

■ 学前教育前沿

从幼儿园优秀游戏活动案例看教师游戏组织

—— 基于 NVivo12.0 的质性分析

丁竹君, 杨 丽

(贵阳幼儿师范高等专科学校, 贵州贵阳 551400)

摘要: 基于扎根理论, 采用质性分析软件 NVivo12.0 对 51 篇优秀游戏活动案例进行文本编码, 分析案例中教师组织支持幼儿游戏的过程性特点。结果发现: 案例内容涉及“游戏前”、“游戏中”、“游戏后”3 个核心节点, 15 个树状节点, 1142 个参考点; 案例内容对教师游戏组织具有重要启示, 在游戏前应树立正确的游戏观, 物化“教育目标和内容”; 在游戏中应形成“主动放权、观察解读、支持回应”的逻辑闭环; 在游戏后应组织好游戏反思, 提升游戏课程价值; 常态化: 建立游戏案例教研机制, 提高教师游戏支持水平。

关键词: 游戏活动案例; 游戏组织; 质性研究

中图分类号: G610; G613

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X (2023) 02-0055-06

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2023.02.007

Analysis of Teacher's Game Organization from the Case of Excellent Game Activities in Kindergarten — Qualitative Analysis based on NVivo 12.0

DING Zhu-jun, YANG Li

(Guiyang Preschool Education College, Guiyang 551400, China)

Abstract: In depth analysis and interpretation of the contents of excellent game activities are of great significance for teachers to examine and discover the value of games, implement the spirit of games, and organize game activities. This research collected 51 high-quality game activity cases, and used the qualitative analysis software NVivo 12.0 to code the text and analyze the process and characteristics of teachers' organization of children's games. It finds that cases involve three core nodes, including before the game, during the game and after the game, 15 tree nodes and 1142 reference points. The contents of the cases have important implications for teachers to organize and guide the game. Before the game: teachers should establish a correct view of the game and materialize educational objectives and content. During the game: teachers should form a logical loop of Freedom and autonomy, observation and interpretation, support and response. After the game: teachers should organize game sharing to enhance the educational value. Normalization: teachers should establish a discussion system for game case sharing to improve teachers' game support competence.

Key words: game activity case; game organization; qualitative research

一、问题提出

《3-6 岁儿童学习与发展指南》提到“珍视游

戏和生活的独特价值”^{[1] 288}。2018 年教育部征集幼儿园优秀游戏活动案例以来, 游戏案例撰写成为了热门话题, 全国掀起了优秀游戏案例评比活

收稿日期: 2022-10-22; 修回日期: 2022-11-23

作者简介: 丁竹君, 女, 贵州毕节人, 贵阳幼儿师范高等专科学校学前教育与特殊教育系讲师, 主要研究方向: 幼儿园游戏, 幼儿园课程与教学; 杨丽, 女, 贵州贵阳人, 贵阳幼儿师范高等专科学校学前教育与早期教育系副主任, 教授, 主要研究方向: 幼儿园课程与教学。

动,涌现出了许多优秀游戏活动案例。丁海东指出,高质量游戏活动的开展,需要有优秀游戏活动案例的建设与示范^[2]。“研”好优秀游戏活动案例对教师审视和发现游戏价值、组织游戏活动具有实践意义。本研究基于扎根理论,选取 51 篇优秀游戏活动案例作为样本,利用质性分析软件 NVivo12.0 进行文本编码和分析,旨在通过案例透析游戏活动中教师组织、支持与引导游戏的过程性特点,挖掘教师贯彻游戏精神,践行“以游戏为基本活动”的有益实践经验,为教师组织高水平有

质量的游戏活动及撰写优秀游戏活动案例提供帮助。

二、研究设计

(一) 样本选择

通过线下、线上收集 51 篇幼儿园优质游戏活动案例。线上选择《游戏·学习·发展——全国优秀游戏活动案例选编》^[3]1-430 中提及的 32 篇游戏活动案例,线下选取由贵州省省级示范幼儿园推选的 19 篇游戏活动案例,详见表 1。

