

■儿童游戏研究

# 自主性游戏中教师指导的行动研究

——以西安市H幼儿园为个案

王春燕<sup>1</sup>, 戏娜<sup>2</sup>, 杜文婧<sup>2</sup>

(1. 陕西学前师范学院学前教育系, 陕西西安 710100; 2. 贝九·曲江华府幼儿园, 陕西西安 710061)

**摘要:** 教师对幼儿的自主性游戏进行有针对性、合时宜地观察记录与指导, 能有效地支持幼儿在各个领域的学习与发展。本研究采用行动研究法与文本分析法, 通过分析幼儿园教师的自主性游戏观察记录, 发现教师原有的游戏指导时机更多地体现在维持秩序上, 游戏指导方法基本为语言指导法, 教师较多的替幼儿解决游戏中的问题。在开展有针对性的游戏观摩、研讨、学习后, 教师的游戏指导时机转向游戏材料投放、游戏情节和水平等游戏自身因素, 游戏指导方法有所增加, 教师倾向于更多地引导幼儿自己解决游戏中的问题。

**关键词:** 自主性游戏; 教师; 游戏指导

中图分类号: G613.7

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2018)11-0119-05

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.11.024

## The Action Research on Teachers' Guidance in Autonomic Play —Taking H Kindergarten in Xi'an City as an Example

WANG Chun-yan<sup>1</sup>, XI Na<sup>2</sup>, DU Wen-jing<sup>2</sup>

(1. Department of Early Child Education, Shaanxi Xueqian Normal University, Xi'an 710100, China;

2. Kindergarten of HuaFu Qujiang Beiji, Xi'an 710061, China)

**Abstract:** Teachers can effectively support children's aspects of development, if she or he could individualized and timely observe and guide children's autonomic play. We use the action research method and the text analysis method in this thesis. Through the analysis of teachers' play observation records, we find that teachers often guide play at the time when they think the order needs to be maintained, and they basically prefer to use language instruction. Meanwhile, they were more likely to solve problems for children. Many changes have happened on teachers and the situation become better after individualized designed plays were watched, learned and talked by kindergarten teachers. Teachers' guidance of play turns to the time when they think the play material needs to be adjusted, or the plot needs to be adjusted to meet the children's existing experience and level. The methods of play guidance has increased, and teachers tend to help children in the play to solve problems on their own.

**Key words:** autonomic play; kindergarten teacher; play guidance

收稿日期: 2018-04-07; 修回日期: 2018-04-18

**作者简介:** 王春燕, 女, 山东潍坊人, 陕西学前师范学院学前教育系讲师, 主要研究方向: 学前课程与教学; 戏娜, 女, 陕西汉中, 贝九·曲江华府幼儿园保教主任, 主要研究方向: 学前课程与教学; 杜文婧, 女, 江苏徐州人, 贝九·曲江华府幼儿园教研组长, 主要研究方向: 学前课程与教学。

## 一、研究缘起

自主性游戏指的是儿童根据自己的意愿自由选择游戏和同伴,自由支配和使用材料,并以自己的方式进行的游戏活动。2016年颁布的《幼儿园工作规程》中明确指出:“幼儿园应当将游戏作为对幼儿进行全面教育的重要形式。……幼儿园应当根据幼儿的年龄特点指导游戏,鼓励和支持幼儿根据自身兴趣、需求和经验水平,自主选择游戏内容、游戏材料和伙伴,使幼儿在游戏过程中获得积极的情绪情感,促进幼儿能力和个性的全面发展。”<sup>[1]</sup>《幼儿园教师专业标准(试行)》中将“游戏活动的支持与引导”<sup>[2]</sup>作为教师重要的专业能力提出。通过查阅已有的文献资料发现,目前,国内对幼儿园游戏指导的研究既有理论层面的探讨,又有结合实践的现状分析与改进建议,但是,结合实践的研究基本都止于提出建议和对策,而很少真正地在幼儿园游戏活动中去验证、实施。因此,对自主性游戏中的教师指导进行行动研究,可以在一定程度上弥补当前此领域研究的不足,真正改进幼儿园教师的游戏指导水平,更有效地支持幼儿在游戏中地学习与发展。

