

# 行动研究：如何引导学前教育师范生创编儿童体育游戏？

仲筱<sup>1</sup>，顾荣芳<sup>1</sup>，常碧如<sup>1</sup>，黄杰<sup>2</sup>

(1.南京师范大学 教育科学学院，江苏 南京 210024；2.东北师范大学 教育学部，吉林 长春 130024)

**摘要：**体育游戏促进儿童生命发展，幼儿园教师需具备一定的儿童体育游戏创编能力。研究以S省X幼专学校中3个20级学前教育专业平行班为研究对象，通过3轮行动建构出了一个由体验学习之明线与观察学习之暗线共同组成教学模型。其中明线以儿童发展为驱动力、合作学习为形式、理论与实践相结合为目标、行动反思为路径、生活经验与情境为拓展，促进学前教育师范生提高体育素养；暗线中学前教育师范生耳濡目染教师教育者的言行举止，替代学习以促进专业可持续发展。教学模型的应用与推广能够实现学前儿童教育、教师教育与体育事业的共同发展，依赖教师教育者、高校体育教师以及幼儿园教师的三方合作。

**关键词：**体育游戏创编；行动研究；儿童本位；学前教育师范生

中图分类号：G807 文献标志码：A 文章编号：1006-7116(2025)05-0136-08

## Action research: How to guide preschool education normal students to create children's sports games

ZHONG Xiao<sup>1</sup>, GU Rongfang<sup>1</sup>, CHANG Biru<sup>1</sup>, HUANG Jie<sup>2</sup>

(1.School of Education Science, Nanjing Normal University, Nanjing 210024, China;

2.Faculty of Education, Northeast Normal University, Changchun 130024, China)

**Abstract:** Sports games promote children's holistic development, and kindergarten teachers need to have some certain abilities to create children's sports games. This study takes three parallel classes of Prechool Education majors (Class of 2020) at X Preschool Education College in S province as research subjects, and through three rounds of action constructs a teaching model commonly composed of the explicit line of experiential learning and an implicit line of observational learning. In this model, the explicit line takes children's development as the driving force, cooperative learning as the form, the combination of theory and practice as the goal, action reflection as the path, and life experience and situations as the expansion, to promote the improvement of physical education literacy of preschool education normal students. In the implicit line, preschool education normal students are influenced by the words and deeds of teacher-educators, and alternative learning is used to promote sustainable professional development. The application and promotion of this teaching model can facilitate the mutual development of early childhood education teacher-educators, teacher education and sports cause, through the cooperation of three parties, college physical education teachers, and kindergarten teachers.

**Keywords:** sports games creation; action research; child-centered; preschool education normal students

儿童早期身体与感知能力的充分发展为个体生命发展奠定了真实的基础<sup>[1][36]</sup>，儿童体育活动是促进其身体与感知能力发展的重要途径，关注儿童体育活动能够关照儿童个体生命发展。2016年教育部颁布实施的

《幼儿园工作规程》中明确规定幼儿园“正常情况下，每日户外体育活动不得少于1小时”，为儿童体育活动研究提供了文件保障，儿童体育高质量发展也日益成为教体双方的共同期待。其中，体育游戏作为体育活

动的一种重要形式具有较高研究价值。学前儿童体育游戏是以走、跑、跳、投、平衡等基本动作为主要内容, 以游戏活动为主要形式, 以增强儿童体质为主要目的的活动, 它在发展儿童基本动作的同时能够提高儿童的速度、力量、耐力、灵敏、协调和柔韧等身体素质, 并伴随着一定的角色、情节和规则<sup>[2]</sup>。儿童体育游戏不仅能够提高儿童的身体素质与运动能力, 还能促进儿童智力发展, 提升其思维力、创造力和竞争力。总而言之, 儿童体育游戏能够将儿童个体生命与儿童美好体验相结合, 实现儿童生命整体地充分打开<sup>[1]97-103</sup>, 吸引着众多学者对其展开深入研究。