表 1 所选优秀游戏活动案例名单

来源	案例名称与编号	数量
《游戏·学习·发展——全国优秀游戏活动案例选编》	《桥》、《水上乐园开拓史》、《浮板上的挑战》、《二月二龙抬头》、《轨道弹球乐》、《MOMO 建水库》、《从保龄球到多米诺》、《超市变形记》、《花样轨道诞生记》、《陀螺世界的小当家》、《加油站的演变》、《小球的旅行》、《一座“危桥”的故事》、《我们班的五星级酒店》、《小矮人矿车游戏》、《会动的刷票闸口》、《好玩的影子游戏》、《竹篮打水》、《新版“老狼老狼几点了”》、《鲨鱼来了》、《门的变形记》、《玩转竹棍》、《豆芽的故事》、《舞台成长记》、《跟着大王去巡山》、《挖河道》、《渔家乐》、《观光巴士》、《巧“娃”难为无水之“炊”》、《趣滑小土坡》、《纸管与积木的“对话”》、《小白鲸游戏》	32
线下幼儿园优秀游戏活动案例	《下雨喽》、《蹴鞠乐》、《有趣的水管》、《厨房我做主》、《有趣的桥》、《鸟屋的玩法》、《我们给种子“变道”》、《神奇的水》、《沙池运水计》、《不倒的楼梯》、《小厨房趣事》、《滑滑梯的故事》、《划龙舟》、《趣味竹签》、《花样滑索》、《水到渠成》、《树林小舞台》、《大飞机》、《趣玩七巧板》	19

(二) 资料分析

本研究通过运用 QSR-NVivo12.0 质性分析软件进行处理和分析。NVivo12.0 软件是主要依托于扎根理论,对资料进行编码的质性研究方法^[4]218。研究者不预先进行理论假设,通过对已有研究资料进行逐步归纳、概括出核心概念和命题,最后建构理论^[5]327。本研究将所有案例文字材料导入

NVivo12.0 软件中,逐篇逐句精读。首先,对文本进行开放编码,建立自由节点,对文本进行初始概念化;其次,对文本进行二级主轴编码,通过已建立的自由节点再次归纳建立树状节点;最后,进行三级选择编码,对树状节点进一步补充和概括,形成概念框架,建立核心节点^[6]。本研究最终形成 3 个核心节点,15 个树状节点,1142 个参考点,详见表 2。

表 2 幼儿园优质游戏活动案例的核心节点编码

核心节点	参考点数	占参考点总数百分比	树状节点	参考点数	材料来源
游戏前	102	8.9%	观察分析	51	51
			环境创设	51	51
游戏中	938	82.2%	提问	292	51
			观察解读	221	51
			主动放权	157	51
			表示认可	104	45
			提出建议	47	21
			增换材料	45	21
			暗示	29	18
			发起讨论	21	15
			参与游戏	8	5
			直接帮助	7	4
游戏后	102	8.9%	记录分析	51	51
			反思回顾	51	51
合计	1142	100%	15	1142	51

(三) 编码的信度分析

为了保证编码的信度,研究者请两名学前教育专业研究生分别对原始材料进行二次编码,经检验,两人一致性为 90.6%,可以认为本研究的理论建构基本达到饱和,保证了较高的信度。

