

幼儿园角色游戏中教师支持性策略调查报告

——以某幼儿园为例

李海萍¹ 袁军荣²

(宜春职业技术学院 江西 宜春 336000)

[摘要] 幼儿园角色游戏是一种典型的的游戏形式。教师支持性策略是教师指导的依据,能更好地促进幼儿游戏的开展。本文以某幼儿园为例,进行调查研究,寻找角色游戏中教师指导存在的问题,为提出有效策略提供依据。

[关键词] 角色游戏;支持性策略;调查报告

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.05.2144

一、调查目的

教师的指导效果直接影响到幼儿在角色游戏中的体验和收获。本研究的内容为某幼儿园6名教师开展的12个角色游戏活动。通过对游戏活动进行观察、访谈、案例分析,归纳出该园教师角色游戏指导中出现的问题,为提出有效策略提供依据。

二、调查结果分析

根据调查要求,总共搜集到该幼儿园6名教师开展的12次角色游戏活动,具体情况为:小班《娃娃家》4次,中班《红星剧场》和《快乐餐厅》各2次;大班《兰亭茶叙》和《XX小剧场》各2次。

按照角色游戏前的准备、游戏过程中的指导、游戏后的指导对12个角色游戏指导案例进行分析,结合教师访谈,调查结果如下:

(一) 游戏前的准备

角色游戏前的指导是指幼儿在准备主题前,教师为幼儿更好的开展角色游戏所作的准备工作。

1. 时间支持

调查发现,在小班,每周开展角色游戏5次,每次时间达30-50分钟;在中班,每周开展角色游戏3次,每次时间达40-50分钟;在大班,每周开展角色游戏3-4次,每次时间达30-40分钟。该园小班每周开展角色游戏的时间较长,到中班,时间逐渐缩短。

2. 材料支持

小班角色游戏的材料由教师自制和购买组成,幼儿在材料准备过程中参与度不高。中班角色游戏中,材料来源主要有自制、购买、回收、废旧物品再利用,幼儿参与度比较高。大班角色游戏中,材料来源于购买、自制、家长与幼儿收集,大班幼儿的参与度高。

3. 经验支持

在小班的4个活动中,《娃娃家》是幼儿比较熟悉的情境,所以教师丰富幼儿经验的方式是谈话、家园共育。中班的《快乐餐厅》和《红星剧场》丰富的途径有教学活动和家园共育相结合。大班的《兰亭茶叙》和《xx小剧场》丰富的途径都是教学活动和亲子活动相结合。

(二) 游戏中的指导

角色游戏中的指导是指在幼儿选择主题,进行角色扮演,期中教师提供的指导。

1. 主题

小班幼儿角色游戏的主题确立者有教师,也有幼儿。中班幼儿有了一定的自主能力,主要由幼儿自己确定主题。大班幼儿自主能力较强,主要由幼儿自己确定主题。

2. 角色分配

角色分配的方式有教师分配、幼儿自选、师幼协商。小班角色游戏,“娃娃家”是幼儿比较熟悉的,角色由幼儿自选。中班角色游戏由幼儿自选和师幼协商。大班角色由幼儿自选。总体而言,由教师指定角色占0%,师幼共同选择角色占16.7%,幼儿自己选择角色占83.3%。

3. 教师指导行为

教师指导行为是指在幼儿游戏的过程中,教师对幼儿的指导,包括引发主体、指导内容、指导方式。12个角色游戏总计出现了48次教师指导行为。

(1) 引发主体

在角色游戏情节开展的过程中,引发教师指导行为的主体有教师、幼儿。从48次指导行为中,由教师引发的指导行为有36次,占总量的75%。由幼儿引发的指导行为总计12次,只占总量的25%。

(2) 指导内容

指导内容主要包括情节的指导、材料的指导、角色的指导、规则秩序的指导等。情节的指导14次,占29.1%;材料的

指导8次,占16.8%;角色的指导12次,占25%;规则秩序的指导14次,占29.1%。

(3) 指导方式

直接指导,是指教师以教师的身份进行的指导。而间接指导,指教师以角色的身份进行指导,或者教师通过提供材料进行的指导。直接指导为48次,占100%,间接指导0次,占0%。

(三) 游戏后的指导

游戏后的指导主要指评价环节。评价包括评价主体、评价内容、评价方式。

1. 评价主体

评价主体一般包括教师、幼儿、师幼结合。总体情况来看,12个角色游戏视频中,教师评价有10个,占83%,师幼共同评价2个,占17%,幼儿为主体的评价0个,占0%。

2. 评价的内容

评价内容包括游戏情节、游戏材料和玩具、游戏中幼儿的行为。统计发现,游戏情节评价有8个,占总数的67%;评价中既有情节评价,又有材料和玩具的制作与使用评价为4个,占33%。游戏中关于幼儿行为的评价的视频由0个,占0%。

3. 评价的方式

评价方式包括讨论式、现场评议式、个人汇报式评价。幼儿讨论式的评价6个,占50%,现场评议式的评价有4个,占33%,幼儿个人汇报式的评价2个,占17%,分布的年龄班级为中班。大班的4个角色游戏中,均为幼儿讨论式评价。

三、角色游戏中教师指导的问题

(一) 教师对角色游戏计划制定情况不理想

12个角色游戏指导案例中,游戏前进行计划制定的只占67%,说明教师开展角色游戏的随意性。

(二) 游戏开展前,由于材料缺乏或游戏经验缺乏,导致幼儿在角色扮演中表现单一

在与教师的访谈中,我们得知材料的缺乏,影响幼儿的游戏行为。有些角色游戏,如《兰亭茶叙》,幼儿缺乏相关的生活经验,所以在扮演中幼儿的表演比较空洞。

(三) 游戏过程中教师的指导过于高控

虽然教师在指导的过程中表现出极大的耐心,但主要由教师引发,指导方式单一,均为教师直接指导。表明教师对游戏的高控。

(四) 部分游戏评价环节缺失,教师主导

调查发现,部分游戏视频中游戏评价环节缺失。评价主体主要是教师,幼儿为主体的评价尚未出现,大班评价方式也是以讨论式为主,表明教师在评价环节没有充分发挥幼儿的主体性。

基于教师指导策略的分析,我们找到了指导策略中出现的问题,后续我们将在此基础上访谈幼儿、教师、幼儿园,对存在的问题进行原因分析。在原因分析的基础上探寻出更有效的教师指导策略。

参考文献

- [1] 杨枫. 学前儿童游戏[M]. 北京: 高等教育出版社, 2018;
[2] 姜晓燕. 学前儿童游戏教程[M]. 北京: 教育科学出版社, 2016.

作者简介: 李海萍(1986.09-),女,汉族,江西吉安人,宜春职业技术学院专职教师,硕士,讲师,主要从事学前教育研究。

袁军荣(1987.09-),男,汉族,江西宜春人,宜春职业技术学院党政办副主任,硕士,讲师,主要从事学前教育研究。

基金项目: 2019年江西省基础教育研究课题“幼儿园角色游戏中教师支持性策略研究”(课题编号: SZUYZYJ2019-1024)。