由于儿童游戏所带来的快乐体验有赖于持续的交往和引导将其逐步转向持续的儿童美好生活形塑<sup>[1]36</sup>, 因此儿童体育游戏少不了教师的引导, 学前教育师范生有必要学习并具备一定儿童体育游戏创编与组织指导能力。然而到底该如何指导师范生进行儿童体育游戏创编值得教师教育者深思。一方面, 儿童体育游戏创编的理论知识传递与运用具有挑战性。长期以来我国教师教育秉持着“先理论后实践”的逻辑起点<sup>[3]</sup>, 学生所学理论往往与现场情境的实践情况相脱节。而儿童体育游戏的创编极其强调安全与科学保障, 脱离理论在幼儿园贸然实践具有一定风险性, 因此课堂教学中的理论学习与演练前置具有现实意义。另一方面, 在我国教师教育课程过去所秉持的“无儿童”理念已向“儿童本位”思想转变的背景下<sup>[4]</sup>, 如何使学生在儿童体育游戏创编学习中潜移默化地形成并践行科学的儿童观也是教师教育者应当考虑的重要问题。尽管缺乏儿童在场的虚拟现场难以替代真实情境, 学生的成人体验也难以迁移至儿童的真实感受, 但在课堂实践中以儿童体能、兴趣、需求等为中心进行体育游戏的创编与组织可以在一定程度上模拟真实情境, 提升儿童体育游戏创编的科学性与合理性。

由于当前关于儿童体育游戏创编的研究更多聚焦于幼儿园端<sup>[5]</sup>, 以师范生教育前端为切入点思考如何引导师范生进行儿童体育游戏创编的文献较少, 因此本研究通过一项基于儿童体育游戏创编教学的行动研究来思考如何引导学前教育师范生创编儿童体育游戏, 如何在过程中实现理论与实践相结合以及如何使学生树立并践行儿童本位教育观。

## 1 研究设计

### 1.1 研究问题与研究目的

研究问题的确定有助于研究者及时捕捉教学实践过程中存在的具体问题从而进行针对性调整。因此本研究提出3个拟解决的问题, 即如何引导学前教育师

范生创编儿童体育游戏? 如何在过程中促进他们理论与实践相结合? 如何帮助他们树立并践行儿童本位的教育观? 本研究旨在使学前教育师范生获得儿童体育游戏创编的知识与技能, 并进一步提升其体育素养与可持续专业发展能力。

### 1.2 研究场地与教学对象

本着方便取样的原则, 研究者以任职的S省X幼专学校为研究场地, 以进行学前儿童体育课程教学的3个大专班(A、B、C)全体成员为教学对象展开行动研究。本研究中的3轮行动分别在不同班级展开, 这3个班学生的学业成绩相近、学习进度一致, 可以在一定程度上减少因研究对象不同而带来的教学效果差异。具体而言, 这3个班的学生均已学习过儿童体育活动的规律与内容、教案设计的方法以及活动组织的流程, 并对儿童体育游戏非常感兴趣, 具备进一步深入学习儿童体育游戏创编的认知、能力与情感基础。另外, 在展开行动研究前3个班都还未曾进入幼儿园见习、实习, 对儿童体育活动的设计与组织还未有现场实践机会。鉴于对这3个班整体情况较为熟悉, 研究者能对教学方案进行即时调整。

### 1.3 研究方法与研究时间

研究者通过行动研究“螺旋循环”的5个步骤, 即“确定问题—制定计划—实施计划—进行观察—反思改进”, 展开了3轮行动<sup>[6]</sup>, 并在行动过程中注意观察学生的反应, 在课后对学生进行访谈, 以便了解学生对本次教学活动的看法。

由于3个班的学前儿童体育课程教学进度相似, 3轮行动的时间间隔难免紧凑, 但也因此能呈现出更为自然的班级教学样态和更连贯的行动过程。本研究从确定问题到第3轮行动反思结束共经历了1个月左右时间。研究者于2023年9月中旬正式确定行动研究问题, 并在这1个月内留意3个班级学生的发展情况, 与学生建立良好的师生关系。本研究的第1轮教学方案于2023年10月17日正式形成, 并相继在3个班展开了3轮行动。

## 2 研究过程

本研究过程包括准备阶段、3轮具体行动阶段以及效果追踪阶段。在每一轮具体行动中研究者都会依据自身感受、学生与同行教师的反馈了解研究问题的达成度, 从而有意识地对教案进行修改, 以便下一轮教学实践的展开(见表1)。

### 2.1 准备阶段

在行动研究准备阶段研究者率先明确了研究问题, 并通过文献查阅深入了解了当前关于儿童体育游

戏创编以及教师教育的研究,奠定行动展开的理论基础。接着,研究者又确立了教学对象,并提前发放了一份问卷以便进一步了解研究对象对儿童体育游戏的认知。问卷内容包括“说说你常见的儿童体育游戏”

“说说你认为可以用来展开儿童体育游戏的材料,并简单介绍一下玩法”。通过词云生成,研究者了解到学生对儿童体育游戏的认知主要以民间传统体育游戏为主;体育游戏材料的使用较日常化,如:沙包、手绢、垫子;游戏创编的形式一般围绕着追跑、跳、投掷活动展开。