## 二、研究设计

本研究以行动研究法和文本分析法为主要的研究方法。

### (一)研究对象

本研究选取西安市H幼儿园四个班级的6名教师作为研究对象,研究者与研究对象在整个研究过程中作为一个团队,在共同参与自主性游戏观摩、研讨的基础上,对教师的自主性游戏指导情况进行行动研究。共同研讨游戏指导的时机、方式方法等,共同制定文本分析的各个维度,在四个班级轮流进行自主性游戏的观摩与研讨活动,并根据游戏需要开展有针对性地学习活动。

### (二)研究步骤与资料分析

本研究共持续7周,分为三个阶段:

第一阶段:制定“教师游戏指导能力提升”方案。主要包括两个方面:第一,研究团队共同研讨确定此次研究持续时间、开展的方式以及每个人的分工,并参考已有研究确定文本分析的具体维度;第二,教师在第1周向研究团队提交游戏观察记录,研究者与其中一位教师对收集到的教师游戏观察记录进行编码、分析,并根据实际编码结果对原有的文本分析维度进行了调整,从指导时机、指导方法、指导中“度”

的把握、指导效果四个方面了解了6名教师的游戏指导现状。具体的分析维度见表1。值得说明的是,这些二级指标的确定有两个重要参考因素:一个为学前儿童游戏相关文献资料中涉及的部分;另一个为原始资料,即在对教师的观察记录表进行分析的过程中,对其中反复出现的有意义的词、短语、句子或段落进行总结、概括而得出的。

表1 自主性游戏观察记录分析维度

一级指标	二级指标
1. 指导的时机	1. 难以选择或进入游戏
	2. 不投入自己所选择的想象或虚构的游戏
	3. 难以与同伴共同游戏
	4. 一再重复已玩过的情节,进一步延伸和扩展有困难
	5. 缺少材料,游戏难以继续
	6. 在使用材料或丰富游戏情节时遇到困难
	7. 其他(争抢、破坏材料、安全隐患、老师认为游戏情节与现实生活不符等)
2. 指导的“度”	1. 代替幼儿解决问题
	2. 引导幼儿自己解决问题
3. 指导的方法 <sup>[3]</sup>	1. 场地规划法
	2. 材料提供法
	3. 标志制约法
	4. 语言指导法
	5. 角色扮演法
	6. 讨论建构法
4. 指导的效果	1. 负效
	2. 无效
	3. 效果明显

第二阶段:实施并调整“教师游戏指导能力提升”方案。在第2—3周,团队成员根据计划在四个班级间轮流开展游戏观摩与研讨活动,教师根据研讨内容有针对性地调整本班的游戏空间规划、材料投放以及游戏指导时机、方法等。在第3周结束后,研究者与1名教师负责对过程中收集到的游戏观察记录进行编码、分析,了解开展行动研究后教师游戏指导能力变化情况,并决定根据情况增加专门的学习活动。

第三阶段:实施调整后的“教师游戏指导能力提升”并进行反思和评价。在第4—7周,团队成员按照调整后的方案定期开展游戏观摩、研讨以及学习活动。第7周结束后,研究者与1名教师分析教师此阶段的游戏观察记录,了解教师的游戏指导能力变化情况,并对整个行动研究过程进行反思、评价。

## 三、研究结果

研究发现,经过为期7周的行动研究,教师的游

戏指导能力有了明显的提升, 具体的对比结果如下:

### (一) 教师原有的游戏指导能力分析

行动研究初期, 采取自愿原则, 研究者收集到 11 份游戏观察记录, 从游戏指导时机、指导的度、指导方法、指导的效果四个维度对其进行文本分析, 结果发现:

1. 教师的游戏指导时机更多地体现在维持秩序上

从图 1 可以看出, 在 11 次游戏指导中, 有 6 次发生在幼儿游戏中出现争抢、破坏材料、安全隐患或

者老师认为游戏情节与现实生活不符等情况下, 占总数的 54.5%。由此可见, 教师在游戏指导时更多地关注良好秩序的维持, 而较少关注到幼儿的游戏参与度、幼儿与同伴的交往情况、游戏材料使用情况、游戏情节等方面。

### 2. 教师指导游戏时基本采用语言指导法

从图 2 可以看出, 在 11 次游戏指导中, 教师用到了语言指导法和角色扮演法两种方法, 其中有 9 次教师使用的是语言指导法, 占总数的 81.8%。可见教师的游戏指导方法较单一。

