

基于儿童视角师幼互动的混合研究

——以自主游戏中幼儿施动行为为例

耿薇,吴月萍,朱小妹

(静安区教育学院,上海 200070)

[摘要]过程质量是幼儿园教育质量的核心,而师幼互动质量又是过程质量的核心。本研究采用混合方法,整合定量和质性数据。本研究运用追踪设计,对S市J区2所市一级公办幼儿园4个班级进行连续3年师幼互动发展情况观察记录,发现儿童数码相机中总照片(视频)数量有波浪式起伏,照片中看到重复中的变化与发展;有教师头部的照片占有教师照片的66.4%,身高差引发幼儿视角局限,在孩子眼中大人世界里都是屁股;幼儿开启的师幼互动事件主题有邀请游戏、寻求关注、发现问题、眼神求助、语言求助、相机拍照、发生冲突7种,其中前6种不同年龄段幼儿之间存在显著差异。本研究还运用质性研究,通过对16次“师幼互动”研讨(访谈)进行记录(共28758字),逐级编码构建了游戏师幼互动观察评估表,最终形成3个维度,9个要素,85个观察要点。基于以上研究,为班级师幼互动改进提供参考建议:“镜映”看见,如他(她)所是;关注幼儿主动发起,助力建立内在秩序感;直面游戏“冲突”,探究幼儿丰富声音;蹲下去的一米高度,扩展幼儿友好空间;培养幼儿信息素养,成就未来每一个“人”。

[关键词]学前教育;追踪研究;师幼互动;自主游戏;观察评估

[作者简介]耿薇(1980—),女,教育学硕士,研究方向:幼儿游戏和评价。

[基金项目]本文系上海市静安区教育科研课题“基于幼儿视角的师幼互动中幼儿施动行为的追踪研究”(项目编号:Y2021034)主要研究成果。

[DOI] <https://doi.org/10.62662/kxwzx0208010>

[中图分类号] G610

[本刊网址] www.oacj.net

[投稿邮箱] jkw1966@163.com

过程质量是幼儿园教育质量的核心。大量研究结果显示,结构质量对幼儿学习发展的直接影响有限,主要通过过程质量间接发挥作用。过程质量是幼儿学习与发展的有利预测指标。而师幼互动质量是过程质量的核心。越来越多研究发现,积极的师幼互动,丰富的、有启发性的环境和高质量的教学可以提高儿童认知能力和社会情感发展。积极的师幼互动与处境不利儿童的学习与发展呈显著相关。评估与提升班级师幼互动质量是改进幼儿园教育质量的关键,也是落实教育部《幼儿园保育教育质量评估指南》(2022)的重点。

一、儿童失语引发游戏师幼互动困境

我国幼教改革实施了30多年,虽然游戏作为幼儿基本活动在各种明文规定中占重要位置;但在实践中却忽视幼儿主体地位,当幼儿可以自己说、做、思考或商量时,教师常常剥夺这些机会,更多控制

发起和组织游戏,如何坚持幼儿以游戏为基本学习方式,真正彰显自主、自由特征并开展师幼互动,正是幼教工作者必须面对的焦点和难点问题。

(一)忽视儿童——(环境材料)谁的需要?

很多班级老师越来越关注低结构材料提供,甚至出现材料超市。然而整场游戏中幼儿使用这些低结构材料频率极低,甚至无人问津。

这些材料真是小班幼儿游戏中需要的吗?类型不适合?摆放位置不便拿取?抑或是老师为了体现本班游戏开放自主而提供的?

(二)边缘化儿童——(生生互动)谁的决定?

教师:今天想玩什么?大班幼儿:娃娃家。

教师:那就请**做组长,挂上妈妈牌子,负责娃娃家,想去的小朋友到组长那儿去一起玩。

其他幼儿可以做妈妈吗?通过表述、交流、商量或妥协,幼儿能决定谁来做妈妈吗?

(三) 误解儿童——(师幼互动)谁的声音?

一位中班幼儿(中肥)拿着漏勺拍打壁橱,不时发出“砰砰”声,老师嗔怪地问:“你干嘛啦?”(内心很担心男孩用力过猛把壁橱拍坏了。)幼儿答:我在拍蚊子。原来他是娃娃家爸爸,拿漏勺当“苍蝇拍”在“拍蚊子”。

我们常常站在成人视角看孩子,孩子真是这样想的吗?