在此基础上,研究者设计了第1轮行动方案。本次行动按照“导入—新授—巩固—拓展—作业”的流程展开。导入环节展示各类儿童体育游戏的图片,引

导学生思考讨论“用学习过的关于儿童体育游戏的知识分析这些游戏具有什么特点?”新授阶段包括4个环节,通过图片、视频、讨论等形式让学生明白儿童体育游戏类型多、材料多、环境多、玩法多,儿童体育游戏创编可以从类型、材料、环境以及玩法出发。由于在问卷收集环节研究者了解到学生对民间体育游戏的关注度较高,因此在教学活动的拓展环节特地引导学生思考讨论:“体育游戏在身边,我们如何将传统文化与儿童体育游戏相结合,创编出更多样化的游戏?可以围绕我们这节课所学知识点进行思考。”最后总结所学内容,并布置作业“将儿童体育游戏与传统文化相结合,创编一个体育游戏,下节课组织与指导大家一起玩一玩”。至此,第1轮行动的教学方案初稿成形。

表1 三轮行动研究教学方案表

轮次	环节	内容	具体内容
第1轮	导入	思考讨论,图片导入	1.图片导入,展示不同的儿童体育游戏图片 2.思考讨论,用学习过的关于儿童体育游戏的知识分析游戏特点
			看相关图片,讨论分析图片中的儿童体育游戏类型
	新授	学前儿童体育游戏材料	看相关图片,讨论分析图片中儿童体育游戏材料类型与特点
		学前儿童体育游戏环境	看视频并讨论儿童体育游戏活动场地的特点
		学前儿童体育游戏玩法	看视频、图片,讨论分析视频、图片中儿童体育游戏玩法的改变策略
	巩固、拓展与作业	思考讨论与实践	1.思考并讨论如何结合传统文化创编出更多样化的儿童体育游戏 2.布置作业“将儿童体育游戏与传统文化相结合,创编一个体育游戏,下节课组织与指导大家一起玩一玩”
			讨论:如何利用桌椅设计一个有趣的儿童体育游戏?结合之前学习的与体育游戏有关的知识思考、讨论并试玩
第2轮	具体体验	思考讨论,游戏导入	按照不同的分类标准对同学们设计的儿童体育游戏进行分类
			看视频,思考分析儿童体育游戏材料的类型与特点
	理论学习	学前儿童体育游戏环境	看视频,思考分析儿童体育游戏活动场地的特点
		学前儿童体育游戏玩法	看视频、图片,思考分析视频、图片中儿童体育游戏玩法的改变策略
		思考讨论与实践	1.思考并讨论如何结合传统文化创编出更多样化的儿童体育游戏 2.布置作业“将儿童体育游戏与传统文化相结合,创编一个体育游戏,下节课组织与指导大家一起玩一玩”
			讨论:如何利用桌椅设计一个有趣的儿童体育游戏?结合之前学习的与体育游戏有关的知识思考、讨论并试玩
第3轮	具体体验	思考讨论,游戏导入	按照不同的分类标准对同学们设计的儿童体育游戏进行分类
			看视频,思考分析儿童体育游戏材料的类型与特点
	理论学习	学前儿童体育游戏环境	看视频,思考分析儿童体育游戏活动场地的特点
		学前儿童体育游戏玩法	看视频、图片,思考分析视频、图片中儿童体育游戏玩法的改变策略
	反思观察 主动检验 具体体验	巩固、反思 讨论与实践	1.结合所学知识,小组讨论并对课初创编的儿童体育游戏进行调整和试玩 2.思考并讨论如何结合传统文化创编出更多样化的儿童体育游戏 3.布置作业“将儿童体育游戏与传统文化相结合,创编一个体育游戏,下节课组织与指导大家一起玩一玩”

## 2.2 第1轮行动研究过程

研究者按照第1轮教学方案对A班展开行动,并邀请一名经验丰富且从事过学前儿童体育课程教学的专家教师旁听点评,以便研究者更有针对性地调整教

学方案。

在教学过程中研究者发现学生参与度并不高,课堂较为沉闷。课后研究者随机对A班3位学生进行了访谈,A1表示“课堂讨论环节有点多,感觉有的地方

不讨论也行”; A2 表示“刚转过去说了两句讨论时间就结束了”; A3 表示“感觉应该是学会了”。继而研究者又和专家教师进行了讨论, 该教师指出研究者“将一堂实践性很强的课上成了理论课”, 并建议增加学生实践体验的机会。通过研究者、学生和专家的三方反馈可发现本次教学活动对儿童体育游戏创编的理论关注过多, 并没有真正给学生理论与实践相结合的机会, 也没有在其中突出儿童本位教育观, 本次行动研究的问题未得到解决, 研究目的也没有达成。

