画等 益智区： 编织、蘑菇钉等 数学区： 母鸡下蛋、手指套环等 科学区： 不倒翁、降落伞等	语言区： 看图编故事、图字配对等 建构区： 高大的楼房、各种各样的桥等 手工区： 有趣的帽子、海洋动物等 生活区： 叠衣服、系鞋带等	数学区： 配对、小猫钓鱼等 美术区：创意脸谱、钻石画等 手工区：串珠、美丽的项链等 建构区： 小小建筑师，拼拼搭搭，建构乐园等	语言区： 两只笨狗熊、乌鸦喝水等 益智区： 俄罗斯方块、拼拼乐等 音乐区： 包饺子、春晓等 生活区： 数餐点、摘菜等	生活区： 晒鞋子、穿衣服等 美工区： 柔纸贴画、纸盘贴画、等 表演区： 我会跳、T台秀等 科学区： 陀螺、会飞的泡沫球等
游戏活动	社会： 《元宵节快乐》	体育游戏： 小鱼游游	泥工游戏： 美丽的花蝴蝶	益智游戏： 纸杯乐	科学： 《灯的故事》
家长工作	1、请家长配合让幼儿在家完成力所能及的事情。 2、家长配合班级完成德育：懂礼貌，尊老爱幼。 3、季节交替，气温变化大注意为幼儿及时增减衣服。 4、请家长关注幼儿核心观念的养成。				
年级审核	同 意 签名：2019年3月11日				
园长审批	同 意 签名：2019年3月11日				

为全人磊基第（五）周工作计划

班级：大七班 保教老师:沈晓燕 李佳佳 王金秋

周重点	1、理解诗歌内容，初步感受诗歌中表现的育种情趣和积极向上的生机； 2、初步学习随富有民族特色的乐曲进行打击乐器演奏； 3、尝试按数群整5数数，并说出总数； 4、通过观察、交流、比较，了解蝴蝶花的基本形态特征，感受蝴蝶花色彩的丰富和姿态的多样； 5、积极参与表演、设计宣传画和宣传用语，表达自己对健康日的认识；	核心观念的养成
		在根据大班年龄特点开展的学会做事活动中，进行敬业、专注、有序、坚持、节俭、守时等思维习惯的养成教育；结合清明、谷雨节气特点、地球日等渗透社会主义核心价值观的教育。

	6、乐于参加数数活动，体验用不同方法数数的乐趣。				
生 活 活 动	1、安抚新生情绪，让新生尽快适应新班级的生活。 2、帮助幼儿熟悉自己的学号标记，特别是新生，提醒幼儿按照自己的标记拿放自己的物品。 3、引导幼儿上下楼梯注意安全，不大声喧哗，保持安静。				
户 外 活 动	跳跳马 羊角球等	老鼠笼 彩虹伞等	花样沙包 飞盘等	跳房子 走轮胎等	篮球 足球等
教 育 活 动	语言 儿童诗欣赏《春雨》	数学 《认识半点》	音乐 打击乐《花好月圆》	健康 《健康日》	美术 欣赏、绘画《一片蝴蝶花》
自 主 区 域 游 戏 活 动	美术区： 涂涂画画、剪纸拼贴等 益智区： 皮筋造型、纸牌游戏等 建构区： 马路上的汽车、八仙城步行街等 数学区： 数字找朋友、物体配对等	科学区： 变色魔术师、磁铁找朋友等 语言区： 后羿射日、巨人和小怪兽等 音乐区： 手鼓、竞技大舞台等 生活区： 系鞋带、叠衣服等	角色区： 娃娃家、小医院等 科学区： 沙漏、摩擦起电等 建构区： 凯旋门、塔等 数学区： 分蛋糕、小超市等	美工区： 制作狮子头、制作香软面包等 生活区： 折餐巾纸、穿扣子等 语言区： 手偶游戏、图文配对等 表演区： 童话剧场、古诗唱跳等	数学区： 蔬果分类、大小对应等 美工区： 纸杯造型、橡皮泥等 生活区： 穿项链、编辫子等 建构区： 盒子、木质积木等
游 戏 活 动	社会： 《好玩的风筝》	体育游戏： 夹包跑	传统游戏： 花样皮筋	体育游戏： 编花篮	科学： 《会跳舞的熊》
家 长 工 作	1、请家长送幼儿入园后让幼儿自己进入教室。 2、请家长鼓励幼儿早起，积极到园参加晨间锻炼。 3、请家长为幼儿剪指甲。 4、请家长关注幼儿核心观念的养成。				
年 级 审 核	同 意				签名： 2019 年 3 月 18 日
园 长 审 批	同 意				签名： 2019 年 3 月 18 日

