

基于观察的 幼儿园游戏指导

铜陵市教育局 黄素华



《基于观察的幼儿园游戏指导》内容

❖ 一、幼儿游戏中的观察

❖ 二、幼儿游戏中的指导



一、幼儿游戏中的观察



(一) 观察的内涵和概念

◆ **观看**：自发的、偶然的、表面的

◆ **观察**：目的性、计划性、内在性、专业性

❖ **专业观察**：是研究者**有目的、有计划**的一种活动。观察者**运用感觉器官**能动地对自然或社会现象进行**感知和描述**，从而获得有关的**事实资料**。 ——陈向明



(二) 观察的目的和意义

- ❖ 1. 观察是幼儿教师专业能力的重要体现
- ❖ 《幼儿园教师职业标准》——会观察、分析、评价孩子发展的能力掌握观察、谈话、记录等了解幼儿的基本方法.....

观察，体现教师专业素养

观察，提升教师专业能力



2.观察是了解、理解和评价幼儿的最佳途径



有意义的观察：理解儿童

有意义的观察：评价儿童

优质的教育始于观察



3. 帮助教师树立科学的儿童观、教育观



有意义的观察：端正儿童观




有意义的观察：科学教育观



有意义的观察：助师幼共同成长



4. 观察是实施有效指导的前提。

- 《幼儿园教育指导纲要》：在教育活动中观察幼儿，根据幼儿的表现和需要，调整活动，给予适宜的指导。
- 案例：浩浩的积木？ 

没有观察就没有有效的指导！



5. 观察是调整环境玩具材料适宜性的依据



6.观察是进一步修正课程方案的前提

- ❖ 生成教学活动
- ❖ 生成主题活动
- ❖ 生成课程(整合游戏、生活与教学活动)



(三) 观察记录的方法

❖ 1. 观察方法

- ❖ **环视扫描式观察**——为把握班级全体幼儿区域活动的**整体状况**，进行的观察。
- ❖ **定点蹲守式观察**——为有针对性地了解**一个区域**或**一个主题内容**中幼儿活动的状况，进行的观察。
- ❖ **重点跟踪式观察**——为了解**个别幼儿**在区域活动**全过程中**的情况，把握个别幼儿活动的兴趣与需要，及其相关经验与活动发展水平，进行的观察。



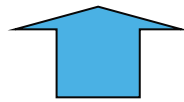
2. 观察记录方法

- ❖ **(1) 描述/叙事法**：是随着**行为**或**事件**的发生，自然将它**再现**出来，观察者**详细**地作观察记录，然后对观察资料加以分类，进行分析研究。常用的方法有：日记法、实况详录法、样本描述法、轶事法等。
- ❖ **(2) 取样法**：是依据预先确定的**标准**，对**行为**、**事件**进行观察、记录的方法。分为时间取样法和事件取样法。



日记法

- ❖ **日记法**：又称儿童传记法，即对同一个或同一组儿童**长期跟踪**进行**反复观察**，**持续地**、以**日记**的形式记录儿童的行为表现。
- ❖ 主要记录幼儿行为的变化，记录新的行为和新的**发展**。



实况详录法

❖ 实况详录法:指**详细、客观、完整**地记录对象在**自然状态**下所发生的**行为**,
然后对所收集的原始资料进行分类,
并加以分析的方法。



样本描述法

❖ 样本描述法：对某一行为、事件作持续的、更详尽的记录，侧重事件本身。

❖ 案例：阿土桥的建成



轶事记录法

- ❖ **轶事记录法**：是教师常用的一种方法。
着重记录观察者认为有价值、有意义的
典型行为或异常行为。



时间取样法

❖ **时间取样法**：即使用根据一定的**分类系统**制定的**幼儿游戏观察量表**，在**一定的时间**内对**儿童游戏**进行观察，获取若干个**时间样本**从而构成能够反应**个体游戏特点**的一个**总样本**。



时间取样法：观察表格范例

时间与间隔：15分钟 幼儿：J 年龄：3岁2个月 观察记录人：H老师

时间	活动	观察与记录
上午8: 30	进活动室	J紧紧抓住妈妈的外套，不回答老师的提问，当听到妈妈说要走了时，J开始大哭起来。妈妈走了，J跑到窗户边注视着妈妈。当老师靠近他时，他不与老师说话。
上午8: 45	坐在座位上	J仍在静静地哭泣，当老师照着花名册叫J的名字时，他只是点头，并不答“到”。
上午9: 00	图书角	J自己呆在图书角。老师问他是否愿意和自己一起读故事，他低下头，并摇头说“不”。
上午9: 15



