

安吉游戏中师幼互动质量研究

——基于 CLASS 课堂评估系统的测量

孙昊琦

天水师范大学

DOI:10.12238/eces.v7i3.15965

[摘要] 游戏中良好的师幼互动对幼儿身心发展以及游戏水平有着重要作用。为探讨安吉游戏在开展阶段时的师幼互动质量,本研究在S省一所主要为安吉游戏的幼儿园中,将大、中、小班的幼儿及9名幼儿教师作为研究对象,以《课堂评估系统》为研究工具,运用SPSS27.0,对研究结果采用描述性分析、相关性分析进行师幼互动质量分析。研究发现,安吉游戏中,情感支持(ES)处于中等偏高水平,活动组织(CO)处于中等水平,教育支持(IS)得分最低。研究依据各领域存在的问题提出相应的建议:教师应树立“内倾”意识,注重构建积极氛围;教师应按游戏类型灵活组织安吉游戏,把握幼儿为主体的角色定位;教师应关注儿童思维发展,抓住时机进行教育支持。

[关键词] 安吉游戏; 师幼互动质量; CLASS课堂评估系统

中图分类号: G898 **文献标识码:** A

A Study on the Quality of Teacher Child Interaction in Anji Games Based on the CLASSroom Evaluation Scoring System

Haoqi Sun

Teacher Education College of Tianshui Normal University

[Abstract] Good teacher-child interaction in the game plays an important role in children's physical and mental development and game level. In order to explore the quality of teacher-child interaction in the development stage of Anji games, in this study, children in large, middle and small classes and 9 preschool teachers were taken as research objects in a kindergarten in S province where the outdoor activities were mainly Anji games. The study found that in Anji games, emotional support (ES) was at a moderately high level, activity organization (CO) was at a moderate level, and educational support (IS) scores were low. The research puts forward corresponding suggestions based on the problems existing in various fields: teachers should establish a sense of "introversion" and pay attention to building a positive atmosphere; Teachers should flexibly organize Anji games according to the type of game, and grasp the role positioning of children as the main body; Teachers should pay attention to the development of children's thinking and seize the opportunity to provide educational support.

[Key words] Anji play; The quality of teacher child interaction; CLASSroom Evaluation and Scoring System

1 引言

1.1 高质量的师幼互动是提升学前教育质量的核心

1972年联合国教科文组织发布的《学会生存——教育世界的今天和明天》指明:“在教学理论走上交往与对话的时代,需要重构师生关系,这不仅是教学的也是时代发展的必要”^[1]。该文使教育工作者认识到师幼互动是教育目标实现、教育过程有效开展的有力保障。^[2]广义上的师幼互动指教师与幼儿在托儿

所或幼儿园进行的互动,狭义的师幼互动指教师与3-6岁幼儿在幼儿园所进行的互动。^[3]本研究针对狭义的师幼互动来进行质量研究。

1.2 安吉游戏对幼儿发展亟须关注

游戏是儿童最喜欢的活动。浙江省安吉县的“安吉游戏”抓住儿童热爱游戏的特点,进行“大自然教育”,安吉游戏的户外活动区主要投放以低结构化材料为主。低结构游戏材料能引

导幼儿进行创造性游戏行为,而投放封闭式高结构材料,会诱导幼儿进行固定模式的且缺乏自主性的游戏活动。^[4]因此,如何通过安吉游戏促进幼儿的发展成为亟须解决的问题。

2 研究方法

2.1 研究对象

研究选取S省A市一所以安吉游戏为主要户外活动的幼儿园,主要选取大、中、小班各3名教师,共9位主班教师及其所在班级内儿童作为研究对象,收集视频样本。

2.2 研究工具

课堂评估评分系统 (CLASS) 由美国学者皮安塔和哈默于2008年提出,经过多项大规模国家级质量评估测验,版本全面,本研究主要使用学前~小学3年级版。评价领域清晰(见图1)。对每个观察对象进行4个观察周期,每个观察周期需要20分钟的录像拍摄;评估计分上:1-2分为低水平,3-5分为中水平,6-7分为高水平。孙晓娟基于我国实际对CLASS系统进行修订与验证性分析,得出CLASS在我国文化背景也有较好的信效度的结论。^[5]