当孩子完全出乎意料地回应、无声地不使用教师提供的材料,也许就在展示着“内心真实世界”,提醒“老师呀,你不了解我!”。

二、儿童视角与师幼互动

幼儿成长并非遵循一条统一路径,每个幼儿都有自己的表达:有时缄默,有时说着他(她)们自己的“术语”,这些“术语”就像“密码”,隐藏在其生命逻辑中。如何挖掘、解密?需要回到实践现场。幼儿只有感觉自己被看见、听到、尊重,才能感受到幸福的童年生活,这也是教师专业的真正突破口。

投身幼儿教育实践20年,我对这个行业、孩子与教师越来越热爱与敬畏,一直想做得更多一些……幼儿成长究竟怎样?是自主还是被动的?会主动发起互动吗?师幼互动究竟怎样?我们能否迎来一个幼儿主动发展、教师自主专业成长的时刻?

三、基于儿童视角师幼互动的混合研究——以自主游戏中幼儿施动行为为例

本研究中,孩子在游戏中主动发起的行为都属于幼儿施动行为。

(一) 研究设计

1. 研究对象与方法

本研究采用混合方法,涉及收集、分析、整合定量和质性数据。本研究运用追踪设计,对4个班级进行连续3年的师幼互动情况观察记录。根据研究需要,选取S市J区2所市一级水平公办园,每个园所随机选取2个小班(共4个班),89名幼儿(40女,49男)(除去并班、插班和转园幼儿),8名教师作为样本。

本研究使用了马赛克方法中的视觉法,通过使用儿童数码相机再现幼儿眼中的人、物、景和事。

本研究还采用扎根理论研究方法,对16次“师幼互动”研讨(访谈)进行记录,在遵循客观真实的原则上,剔除与研究主题无关内容后总字数为28758字。将文本数据导入NVIVO12进行逐级编码,最终形成3个维度,9个要素,85个观察要点。

2. 研究实施

S市J区28位幼儿园教师(研究生学历)接受

过统一的CLASS培训。研究者从小班下学期开始每1学期观察1次,进入幼儿园现场,开展持续1小时左右的非参与式观察。每个班级3年追踪观察记录4次(共16次)。在中国教研语境下,研究者也是(同区不同园)同事,围绕“儿童视角、游戏中师幼互动”相关问题进行了半结构化访谈(研讨)活动。

(二) 研究结果与分析

1. 儿童数码相机中总照片数量情况:重复中的变化与发展

图1呈现了同一批样本班级从小班到大班幼儿所拍摄的总照片(视频)数。数量从265到982再到634,有波浪式起伏,在中班达到最高值。其中,视频数量从0个到37再到58,保持了相对稳定的小幅增长。

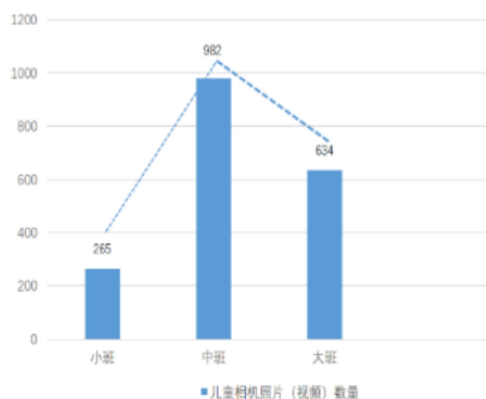


图1 儿童数码相机中3年总照片数量

幼儿对信息技术的使用,有一个“探索—使用—熟练使用”的过程。幼儿天天重复摆弄儿童数码相机拍照并获得照片正是说明这一技能正在发展,尚未充分发展。探索相机的过程中,幼儿一开始获得静态图片;接着会给这些照片添加相机自带的装饰:蝴蝶结、小鸭子等;随着探索不断深入,孩子们发现还能获得视频。

当看见幼儿在游戏的大量重复行为时,需要清楚很多重复是幼儿满足需求、自发练习、反复验证等有意义学习的过程,而且很多重复中往往蕴含着细微但精彩的变化与发展(上海市教师教育学院(上海市教育委员会教学研究室),2024)。

2. 儿童数码相机中教师照片情况:大人的世界都是屁股

图2呈现了相机里教师照片(视频)变化情况。教师出现次数、完整教师(头部)照片(视频)不断持续增长。有教师照片(视频)小班为38张(个),中班快速增长到92而后持续增长到120;教师出现头部照片(视频)小班为28张(个),中班略有增长到