时间取样法：帕顿/皮亚杰儿童认知/社会性观察量表

儿童姓名： 年龄： 观察日期： 观察记录人：

认知	练习性游戏	结构游戏	角色游戏	规则游戏
社会				
独自游戏				
平行游戏				
群体游戏				
非游戏行为	行 为			活动记录
	无所事事	旁观	频繁换场	

观察记录要点：1.熟悉操作性定义；2.确定观察顺序，每个幼儿一张表；3.采用多次扫描时间取样法（大约15秒/每个幼儿）；4.资料分析：对每个幼儿进行多次观察后作统计分析，可反映幼儿游戏兴趣、特点、发展水平等。



时间取样法：豪伊斯同伴游戏量表的观察记录表

时间与间隔：	班级：		幼儿：		年龄		观察记录人：			地点 或 使用材料
	独自 游戏	互不注 意的平 行游戏 (1)	互相注 意的平 行游戏 (2)	简单 的社 会性 游戏 (3)	互补 的社 会性 游戏 (4)	互补互 惠的社 会性游 戏(5)	非游 戏活 动	非游 戏行 为	教师 参与	
1										
2										
3										
...										

操作要领：**1.**明确操作性定义；**2.**采用多次扫描取样法（即按顺序观察每个孩子**15秒**）进行观察记录；**3.**资料统计与分析：进行数次观察后，作统计分析，概括幼儿游戏的认知和社会性发展特点，提出建议。



事件取样法

❖事件取样法：即观察者用**语言描述**记录在一定时间内所观察到的幼儿的某种**游戏行为或事件**，记录整个事件发生的**前因后果**。



事件取样法：斯米兰斯基社会性主题角色游戏观察量表

时间与间隔：

班级：

观察记录人：

姓名	角色扮演	想象的转换			社会互动	语言沟通		持续性
		材料	动作	情境		元交际	假装	
幼儿1								
幼儿2								
幼儿3								
幼儿4								
.....								

观察记录要点：**1.**可以用来同时观察多个幼儿；**2.**采用事件取样的方法，需要较长的观察时间来确定五中要素是否存在于幼儿的游戏中。



BTV 北京卫视

高清



BTV 北京卫视

高清



BTV 北京卫视

高清



时间取样法与事件取样法的比较

❖ 量表—时间取样法

- ❖ 优点：观察面广，简便易行：在现场观察时，记录简便，采取打勾的方法即可。
- ❖ 缺点：最后获得的结果只是“数字”或频次而缺乏鲜活生动的实例。
- ❖ 要求：观察者熟悉幼儿各种行为的操作性定义，并短时间内作出正确的判断。

❖ 描述—事件取样法

- ❖ 优点：鲜活生动，如临其境：通过详细生动的文字描述，可使人产生“如见其身”、“如闻其人”的效果。
- ❖ 缺点：现场记录难度大：来不及现场详细记录，需要观察结束后趁“记忆犹新”时立即补充，或采用录音、录像等手段辅助。
- ❖ 要求：记录和描述要客观、准确、详细、生动。



做好观察记录的要点

- ❖ 观察前的准备：与同伴协商，确定观察目的和观察对象；分析并制作观察记录表；熟悉操作定义等。
- ❖ 观察与记录：**真实、客观、无偏向**地收集信息——“**我看到了什么**”，避免漏记、多记、变序等。
- ❖ 观察后的补充记录、统计与分析：“**我看懂了什么**”——让幼儿的发展看得见，作出科学的**价值判断**；“**我可以做什么**”——提出改善幼儿游戏的**建设性方案**。



二、幼儿园游戏的指导

- ❖ 环境创设——创设者、提供者（强调互动、生成）
- ❖ 现场指导——观察者、支持者、合作者、引导者
- ❖ 非现场指导——幼儿兴趣、需要、愿望和生活经验的支持者、引导者（略）
- ❖ 总结评价——组织者、反馈者、倾听者、促进者