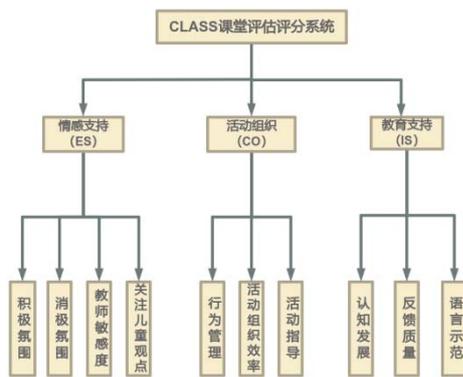


图1 CLASS课堂评估评分系统

2.3 数据收集与处理

研究者对随机抽取的教师及班级进行拍摄记录与计分,取得园所及儿童监护人同意。采用SPSS27.0对三大领域和八维度中师幼互动质量数据进行描述性统计和相关性分析,以及对不同类型安吉游戏的师幼互动情况进行描述性分析,以便按照现状找到对策。

3 研究结果

3.1 安吉游戏师幼互动质量的整体分析

3.1.1 师幼互动在CLASS三大领域的整体分析

对本研究共收集的36个安吉游戏师幼互动的视频样本,对师幼互动质量在CLASS系统中情感支持、活动组织和教育支持三个领域进行描述性统计和相关性分析,得出三领域的整体得分情况。

如表1所示,安吉游戏中,师幼互动质量在“情感支持”领域中平均得分最高,为4.99分,其次在“活动组织”领域均值为4.46分,教育支持领域的均值最低,为2.36分。

表1 安吉游戏中师幼互动在CLASS三领域得分情况

	N	平均值	标准差	全距
情感支持	36	4.99	0.33	4.38-5.69
活动组织	36	4.46	0.37	3.92-5.33
教育支持	36	2.36	0.35	1.78-3.13

表2 安吉游戏中师幼互动在CLASS三领域相关性分析

	情感支持	活动组织	教育支持
情感支持	1		
活动组织	0.31	1	
教育支持	-0.059	0.616**	1

由表2皮尔逊相关性分析可以看出,情感支持与活动组织两领域间存在正相关,相关系数为0.31, P值为0.066 (P>0.05);情感支持和教育支持两领域间存在负相关,相关系数为-0.059, P值为0.734 (P>0.05);活动组织与教育支持为正相关,也呈现出显著相关性,其系数为0.616, P值为0.002 (P<0.01)。

3.1.2 师幼互动在CLASS十个维度的整体分析

安吉游戏中师幼互动质量从CLASS十个维度看,得分差异性较大,结果如下:在情感支持领域下的四维度中,“消极氛围”均值最高,为6.52分;“教师敏感性”均值最低,为3.92分;在活动组织领域下,“行为管理”均值最高,为4.65分;“教学形式”均值最低,为4.07分;在教学支持领域下,“认知发展”均值最低,为1.56分;“反馈质量”均值最高,为2.75分。

表3 安吉游戏中师幼互动在CLASS十维度得分情况

	N	平均值	标准差	全距
积极气氛	36	5.06	0.870	3.75-6.75
消极气氛	36	6.52	0.365	5.75-7
教师敏感性	36	3.92	0.658	2.75-5.5
关注学生观点	36	4.16	0.535	2.75-5.25
行为管理	36	4.65	0.505	4-5.75
课堂效率	36	4.33	0.418	3.5-5.25
教学形式	36	4.07	0.714	3.25-5.75
认知发展	36	1.56	0.202	1-2
反馈质量	36	2.75	0.711	1.8-4.75
语言示范	36	2.10	0.319	1.6-2.8

3.2 CLASS得分在不同活动类型上的描述性分析

本研究根据安吉游戏本身特点以及收集到的视频样本,分析在建构游戏、运动游戏、野战游戏和冒险性游戏中师幼互动质量,从表4可以看出,以下活动类型中,冒险性游戏在师幼互动中的得分最高,获得4.02分,其次是运动类游戏,为3.97分,再次是野战类游戏为3.94分,而建构游戏中的师幼互动质量最低,只有3.85分。

