

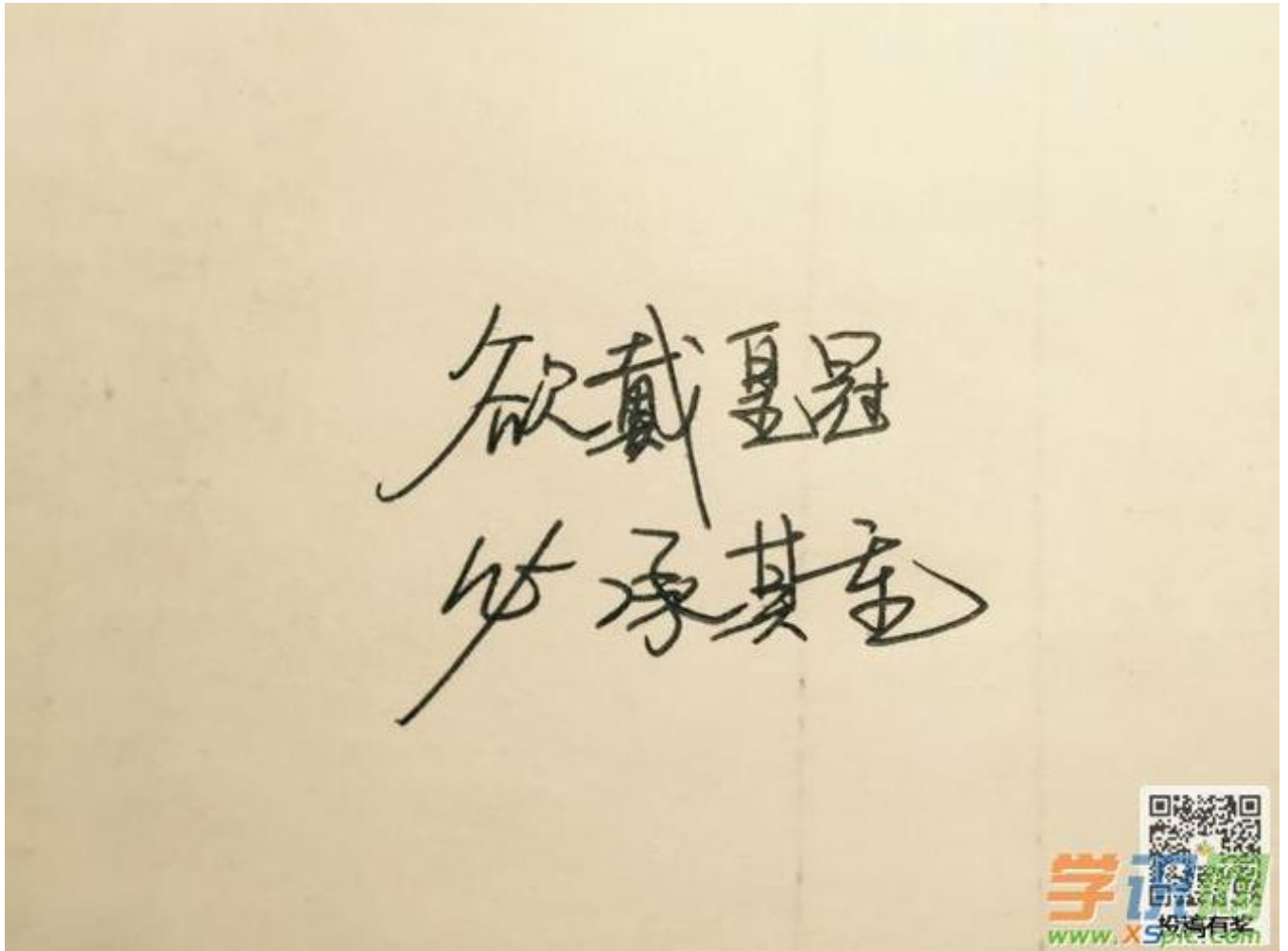
幼儿园中班行为个案分析

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/zhishi/a/170774457848572.html>

范文网，为你加油喝彩！

2024年2月12日发(作者：班主任教育故事)