南通大学·香港浸会大学幼儿全人发展教育项目

“为全人磊基”课程实验班 21 天课程

10-11 月道德判断（合作、分享、帮助、守矩）

学习科学研究院 朱星梅

第一周

第 1 天：课程预热《有趣的动物联欢会》

第 2 天：绘本阅读《我的画》

第 3 天：谈话活动《请让我自己走吧》

第 4 天：歌唱活动《迷路的小花鸭》

第 5 天：家庭情景剧表演《迷路了怎么办》

第 6 天：家庭调研活动《**动物知多少》

第 7 天：科学分享《**动物习性知道》

第二周

第 8 天：语言《想吃苹果的鼠小弟》

第 9 天：歌唱《树上许多红苹果》

第 10 天：数学《大苹果和小苹果》

第 11 天：家庭教育实践《我吃最小的苹果》

第 12 天：美术综合《送你一把伞》

第 13 天：科学《皮球浮起来了》

第 14 天：家庭教育游戏《沉与浮》

第三周

第 15 天：交通安全《小老鼠进城》

第 16 天：美术《花儿好看我不摘》

第 17 天：体育游戏《抓尾巴》

第 18 天：体育游戏《从上向下滑》

第 19 天：家庭教育实践《寻找生活中的规则》

第 20 天：社会规则分享《**规则我知道》

第 21 天：21 天课程汇报活动

第 1 天：课程预热《有趣的动物联欢会》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆能分享喜欢的小动物的歌声和舞蹈动作。 ◆能发现袋鼠身上的巧克力太重了，帮忙拎一部分。 ◆送完五角星后，投票统计环节能分工合作，一人记录，一人监督，最后大家一起选出冠军。	（一）八哥鸟报信，产生兴趣。 （聆听故事第一段“森林里要举行动物联欢会了……”） （二）动物入场秀，浸入情境。 （观看动画，听教师讲述故事第二段，并学习表演小动物的“歌声”和“舞蹈”动作） （三）小袋鼠分巧克力，认识 1 和许多。 1、听教师讲述故事第三段，观察袋鼠的主要外形特征，知道袋鼠胸前有个小袋袋，走路一跳一跳的，并学一学； 2、以袋鼠给小朋友发巧克力的活动学习 1 和许多，知道许多可以分成 1 个 1 个 1 个 1 个的东西，1 个 1 个 1 个的东西合起来就是许多。 （四）给小动物投票，学习手口一致点数。 1、听教师讲述故事第四段，尝试以给小动物送五角星的方式投票评选出大家最喜欢的小动物； 2、通过 5 以内手口一致点数，比一比谁的五角星最多； 3、邀请动物冠军今后和小朋友们一起上幼儿园，做亲密的玩伴。	◆茂密的森林背景，动物头饰若干 ◆动画视频 ◆动物图片和巧克力图卡 ◆动物图片和五角星贴纸
预期幼儿发展分析		
本次活动是此轮 21 天课程的热身环节，通过创设森林动物联欢会的情境，请动物一一上场与幼儿互动，并投票选出幼儿最喜欢的动物冠军，陪伴幼儿开启后面的精彩课程。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得数学逻辑智能的发展如：了解 1 和许多之间的关系、通过投票练习 10 以内手口一致点数；另一方面，从德理的角度，也重点培养了幼儿合作、分享、帮助等有关道德判断的相关指标。		

附故事：《有趣的动物联欢会》

早晨，天刚刚亮，八哥就举着小喇叭飞来飞去，大声地喊着：“今天，森林里要举办动物联欢会了，朋友们快来吧！”幼儿园的小朋友听到这个消息，高兴得叫了起来：“老师，我们也去参加森林动物联欢会吧，我们可喜欢小动物了。”于是老师便带着小朋友们出发了。

森林里动物联欢会开始了，小鸭嘎嘎嘎地唱着歌，小老鼠东跑西窜地跳着舞，大象甩着长鼻子，小猴子两只手抓住树枝在荡秋千……小动物们个个都表演了节目。

联欢会就要结束了，小袋鼠急急忙忙地跳了过来，它胸前的袋袋里装了许多巧克力。它给朋友一人发了一块，朋友们高兴极了，连声说：“谢谢，谢谢！”

小朋友看了小动物的表演，非常开心，乐乐小朋友提议说：“我给你们每人发一个五角星，你们把它投给自己最喜欢的小动物。谁得的五角星最多，谁就是冠军。我们把冠军请到幼儿园去和我们一起玩游戏，好吗？”大家都支持乐乐的建议，你们猜一猜，谁得到的五角星最多呢？小猴、小鸭子、小老鼠、大象都得到了五角星。一二三四五，快来数一数，比如（小猴子）得了冠军。从此，（小猴子）就成了小朋友们的玩伴了。

第2天：绘本阅读《我的画》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆想一想如何帮助小猴子 ◆能尝试用绘本中的语言形式表述拼搭过程（守矩） ◆能大胆分享各自的拼搭过程。	（一）小组讨论小猴子夜里住哪，盖一座怎样的房子。 1、提问：昨天我们已经邀请小猴子到我们班来一起游戏了，那小猴子晚上住在哪儿呢？ 2、进一步讨论给小猴子盖一座怎样的房子？ （二）学习绘本《我的画》中图形拼搭的方法，尝试为小猴子盖房子。 1、逐页观察画面，学习绘本中图形拼搭的方法，并用自己的语言进行表述； 2、观察黑板上的各种图形，讨论并尝试如何用各种图形为小猴子拼搭房子； 3、房子拼搭好后在房子旁边摆上小猴子的图片，并试一试用绘本中的语言表述拼搭过程（将绘本语言“再摆上xxx”改成“再摆上猴子”）。 （三）美工活动：幼儿自主完成《我的画》。 1、每人自主选择图形为小猴子拼贴房子； 2、自主展示作品并分享搭建过程，教师以小猴子的口吻说：小朋友给我搭的房子都很漂亮，谢谢大家！ 3、欣赏教师用各种纸盒搭的童话房子，并将房子放进区域里，让小猴子住进房子里面。	◆猴子手偶自述自己很冷、怕黑，没有地方住 ◆绘本《我的画》PPT ◆黑板上各种图形若干、小猴子图片一个 ◆人手一张A4纸，各种图形若干，小猴子图片若干 ◆教师制作的立体房子一座

预期幼儿发展分析

第2天的活动巧妙地把第一天孩子选出来的动物冠军（比如小猴子）作为本次活动的主角，鼓励幼儿讨论如何给无家可归的小猴子搭建一座新家，从而引出绘本《我的画》。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得语言表达智能的发展，如逐页阅读绘本尝试用绘本中的语言形式表述拼搭过程，还能获得空间感知智能的发展，如自主运用图形为小猴子搭建房子；另一方面，从德理的角度重点培养了幼儿乐于帮助的品质，并在相关环节中渗透了守矩、分享等有关道德判断的相关指标。