在对第 1 轮行动进行反思后, 研究者以“增加实践机会, 突出儿童本位教育观”为方向对教学方案进行了调整。增加实践机会方面, 由图片导入转变为游戏体验导入, 学生分组自行在 15 分钟内利用桌椅设计一个有趣的儿童体育游戏, 并派小组代表试玩。突出儿童本位方面, 引导学生在试玩的基础上思考: 如何按照不同的分类标准对同学们设计的儿童体育游戏进行分类? 由此引发学生关注儿童体育游戏创编过程中的游戏类型区别, 引导学生意识到在儿童体育游戏创编时需要考虑到组织形式、活动强度、基本动作、素质目标、游戏情节、器械使用情况等因素, 并需要时刻以儿童发展水平、需求与兴趣为中心, 促进儿童全面发展。除此之外, 新的教案还减少了学生不必要的讨论, 由师生共同思考得出儿童体育游戏创编中材料的多样性与投放的注意要点、环境类型与改变方式, 从而使学生明白通过改变材料、速度、规则、主导人员、场地、情节等能够实现玩法的多样性。

### 2.3 第 2 轮和第 3 轮行动研究过程

研究者在 B 班展开第 2 轮行动, 并邀请两位专业教师旁听。在按照修改后的教学方案进行教学时, 研究者明显感到学生的参与度有所提升。课后对两位学生进行访谈时, B1 表示“这堂课很有意思, 感觉自己完全被调动起来了”; B2 表示“创编讨论和试玩的时间要是再多一些就好了”。研究者反思了整个教学过程, 认为还需给学生更多实践空间, 这和两位听课老师的想法也不谋而合。因此, 研究者继续对教学方案进行了修改, 修改点如下: 一是延长初次创编与体验的时间, 二是结合儿童体育游戏创编的注意点, 给学生现场调整并试玩自己课初所创编的儿童体育游戏的机会。

接着, 研究者对 C 班展开第 3 轮行动。在本次教学过程中学生课堂反响较好, 课堂参与度高, 课堂教学情况获得了一众旁听教师的认可。课后访谈时 C1 表示“玩着玩着就明白怎么设计儿童体育游戏了”; C2 表示“很期待下节课来试玩我们自己设计的具有传统文化元素的儿童体育游戏”; C3 提出“我觉得还可以把一些材料直接给幼儿, 让幼儿自己探索玩法。我