三、研究结果分析

本研究以三级编码获得概念之间的逻辑关系为依据,建构了案例中教师游戏组织过程的模型图(见图 1)。

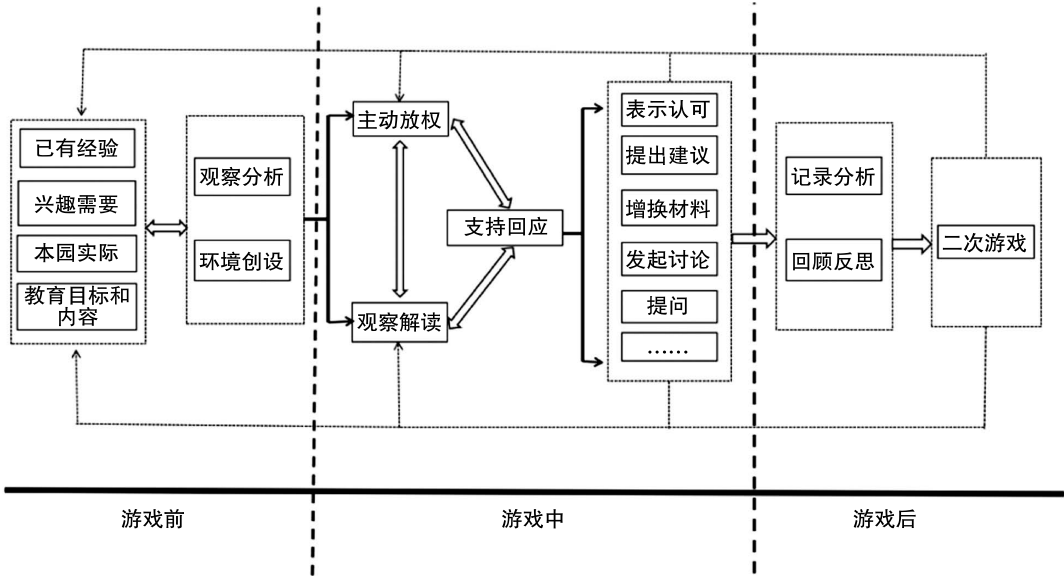


图 1 幼儿园优秀游戏活动案例中教师游戏组织的模型图

由图 1 可得,教师组织游戏分为游戏前、游戏中、游戏后三个流程。游戏前,教师通过观察分析儿童的已有经验和兴趣,结合本园实际,进行游戏环境微观调整,并投放游戏材料,将教育目标和内容融入环境中。游戏中,教师给予幼儿充分自由的游戏空间,支持幼儿按照自己的想法游戏,在看懂幼儿游戏基础上捕捉教育契机,适时、适当进行引导,然后回归主动放权的位置,继续观察解读游戏,进行下一次游戏支持。游戏后,教师组织幼儿进行游戏回顾,将游戏观察中所捕捉的“教育内容”转换为问题与幼儿共同讨论,帮助幼儿梳理游戏中主动建构的经验,并且记录、反思游戏,为下次游戏提供依据。

(一) “游戏前”维度

观察分析与环境创设均编码 51 次,提及的材料来源均为 51 篇,表明教师重视游戏前准备和规划。通过观察幼儿最近的生活样态、游戏轨迹、游戏计划、游戏故事以及环境互动的情况等,了解幼儿感兴趣的 游戏材料、游戏主题等,思考如何将教育目标和内容隐含到游戏环境中,进而对现有环境进行调整,对材料进行补充,创设“有准备的环境”。例如,《下雨喽》中教师因为一次谈话活动

了解到孩子很想玩雨的游戏,便在材料区投放了雨伞、雨衣、雨鞋、水桶、篮子等工具支持幼儿的自主探索。《有趣的水管》中教师发现班上幼儿对于水管充满了好奇,在沙水区投放粗管、细管、直管、弯管、三通管、透明管、水管转接口等材料引导幼儿在游戏中主动建构多种经验。《树林小舞台》中教师发现幼儿喜欢各种装扮和唱跳游戏,并已有了一些表演经验和技能,便在游戏区投放了大小各异的铁锅、不锈钢桶、易拉罐、水瓶等不同音高音色的“乐器”,以及响板、碰铃、录音机等专门化音乐玩具,提供丰富适宜的游戏材料反映了教师认同游戏对幼儿发展的价值,尊重幼儿自发的表现与创造,支持幼儿用自己喜欢的方式创造美。这些案例都反映出教师对于幼儿游戏行为及其背后的心理诉求的某种理解或读懂,从而规划适宜的游戏环境的意识自觉。

(二) “游戏中”维度

1. 高频行为

游戏中的教师行为涉及参考点最多,占总参考点的 82.2%,可见高质量游戏需要教师适宜的支持与回应。如表 3 所示。

表3 游戏中相关节点及典型案例

支持与回应	参考点数	典型案例
提问	292	组长韩焱跑过来问老师：“我们的龙舟这么快就搭建好了，那我们要做什么呢？”我抛出问题：“你们搭建的和你们见过的龙舟还有什么不一样吗？”《划龙舟》
观察解读	221	被水沟分割的沙丘被宇轩想象成了“群岛”，彦彦“度假村”的灵感估计来自于他经常旅行的经验。《桥》
主动放权	157	整个过程，幼儿自己创造游戏规则、自己寻找游戏材料。《花样轨道诞生记》
表示认可	104	豆豆的果汁也做好了，还拿过来对我说：“老师，你看！”老师对她竖起了大拇指。《小厨房趣事》
提出建议	47	朱老师忍不住对他说：“你的积木不一样长，所以很难搭整齐。你试试用宁宁那样的长条形积木吧！”《我们班的五星级酒店》
增换材料	45	教师悄悄地在玩水池边增添了安全的木板、木棍、软水管等材料。《浮板上的挑战》
暗示	29	津津娴熟地用大铲子取水，把水装入桶里，不一会儿，水桶就盛了小半桶水。老师说：“水弄好了没有？他们好像需要水。《巧“娃”难为无水之“炊”》
发起讨论	21	老师说：“昨天搭的桥很好看哦，大家今天会增加什么新的？”孩子们七嘴八舌的说起了想法，他们开始仿造活动时看到的独木桥基本形态进行搭建。《有趣的桥》
参与游戏	8	当老师带着小班的几个弟弟妹妹来到霖霖家饭店时，他立马出来招呼老师在饭店前面的树桩桌子边坐下，随后就拿来了茶水和菜单让喝水点菜，老师点了3个菜之后服务员彤彤立马就端着盘子上菜了。《厨房我做主》
提出请求	7	老师说：“那你可以从这个门走进你们的城堡给我看看吗？”于是他就弯着腰小心翼翼的从城堡的门走了进去，边走还边看有没有撞倒用长方体搭建的门柱。《门的变形记》
直接帮助	7	这时，小易向我走来说：“鹰鹰老师，您帮我们把这个扇形剪下来好吗？”我爽快地答应并拿着大剪刀走了过去，沿着他们画的轮廓图把扇形剪了下来。《会动的刷票闸口》

