**基于小班手指游戏行为观察的教师支持性策略之研究**

常州市新桥中心幼儿园 陈鸿

一、课题研究背景：

常言道：“人最好的朋友是自己的十个手指”，尤其是刚离开妈妈怀抱的小班孩子对自己的一双小小手无比爱恋，这双小手是他们最熟悉也是最亲密的朋友。《规程》中提出“游戏是幼儿的基本活动，幼儿园应以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中，要注重活动的过程。”这也是幼儿园教育工作的原则之一。同时，手指游戏是孩子最喜欢的游戏形式，它取材源于幼儿生活、内容浅显易懂、语言生动有趣、情节稚气活泼、节奏明快，操作方便易于幼儿模仿，这种匠心独运之处正好符合小班幼儿的年龄特点。著名教育家苏霍姆林斯认为：“儿童的智慧在他的手指尖上。那些双手灵巧的儿童，热爱劳动的儿童，能够形成聪敏的、好钻研的智慧。”这说明在婴幼儿时期循序渐进地让幼儿做手指游戏，可以激活幼儿大脑皮层的许多神经细胞，从而刺激他们大脑更好地发育。因此，通过此次的实践研究，我们将创设多种形式的丰富的手指游戏，并在游戏活动中积极支持和引发幼儿的参与，从中体验游戏的乐趣，促进能力的全面发展。

二、课题的核心概念及其界定：

课题：基于小班手指游戏行为观察的教师支持性策略之研究

核心概念：核心价值观是动手动脑，享受创造的快乐。动手动脑是一种学习方式方法，倡导以经验为基础，有计划、有目的地与材料、环境互动。享受创造的快乐指经历过程，自主创造，建构新经验，体现自我成长价值。

界定：

手指游戏行为观察：首先手指游戏是一种以手指运动为基础，用手来进行表现、想象、创造，通过手部动作和对应言语去构造情境而开展的游戏活动，它具有无拘无束（不受形式、时间、材料的束缚）、随时随地、轻巧灵活的特点。本次研究是基于孩子在手指游戏的过程中教师来观察孩子们的游戏行为。

支持性策略：观察幼儿进行手指游戏的过程中，有遇到困难或是兴趣不浓厚的时候，教师可以通过更换游戏形式、及时介入等方法积极引导幼儿并支持幼儿进一步的游戏，以促进幼儿的全面发展。

三、研究的目标、内容、方法：

（一）研究目标：

1.结合小班幼儿年龄特点开展丰富的手指游戏活动，探索游戏开展的形式，提高教师对游戏的观察、支持、和指导的能力。

2.通过开展形式多样的手指游戏活动，激发幼儿游戏的欲望，使每一个幼儿都能在愉快、自由、合作的环境里参与手指游戏。

3.通过家园配合，改变家长对手指游戏活动的固有认识，提高家长的教育观念。

（二）研究内容：

1.根据小班幼儿的年龄特点，充分挖掘周围让幼儿感兴趣的游戏元素。比如开展手指游戏活动《小手拍拍》、《神奇的手指》、《黑猫警长》等。

2.充分利用身边的人物资源，如同班的同龄小朋友、同园的中大班哥哥姐姐、家里的爸爸妈妈等共同参与游戏，让幼儿在与同伴交往时，可以增加游戏的互动性。

3.运用多种形式开展丰富多样的手指游戏，可以通过老师镜面示范、图片视频等形象直观的演示，还可以通过请中大班的哥哥姐姐们的大带小式等形式，让幼儿保持参与手指游戏活动的积极性及持久性。