第3天：谈话活动《请让我自己走吧》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆能大胆分享自己的所见所闻和看完照片后各自的想法。 ◆能主动帮助父母和老人做事。	(一) 观看照片，引发关爱老人的讨论。 1、今天的谈话活动是分享自己的所见所闻。轮到小猴子分享，他打开早晨拍摄的照片： ①老人弯腰驼背走路艰难的照片 ②爷爷奶奶们抱着上幼儿园的照片 2、说说看了照片以后自己想对爷爷奶奶说些什么。 3、小结：爷爷奶奶一天天变老了，抱不动你们了，小朋友一天天长大了，应该自己走着上幼儿园了。让我们大声的对爷爷奶奶说：“爷爷奶奶，你们辛苦了，请让我们自己走吧，谢谢你们！” 4、看看说说小朋友关爱老人的照片。 (二) 为爷爷奶奶做一件事，尽孝心。 1、邀请参加活动的几位爷爷奶奶入座，并亲切地打招呼：爷爷奶奶好！2、为爷爷奶奶们做一件事，如：捶捶背、敲敲腿、梳梳头、抹上护手霜！ (三) 拓展活动：回家后帮爷爷奶奶或爸爸妈妈做一件力所能及的事情，并在班级群里相互交流。	◆早晨入园时间，一名戴小猴子头饰幼儿在幼儿园门口迎接小朋友入园，同时有意识地拍摄爷爷奶奶送幼儿上学的几组照片。 ◆生活用品：如梳子、护手霜等。
预期幼儿发展分析		
第3天的活动以晨间谈话打开，轮到小猴子分享，他向幼儿展示了早晨拍摄的老人送小朋友上学的不同照片，并引发幼儿讨论感受，并邀请老人到园参加活动，从小培养幼儿敬爱老人、懂得感恩的情感。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得语言表达智能的发展如观看图片并大胆表达自己的看法，还发展了幼儿人际交往智能的发展，能自觉感知到老人的辛苦，并愿意尽己所能分担家务；另一方面，从德理的角度从德理的角度重点培养了幼儿乐于帮助、体谅他人的品质，并在相关环节中渗透了分享、合作等有关道德判断的相关指标。		

第4天：歌唱活动《迷路的小花鸭》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆能推理出小花鸭迷路的原因是没有跟好妈妈。（不守矩） ◆能积极想办法帮助小花鸭。 ◆能合作进行角色扮演	（一）在《郊游》音乐情境下郊游，初遇小花鸭。 与老师一起去郊游，突然听见一阵哭泣声，走近一看，柳树下有一只小花鸭在哭泣。 询问小花鸭为什么哭泣，原来是迷路了。 （二）学唱歌曲：“迷路的小花鸭”第一段。 1、听教师边讲故事边范唱歌曲第一段； 2、学唱歌曲第一段； （三）问题讨论：小花鸭迷路了，我们怎样帮助它呢？ （四）听小花鸭用叫声道出鸭妈妈电话号码，练习听音计数。 嘎嘎、嘎嘎嘎、嘎嘎嘎、嘎嘎嘎嘎嘎 鸭妈妈的电话是：2335。 拨打电话，得知地址。 （五）继续学唱歌曲第二段。 （六）小朋友跟着小猴子唱着歌送小花鸭回家。 一名幼儿抱着小鸭子，其余小朋友边唱边走。保育员阿姨扮演鸭妈妈抱回小花鸭，并感谢大家。小朋友回应：不用谢！	◆《郊游》音乐、哭泣音频、柳树下一只小花鸭玩具； ◆角色扮演相关道具

预期幼儿发展分析

第4天的活动在欢快的郊游曲中开始，因小花鸭迷路而展开主题，在故事情境的发展和幼儿与小花鸭的互动中学唱歌曲，小朋友们兴趣盎然。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得音乐节奏智能的发展，如学会了歌曲《迷路的小花鸭》，同时幼儿在听小花鸭叫声猜电话号码的过程中练习了听音计数，寓数学知识的学习于游戏中；另一方面，从德理的角度也重点培养了幼儿乐于帮助他人的品质，并在相关环节中渗透了守矩、合作等有关道德判断的相关指标。

附故事：《迷路的小花鸭》

蓝蓝的天空飘着几多白云，太阳公公暖暖地照着大地。

幼儿园的小朋友们在老师的带领下去郊游，他们在马路上缓缓地走着、走着。突然看到路边的柳树下有一只小花鸭在伤心地哭泣，小朋友忙问道：“小花鸭，你为什么哭得这么伤心呀？”小花鸭擦擦眼泪说：“我找不到妈妈了。”哦！原来小花鸭迷路了。那怎么办呢？我们又不知道小花鸭的家人住在哪里呀。小朋友们想呀想呀，也想不出什么好办法来，就问小花鸭说：“小花鸭，你知道你妈妈的电话号码吗？”小花鸭点点头，接着就叫了起来：嘎嘎、嘎嘎嘎、嘎嘎嘎、嘎嘎嘎嘎，小朋友们听到小花鸭的叫声，高兴地笑着说：“我们知道了小花鸭妈妈的电话号码是 2335。老师看着聪明善良的孩子们也高兴地笑了，立即拿起电话，拨打起来。小鸭的妈妈告诉老师，它们的家就住在柳树前面五十步远的池塘里。于是，孩子们抱起小花鸭，在老师和小猴子的引领下，唱着歌，一边一个跟着一个向前走着，把小花鸭送到了家。小花鸭和它的妈妈拍打着翅膀，大声的嘎嘎嘎地叫着，它们是在谢谢小朋友呢。

第 5 天：家庭情景剧表演《迷路了怎么办》

活动理念：丰富幼儿在平时的日常生活中迷路后的自救办法。（小鸭子在回家的途中因为没有跟紧妈妈而迷路，最后在小朋友们的帮助下通过拨打妈妈电话找到了妈妈。如果我们小朋友在超市、电影院等公共场合迷路了，可以想哪些办法找到妈妈呢？）

活动建议：

1、家长与幼儿讨论什么情况下会迷路？迷路后想什么办法找到爸爸妈妈？

2、家庭情景剧表演，以超市或电影院、公园的场景为背景，家庭成员扮演场景中的各种人物，和幼儿一起现场表演《迷路了怎么

办》。

3、亲子自制迷路求生手册《迷路了怎么办》，留作回园后的经验分享。（人际交往智能）

第6天：家庭调研活动《动物知多少》**

活动理念：第一天投票选出来的幼儿最喜爱的冠军动物（假设是小猴子）已经陪伴我们一起度过了快乐的5天时光。对于这个新朋友，小朋友们对它了解多少呢？

活动建议：

1、家长陪伴幼儿一起通过查阅图书、电子资源等方式寻找和归纳该冠军动物的生活习性，并做好图文记录；

2、家长陪伴幼儿去野生动物园现场观赏该冠军动物，直观地观察它的生活习性，并注意拍摄相关照片和视频，留作幼儿回园后的经验分享。（自然观察智能）

第7天：科学分享《动物习性我知道》**

活动理念：通过家庭活动亲子查阅图书以及去野生动物园现场观察和拍摄，幼儿积累了有关冠军动物习性的一系列图书和影像资料，每个幼儿也在科学探究的过程中从不同角度获得了有关冠军动物习性的一些经验。幼儿园课程的作用就是基于幼儿的已有经验，通过各种教育行为和载体帮助幼儿梳理经验、提炼经验、拓展经验。