幼儿园中班行为个案分析

幼儿园中班行为个案分析【1】

个案情况简述：

熙熙生性活泼好动，独立性强，善于发现观察事物，有一定解决问题的能力。

熙熙父母离异，从小由外公外婆带大。习惯指挥他人，脾气暴躁，比较任性。每次入园时还要闹情绪，说出各种不上幼儿园的理由，但家长一旦离开后就能很快融入集体生活中。

个案观察记录：

1. 饭后看书。幼儿主动选择了自己喜爱的区域进行活动。今天琪琪带来了新图书，正当他看得开心时，熙熙走过去抢琪琪的图书。因琪琪抓住图书不放，熙熙就在琪琪的脸上咬了一口，他最终抢到了图书。

2. 集体活动。幼儿自由坐在地上。熙熙坐在最后一排。老师引导幼儿观察图片后，让幼儿自由讨论。熙熙一会儿拉拉前面小朋友的头发，一会儿抓旁边小朋友的衣领，还故意把别的小朋友绊倒。老师发现后，叫他起来回答问题。他回答正确。

3. 表演游戏。幼儿自由选择角色和材料。熙熙在第I小组，他拿着一个小熊的头饰跑到第一组：“你们看，我今天要当小熊。”这时，熙熙发现黄黄和春明为了争小熊角，色互不相让，于是他说：“你们用剪刀石头布，{谁赢谁就当小熊}。”黄黄输了，但他不认输，要再剪一次。熙熙一步上前去抢黄黄手巾的头饰，黄黄不给他，他就用力一推，将黄黄推倒在地，并把头饰给了春明。

4. 分组活动。老师引导幼儿自由观察图片。熙熙站起来，四处走一走，看一看，与一位小朋友开玩笑。老师发现了，瞪他一下，他回去看图片了，等老师不注意他了，他又到另一名小朋友后面，用肘绕住他的脖子，把那位小朋友绊倒在地，他很开心。

效果：

通过两个月的家园共同教育，熙熙在各方面都有了明显的进步：懂得与同伴友好地玩，懂得遵守规则，能较好地控制自己的行为。同伴对他也很认可，推荐他当组长、小老师等。这不断足使他努力改正自己的不良行为，取得更大的挂步。

幼儿园中班行为个案分析【2】

游戏开始了，斌斌把凳子围成圈，从教室的材料库里拿了一些纸箱放中间，我问他今天玩的是什么，他说：“卖车。”他把有的纸箱放在凳子上，有一个纸箱放在地上。斌斌继续在材料库的纸笔区找来红色的蜡笔，在纸皮上写下1234567890、1112、12345，然后又用蜡笔在纸盒上涂抹颜色。旁边一个女生一直跟着他。斌斌把纸箱的各个面都涂上颜色。

分析

幼儿的书写是在涂涂写写画画中进行的，斌斌在装扮汽车的过程中，写下“1234567890、1112、12345”这些数字，代表了孩子生活中关于车牌的经验，这样的书写与游戏内容配合，是游戏的需要，也是斌斌不用有意识地想象的情况下自然完成的。中班幼儿已经自发地在场景中要涂涂画画，正是培养前书写的关键期，教师通过在材料库中提供纸笔，鼓励和方便幼儿随时进行记录，不仅满足了幼

儿的发展需要，为幼儿的前书写能力的发展提供了支持，也为观察幼儿的前书写行为提供了机会。

幼儿园中班行为个案分析【3】

斌斌拿来记号笔在纸箱上写SF（经老师询问，说是车牌前面的字母），此过程中没有和同伴说话。当他记录时，女生说：“不对，今天星期二。”斌斌说：“不对，今天星期三。”两个一边说，一边在纸板上画了“2”和“3”，并打上和，询问斌斌以后知道——“2”代表星期二已经过去了，所以打叉，“3”代表星期三没有过去，所以打了勾。

分析：

斌斌在卖车游戏中表现出行动的有意性强，对汽车的造型先想好了再找材料做，目的性强，每一次寻找的材料和工具都直接为他的游戏想法服务。例如用凳子围成圈变成4S店；找来胶带将纸箱的三面固定，还要检查是否粘得牢固，事实上也很牢固。又如用蜡笔为汽车涂色，用记号笔在车身上画上标志“SF”，具有一定的想象力和表现力，特别是在汽车三面都粘好了，斌斌两手摸着立起来的纸板，还不时地轻拍一下，十分形象地塑造出一个技术娴熟的汽车工人的样子。斌斌还用了两种符号的结合来表达对星期的认识，一边和同伴交流，一边书写了关于今天是星期几的过程。这里的书写体现了孩子对事物描述的需要，斌斌为了汽车游戏的情节发展需要进行书写，他们兴趣盎然、乐此不疲地快乐书写，只为游戏服务，不在于书写了多少数字、字母，以及写得好不好等。