提问(292次)、观察解读(221次)、主动放权(157次)、表示认可(104次)是教师在游戏中的高频行为，90%以上的游戏案例都出现了以上行为。可见，这几种行为对幼儿游戏的深入推进有着重要作用。首先，教师给幼儿足够的空间和时间开启他们的游戏之旅，保障其主体性地位，使游戏真正成为幼儿的游戏。例如《桥》中，教师全程放手让孩子自己制定计划、选择材料、体验失败和解决问题。教师主动的“放手”是对于幼儿游戏自主的充分尊重与支持。但“放手”并不是“放任”，51篇案例中均表现出教师是以观察者的身份陪伴幼儿游戏，游戏每个阶段都体现了教师对幼儿学习与发展的分析，对幼儿问题探索过程的解读以及对下一步游戏支持内容的反思等。科学的解读离不开对游戏的持续关注，教师会用语言、动作等方式支持鼓励幼儿游戏。事实表明，幼儿也需要、喜欢教师对其游戏的关注，这会激励他们继续充满兴趣地游戏。例如《花样轨道诞生记》中，教师写道：“看到我为他们点赞，三个孩子更加起劲”。看懂游戏的同时，“提问”是教师支持回应游戏最高

频的行为。在游戏发展的不同阶段，教师会有针对性、启发性地提出问题推动幼儿游戏。通过提问引发幼儿对相关问题的关注，调动幼儿已有经验，指引幼儿的思考和猜想。例如《轨道弹球乐》，当幼儿遭遇问题、不知所措的时候，教师提问“小球为什么跳不进围墙里，会跟什么有关呢？”唤醒幼儿的经验，给予幼儿进一步探索的动力，使其最终找到解决问题的方法。再如《纸管与积木的“对话”》中，幼儿搭建好彩色道路以后，教师加入到游戏中，并询问幼儿“纸管为什么会滚动”、“用了几块小积木成功的？”等多个问题，以追问引发幼儿体会炮弹发射的远近与炮弹大小和发射力度有关，帮助幼儿梳理已有经验并建构新的经验。最后，当教师的引导发挥作用后，教师退回到观察者的身份，继续关注幼儿的游戏。

2. 中低频行为

游戏中还出现了提出建议、增换材料、暗示、发起讨论、参与游戏、直接帮助、提出请求等中低频行为，说明教师会依据游戏状况灵活选择回应方式激发幼儿思考，给予幼儿以正向的应允和支

持,体现了教师顺应游戏情境的专业机敏和悦纳幼儿游戏需求的教育智慧。从参考点占比来看,教师直接指导的行为有直接帮助和参与游戏,共被编码 15 次,一般出现在教师发现游戏难度高于幼儿的能力范围的情况,教师通过提供支架促使幼儿够到“最近发展区”的“果子”。如《水到渠成》中,当幼儿反复失败、即将放弃游戏时,教师用参与游戏的方式,成为幼儿合伙人,引导他们找到水库漏水的原因,支持幼儿换一种思路探索。其余行为属于教师间接指导行为,可见游戏中教师充分尊重幼儿的游戏主体地位。各类指导行为的选择源于教师对游戏中生发的场景的具体分析。例如《浮板上的挑战》中,面对幼儿游戏中的问题,教师综合运用了提问、发起讨论、提供材料、参与游戏、表示认可等多种支持回应行为。