活动建议：

1、幼儿自主介绍；

2、师幼共同提炼经验；

3、把相关经验生成过程在课程主题栏中体现；

4、图书角投放相关书籍，并把幼儿自制的相关图书同时投放图书角。

第8天：综合《想吃苹果的鼠小弟》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆可以提前请几位幼儿合作扮演 ◆学习小猴子乐于助人、礼让的品质 ◆摘果园苹果要付钱（守矩）	（一）观察情境表演，了解故事起因。 鼠小弟蹲在苹果树下，望着树上的苹果直流口水。原来，刚刚长颈鹿和大象各摘走了一个苹果，可是小老鼠个子小，又不会爬树，摘不到苹果。 （二）大班幼儿助演，学习助人、礼让的好品质。 一名大班幼儿带上小猴子头饰“爬”到树上摘苹果，首先摘了一个大苹果送给了小老鼠（这只苹果比所有苹果大一点），又摘了许多苹果送给小朋友每人一个。最后小猴子给自己留了一个最小的（这只苹果比所有的苹果都要小）。 （三）尝试用目测法比较苹果的大小。 把小老鼠和小猴子的苹果放在一起，比一比，谁的大，谁的小。 （四）守矩讨论：小猴子从树上摘下的苹果没有付钱能不能吃？ 自主议论小结：苹果是农民伯伯的劳动成果。我们摘苹果就应该付钱，就像从超市里买苹果一样。 （五）角色表演：保育员阿姨当果农，小猴子付款，小朋友们开开心心地回幼儿园了。	◆苹果树下，鼠小弟、长颈鹿、大象等（手偶、玩具） ◆苹果树上的红苹果是贴上去的，易摘下； ◆大、小图卡 ◆角色扮演 ◆手机扫码付款

预期幼儿发展分析

第8天的活动从苹果树下发生的趣味故事开始，通过情节的变化不断引领幼儿思考、讨论、体验小猴子助人、分享、守矩的优秀品质。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得数理逻辑智能的发展，如学会用目测法比较苹果的大小；另一方面，从德理的角度也重点培养了幼儿乐于助人的品质，并在相关环节中渗透了合作、礼让、守矩等有关道德判断的相关指标。

附故事：想吃苹果的小老鼠

今天天气真好，小朋友们和小猴子在老师的带领下，去参观果园了。它们来到一棵大苹果树下，只见树上长了许多红苹果。一只小老鼠蹲在树下望着树上的苹果，口水都快流下来了。小朋友们说：“小老鼠，你想吃苹果，怎么不爬到树上去摘啊？”小老鼠无奈的说：“刚才长颈鹿用它的长脖子摘走了一个苹果，大象用它的长鼻子也摘走了一个苹果，可是我的个子小，又不会爬树，怎么也摘不到苹果。”

小猴子听了一笑：“嘿嘿，看我的。”说着，它嗖地一下子就爬到了树顶上，一边唱着歌，一边迅速地摘走了苹果。它先摘了一只大苹果丢给了小老鼠，又摘了许多苹果分给小朋友每人一只，也给自己留了一只小苹果立即啃了起来。

老师忙阻挡说：“小猴子，不能吃，我们还没有付钱呢。”于是，老师找来了苹果树的主人，主人用称称了称苹果的重量，老师按价付了钱，小朋友们拿着红红的苹果舍不得吃，高高兴兴地回幼儿园了。

第9天：歌唱《树上许多红苹果》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆能分享自己观察到的内容。 ◆能根据音乐的节奏手口协调，边摘苹果边唱歌。（守矩）	（一）观看录像回放，聚焦歌曲。 观看《鼠小弟想吃苹果》活动片段——小猴子在果园里一边唱着歌，一边摘苹果。 回答问题：猜猜小猴子唱的什么歌曲？你们想不想一起学一学？ （二） 倾听歌曲两遍，回忆歌曲内容。 （三） 观看教师边清唱边按歌曲节奏做摘苹果的动作。 （四） 边动作，边尝试完整演唱歌曲。 （五） 拓展活动：摘苹果练习10以内手口一致点数。 到校园里布置好的场景，边摘苹果边唱歌，体验摘苹果的乐趣，最后数一数自己摘了几个苹果。	◆《鼠小弟想吃苹果》活动片断； ◆场景布置：果园里的树枝上贴上红苹果卡片，幼儿人手一个小篮子。
预期幼儿发展分析		
第9天的活动是前天《想吃苹果的鼠小弟》的活动的拓展和延伸，前后活动衔接自然紧凑，幼儿不仅能学会演唱歌曲《树上许多红苹果》，还能在现实场景中体验摘苹果的乐趣。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得音乐节奏智能的发展，能手口协调演唱歌曲《树上许多红苹果》，还能练习手口一致点数苹果的数量，获得数理逻辑智能的发展；另一方面，从德理的角度也重点培养了分享、守矩等有关道德判断的相关指标。		

第 10 天：数学《大苹果和小苹果》

德理聚焦	活动过程	情境创设
◆能合作完成重叠法比较大小	(一) 复习歌曲《树上许多红苹果》，引入课题。 (二) 学习用重叠法比较大小。 1、观察两个大小差别较大苹果，温习目测法比大小； 2、观察三个苹果（两个一样大，一个最小，且相互间区别不明显），说说它们谁大谁小？还是一样大？ 3、观看新方法“重叠法”比较苹果大小。 4、小结：两样东西，一个大一点，一个小一点，当小朋友们用眼睛看很难看出来谁大谁小时，可以把它们面对面叠起来比一比，谁露出来一点，就表示谁大。 (三) 人手两个苹果，尝试用重叠法比较大小。 (四) 认识大小标记。 1、出示大小标记，说一说这两个符号哪里不一样，猜猜哪个符号表示大，哪个符号表示小； 2、学习用肢体动作表示大和小。 (五) 游戏：举标记，拿苹果 1、根据教师举起的大小标记，拿起相应大小的苹果。游戏可多次进行，后面小朋友自己相互游戏，或者用动作代表大小； 2、送苹果回家：根据篮子前面的标志，把手中的大、小苹果送回相应的篮子里。	◆苹果树下，孩子们边唱歌边摘苹果。 ◆幼儿人手两个苹果，相互间区别不明显 ◆大小标记 ◆大小标记贴在两个篮子上
◆游戏中能自主分配角色，合作游戏		
◆能根据标记送苹果回家（守矩）		