42 而后快速增长到 96。

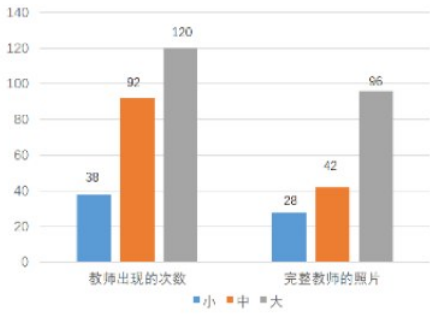


图 2 儿童数码相机中 3 年教师照片数量

教师出现次数,小中大班依次为 38(1.4%)、92(0.9%)、120(18.9%)。幼儿对于相机保持热情,不断重复着刚学会的新拍摄技能并获得新经验。拍照内容有教室里的物、事和人。例如:教室墙壁上有个小洞引起了孩子们的关注;教室里的老师,如批评,手打电脑特写,坐在电脑前笑,帮孩子们整理衣服、梳头发、修相机,老师遮挡,比耶。

对有教师出现的照片进行进一步分析,其中有教师头部的照片,小中大班分别为 28(1.1%)、42(0.5%)、96(15.1%)。有教师头部的照片视频(166 个)占有教师的照片视频(250 个)的 66.4%。师幼身高差带来幼儿视角局限。

根据《7 岁以下儿童生长标准》,3 岁女童年龄别身长/身高的百分位数值 P3 为 89.7 厘米,6 岁男童年龄别身长/身高的百分位数值 P97 为 127.3 厘米。换言之,按照常模,3~6 岁男女童可能在 89.7~127.3 厘米间。如果教师在 160 厘米左右,孩子眼睛能看到的高度大约在教师臀部及胸部段;教师越高,孩子能看到的部位越低,在孩子眼中大人世界里可能都是屁股。

3. 游戏中幼儿施动行为情况:探究儿童声音的可能性

游戏中幼儿开启的师幼互动行为事件主题有 7 种:邀请游戏、寻求关注(或介绍新游内容、材料)、发现问题(或后续分享建议)、眼神求助(后续跟进动作或语言)、语言求助、照相机拍照、发生冲突。7 种主题在 100 个互动事件中的出现频次见表 1。

小班幼儿寻求关注、延伸求助主题事件明显多于中班、大班幼儿;大班幼儿发现问题、语言求助、照相机拍照、发生冲突主题互动行为高于小班、中班幼儿;中班幼儿在邀请游戏主题上,频次高于小班、大班幼儿。卡方检验结果显示,在邀请游戏、寻求关注、发现问题、眼神求助、语言求助和照相机拍照 6 个主题上,不同年龄段幼儿之间存在显著差异,见表 2。

表 1 班级 3 年幼儿开启互动事件主题频次分布(单位:次)

主题 \ 班别	小	中	大	合计
邀请游戏	4	12	9	25
寻求关注	8	7	4	19
发现问题	4	4	8	16
眼神求助	12	2	0	14
语言求助	4	1	6	11
照相机拍照	0	3	8	11
发生冲突	1	1	2	4
合计	33	30	37	100

表 2 幼儿年龄与相机拍摄的卡方检验

	卡方值	自由度	P 值
幼儿年龄	11.000a	1	.001 ***

忙碌的幼儿园里,倾听孩子们的声音是件困难事。教师们必须考虑一天活动顺利推进的实际情况,以政策、学习框架和发展结果等形式出现的外部声音也可能会盖过个别孩子的声音,常常演化出以成人为主导的游戏,儿童的声音即使有时被听到了,也未必会被听取。教师们需要找到一些方法,对儿童的声音“给予应有重视”,同时确保这些声音发挥作用。

眼神:有些孩子不善语言表达,教师想要了解他们的需求和兴趣就变得相当具有挑战性。在游戏中,这些孩子们最能无拘无束通过面部表情、声音、肢体语言、动作和手势来表达、展示自己的想法和感受,动用所有感官与周围世界互动并融入其中。

儿童相机:有些孩子可能因为年龄、性别、能力或性格,在游戏中表现得很安静,避免成为舞台中心别人关注的对象,他们更喜欢成为背景或观察别人。孩子们在拍照中探索游戏,试图将一些缄默的、内在的和主观的想法外部化。

4. 师幼互动指标阐释 1

现以 2 个维度 3 个具体观察要点为例。班级组织:采用符合年龄(巧妙暗示或参与讨论)的方式解决冲突。教学支持:分享幼儿过程体验;请儿童说出自己的想法(陈述冲突)。