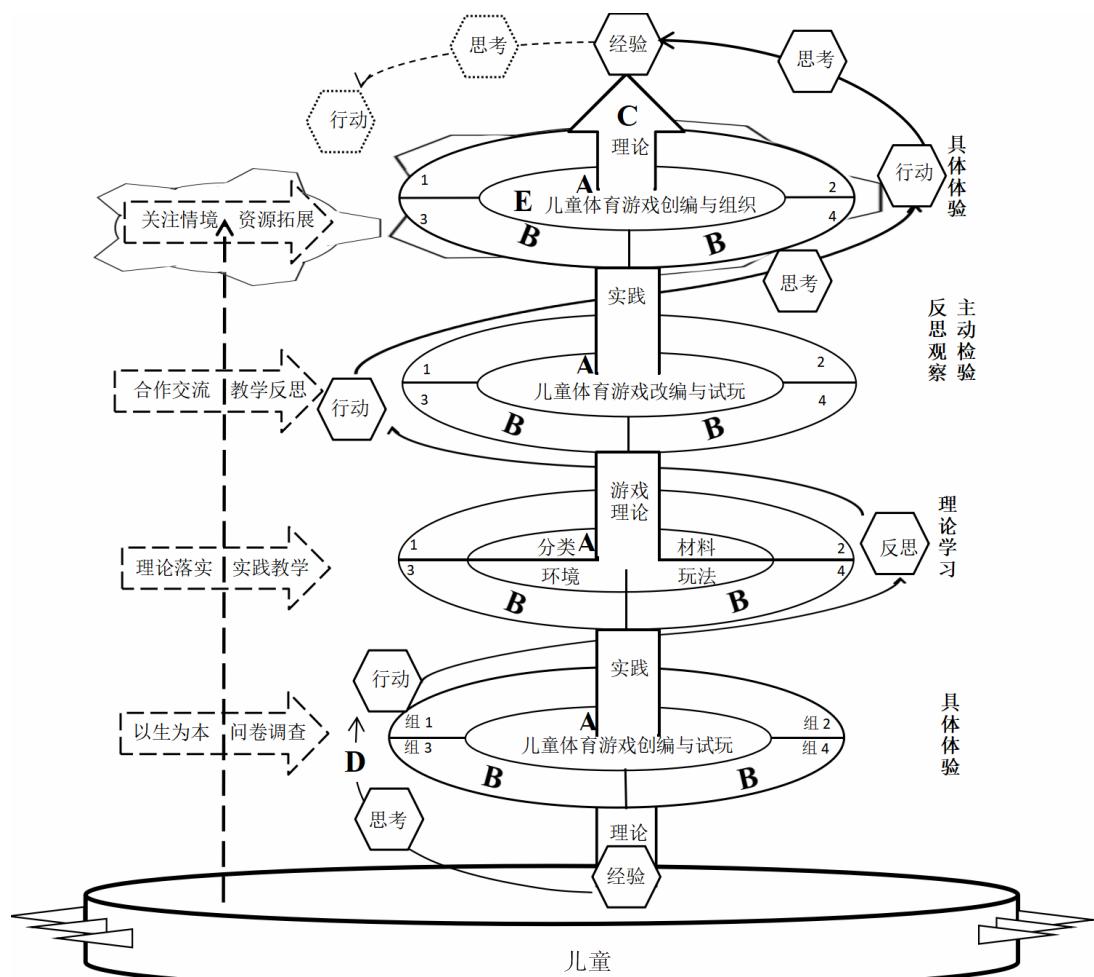
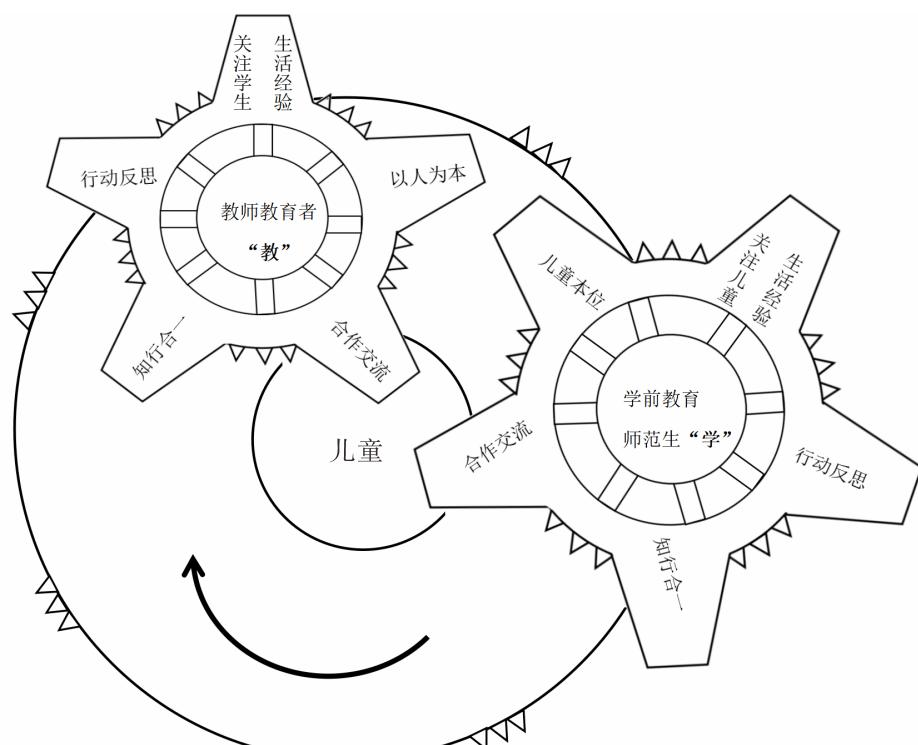
们可以收集这些玩法进行筛选和调整”。教师教育者、学生以及旁听教师的反馈可反映出本次行动研究拟解决的 3 个问题获得了初步回应。