表4 不同游戏类型中师幼互动均值和差异情况表

活动类型	维度	N	平均值M	不同活动类型的总体得分平均值
建构游戏	情感支持	10	4.77	3.85
	活动组织		4.43	
	教育支持		2.34	
运动类游戏	情感支持	14	4.95	3.97
	活动组织		4.54	
	教育支持		2.44	
野战类游戏	情感支持	8	5.09	3.94
	活动组织		4.42	
	教育支持		2.32	
冒险性游戏	情感支持	4	5.47	4.02
	活动组织		4.38	
	教育支持		2.22	

4 讨论

安吉游戏中, 该园9名教师师幼互动情况在CLASS系统的“情感支持”领域整体处于中等偏高水平, 在“班级管理”领域处于中等水平, 在“教育支持”领域处于偏低水平, 这与已有研究相一致^[6]。并且, “情感支持”与“活动组织”, “活动组织”与“教育支持”存在相关性, 表明师幼间关系良好, 能够互相尊重理解, 师幼间情感有一定联结, 但在班级管理以及教育支持方面, 教师所进行的高效组织和提供知识量、反馈和语言示范还较少。教师还需进一步积累经验, 以取得师幼互动最优化。提高教师在某一领域的教育水平, 有助于师幼互动质量的多方面进步。

此外, 冒险性游戏的师幼互动质量最高。这与安吉游戏过程中教师主要扮演观察者与记录者, 放手让幼儿迸发想象力有关。因此, 游戏中主要是教师发挥敏感性, 觉察幼儿需要后再进行引导, 在户外的安吉游戏中, 教师需给予孩子自由的空间, 放手让幼儿之间进行互动, 并不一定代表师幼互动质量不高。

5 结论

根据研究结果可知, S省A市安吉游戏中师幼互动质量尚处于中等水平, 且在CLASS系统下, 师幼互动质量得分在“活动组织”与“教育支持”存在显著相关性。为提高安吉游戏师幼互动质量, 本研究将根据CLASS下三个领域的观察标准方面, 结合已有研究结论和相关研究结果, 提出以下可行性教育指导建议: 第一, 教师应树立“内倾”意识, 注重构建积极氛围。安吉游戏

中, 师幼之间身体互动较多, 但涉及情感深层次维度的互动较少, 因此教师应注重幼儿的内心需求。第二, 教师应按游戏类型灵活组织安吉游戏, 做好游戏准备与管理, 包括物质准备和精神准备。游戏活动组织的有效程度依赖于教师基本素质以及从教经验的高低, 加强教师在职培训也是提高幼儿园师幼互动质量的关键。第三, 教师应关注儿童思维发展, 抓住时机进行教育支持。应给幼儿头脑风暴和自主验证的时间, 以此来发展认知和动手能力。

6 结语

通过对安吉游戏中师幼互动质量的研究可知, 良好的师幼互动可以让幼儿在安吉游戏中得到情感的抒发, 思维的开拓, 这都需要教师不断更新教育观念, 提高自身专业素质, 明白安吉游戏不同于一般室内活动, 需要教师在他们需要的时候进行情感支持, 在必要的流程进行活动组织, 在合适的时机给予教育支持, 作为幼儿教师, 在安吉游戏的指导上要不断努力探索, 扮演好不同的角色, 提高师幼互动质量。

[基金项目]

2024年甘肃省天水师范大学研究生创新引导项目(TYCX 2418)。

[参考文献]

- [1]联合国教科文组织国际教育发展委员会.学会生存—教育世界的今天和明天[M].北京:教育科学出版社,1996:108.
- [2]王文乔.教育机会均等视野下的师幼互动研究[D].重庆:西南大学,2008.
- [3]刘晶波.社会学视野下的师幼互动研究——我在幼儿园里看到了什么?[M].南京师范大学出版社,2006:20.
- [4]华爱华.3-6岁儿童学习与发展指南——通过活动区游戏来实施《指南》[M].北京:人民教育出版社,2013:251.
- [5]孙晓娟.课堂评估编码系统修订之研究[D].长春:东北师范大学,2013.
- [6]曾思敏.幼儿园自主游戏中师幼互动的策略提升研究[D].西南大学,2023.

作者简介:

孙昊琦(2001--),女,汉族,山东临沂人,在读硕士,研究方向:学前教育。