幼儿园中班行为个案分析【4】

4S店里已经没有车子了，斌斌在公告板上先画了火箭（经询问说明天准备造火箭）。他继续在火箭下面画着表格，写着一些数字“123451”。这时店外面热闹的声音传来，安安买的车子与洋洋买的车子接了起来，俨然像一辆小火车，两个小伙伴正开心地开着火车穿梭于教室。斌斌停止记录，向同伴提醒这是汽车，不是火车，没有收到回应。斌斌转身回到凳子上，并在纸板下面画上了一只小草莓，并画了两个叉叉，（经询问，因为安安和洋洋是草莓队的，给他们两个叉！）火车转了一圈，斌斌再次对安安说：“安安，我跟你说这是汽车，不是火车。”“你看它这么长，像火车。”后排的洋洋说。斌斌继续对着安安说：“你不是老板吗？”仍然没有得到安安的回应。

分析：

斌斌在这一阶段书写了明天的游戏内容——造火箭；书写了连串的数字；书写了自己对事件的感受——小草莓和叉叉。游戏中当发现自己店里卖出的汽车变成了火车时，斌斌三番两次出面提醒同伴“安安，我跟你说这个不是火车。”当同伴仍然坚持自己的想法时，斌斌没有生气的表情，我们只是通过他的画画记录、他不时地张望同伴开车的眼神来猜测他其实很在意，在这里斌斌的记录成了孩子对同伴行为不满的情绪表达，因情绪得到宣泄而没有发生同伴间的冲突。而当他们的口头语言还没能准确地表述一件事情带给自己的感受时，孩子在情绪情感表达中会多一些绘画方式，——斌斌用涂画图形、形象、象形符号和数字来表情达意。

幼儿园中班行为个案分析【5】

在听到收玩具的音乐时，只见斌斌很主动地对同伴说：“我来收！”因为纸

箱较多，老师帮忙一起把纸箱叠整齐向斌斌问道：“这样可以了吗？”斌斌点点头。最后斌斌把他在游戏一开始就使用的一张被撕下的白纸也送送到材料区时，整理工作才算完成。斌斌来到桌子旁，拿起记号笔和本子开始画。他画了今天使用的材料，上面一行从左到右分别是纸箱、凳子、蜡笔、胶带和纸板。中间一行标明今天的日期——11.22，而在下面一行画的是明天要使用的材料。

分析：

斌斌在游戏中物归原处的意识很强，斌斌也在使用一些规则来解决问题，例如：发现有人把店里的车子开走了，他对着开车的同伴说：“你还没有付钱就开走了？”对卖车游戏中要先付钱再拿车的规则是明确的。又有同伴说“你这有火车吗？”，斌斌清楚地说“我是卖汽车的，没有火车。”对卖车游戏中卖什么是明确的。由此看出斌斌行动条理清楚，行为习惯良好，具有较强的规则意识。而且斌斌的日记表达也一目了然。孩子会划线区分记录的区域，记录今天的日期，是教师对幼儿日记书写的要求；记录今天和明天游戏要使用的材料，用图形图案表示相应的物品，能产生

对比。每一位幼儿的游戏日记表达是不同的,有的用图画表示了今天发生的事情;有的用一些符号和图画表示自己遇到的困难。老师抓住了幼儿表达的需要,组织大家幼儿在游戏后进行游戏日记的记录,这是更为规范的书写,幼儿坐在桌子旁,在本子上拿笔进行书写,包含正规的书写材料和书写姿态,但我们看到在中班幼儿的日记表达中暂时没有出现标准的文字。

前书写活动重在引起幼儿对书写的主动、积极的情感和态度,保持并发展这种兴趣,而不同于正式书写活动对书写的知识、内容和形式的严格要求。斌斌的前书写行为贯穿他的整个游戏,不仅代表了孩子的游戏想法,而且用符号和数字描述了游戏过程。

少年读书，如隙中窥月；

中年读书，如庭中望月；

老年读书，如台上玩月。

皆以阅历之深浅，为所

得之深浅耳。

一张潮



更多 在线阅览 请访问 https://www.wtabcd.cn/zhishi/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发