### 2.4 效果追踪

尽管 3 个问题在课堂教学范围内获得了初步解决, 但教学效果能否延续到幼儿园现场情境还需进一步追踪。研究者于 2025 年 4 月随机访谈了 C 班正在实习的两位学生 C4 与 C5, 两人表示儿童体育游戏创编活动在幼儿园展开较为频繁, 当初课堂教学内容在幼儿园实践中具有一定实用性。在访谈中 C5 举例描述了她在大班创编儿童体育游戏的过程:“我们班小朋友喜欢动画片里恐龙花园的场景, 我就想以此改编个走廊体育游戏, 下雨天能带着他们稍微活动活动。我创设了一个情境, 恐龙花园里面有一条恶龙, 我们要打败它才能拯救公主。具体怎么玩呢? 一开始里面只融入了一个木头人游戏, 我带着小朋友在走廊里慢慢走, 玩‘123 木头人’, 谁要是动了就淘汰, 淘汰的在队伍最后面重新走。后来我觉得小朋友体育锻炼得不够, 就和他们讨论了一下, 增加了几个他们喜欢的关卡。比如第 2 关增加了指定动作的游戏, 让小朋友和我做相反动作, 类似我举左手小朋友举右手, 举错了就淘汰, 回到队伍最后。第 3 关就玩个类似‘老狼老狼几点了’的游戏, 几点就往前走几步, 谁先碰到我谁就率先打败了恶龙, 他就胜利了。这样子下雨小朋友也能活动一下肢体, 锻炼一下反应能力。” C5 所创设的是低强度的室内体育游戏, 游戏中儿童的兴趣得到了重视, 传统游戏的融入符合儿童生活经验, 体育游戏的规则性与竞争性符合大班儿童的年龄特点<sup>[7]</sup>, 教师与儿童共同讨论体育游戏创编之举体现出教师是儿童学习的支持者、合作者与引导者。总体而言课堂中强调的科学理念真正落到了幼儿园实践, 本次行动研究拟解决的 3 个问题得到充分回应。

## 3 引导学前教育师范生创编儿童体育游戏的教学模型建构

在教师专业发展生涯中, 学前教育师范生正处于一个关键时期, 他们既作为学生存在, 又作为未来的教师存在。然而, 以往的体育游戏创编教学更多关注学生的“学”, 忽略教师“教”的影响价值, 且知识学习相对重于能力发展, 教案设计相对重于实践操作<sup>[8]</sup>, 师范生较难在课堂上获得能力与素养的全面提升。本研究通过 3 轮行动构建出一个能有效引导学前教育师范生创编儿童体育游戏的教学模型(见图 1、图 2), 本模型既关注学生创编知识与能力的提升又关注其专业可持续发展, 两相统一促进研究问题的解决、研究目的的达成。

图1 引导学前教育师范生创编儿童体育游戏的教学模型立体图<sup>①</sup>图2 引导学前教育师范生创编儿童体育游戏的教学模型平面图<sup>②</sup>

本模型拥有两条线索, 一条是基于体验学习理论的儿童体育游戏创编学习线, 此线为明线, 以儿童发展为驱动力、合作学习为形式、理论与实践相结合为目标、行动反思为路径、生活经验与情境为拓展, 促进学生直接经验的获取。体验学习理论由美国组织行为学教授库克提出, 是一种以学习者为中心, 从体验和反思中获得知识、态度和技能的学习方式<sup>[9]</sup>, 包括具体体验、反思观察、抽象概括与主动检验 4 个环节。考虑到体验学习容易流于肤浅<sup>[10]</sup>, 而儿童体育游戏创编非常强调科学性, 因此本教学模型借鉴了体验学习理论, 将教学模型中的学习线分为具体体验、理论学习、反思观察、主动检验 4 个环节。

另一条是基于观察学习理论的促进师范生体育素养可持续发展的专业成长线, 此线为暗线。师范生在学习中观察着教师教育者“教”的过程, 耳濡目染教师教育者的人本观念、合作态度、实践理性、反思精神以及资源拓展思路, 从而收获间接经验以巩固自身儿童观, 加强合作交流, 落实知行合一, 展开反思行动, 并学会挖掘生活情境中的潜在资源。专业成长线所依据的观察学习理论由班杜拉提出, 其核心思想认为人们通过观察和模仿他人行为获得知识、技能和行为习惯<sup>[11]</sup>。观察学习理论拥有“注意—保持—动作再现—动机”4 个子过程, 观察者在注意过程中建构有意义的知觉, 在保持过程中形成记忆表征, 在再现过程中将记忆转化为行动, 在动机过程中决定是否执行模仿行为<sup>[12]</sup>。

### 3.1 以儿童发展为驱力: 儿童体育游戏创编的目标和注意点有哪些?

本模型的体验学习线以儿童发展为驱动力(见图 1 中 A 部分), 将儿童本位的思想渗透于具体体验、理论学习、反思观察、主动检验各环节中。具体体验方面, 学生参考《3~6 岁儿童学习与发展指南》中各年龄段儿童应达到的体能目标进行儿童体育游戏创编试玩, 初步尝试在实践中落实以儿童为中心的教育观; 理论学习方面, 学生就儿童体育游戏的分类、材料投放、环境选择、玩法考量之注意点进行系统学习, 从而明白儿童体育游戏创编需要尊重儿童基本动作的发展特点与体能差异, 并以儿童基本动作与体育素养的发展方向为创编目标, 学会有针对性地选择体育游戏的材料、环境与玩法; 反思观察方面, 学生需结合已有学习经验分析初创的儿童体育游戏的目标适宜度, 考虑游戏材料的安全性和儿童发展的规律性与特殊性, 思考游戏玩法的挑战性与趣味性; 主动检验方面, 学生以儿童为中心对所创编的体育游戏进行调整。总而言之, 儿童本位的观念渗透进了体育游戏创编学习的全过程。