案例 1“小狗受伤了”:余二幼儿园小班教室内游戏,男孩 A 告状:“老师,* * 把狗往天上扔。”丁茜老师随后与在场的部分幼儿讨论起“如何对待小动物”。游戏集体分享交流时,男孩 B 主动分享了

自己的扔狗行为。教师问:“小狗疼吗?”男孩C:“疼。”老师请小狗主人说说后续男孩B的事。女孩C说:“陪着它、摸摸它、照顾它。”男孩B补充:“我后来还买了东西给小狗吃。”教师追问:“小朋友们说了什么?”男孩B:“小狗摔疼了吃不下了。”教师:“那怎么办呢?”医生女孩D说:“我给小狗看病了。”教师:“小狗好了吗?”女孩D:“胃口不好。”教师:“那怎么办?”男孩E:“多休息。”女孩D:“要打针、吃药。”教师最后总结了小狗受伤了可以怎么办以及平时如何对待小动物。

案例1中描述了余姚路第二幼儿园丁茜老师与小班孩子游戏分享中师幼一起“参与讨论”“陈述冲突”的互动片段,展现了分享游戏“过程体验”,教师使用积极语言、开放性提问对儿童评价、行为或表现进行积极反馈,在说理、妥协和协商过程中帮助儿童真正理解某些想法、尝试学习解决问题及初步合作。

5. 师幼互动指标的阐释2

现以1个维度3个具体观察要点为例。情感支持:情感回应;提供安慰和帮助;支持幼儿生成和发起的活动。

案例2“我们的鞋店开门了”:小班游戏片段1:游戏开始了,女孩A一直不敢随意走动,她紧紧地贴在顾峥老师的身边,眼神斜斜地望着上方,还用手轻轻地触碰老师的手。顾老师一边看着全班幼儿有序地开展游戏,一边似乎也感受到了这个小女孩的求助,牵起小姑娘的手,带着她去娃娃家做客。大班游戏片段2:游戏开始了,那个女孩A做起了皮鞋店的老板,她选择了教室大门旁边的一块空处,摆上桌椅。一位客人老师想去鞋店。女孩A回答说:“我们店还没开门。”接着,她继续布置鞋店,摆上各种鞋子,布置美丽的橱窗,感觉甚是满意后,把店门口的一块牌子翻了一个面,对着刚才的客人老师说:“我们开门了,请进!”

案例2中描述了吴江幼儿园顾峥老师和1个女孩的互动片段。女孩在小班和大班游戏中呈现出两种完全不同的状态。小班时教师敏锐地感受到孩子在游戏时的害怕与担忧,及时地以理解态度“情感回应”儿童,“提供安慰、帮助”和接纳,带着她一起进行游戏。到了大班,教师鼓励孩子发挥自主和主导性,提供充足材料,“支持幼儿生成和发起”活动,女孩并不需要问教师,可以自由使用材料,独当一面做起了老板,撑起了属于自己的游戏天地。

(三) 讨论与建议

1. “镜映”看见,如他(她)所是

“娃娃家”角色分配中教师刻意安排让孩子觉

得“自己喜欢什么、想做什么”不重要,慢慢失去主动性。“爸爸”打“苍蝇”时教师的审视和怀疑让孩子感到不被信任。孩子被挑剔、不断改造时无法体会归属感,随着自我怀疑不断积累,就会变得越来越畏难。在充满“如我所愿”氛围中成长的孩子,长大后往往会有“空心病”症状——不知道自己喜欢、擅长、要追求什么。

随着社会发展,机器某种程度上可以照看孩子,但人际交往中的温暖氛围、温情流动、温馨感受却难以替代。正如哈佛大学儿童发展中心研究《孩子在充满关系的环境中成长》所提出的,“孩子与周围大人(包括父母、教师和其他养育者)的关系,就是那个决定孩子未来是否能够健康发展的‘有效成分’”。

教师作为陪伴者,支持孩子获得自信;作为保护者,安抚害怕的孩子形成力量;作为见证者,看见并欣赏孩子的进步;以“镜子”姿态,映射并接纳孩子游戏中真实的样子,“如其所是”地接纳和允许,用观察看见代替审视,用暖心陪伴取代指点,用欣赏倾听替代评判,在这样温柔的视线下,孩子将不疾不徐地长成自己想要的模样。