(三)“游戏后”维度

游戏后的教师行为——记录分析及反思回顾,51 篇中均涉及到。可见这是梳理建构幼儿经验、促进幼儿学习与发展的重要环节。有的教师会引导幼儿自己记录游戏过程。例如《有趣的桥》《鸟屋的玩法》《我们给种子“变道”》《神奇的水》等,教师利用游戏故事了解幼儿游戏的内心独白,进一步了解幼儿的学习状态,洞察幼儿的游戏进程。有的教师会及时记录儿童游戏活动,以此来连续性了解幼儿的游戏表现,带着对幼儿游戏行为及其背后原因的“好奇”,组织幼儿进行游戏反思回顾,以问题为导向,借助对话、绘画、照片、视频等方式引导幼儿回顾游戏种种画面,以此梳理和建构新经验。通过回顾,即时反思对游戏行为解读是否科学、对幼儿游戏的回应与支持方式是否恰当、游戏环境创设是否适宜等问题,研判下一步游戏支持方向和方式,激发幼儿的深度学习。例如,《从保龄球到多米诺》《超市变形记》《不倒的楼梯》等,教师会针对游戏各阶段的关键行为与幼儿共同讨论,让幼儿经验变得具体,迁移到新情境。

四、教育启示

(一)游戏前:树立正确的游戏观,物化“教育目标和内容”

从 51 篇游戏活动案例分析得出,游戏前教师需要树立正确的游戏观、教育观,做好游戏环境的规划,这是游戏高质量发展的前提和基础。

一是要认识到“游戏是儿童的游戏”。51 篇鲜活的游戏活动案例均提到教师在游戏前对儿童生活世界的了解,以及对儿童学习发展的思考,说明教师将游戏看作了幼儿的主要在园生活,能尊重幼儿游戏的权利,支持幼儿自主选择玩法、玩伴、玩具,理解和支持幼儿在游戏中的想法和行为,这样教师便会主动为幼儿自主游戏提供条件。

二是要认同“游戏对儿童学习与发展的作用”。教师需要相信游戏、相信儿童,相信游戏是儿童的主动学习,是儿童个性化发展的需求^[7]。当教师认识到角色退后的作用,认识到游戏的本体价值,自然会将教育目标与内容渗透在游戏环境中,创设充满探索、富有挑战、功能多样的开放性游戏环境,刺激儿童在与环境互动中主动发展,让幼儿“从做中学”、“在做中玩”,成为学习的主人,才真正发挥游戏环境的功能作用。

(二)游戏中:形成“主动放权、观察解读、支持回应”的逻辑闭环

主动放权、观察解读及支持回应是游戏中的核心要素。进入游戏现场后,教师需遵循“最大程度的放手、最小程度的介入”^{[8]214}原则,给予幼儿充分自由游戏空间,允许幼儿自主选择玩具、玩法、玩伴,相信儿童在游戏中的自我判断和选择。正如鄢超云提到的“有质量的游戏,既强调在游戏中儿童有自主、自由的机会,也强调儿童的游戏应得到恰当的引导与支持”^[9]。教师需持续关注、观察幼儿游戏,了解幼儿学习与发展的“最近发展区”,捕捉孩子游戏中获得的关键经验和游戏中遇到的难点,进行适宜支持与回应。比如《MOMO 建水库》中教师观察到幼儿遇到“水渗入沙”、“管道连接问题”、“水流向”等问题,教师分别采用“材料提供”、“参与游戏”、“提问”等支持回应的方式帮助儿童推进游戏,这些关键问题的捕捉来自于对幼儿的有效观察,也成为了游戏后续分享的核心内容。通过支持,使游戏中的探索成为幼儿自我解疑和反思的过程,从模糊的感觉体验变为清晰的认知图示。在这个进程中,主动放权、观察解读、支持回应三者相互促进、相互呼应,形成了动态闭环关系,正是这样的游戏组织动线中,推动了游戏螺旋式上升发展,促进了幼儿深度学习。

(三)游戏后:组织好游戏反思,提升游戏课程价值

游戏反思是通过记录、交流和互动等方式,帮助幼儿梳理游戏经验,刺激幼儿对新事物、新问题学习与探究的有效手段。这需要教师做到几点。

一是做好游戏观察才能更准确地发现幼儿游戏中模糊经验和关键问题。幼儿在游戏中可能许多有意义行为是无意识的,是一闪而过的,教师需要去敏感地发现幼儿在游戏中的重要细节,游戏结束后梳理这些关键经验和问题,及时帮助幼儿梳理和明确自己在游戏中的问题与发现,促进幼儿产生认知顺应,为下一步游戏提供方向指引。