在儿童体育游戏创编教学的专业成长线中, 教师教育者的以身作则为学前教育师范生的专业可持续发展提供了间接经验。学前教育师范生能够发现教师教育者反复强调着儿童的发展特点、持续关注着师范生的学习经验, 这种学徒式的观察虽然是具有抽象性的替代学习, 但“一切为了儿童”的初心使命能够激励学前教育师范生在踏上工作岗位后再现其所观察并体验到的人本主义教育观。

### 3.2 以合作学习为形式: 大家对儿童体育游戏创编有什么想法?

富兰<sup>[13]</sup>认为合作对于个人的学习非常重要, “如果我们不与人交往, 我们能学到多少东西是有局限的。协作的能力不论在小范围还是大范围内, 在后现代社会正在成为十分需要的能力之一”。因此, 本教学模型有意将合作学习作为学前教育师范生的主要学习形式融入整个教学过程中(见图 1 中 B 部分)。尤其是在具体体验—反思观察与主动检验—具体体验的 3 轮儿童体育游戏创编与体验环节中, 学生不仅有充足的时间与小组成员头脑风暴、共同协商, 还能与外组成员以及教师教育者讨论交流, 实现不同范围的思维碰撞, 集思广益为儿童体育游戏创编出谋划策。

合作交流能够促进教师相互联合、共同发展。在本教学模型的专业成长线中学前教育师范生能够感受到教师教育者在儿童体育游戏创编教学中的合作态度。例如邀请其他专业教师听课点评, 与学生共同讨论儿童体育游戏创编细节, 向学生了解对教学活动的真实看法等。基于观察学习理论, 学前教育师范生在观察中知觉教师教育者的合作交流行为, 并进一步通过同化或顺应形成关于合作交流的记忆, 从而有望在幼儿园现场情境中实现对教师教育者的模仿, 通过群体和群体间的合作关联拓展思维域, 实现共同发展。

### 3.3 以理论与实践相结合为目标: 儿童体育游戏创编时如何联系并运用已有经验?

本教学模型的体验学习线以理论与实践相结合为目标(见图 1 中 C 部分), 学前教育师范生在学习过程中将关于儿童体育游戏创编的经验付诸实践并逐渐形成自身实践理性。具体而言, 在体验环节中学前教育师范生通过体育游戏的设计与试玩将已掌握的关于儿童体能发展特点的知识运用于实践中; 理论学习环节, 学生进一步系统学习儿童体育游戏创编的目标与注意点; 反思观察与主动检验环节, 学生结合所学理论对初编的儿童体育游戏之不足进行讨论, 并将反思结果付诸实践, 进一步巩固已有经验; 又在新一轮具体体验过程中继续调动关于儿童体育活动组织与指导的经验, 展开儿童体育游戏的创编与组织指导。学生在这

一轮轮实践中获得了连续性体验，在实践—理论—实践的循环中真正实现理论与实践相结合。

很多教师教育者扮演着良好的研究者角色，生产或推广着各种先进的教育理念，但在实践中却下意识地将理念抛放，依旧采用着他们所批判的方式进行教学。但在本教学模型的专业成长线中，学前教育师范生能够感受到教师教育者落实着其所倡导的教育观、贯彻着其所强调的合作理念、践行着其所力推的成长路径，从而能以教师教育者为榜样进一步加深对理论与实践关系的认识，在体验与模仿过程中逐渐学会知行合一。

### 3.4 以行动反思为路径：当前创编的儿童体育游戏有哪些不足？

行动反思是本模型的落实路径(见图 1 中 D 部分)，学前教育师范生基于已有经验不断循环行动与思考的过程，不断深化对儿童体育游戏创编的认识，不断完善自己的创编活动。例如在第 1 轮儿童体育游戏创编与试玩环节，学生基于已有经验展开体验行动；在理论学习的过程中不断反思该游戏的材料投放情况、环境设置情况，并联合小组成员共同反思诊断所创编的儿童体育游戏是否以儿童为中心；从而在第 2 轮儿童体育游戏改编与试玩中运用所学理论对自己初创的儿童体育游戏进行调整。学前教育师范生的反思与行动贯穿“具体体验—理论学习—反思观察—主动检验”全程，参与度大大提升，能够更为系统全面地掌握儿童体育游戏创编的精髓。