(一) 游戏指导中教师的困惑和问题

❖ 教师的困惑：

❖ 指导——“干预过多”、“不当干预”……

❖ 不指导——“放任自流”、“不负责任”……

❖ 不指导，不妥；指导，不当。到底如何指导？







游戏的自然性和游戏的教育性



- ❖ 幼儿园游戏 ≠ 纯游戏
- ❖ 幼儿园游戏 ≠ 教师导演游戏
- ❖ 幼儿园游戏兼具自然性和教育性，是自然性与教育性的辩证统一。



教师指导游戏活动中存在的问题

- ❖ 介入频率过多：例如：案例《老师的游戏》
- ❖ 介入随意性大：教师“介入时机不当”、“介入方式不妥”，没有真正理解幼儿游戏行为，打断、干扰、甚至破坏幼儿游戏。案例《吃好了》
- ❖ 主观行为过多：代替幼儿游戏，教师的主观行为比例高达95.7%（朱家雄）。案例《丢沙包》
- ❖ 存在负面介入：对孩子产生负面效应。



(二) 基于观察的有效指导

1.有效指导——基于观察的适时介入

●案例：撞“飞机”

基于观察基础上的适时介入

——首先是将不必要的干预降到最低程度



有效指导始于适时的介入（介入时机）

- ❖ 观察到幼儿真正需要的时候——
- ❖ 幼儿游戏中遇到困难的时候
- ❖ 幼儿自己寻求帮助的时候
- ❖ 游戏很有价值，幼儿准备放弃的时候
- ❖ 游戏中关键要素缺失的时候
- ❖ 游戏中发生负面冲突的时候



(二) 基于观察的有效指导

2. 有效指导—平行游戏中的示范

● 案例：搭高楼

平行游戏中的示范和语言引导

——为游戏困难者提供自主模仿与学习范型



(二) 基于观察的有效指导

3. 有效指导—游戏中的“缺失补偿”

❖ 案例3：你的娃娃饿了吗

幼儿游戏中“缺失补偿”

——观察游戏中的缺失要素，加以补偿



(二) 基于观察的有效指导

4. 有效指导——共同游戏中的推进

● 案例4：小吃店

共同游戏中的角色参与

——丰富、发展、推进游戏，促进互动交流



(二) 基于观察的有效指导

❖ 5. 有效指导——追随幼儿游戏兴趣

❖ 案例：《阿土桥的建成》



追随幼儿游戏兴趣

——支持满足幼儿自主游戏的兴趣和需要。



(二) 基于观察的有效指导

❖ 6. 有效指导——积极肯定、激励和评价

❖ 案例：做头饰 

积极的肯定、激励和评价

——坚持正面教育，读懂幼儿，因材施教



(二) 基于观察的有效指导

7.有效指导——语言的叙述、提问、提示、建议等，引导、激发幼儿游戏行为

8.有效指导——生活经验拓展（整合游戏与教学、游戏与生活、幼儿园与家庭和社区）

9.适时退出——幼儿在前，教师在后



(四) 幼儿游戏的总结与评价

- ❖ 回顾、感受、体验
- ❖ 拓展、创新、推进
- ❖ 展示、分享、交流
- ❖ 收获、成长、发展

提问问题	问题举例
回顾性问题	今天你们玩了什么？怎么玩的（发生什么有趣的事情）？
体验性问题	今天你玩得高兴吗？为什么？
创新性问题	今天你在游戏中发现新问题了吗？找到解决问题的办法了吗？是怎么解决的？
发展性问题	下次想玩什么？怎样玩才会更有趣呢？



教师立场VS儿童立场

- ❖ 从主观标准到客观解读，即从干预“幼儿应该如何游戏”——观察“幼儿是怎样游戏的”；
- ❖ 从“眼见为实”到“感同身受”，即从常作“是非评判”之事——共处“平等对话”之乐；
- ❖ 从教师权威到尊重民主，即从高高在上的“教师”角色——共同游戏中的亲密“玩伴”；
- ❖ 从“教师在前”到“幼儿在前”，即从外在的直接指导——内在的间接指导——教育无痕！



以幼儿发展为本

管住手，管住嘴，睁大眼，竖起耳

用心体会，专业解读

给幼儿游戏以尊重！以理解！

还幼儿游戏以自由！以自主！



谢谢聆听

2017年10月