二是鼓励幼儿用自己的方式解释发现。支持用语言、符号、图画、动作等多种形式回顾游戏,幼儿自主表达看法的过程,是其逻辑思维发展的过程,尽管回顾中幼儿出现“错误概念”,教师应维持其游戏探究兴趣,启发游戏中进一步幼儿自主探究行为,鼓励幼儿自主解决问题。在二次游戏中将“问题”作为“话题”,总结幼儿的探究经验。

三是游戏分享话题宜深入不宜多。教师在案例中观察分析的问题,应对其进行研判,并遴选具体课程价值的话题提出和幼儿的讨论,通过层层递进,促进幼儿对问题的思考,要有重点的分享,不宜泛泛而谈。

(四)常态化:建立游戏案例教研机制,提高教师游戏支持水平

从游戏案例分析发现,教师适时、适宜的游戏支持与回应对幼儿学习与发展起到了重要作

用,有较高的研究价值。幼儿园可建立“游戏案例教研机制”,开展游戏案例撰写、游戏案例分享等相关教研活动,有助于推进教师对“游戏精神”、“游戏课程化”的贯彻落实,提高教师支持引导游戏的敏感度和能力,强化教师对于游戏的观察与反思,生成具有本园特点的、典型意义的游戏活动案例,有效落实“以游戏为基本活动”。

[参考文献]

- [1] 李季涓,冯晓霞.《3-6岁儿童学习与发展指南》解读[M].北京:人民教育出版社,2013.
- [2] 丁海东.幼儿园优秀游戏活动案例:意义,类别,体例与特点[J].福建教育,2019(42):7-10.
- [3] 教育部基础教育司.游戏·学习·发展——全国优秀游戏活动案例选编[M].北京:人民教育出版社,2020.
- [4] 刘世闵,李志伟.质化研究工具 NVivo10 之图解与应用[M].北京:经济日报出版社,2017.
- [5] 陈向明.质的研究方法与社会科学研究[M].北京:教育科学出版社,2013.
- [6] 王铭,王银玲.幼儿劳动主题绘本的内容分析及教育启示——基于 NVivo11.0 的编码分析[J].陕西学前师范学院学报,2020(9):29-35.
- [7] 梁慧娟.向优秀游戏案例学什么[J].幼儿教育,2021(13):4-8.
- [8] 程学琴.放手游戏 发现儿童[M].上海:华东师范大学出版社,2020.
- [9] 鄢超云.幼儿园游戏要走向高水平有质量[J].幼儿教育,2019(11):55.

[责任编辑 张雁影]

(上接第38页)

- Developmental Psychology,1980,1(1):29-44.
- [7] Shure M B,Spivack G.Interpersonal cognitive problem solving and primary prevention:Programming for preschool and kindergarten children[J].Journal of Clinical Child Psychology,1979,8(2):89-94.
 - [8] Shure M B, Spivack G.Interpersonal problem-solving in young children:A cognitive approach to prevention[J].American Journal of Community Psychology,1982,10(3):341-356.
 - [9] Shure M B. I can problem solve (ICPS):Interpersonal cognitive problem solving for young children[J].Early Child Development and Care,1993,96(1):49-64.
 - [10] Shure M B.I Can Problem Solve (ICPS):An Interpersonal Cognitive Problem Solving Program for Children[J].Residential Treatment for Children & Youth,2001,18(3):3-14.
 - [11] Boyle D, Hassett-Walker C.Reducing overt and relational

aggression among young children:The results from a two-year outcome study[J]. Journal of School Violence,2008,7(1):27-42.

- [12] I Can Problem Solve[EB/OL].<https://www.icanproblemsolve.org/icps/>.
- [13] Gaete J,Sánchez M,Nejazi L, et al.Mental Health Prevention in Preschool Children:study protocol for a feasibility and acceptability randomised controlled trial of a culturally Adapted version of the I Can Problem Solve (ICPS) Programme in Chile[J]. Trials, 2019,20(1):158.
- [14] Aras C Y,Aslan D.The Effects of “I Can Problem Solve Program” on Children’s Perspective Taking Abilities[J]. International Journal of Evaluation and Research in Education,2018,7(2):109-117.

[责任编辑 李亚卓]