预期幼儿发展分析

第 10 天的活动以复习前一节歌唱活动《树上许多红苹果》导入，孩子们边唱歌边摘苹果，并把摘到的苹果作为接下来活动的物质载体，自然地展开了后面的环节。关于幼儿预期的发展，一方面，从脑理的角度能获得数理逻辑智能的发展，如通过重叠法比较物体大小、认识大小标记并能按标记送苹果回家；另一方面，从德理的角度也重点培养了合作、守矩等有关道德判断的相关指标。

第 11 天：家庭教育实践活动《我吃最小的苹果》

活动理念：三天的幼儿园课程以苹果贯穿始终，小朋友们学会了像小猴子一样乐于帮助、礼让他人、分享物品等优秀品质，并学会了用目测法、重叠法比较物品大小，学会了有感情地演唱《树上许多红苹果》的歌曲。那么，孩子对苹果还了解多少呢？有没有试过到亲自超市里购买苹果呢？如何做一个勤劳、礼让的好孩子，来给家人分配苹果？

活动建议：

- 1、家长陪伴幼儿一起去超市购买苹果，让幼儿当一次小主人负责苹果的挑选、称重、付账；
- 2、引导幼儿比一比苹果的大小；
- 3、给幼儿讲《孔融让梨》的故事，引导幼儿学会分享和礼让，尊老爱幼。
- 4、和幼儿一起榨苹果汁，体验苹果汁的美味和营养。

第 12 天：美术综合《送你一把伞》

德理聚焦	活动过程预案	情境创设
◆能大胆与教师和保育员合作扮演故事。	（一） 聆听故事第一段，了解故事起因。 小兔子到树林里采蘑菇，突然天空中下起了小雨，小兔子被淋湿了。 （二）情境问题讨论：天空中下起雨，小兔子没有雨伞被淋湿了会生病，我们怎样去帮助他呢？ （三）情境演示：鹏鹏小朋友把自己的雨伞给了小兔子，自己和妈妈合打一把伞。（一名幼儿扮演鹏鹏，保育员阿姨扮演妈妈。）	◆树林背景，教师或幼儿扮演小白兔采蘑菇。 ◆两把雨伞

◆能积极动脑，分享帮助小动物避雨的办法。	（四）问题讨论：现在小兔子有伞了，可是山上的其他小动物并没有伞，我们可以怎样帮助他们呢？ （五）美术活动：制作小花伞 1、观察欣赏几把不同类型的实体伞伞面的花纹、图案、色彩； 2、人手一份画有雨伞的 A4 纸，自主选择材料装饰伞面。 （六）请小猴子去树林里送伞，结束故事。	◆幼儿人手一份画有雨伞的 A4 纸，绘画工具若干。
-----------------------------	---	----------------------------------

预期幼儿发展分析

第 12 天的活动以小兔子采蘑菇突然下雨的情节展开，引导幼儿通过问题讨论和实践活动体验帮助朋友度过困难的的美好情感。关于幼儿预期的发展，一方面从脑理的角度能获得空间感知智能的发展，如欣赏和感受生活中的雨伞伞面上的花纹和色彩的美，并自主地表现美、创造美；另一方面，从德理的角度也重点培养了乐于帮助朋友度过困难的品质，并在相关环节渗透了合作、分享等有关道德判断的相关指标。

附故事《送你一把伞》

一天早晨起床后，小兔子看到天空亮亮的，只有一点淡淡的云。于是就拎着小竹篮出去采蘑菇了。小兔子想妈妈吃了我采的新鲜的蘑菇，病一定会很快好起来的。小兔子采呀采呀，不一会儿，就采了一篮子蘑菇。就在它准备回家的时候，天空飘来了一片乌云。小兔子想：不好，可能要下雨了。于是就赶紧往回跑。可是没跑几步，天空中就下起了小雨，小兔子身上的毛都被淋湿了，还冷得打起喷嚏。那怎么办呢？

正在小兔子伤心得快要哭起来的时候，鹏鹏小朋友和他的妈妈每人打着一把伞走过来了，鹏鹏一眼就看到了被淋湿的小兔子，赶紧向前一步，把他自己的雨伞给了小兔子，自己赶紧跑到妈妈的雨伞下去了。妈妈亲切的对小兔子说：“孩子呀，山上采蘑菇还是带把伞好，

太阳晒得厉害就挡太阳，万一下雨了，就可以用来遮雨。”小兔子低声说：“我和我的动物朋友谁都没有雨伞。”到了幼儿园，鹏鹏把在山上遇到的事告诉了小朋友，于是小朋友们就立即行动起来了。

小猴子知道了，也忙着帮助小朋友收集材料，不一会儿，小朋友每人做好一把漂亮的小雨伞，第二天在小猴子的带领下，上山给小动物们送去了。

第 13 天：科学《皮球浮起来了》

德理聚焦	活动过程预案	情境创设
◆能和其他幼儿合作完成该情境视频的扮演。 ◆积极想办法帮助小猴子想出取球的办法，并大胆分享。	(一) 问题情境 1: 小猴子和小朋友给树林里的小动物们送完小花伞后玩起了踢球游戏，一不小心将皮球踢进了一个小土坑里，怎么也取不出来，怎么办呢？ (二) 问题情境 2: 后来小猴子想到了一个好办法，请大象帮忙，最后成功从小土坑里取出了球。想一想大象用了什么好办法？ (三) 继续聆听故事后半部分，验证答案。（大象伯伯用长鼻子往土坑里喷水，皮球就取出来了。） (四) 科学小实验：为什么大象伯伯往土坑里喷水，就能取出皮球呢？ 1、观察现场实验：一个小皮球放进玻璃缸里，皮球沉到缸底，然后将一小桶水倒进玻璃缸里，皮球浮起来了。 小结：小朋友的手可以用力把皮球托起来，水就像小朋友的手一样也能把皮球托起来。水的这种力量就叫浮力。 2、自主沉浮实验：把其他几件或沉或浮的小物品放到水	◆在幼儿园的户外山坡上拍摄的情境视频。 ◆故事后半部分段 ◆实验材料：玻璃缸、皮球、水 ◆一桌一份实验材料，比如水缸、雪花片、乒乓球等。