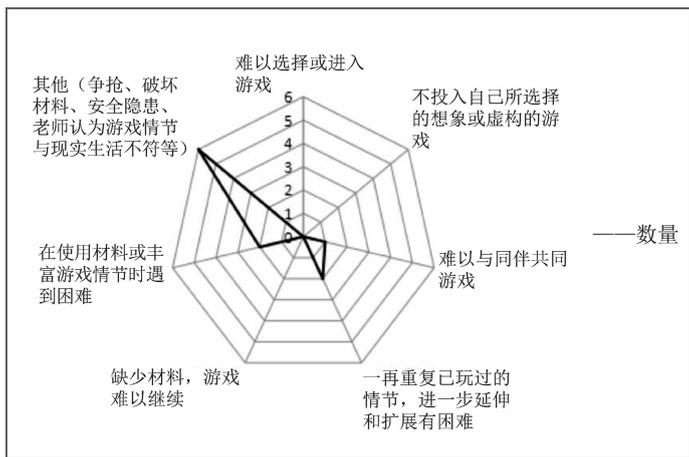


图 1 教师原有的自主性游戏指导时机

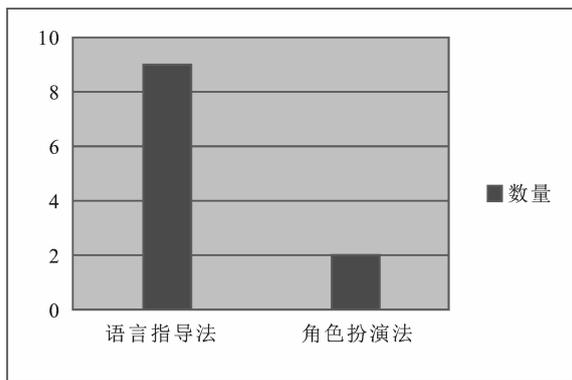


图 2 教师原有的自主性游戏指导方法

### (二) 开展行动研究后教师的游戏指导能力变化情况

针对教师原有的游戏指导能力, 我们在 4 个班有针对性地开展了为期 6 周的游戏观摩、游戏研讨、游戏观察与指导学习等活动, 以期教师能更敏锐地捕捉到幼儿的游戏需要, 采取更丰富的方法引导幼儿自己解决问题。在此期间, 每周选 1—2 次组织这四个班的教师集中到其中一个班进行游戏观察与指导, 并填写游戏记录表, 最后将这 4 个班教师每周的游戏观察记录收集起来, 分第 2—3 周和第 4—7 周进行文本分析, 结果发现:

### 1. 教师的游戏指导时机转向游戏本身

从图 3 可以看出, 开展游戏观摩和研讨后, 教师指导游戏的时机趋向多样化, 且更多地关注幼儿的游戏参与度、游戏材料的使用情况、幼儿与同伴的交往以及游戏情节的丰富和发展等与游戏质量相关的方面, 在维持秩序方面呈持续下降趋势。这说明教师对游戏本身的价值有了更清晰的认识, 游戏指导的针对性更强。

### 2. 教师开始转向引导幼儿自己解决游戏中的问题

从图 4 可以很明显地看出, 教师代替幼儿解决问题呈不断下降的趋势, 而引导幼儿自己解决游戏中的问题则呈持续上升趋势。这表明教师更加注重通过游戏增强幼儿自己解决问题的能力, 更加注重游戏的价值。

### 3. 角色扮演法在教师的游戏指导中使用频率增多

从图 5 可以看出, 有针对性地实施游戏观摩、研讨后, 教师的游戏指导方法有增多的趋势, 虽然语言指导法仍然占据优势, 但出现了材料提供法和角色扮演法, 且角色扮演法的使用次数在逐渐增多。可