2. 关注幼儿主动发起,助力建立内在秩序感

英国著名哲学家、数学家怀特海认为,自然界中一切事物发展都有阶段性,儿童学习过程中心理发展也有这种特点,可大致分为浪漫、准确及概括阶段(A. N. Whitehead, 1962)。没有浪漫阶段的自由探索,后续准确学习就空乏乏力……(吴志宏, 1985)。

教师们关注幼儿游戏中主动发起行为的频次、类型及具体情况,尝试倾听儿童声音发现需要,看到游戏不可见的部分,通过微表情、肢体动作、照片、视频接近孩子们的真实世界。儿童有“一百种语言(一百又一百)……”(卡洛琳·爱德华兹, 2014)本研究发现,儿童有自己独特表达方式:小班害羞女孩眼神传递、默默触碰老师衣角、时时刻刻左右相伴;中班幼儿拿起相机拍照,记录游戏中点点滴滴。眼神传递、手默默触碰、拿起相机……都是儿童的“语言”。成人便有机会,这些微小事恰恰是培养幼儿专注力、自我表达力、与人建立联结能力、建立内在秩序感的重要契机。

如果教师遵从孩子自主意愿,就会发现孩子游戏时有自己的“序”和条理;如果教师顺应孩子节奏,就会助力幼儿在游戏中建立自己的内在秩序感。幼儿带着一份完整的秩序感,进入学校后,面对条条框框的纪律,他会有很强的主观能动性,知

道自己能干、该干什么、如何有条理地把事情干起来。

3. 直面游戏中的“冲突”,探究幼儿丰富声音

冲突指的是“当儿童A做儿童B反对的事情,而儿童A坚持做的时候”(Hay, 1984)。“能预防和妥善处理人际冲突”是儿童社会情绪能力发展的核心目标之一(曹坚红, 2019)。当儿童行使“丰富的声音”时……儿童学会了行为准则,提升了自身的语言技巧,并确定了其社会世界的界限和期望,冲突也是社交能力的一个特殊方面(Edyth J. Wheeler, 2022)。

之所以会出现冲突,可能在最初建立关系时往往不认识自己与对方。这种不认识可能是全方位的。一个人要了解自己和别人,本身就需要时间。而每个人随着时间流逝和各种经历,又会发生或多或少的改变。“师幼互动”像一面镜子,从中可以照见一些表面或深层的问题。师幼关系像一个道场,在道场里教师能看见孩子、修炼自己并获得成长。

师幼外显互动行为与内隐心理过程密不可分。刘晶波将师幼互动内隐要素分解为场景界定、角色认知、行为期待三个方面。(刘晶波, 2006)。

如图3所示,案例“小狗受伤了”中展现了师幼互动系列(四轮)事件。以第二轮集体分享为例,施动者一男孩B根据游戏分享场景界定,以及自己是客人的角色认知,发出施动行为——“告状”(告自己的状),男孩对老师和其他幼儿行为期待不确定,男孩完成了自己对自己的行为期待。教师发出反馈行为提问,“小狗疼吗?怎么办?”并邀请狗主人和其他人说说后续故事,女孩C根据游戏分享场景界定,以及自己是狗主人的角色认知,发出反馈行为——复述了男孩B后续各种正情感特征的照顾爱护小狗行为,其他人点头表示同意。

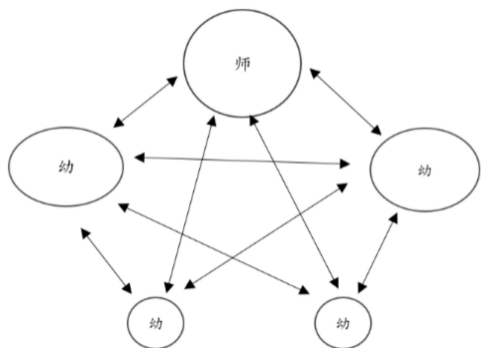


图3 “小狗受伤了”案例中师幼互动关系

(圆圈大小:代表影响力大小。圆圈大影响力大,圆圈小影响力小。箭头方向:代表单向双向交流。箭头单向,彼此交流为单向。箭头双向,彼此交流为双向。)

4. 蹲下去的一米高度,扩展幼儿友好空间

幼儿带着好奇用儿童数码相机去观察教师。他们眼中的教师如何?从数据上看,儿童眼中的教师不完整——缺少头部,这一点在中班特别明显。小班教师可能有意识地蹲下来拉近与孩子的距离;大班孩子已有一定高度;中班教师可能忽视与孩子之间的身高差。

