

互动还是干扰——幼儿意外行为的“变形”介入

陈宇

南京市栖霞区西岗幼儿园

[摘要] 游戏是幼儿的天性，它伴随着幼儿的成长。但是幼儿在日常生活、游戏中会出现很多“意外行为”，这些“意外行为”会很大程度上阻碍游戏的正常开展造成幼儿游戏水平停滞或是对游戏产生厌恶、恐惧等。游戏需要不断新的活力，这就需要教师在教育中也要用观察—理解—分析—支持这样循环反复的方式，注入教育活力。

[关键词] “变形”介入；“意外行为”；指导策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.10.2640

生活、游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式，幼儿园以游戏为基本活动。正是如此，游戏才是我们了解幼儿发展水平的一个重要窗口，一条捷径。教师介入的方式、方法、时机、程度？以及后续如何继续跟踪？都是值得研究与探讨的问题。

一、幼儿日常游戏中的意外行为

（一）什么是幼儿日常“意外行为”

笔者认为，幼儿日常游戏中的“意外行为”分为两个方面：一方面是游戏本身设计、环境创设、材料提供等方面造成幼儿对游戏不感兴趣、持久性和延展性较短，不停换游戏不愿进行游戏以及在日常生活环节，独立自理以及解决问题存在困难等；另一方面是幼儿在游戏进行中不遵守规则，导致发生争吵、打闹严重影响游戏正常开展以及其他幼儿游戏的行为。

（二）幼儿日常“意外行为”的具体表现

1. 游戏中，来回穿梭，有部分幼儿会影响和破坏同伴游戏。

2. 游戏中途放弃或不断寻求教师帮助。

3. 争吵，打闹。

二、幼儿日常“意外行为”的原因分析

（一）“被动者”：游戏中途放弃或不断寻求教师帮助

这类主要是因为对游戏材料不熟悉或者对游戏规则没有太多的社会经验，游戏中与同伴之间社会交往、游戏交流都有一定的困难，需要教师的帮助，也常常因为教师没有及时关注幼儿对游戏失去兴趣而产生想放弃进行游戏的想法和行为。

（二）“困难者”：生活、游戏中来回穿梭。

这类主要是由于幼儿对教师新提供的材料不感兴趣或者不会玩，不喜欢玩，只会一种玩法。游戏时间大多数都是来回穿梭和眼神游离中度过，对游戏提不起兴趣也不愿和同伴或独自进行游戏。有一些幼儿在游离在同伴游戏的局外，故意影响同伴正常、专心地进行游戏活动，甚至对同伴游戏的材料进行有意破坏。

（三）“主动者”：争吵，打闹，不欢而散

这类主要是在游戏中由于材料提供不充足导致争执或者由于沟通交流意见不统一，幼儿之间达成不了一致，导致同伴之间争吵，严重的甚至大打出手。一般这类幼儿对活动都是积极主动参与的，对游戏的要求也会比较高。

三、“变形”介入对幼儿“意外行为”指导的重要价值

（一）什么是“变形”介入

幼儿在园生活、学习、游戏中，难免会出现很多的情况，甚至是“意外行为”，教师作为教育者，不仅要有敏锐的观察力，还需要富有洞察力。他们时而变成幼儿的伙伴同幼儿共同游戏；时而变成高水平游戏者，通过隐形的指导暗示，引导幼儿游戏；时而变成“救火队员”，帮助幼儿解决生活中难题以及同伴中发生的冲突……教师根据不同场景、不同事件灵活变换着指导的方式，通过眼神、肢体动作、语言、亲身示范等多种“变形”指导方式有效地介入，帮助幼儿更好地适应在园生活、开展游戏、深入研究，以及同伴社会交往。

（二）“变形”介入幼儿“意外行为”指导的重要价值

1. 有利于提高幼儿学习兴趣，催生深度学习

幼儿教育者应该不断学习从而提高自身的综合素质，加强在幼儿心理学方面的钻研，通过幼儿的行为去探索他们的

心理需求，了解他们感兴趣的事物，通过教育做好幼儿的引导者、支持者、合作者，催生幼儿深度学习的产生。

2. 有利于提升教师观察、指导能力，促专业发展

可以最大限度地发挥游戏的功能，促进幼儿的发展，教师往往会幼儿游戏进行不同程度的介入，并根据需要在幼儿游戏中担当不同的角色，引导者、支持者、合作者，通常教师“变形”介入游戏的时机时地最佳状态，通过案例研究我们发现了三种“变形”介入的方式可以更好地帮助幼儿在最近发展区开展深度学习，逐渐建构起属于自己的学习方式。

四、幼儿“意外行为”的“变形”介入指导策略

（一）观察和分析是判断适时“变形”介入游戏的前提

只有在观察和分析幼儿游戏行为的前提下，才能准确获得“变形”介入指导游戏的时机和依据，首先要完整、深入地理解《3-6岁儿童学习与发展指南》的结构及其内涵，在头脑中形成幼儿全面学习与发展的整体概念；其次，要重视观察幼儿在日常生活与游戏中的表现；最后应当积极地看待幼儿学习与发展的每一点进步。而不是用《3-6岁儿童学习与发展指南》的目标作为干预幼儿行为的砝码，因为在生活、游戏中的介入指导要以幼儿的需要为前提。

（二）根据实际情况采取“变形”介入

1. 隐性介入法：

这种指导是隐性的，不会大张旗鼓地引导幼儿，教师是幼儿的高级榜样，即幼儿进行游戏中，教师在幼儿周围巡回指导，发现幼儿有一定困难时，并在幼儿可以看到的的地方和幼儿玩相同或不同材料的游戏，其主要目的在于引导幼儿模仿，教师起着暗示指导的作用。这种介入较为随机，与教师在教室内某一区域出现的概率有关。教师在巡视游戏的过程中，关注的主要是与自身位置相近的幼儿的游戏行为或者是近段时间有困难的游戏区域。教师可以在进行巡视指导，随后可以通过观看视频资料了解幼儿后续情况，视情况再次介入方式。

2. 显性介入法：

这种指导是显性的，教师是幼儿的玩伴。即当幼儿有教师参与的需要或教师认为有必要介入指导的必要时。幼儿会主动邀请教师扮演游戏中的某一角色或教师主动扮演角色在幼儿的认可下进入幼儿的游戏，其主要目的在于通过师幼互动，起到指导幼儿游戏推进游戏深入开展的作用。教师在和幼儿进行角色互动时，可以跟随幼儿进行也可以视具体情况变换主动发起和被动接受配合。建议教师在进行显性介入前，先进行一段时间的观察以及向幼儿获取详情后，在酌情考虑介入后采取语言、肢体动作，以及是否需要根据幼儿游戏开展的进程提供材料支持等策略。

结语

教师介入游戏的方式没有对与错，只有合适与否。教师需要具有敏锐地观察能力、决策能力和随机应变能力，掌握好介入的时机，适时适宜地采取各种“变形”介入法，不断调整、不断反思，将生活、游戏的主动权、决策权还给孩子，同时促进游戏水平的提升。

参考文献

[1]常璐.教师对幼儿游戏介入时机的研究[D].华东师范大学硕士学位论文.2016.

[2]陈慧慧.谈教师介入幼儿游戏的时机及策略[J].华夏教师.2014(6).87.