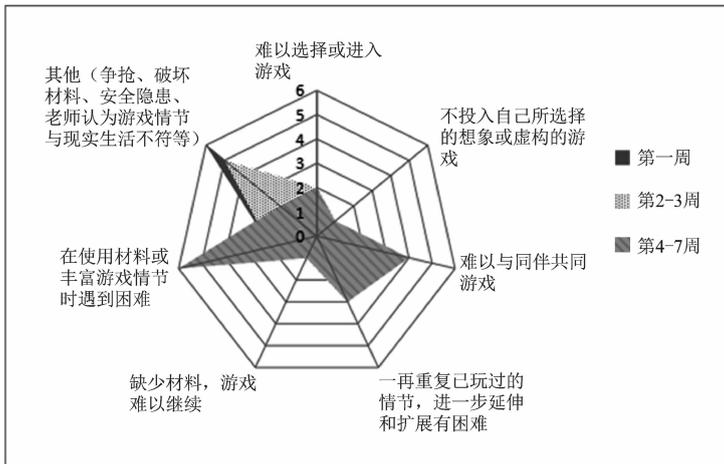


图3 教师的自主性游戏指导时机变化情况

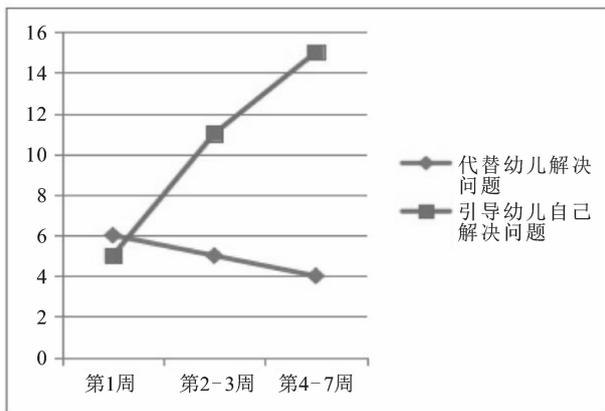


图4 教师的游戏指导“度”的变化情况

见教师在游戏指导时了解并能使用更多的方法。

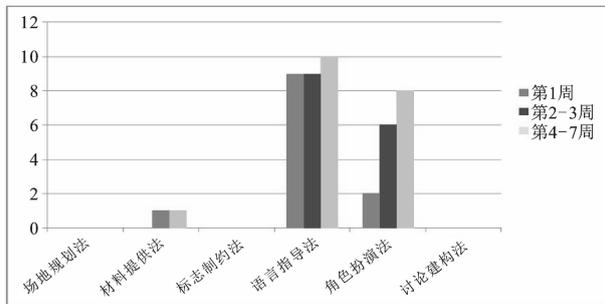


图5 教师自主性游戏指导方法的变化情况

#### 4. 游戏指导效果呈现无效指导先增多后下降的情况

游戏指导效果指的是教师采用一定方法进行指导后,幼儿的游戏情节是否丰富、游戏水平是否提升、已有的矛盾是否解决等?如果教师指导后,幼儿原有的游戏进程被打破、游戏兴致被破坏则被定义为负效;如果经教师指导后,幼儿的游戏情节更加丰富、游戏水平得到一定提升、材料不足等问题得以解决,则被定义为效果明显的指导;这两种情况之外,经教师指导后,幼儿的游戏兴致、情节、水平等没有

明显变化,则被定义为无效指导。由图6可以看出,第2-3周的无效游戏指导占了一半,第4-7周无效指导只有1次,效果明显的游戏指导占了94.7%。可见在为期6周的游戏研讨过程中,游戏指导效果呈现无效指导先增多后下降的情况。

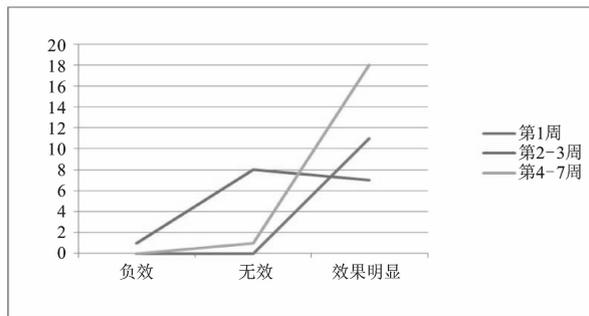


图6 教师自主性游戏指导效果变化情况

### 四、分析与讨论

从课题实施前后教师自主性游戏指导情况的对比分析,发现教师在游戏指导时机的选取、游戏指导方法的选用、游戏指导“度”的把握、游戏指导效果等方面都有了较为明显的提升,说明有针对性的游戏观摩、研讨以及培训、学习起到了一定的预期效果。具体说来,影响教师游戏指导能力和效果的因素有:

#### (一)理论的学习直接影响教师的游戏指导观念

在开展游戏指导课题研究之前,教师对于自主性游戏的理解倾向于完全自由的游戏,对教师作用的理解集中在保证幼儿安全,对游戏指导方法的认识单一。因此,教师原有的游戏指导时机集中在幼儿发生争抢、出现安全隐患等方面,游戏指导方法也较为单一。在开展行动研究后,通过集中的游戏观摩、研讨以及相关的学习,教师明确了自主性游戏的性质、教师在其中的重要作用,也明晰了游戏中场地