大人从来没有真正蹲下来陪孩子看世界,而是要求孩子来将就他们的世界。如果教师愿意多蹲下来看孩子,从孩子的位置和高度看问题,小孩子眼里的世界会更精彩多样;如果教师愿意多蹲下来和孩子说话,孩子们许多令人不解的行为就有了答案。

5. 培养幼儿信息素养,成就未来每一个“人”

电子科技产品以及人工智能(电脑、手机、豆包、DeepSeek等)的发展是社会变革创新的驱动力,并在经济、文化和环境方面影响着每个人的生活。教师对这些科技资源的态度——“坚决抵制”或是“按需使用”会传递给朝夕相处的孩子们。儿童在科技领域所获得的学习机会、经验以及信息素养(例如:如何有道德地、有效地使用科学信息技术等等)与未来的生活机遇、选择及发展息息相关。

在教育教学实践过程中,有些地区、有些幼儿园已经在游戏等活动中进行了科技领域的相关探索,并逐步形成了一些可推广的样态。例如:儿童相机、光传感器等。

如果教师们相信游戏本身就是不断完善幼儿人格,不断修炼、精进的过程,给孩子多一点耐心,“镜映”看见游戏中“如他(她)所是”的真实儿童;对孩子每次主动发起保持足够尊重,助力孩子建立自己的内在秩序感;直面游戏冲突,探究幼儿丰富声音;教师蹲下去的一米高度中不断扩展幼儿友好空间,致力于建立重要关系,孩子将会梳理自己的做事节奏,诞生自己的力量;在培养幼儿信息素养中成就未来每一个“人”,让孩子学会为自己的生活负责,更好地成长为自己本来的样子。教师们也将在这过程中收获更满意的互动关系、更多专业上的热爱与滋养、更幸福的职业生涯,在蜕变中获得工作状态跃升。

参考文献:

- [1] OECD. Starting Strong: Engaging Young Children Lessons from Research about Quality in Early Childhood Education and Care [EB/OL]. https://read.oecd-ilibrary.org/education/engaging-young-children_9789264085145-en#

page18, 2018-3-27/2023-6-24.

[2] Pianta, R. C., et al. Classroom Assessment Scoring System (CLASS) Manual; Pre-K [M]. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Company, 2008.

[3] 中华人民共和国国家卫生健康委员会. 7 岁以下儿童

生长标准 WS/T 423-2022[EB/OL]. <http://www.nhc.gov.cn/wjw/fyjk/202211/16d8b049fdf547978a910911c19bf389/files/87dabe6c66e1421b903f20c5db53ac07.pdf>, 2025-3-19.

[4] 胡华.《评估指南》背后的未来教育视野[J]. 今日教育(幼教金刊), 2022(6):13-16.

A Mixed Research on Teacher-child Interaction Based on the Perspective of Children

GENG Wei, WU Yue-ping, ZHU Xiao-mei
(Jing'an District Education College, Shanghai 200070, China)

Abstract: Process quality is the core of kindergarten education quality, and teacher-child interaction quality is the core of process quality. This study adopted a mixed method approach to integrate quantitative and qualitative data. Adopting the longitudinal research design, this study observed and recorded the development of teacher child interaction in 4 classes from two first-level public kindergartens in J district of S city for three consecutive years. The findings showed that the total number of photos (including videos) in children's digital cameras fluctuates in a wave like pattern. Many repetitive photography behaviors contained changes and developments. Photos featuring teachers' heads accounted for 66.4% of all photos featuring teachers. The height difference between children and teachers limits their perspective. In the eyes of children, the adult world is full of buttocks. There were 7 themes for teacher child interaction events that young children can initiate: Inviting games, seeking attention, discovering problems, looking for help, asking for help with language, taking photos with children's digital camera, and encountering conflicts. There were significant differences among the first six different age groups of children. This study adopted a qualitative research method. By recording 16 discussions (interviews) on "teacher-child interaction" (totaling 28,758 words), a district game teacher child interaction observation and evaluation form was constructed through step-by-step coding, ultimately forming 3 dimensions, 9 elements, and 85 observation points. Based on the research, the researchers put forward some suggestions for improving teacher-child interaction in the class: "Mirror Reflection" sees as he/she is; pay attention to young children's initiative and help establish a sense of internal psychological order; facing the "conflict" of games and exploring the rich voices of young children; squat down to a height of one meter to expand the child friendly space; cultivate young children's information literacy and achieve the success of every "person" in the future.

Key words: pre-school education; longitudinal study; teacher-child interaction; play; observation and evaluation