	缸里，观察其沉浮现象。	
	小结：重的东西沉在水底，轻的东西浮在水面。水就像我的小朋友一样，太重的东西托不起来。	

预期幼儿发展分析

第 13 天随着上节活动小猴子把孩子们设计好的花雨伞送给树林里的小动物而展开，途中发生了玩球不小心掉进洞中的问题情境，激发幼儿初步感知物体在水中的沉或浮的现象，且寓科学知识的学习于玩水游戏中。关于幼儿预期的发展，一方面从脑理的角度能获得自然观察智能的发展，如感知水的浮力并自主完成沉浮实验；另一方面，从德理的角度也重点培养了乐于帮助朋友度过困难的品质，并在相关环节渗透了合作、分享等有关道德判断的相关指标。

附故事：皮球浮起来了（科学）

小朋友们在小猴子的带领下爬上山给小动物们送去了漂亮的小花伞，小动物们高兴极了，连声说：“谢谢，谢谢！”在回幼儿园的路上，他们路过一个大操场，这是小动物们玩的地方，小猴子提议说：“我们来踢一会儿皮球吧，你们看我带了一只大皮球呢。”小朋友们说：“好啊，这个操场好大呀！”说着他们就在操场上踢起球来，可是当他们踢得正高兴的时候，皮球突然滚到了操场边的一个泥坑里，泥坑很深，小朋友的手够不着，大家急得团团转，可是想不出办法来，把小猴急得直挠头。

忽然他哈哈的大喊起来：“我有办法了，我有办法了。”小猴子爬到树上，向着远方大声喊起来：“大象伯伯，你在哪里呀？我们的大皮球掉到泥坑里取不出来了，你能帮帮我们吗？”小朋友，你们知道大象伯伯来了吗？大象伯伯又是怎样帮助他们取皮呢？

过了一会儿，只见大象伯伯一摇一摆地走了过来，小朋友很有礼貌地说：“大象伯伯，您好！”大象伯伯甩了甩它的长鼻子，然后就对着洞口喷起水来，没一会儿，皮球从洞里浮了起来。小猴子连忙跑

过去，抱起皮球，高兴得又蹦又跳，小朋友们也都乐得鼓起掌来。小朋友想一想为什么大象伯伯往泥坑里喷了水，皮球就浮出水面了呢？

第 14 天：家庭教育游戏活动《沉与浮》

活动理念：幼儿园的沉浮实验只是初步了解了水的浮力现象以及物体轻重与沉浮之间的简单关系。那么沉浮只与物体的轻重有关吗？重的物体一定沉入水底吗？请爸爸妈妈带孩子们一起寻找答案。

活动建议：

1、家长可以通过相关网络视频或书籍来和孩子们一起寻找答案；

2、家长可以和孩子们一起在家玩沉浮实验，用家里的各种物品进行尝试，但要注意安全；

3、和幼儿一起记录实验结果，以备回幼儿园后讨论分享。

4、

第 15 天：交通安全活动《小老鼠进城》

德理聚焦	活动过程预案	情境创设
◆能积极动脑想办法帮助小老鼠过马路，并分享好办法。 ◆学习过马路交通规则，并能在游戏中自觉遵守。	（一） 观看情境表演，了解事情起因。 1、小老鼠进城看望好朋友小猴子，看到车水马龙人来人往的大马路，不知怎么过马路了。 2、思考：怎样帮助小老鼠过马路？ （二）学习交通规则：红灯停，绿灯行。 （三）继续观看情境故事，了解故事结局。（故事附后）	◆操场上布置微型交通场景（画好十字路和人行横道线，红绿灯牌）

	（四）交通情境游戏，实战演练交通规则。 （操场上画好十字路和人行横道线，小猴子举红绿灯牌站在十字路口，教师扮演警察，小朋友扮演小老鼠，在警察的带领下安全地过马路，且边过马路边说：红灯亮了停一停，绿灯亮了向前行。后面幼儿自行过马路。）	
预期幼儿发展分析		
第 14 天通过小猴子的朋友小老鼠进城不懂交通规则无法过马路的情境展开，引导幼儿体验遵守交通规则对保障出行安全的重要作用，并通过交通情境游戏对相关交通规则进行了一次实战演练。关于幼儿预期的发展，一方面从脑理的角度能获得遵守交通规则等社会适应智能的发展；另一方面，从德理的角度也重点培养了守矩的品质，并在相关环节渗透了帮助、分享等有关道德判断的相关指标。		

附故事《小老鼠进城》：

小老鼠吃了小猴子给他摘的苹果非常开心，一直想进城来谢谢他。一天，小老鼠终于有了一个大桃子，他想，小猴子最喜欢吃桃子了，我把这个桃子送给小猴子吧。于是他带着桃子进城来找小猴子了。小老鼠可是第一次进城呢，城市好大呀，马路好宽呀，路上的车辆和行人好多呀，他不知道怎么过马路，吓得不敢过马路了，急得吱吱吱地直叫唤。

执勤的交警叔叔看见了，连忙走到小老鼠身边，指着人行横道线说：“你看，过马路要走人行横道线。”又指着交通指挥灯说：“红灯亮了停一停，绿灯亮了向前行。”小老鼠听了点了点头，可是他害怕极了，还是不敢过马路。警察叔叔只好带着他走过了马路，小老鼠有礼貌地说：“谢谢警察叔叔。”小老鼠继续向前走去，每到过十字路口，他就像唱歌一样唱起来：“红灯亮了停一停，绿灯亮了向前行。”然后大胆地走过了人行横道线。幼儿园到了，小猴子出来迎接小老鼠，小老鼠忙递上大桃子，两个好朋友你看着我，我看着你，高兴地笑了。