4.观察幼儿在手指游戏中的行为，针对孩子的行为，教师如何给予支持性的策略。

（三）研究措施：

1.研究方法：

本课题将整合各种研究方法。但主要采用观察记录法、个案分析法、文献资料法、经验总结法等来开展研究。

（1）观察记录法：通过观察，发现幼儿在手指游戏学习中的积极性和学习状态以及需要改变的策略，便于及时更正辅导。

（2）个案分析法：对课题实施过程中发现的某些特殊案例进行跟踪观察，分析在游戏活动中内容、形式的开展以及对幼儿个体成长发展过程中所起的作用。

（3）文献资料法：通过《心理学》、《幼儿园工作规程》、《幼儿园指导纲要》等相关文献的研究，为此课题提供依据，确保研究过程的科学、合理、有效。

（4）经验总结法：及时地总结经验，不断调整与完善研究方案，形成阶段性研究成果，以便更好地进行下一步的实践与研究。

2.手指游戏开展方法：

 （1）图示法

所谓图示法，是将游戏的玩法设计成相应的图示简单明了地表达出来，方便幼儿理解和学习。图示法具有直观、形象、生动、有趣的特点，容易吸引幼儿的注意力，激发幼儿的学习兴趣。例如在指导幼儿玩“手指歌”这个游戏的时候，根据儿歌的内容（一根手指一根手指点点点，两根手指两根手指剪剪剪，三根手指三根手指叉叉叉，四根手指四根手指弯弯腰，五根手指五根手指开花花。）绘制图示，让幼儿对游戏的内容有直观的印象，当看到图示中食指伸直，其余四根手指弯曲，幼儿自然就会按照图示的样子模仿，在图示剪、剪、剪的部分除了绘制手指动作外还在旁边画上一把小剪刀；在图示叉叉叉的部分同样除了手指动作外加上叉子的图片，这些实物结合动作的图片，可以帮助幼儿更好地理解游戏的内容，同时还增加了幼儿游戏的兴趣。此时，先鼓励幼儿自由地模仿图片中的动作，再按照儿歌内容顺序逐个出示图片，教师和幼儿一起边做动作边念儿歌，幼儿就能很快地掌握这个游戏，并且能够始终保持浓厚的游戏兴趣。

 （2）情景法

捷克教育家夸美纽斯在《大教学论》中写道“一切知识都是从感官开始的。”这说明在教学的过程中幼儿认识规律的一个重要方面：直观可以使抽象知识具体化，形象化，有助于激发幼儿感性认识的形成。情境教学法使幼儿身临其境，通过给幼儿展示鲜明具体的形象（即直接和间接形象），激发学习的兴趣和情绪，从而使学习活动成为主动的自觉的活动。鲜艳的色彩，生动有趣的形象，都是幼儿感兴趣的，在手指游戏的组织过程中，我可以将游戏内容制作成 PPT，播放给孩子们看。例如组织“厨师乐”这个游戏时，我可以将幼儿园厨房的师傅们工作的情景播放给孩子们看，同时鼓励幼儿在娃娃家的角色游戏中担任厨师，尝试使用各种餐具进行烹饪制作，让幼儿对厨师的工作有一个直观的影响，在进行这个游戏时，让每一个孩子戴上厨师帽，在幻灯片中播放与儿歌内容相符的场景，给幼儿具体的场景，这样孩子们便能更好更快地学会这个游戏。

（3）角色扮演法

爱模仿是三岁幼儿突出的年龄特征。他们喜欢模仿老师、家长和伙伴。他们常常是在模仿中学习、成长的。模仿可以成为他们的学习动机，也可以成为他们学习他人经验的过程。幼儿的模仿并不是消极被动的临摹，他们在模仿中同样具有创造性，有自己个性与情感的表达。幼儿常把自己假想的事情当作真实的事情，使他们想象夸张性的表现，幼儿喜欢游戏，就是因为他们沉迷于想象的情景，把自己真的当成了游戏中的角色。他们常常把动物也当成人，甚至觉得没有生命的物体也会说、会动、会想，是他们的同类。他们常和“娃娃”说话，跟小椅子“再见”，这是幼儿思维“拟人性”特点体现。正因为如此，他们特别喜爱童话故事，自己也常生活在童话世界之中。

比如说：当老师说天要下雨了，小朋友可以双手抱着头，好像真的马上就要下雨了。当老师说是谁家的小狗在叫，小朋友便可以扮成小狗，发出“汪汪”的叫声。在开展“手指娃娃”这个游戏的时候，我们鼓励幼儿扮演手指娃娃这个角色，当儿歌念到手指娃娃都睡着了的时候，引导孩子安静的趴着假装睡着的样子，当老师念到：天亮了，太阳出来了的时候，再让孩子们做起床的样子。整个游戏的过程，幼儿都会沉浸在角色扮演中，并且乐此不疲。

四、研究的周期、步骤与预期研究成果

（一）研究的时间、步骤：

1.第一阶段：准备阶段（2016年9月）

（1）确定研究内容，制订研究计划，设计课题研究方案；

（2）学习区域活动有效开展的前期经验，收集有关文献资料；

2.第二阶段：实施阶段（2016年9月——2017年6月）

（1）根据课题研究方案，开展相关研究。

（2）确立小班手指游戏活动探索的范围以及方向。

（3）在课题实施过程中，积极调动幼儿（包括幼儿自身及年长的哥哥姐姐）、家长、教师的积极性，三位一体共同内容丰富、形式多样的游戏活动，并在幼儿活动中进一步培养幼儿良好的学习品质。

（4）边实践、边思索，通过观察记录、个案研究以及观摩活动等形式，不断观察孩子在游戏中的状态，了解和评价幼儿的探索、学习过程，不断总结、归纳适合幼儿开展的手指游戏内容及形式。

3.第三阶段：总结阶段（2017年7月）

（1）对研究结果进行整理、分析、归纳、总结；

（2）撰写课题的实验报告。

（二）预期成果：

1.在手指游戏活动中幼幼之间形成有效互动，且我班幼儿培养了良好的手指游戏能力。

2.幼儿游戏活动时的照片、视频、学习故事以及优秀的案例。

3.课题报告、教师撰写的论文。