规划、材料提供等对幼儿游戏水平高低、情节丰富与否的影响,因此,教师逐渐将游戏指导时机放到游戏本身,并丰富了游戏指导方式。

## (二) 对幼儿及其已有游戏的了解程度直接影响游戏指导效果

令笔者感到疑惑的一个地方是,在开展行动研究的前两周,即文中的第2—3周,无效指导呈明显的上升态势,远远超过行动研究前。细究其原因,笔者发现这两周收集到的游戏指导记录表多为教师对别的班级幼儿游戏所作的观察指导。由于此次行动研究中的游戏观摩和研讨是在四个班级中轮流进行,且时间间隔较长,这就导致教师对每个班幼儿游戏的观察不能连续进行,对别的班级幼儿的了解也很少。因此,当教师尝试对别的班级幼儿游戏进行指导时,显得不能得心应手,出现大量的无效指导。可见,对幼儿及其已有游戏发展情况的了解程度直接影响着游戏指导效果。这就启发幼儿园教师应随时随地做足全面了解幼儿及其已有游戏情况的功夫。

## (三) 多重因素限制教师的游戏指导观念向实践转变

有针对性地研讨以及理论的学习能增强教师对自主性游戏性质的理解和游戏指导时机、方法的把握,但是,在将这些游戏指导观念转变为行动的过程中,教师会受到时间、空间、资源、本地区或幼儿园课程总体架构、班级儿童数量和特点、家长预期等多重因素的影响<sup>[4]</sup>,导致教师的游戏指导行为大打折扣,有时表现出力不从心的局面。因此,要想真正提高教师的游戏观察与指导水平,幼儿园、教师、研究者等相关人员必须逐一梳理、筛选出这些限制因素,尽量为教师的游戏指导提供一个良性环境。

## 五、研究反思

虽然此次针对教师游戏观察与指导的行动研究取得了一定的效果,但是,也存在一定的不足。首先,资料的收集不够全面,已有的游戏指导记录均为教师自己选取,且都集中在游戏进行过程中,不包含游戏前的准备阶段和游戏后的分享环节,这就造成课题组统计分析的数据不够全面、客观。如,教师在游戏准备阶段用到了“场地规划法”和“讨论建构法”,但选取的游戏指导记录中并不涵盖此方法;第

二,教师有针对性地游戏研讨和学习较少。由于幼儿园教师本身的教育教学工作和事务性工作占据了大量的精力、时间,在集中性的游戏观摩和研讨之外,再组织教师进行有针对性的学习活动就显得力不从心。教师的游戏指导方法较为单一,游戏指导出现无效和负效,一个重要原因是很多教师并不是特别了解和能够熟练运用每一种游戏指导方法,对每一种游戏观察的要点也不甚了解。

针对研究中出现的以上问题,考虑从以下几个方面来解决:

第一,要真正了解教师的游戏指导情况,除采用文本分析法收集分析教师自己选取的游戏指导记录外,还应增加对教师游戏指导的观察分析,即研究者采用一定的方法和工具观察记录教师的游戏指导行为,并对其进行分析。

第二,开展有针对性游戏研讨和学习,比如,使幼儿园教师了解并在实践中学习运用每一种游戏指导方法;另外,还应了解每一种类型的自主性游戏(如角色游戏、建构游戏)的观察要点。

第三,考虑游戏观摩与研讨方式的转变,在对幼儿兴趣、需要、个性特点、原有游戏水平等不甚了解的情况下,教师的游戏指导出现无效指导增多的情况。因此,游戏观摩与研讨应更多地集中到每个班级教师对其本班幼儿的游戏指导上,并能长期持续进行;即使采用教研组集中观摩与研讨模式,也应长期持续观摩其中一个班级的幼儿游戏,这样才能使参与的每个教师都能了解该班幼儿的特点以及游戏的全貌,也才能使参与的教师真正获得游戏观察与指导能力的提升。

### [参考文献]

- [1] 中华人民共和国教育部. 幼儿园工作规程[Z]. 2016.
- [2] 教育部. 幼儿园教师专业标准(试行)[Z]. 2012.
- [3] 邱学青. 学前儿童游戏(第四版)[M]. 南京:江苏教育出版社,2008:161.
- [4] 尼尔·本内特,等. 通过游戏来教——教师观念与课堂实践[M]. 刘焱,等译. 北京:北京师范大学出版社,2009:28.

[责任编辑 张雁影]