第 16 天：美术《花儿好看我不摘》

德理聚焦	活动过程预案	情境创设
◆主动与教师或幼儿合作扮演户外故事情境。 ◆能讨论和遵守“不随意摘花”的观赏规则（守矩）。 ◆能大胆分享自己设计的警示牌。	（一） 观看情境视频，了解故事起因。（小老鼠游公园，折了一朵花送给蝴蝶妹妹，小猴子连忙劝阻了小老鼠的摘花行为） 讨论：小猴子为什么要批评小老鼠的摘花行为呢？ （二） 讨论警示游人不折花的方法。 （三） 观看录像：花园里插着的警示牌：花儿好看我不摘。 （四） 自主尝试制作警示牌，并分享设计理念。 人手一张警示牌（长方形纸上写着花儿好看我不摘），在教师引导下点读文字，并尝试用绘画工具装饰警示牌。 （五） 将自己制作的警示牌带回家，双休日在爸爸妈妈的引领下将警示牌挂在树上或插在花圃里。	◆ 幼儿园户外山坡上取景，拍成视频。 ◆ 人手一张警示牌（长方形纸上写着花儿好看我不摘），绘画工具若干

预期幼儿发展分析

第 16 天的活动在幼儿园户外山坡上取景拍摄作为问题情境,引导幼儿思考摘花行为是否合理?如何警示游人不随意折花?并通过美术活动自制警示牌挂在树上或插在花圃里来提醒游人爱护植物.关于幼儿预期的发展,一方面从脑理的角度能获得空间感知智能的艺术领域发展,如自主设计和装饰“花儿好看我不摘”的警示牌;另一方面,从德理的角度也重点培养了守矩(不随意摘花)的品质,并在相关环节渗透了分享与合作等有关道德判断的相关指标。

附故事：花儿好看我不折

小老鼠第一次进城,看什么都觉得新鲜,他对着小猴子说:“猴子哥哥,你能带我到公园里去玩玩吗?”小猴子说:“当然可以了。”于是,小猴子就带着小老鼠来到了公园里。公园里真美呀,高高的树,绿绿的草,红红的花,还有在花丛中飞来飞去的花蝴蝶。

小老鼠看到花蝴蝶高兴极了,他立即冲到花圃里折下一朵花,追着花蝴蝶大声喊:“蝴蝶妹妹,快过来,我给你戴上一朵大红花。”小老鼠的行为可让小猴子急坏了,他连忙对小老鼠说:“小老鼠,公园里的花是给大家欣赏的,谁也不能摘花。”小老鼠吓坏了,自言自语地说:“城市里的规矩可真多呀!”

小猴子把今天发生的事情告诉给幼儿园的小朋友们听,小老鼠的行为引起了小朋友们的思考:我们怎样帮助那些不讲文明,不守规矩的人呢?有办法啦,做一个警示牌,在牌子的周围画上漂亮的花纹,请老师在牌子的中间写上“花儿好看我不摘”的文字,然后请小猴子把警示牌插到了花圃里。这一下谁也不会摘花了,小朋友们开心地笑了。

第 17 天：体育游戏《抓尾巴》

德理聚焦	活动过程预案	情境创设
◆大胆分享自己的想法。 ◆讨论抢尾巴游戏的安全规则并严格遵守（守矩）。	（一） 一名幼儿戴头饰扮演小猴子，4—6 名幼儿去抓小猴子的尾巴，以激发全体幼儿参与游戏的兴趣。 （二） 安全大讨论：刚刚的游戏你发现了什么问题？如何保证游戏过程的安全？（不推攘，不碰撞） （三） 全体幼儿参与的抓尾巴的游戏： 1、一半幼儿身体背面裤腰内塞一根尾巴，一半幼儿抓尾巴，教师发出开始的口令，幼儿开始抓尾巴，发动停止的口令后则终止游戏，比一比谁抓到了尾巴，谁抓的尾巴多。游戏过程中不能碰撞其他小朋友。 2、交换角色继续游戏：抓到的尾巴多的为胜。 （四） 小猴子给抓到尾巴的幼儿发红五星。 教师引导幼儿集体数一数，哪位小朋友抓到几根尾巴就发给几颗五角星。	◆户外操场上 ◆请家长用粗布条或粗绳子为幼儿编一条长约 30 厘米的尾巴。
预期幼儿发展分析		
第 17 天的活动从户外快乐的抢尾巴游戏展开，引导幼儿发现问题并讨论保证抢尾巴游戏过程安全的规则，并在后面的多次游戏中自觉、自然遵守。关于幼儿预期的发展，一方面从脑理的角度能获得身体运动智能的发展，如抢尾巴游戏锻炼幼儿腿部力量、躲闪跑能力、手的敏捷性等；另一方面，从德理的角度也重点培养了守矩(玩体育游戏遵守不推攘、不碰撞的安全规则)的品质，并在相关环节渗透了分享等有关道德判断的相关指标。		

第 18 天：体育游戏《从上向下滑》

德理聚焦	活动过程预案	情境创设
◆大胆分享自己的想法。 ◆讨论玩滑梯游戏的安全规则并严格遵守（守矩）。	（一）观察录像中的活动情境，发现问题。 讨论：录像中的小朋友是怎样玩滑梯的？怎样保证玩滑梯活动的安全？ 1、一个跟着一个上滑梯，你不推，我不挤。 2、两手扶着边沿，从上向下滑（在滑梯上贴上箭头标志）。 3、等前面的一个小朋友滑到底，后面的小朋友才可以开始向下滑。 （二）自主玩滑梯，教师实录。 （三）我是遵守规则的小标兵。 1、回活动室看幼儿玩滑梯的录相。 2、放录相的同时，教师适时重申游戏规则。 （四）拓展活动：讨论幼儿园其他体育活动的安全规则。	◆放学后随机拍摄幼儿玩滑梯的万象。 ◆户外操场。
预期幼儿发展分析		
第 18 天的活动从户外其他幼儿玩滑梯存在的安全问题出发，引导幼儿发现问题并讨论安全滑梯游戏的方法，并通过再次游戏并实录考察幼儿遵守规则的行为和意识，最后还拓展讨论了其他体育活动的安全规则。关于幼儿预期的发展，一方面从脑理的角度能获得身体运动智能的发展，如滑梯游戏能锻炼幼儿手腿脚协调、手腿部力量等；另一方面，从德理的角度也重点培养了守矩（玩滑梯游戏遵守从上往下滑的安全规则）的品质，并在相关环节渗透了分享等有关道德判断的相关指标。		

第 19 天：家庭教育实践活动《寻找生活中的规则》

活动理念：小朋友们生活在一个和谐的社会里，社会生活的和谐需要人们自觉遵守各种各样的规则。那么，除了我们这几天重点学习和讨论的交通规则、观赏规则、游戏规则外，生活中还有哪些规则呢？请小朋友们做一个有心人，和爸爸妈妈一起寻找。

活动建议：

- 1、家长陪伴幼儿一起通过查阅图书、电子资源等方式寻找和归纳生活中的规则，并做好图文记录；
- 2、家长陪伴幼儿去幼儿常去的公共活动场所如超市、电影院、商场、动物园、游乐场等处寻找生活中的规则，并拍照记录下来。

第 20 天：社会规则分享《**规则我知道》

活动理念：通过家庭活动亲子查阅图书以及去幼儿常去的公共场所现场观察、寻找和拍摄，幼儿积累了有关生活规则的一系列图书和影像资料，每个幼儿也在观察探究的过程中从不同角度获得了有关社会生活规则的一些经验。幼儿园课程的作用就是基于幼儿的已有经验，通过各种教育行为和载体帮助幼儿梳理经验、提炼经验、拓展经验。

活动建议：

- 1、幼儿自主介绍；
- 2、师幼共同分类和提炼经验；
- 3、把各类规则归纳后在课程主题栏中体现；
- 4、图书角投放相关书籍，并把幼儿自制的各类规则图书同时投放图书角。

第 21 天：21 天课程汇报活动

活动形式：请家长一起参加今天的课程汇报活动，对此轮 21 天课程所涉及到的德理目标——道德判断（合作、分享、帮助、守矩）的课程组织框架和幼儿达成度进行解说和现场汇报。

活动建议：

- 1、把幼儿 21 天中的活动点滴制作成 PPT，并针对每一节活动中涉及到的脑理、德理目标进行图文结合的回顾和解读；
- 2、对 21 天课程中家庭教育活动进行介绍并给予肯定；
- 3、开展亲子互动活动，共同学习、体验和提高；
- 4、对下一轮 21 天课程的理念及活动开展预案进行简要介绍，寻求家园合作共建。

2 1 天课程的创新点

为全人磊基教材的创新点就在于把五大领域与多元智力理论整合，作为游戏场景的空间架构，而以道德、情绪、思维作为游戏情境中的素养架构。

如科学领域的数学认知与数理逻辑智力的整合是空间架构，教师要根据幼儿认知水平在一个区域空间内布置资源较为充分的数学游戏场景。

这个游戏场景根据《指南》，不强调数学知识严密的系统性、逻辑性，只要符合：目标 1：初步感知生活中数学的有用和有趣；目标 2：感知和理解数、量及数量关系；目标 3：感知形状与空间关系。

游戏场景中出现的数学知识是用来“发展素养”的工具，帮助孩子建构思维模式（习惯）体系为主，而不是帮助孩子建构数学知识结构体系为主。建构数学知识结构体系，这是小学以后的学校教育任务。教育部一再禁止幼儿园小学化教学，我们理解就是这个意思。

如《想吃苹果的鼠小弟》，我们确定的游戏目标就是：学会辨别苹果的大小，树枝上苹果的个数。学习小猴子助人、分享、守矩的优秀品质。

为此，游戏区域空间场景布置：有多棵苹果树都挂着一些红苹果、青苹果。有八哥、小鸭子、小袋鼠、大象、小猴子等动物玩具或头饰，还有表现游戏内容的挂图。

教师、保育员、幼儿走进这游戏场景中，游戏情境就产生了。

每个人与场景中的物、氛围、信息、人进行交往，遵守规则就是道德，表达情意就是情绪，有目的的行为就是思维的结果。道德、情绪、思维就是游戏情境中的素养架构。由于时间的局限与教师观察角度的有限，每个游戏活动教师可以预设观察幼儿素养发展的目标。

如在《想吃苹果的鼠小弟》游戏活动中观察的主要素养目标为道德判断：合作、帮助、分享、守矩。

游戏开始，幼儿扮演八哥跟老师说话：小猴子，摘苹果，红苹果、青苹果，每个人，吃一个；小袋鼠，大袋鼠，小花鸭，大黄鸭，还有小象与大象。小苹果、大苹果，要摘多少个？要摘多少个？

在这个环节，很多孩子守规矩，有可能有幼儿不守规矩跟老师好好说；有可能有孩子很主动去帮助不好好说的孩子。

八哥说的话要求我们做什么游戏？一定有孩子主动与大家分享，有很多不同的理解与说法，教师及时归纳为三点作为游戏规则：1. 数数自己扮演的动物有几个？2. 说说怎样分苹果？3. 说说谁来摘苹果？

数数自己扮演的动物有几个？很有可能有孩子积极地愿意分享自己的答案。

说说怎样分苹果？这个方案就更多了，没有对错，让每个孩子说说为什么这样分的道理分享给大家。

说说谁来摘苹果？小鸭小象摘不到，谁来帮助他们？

完成游戏的过程中，教师可以随机观察到大量的合作、帮助、分享、守规矩的镜头。

《想吃苹果的鼠小弟》的游戏活动贯穿一天。

教师把典型的镜头回放给孩子讨论，让孩子理解什么叫合作、什么叫帮助、什么叫分享、什么叫守规矩。“我们学会了合作、帮助”“我们学会了守规矩”“我们学会了分享”，素养发展的目标就达成了。

进而组织孩子讨论，为典型镜头中的同伴点赞。选出点赞最多的五个小朋友，进一步加深理解什么叫合作、什么叫帮助、什么叫分享、什么叫守规矩。巩固达成的素养目标。

下午散学前，让每个孩子把今天理解什么叫合作、什么叫帮助、什么叫分享、什么叫守规矩的故事讲一遍，准备回家告诉爸爸妈妈。实现素养培养的家园共育。