行动与反思是教师应具备的重要素养，也是教师专业发展的重要途径，它不是某个发展阶段教师才有的活动，而应贯穿于教师专业发展全程。在本教学模型的专业发展线中，教师教育者与学前教育师范生都进行着行动与反思，教师教育者的行动反思嵌套并推动着学前教育师范生的行动反思。不教而教，行胜于言，在本教学模型的专业发展线中，学前教育师范生能够观察到教师教育者的行动反思之举(例如在教学后认真倾听来自学生与其他教师的评价反馈)以及行动反思带来的教学效果，对专业成长的渴望激励着他们以教师教育者为榜样，在幼儿园现场情境中复现这种行动反思的专业发展方式。教授即时的、具体的操作性技能仅仅是“授之以鱼”，在儿童体育游戏创编教学中促进学生行动反思能力与习惯的获得是真正的“授之以渔”，有利于学前教育师范生专业可持续发展。

### 3.5 以生活经验与情境为拓展：儿童体育游戏创编还能利用生活中哪些素材？

本教学模型的学习线以生活经验与情境为拓展(见图 1 中 E 部分)开启学前教育师范生的新一轮具体

体验，进一步巩固学生有关儿童体育游戏创编的理论知识、锻炼其儿童体育游戏创编的实践能力，并将儿童体育游戏创编由课堂引向生活，思考儿童体育游戏创编还能利用生活中的哪些素材。这一过程能够提高学前教育师范生对自身以及儿童生活圈的关注度，从而不断丰富儿童体育游戏创编的素材。

“教育应该把知识转化成人生经验，积极地把人生置于历史的关照之中，在历史与文化中拓展人的内涵”<sup>[14]</sup>。在本模型的专业发展线中，学前教育师范生被教师教育者有意识地置于生活中、世界中以及历史文化中，并见证着教师教育者将儿童体育游戏的创编情境与素材拓展至众人所熟悉的中国传统文化，感受着创编情境拓展带来的趣味性与开放性，从而有望以教师教育者为学习榜样，尝试从儿童的生活经验与情境中寻找可利用的体育游戏创编素材，进一步实现儿童生命内涵的拓展。

## 4 教学模型的运用前景与推广方式

研究问题在学前教育师范生的专业课程教学中普遍存在，教学模型的落实又具有实效性，因此本模型拥有较高推广价值与良好运用前景。

### 4.1 运用前景：促进儿童教育、教师教育、体育事业共同发展

本教学模型的明线与暗线相统一，促进学前教育师范生在体验学习中提升体育素养，在观察学习中实现专业可持续发展，为学生投身儿童教育事业、促进儿童全面发展打下良好基础。除此之外，本教学模型还能促进体育事业发展，具体展望如下：

一是通过儿童体育游戏创编中人本观念的渗透促进体育人文精神的代际传承。体育精神倡导以人为本<sup>[15]</sup>，而本教学模型对人的关照实现了自学前教育师范生至儿童的一脉相承，儿童体育游戏创编成为了体育人文精神弘扬的有力载体。二是通过对儿童体育游戏创编中合作交流的强调促进儿童体育游戏多元发展。本教学模型以合作学习为形式，促进学前教育师范生合作交流、思维碰撞，为儿童体育游戏的发展提供灵感火花，甚至还可以进一步期待跨学科合作为儿童体育事业的发展勾画广阔蓝图。三是通过儿童体育游戏创编中的知行合一提升儿童体育游戏发展的科学性。儿童体育游戏的创编需要儿童发展心理学、身体发育生理学、运动规律体育学等丰富理论的指导，理论与实践的结合能够进一步提升我国儿童体育游戏发展的科学性。四是通过儿童体育游戏创编中的批判与反思促进儿童体育游戏的优化。本教学模型中对行动反思的强调不仅能促进学前教育师范生的专业成长，而且能使

其所创编的儿童体育游戏在一轮轮自反中更加完善, 实现我国儿童体育游戏的优化创新。五是通过儿童体育游戏创编中的生活情境回归发挥体育游戏的文化价值。本教学模型关注儿童与学前教育师范生的生活经验与情境, 将传统文化与儿童体育游戏相结合, 促进我国体育游戏中的本土资源开发, 彰显我国体育活动的文化特色, 有利于国人从小就感受到体育游戏的民族性文化特征, 提升国人的文化自信与体育自信。

#### 4.2 推广方式: 教师教育者、高校体育教师以及幼儿园教师三方合作

本教学模型的推广有赖于教体融合, 并能够通过教师教育者、高校体育教师以及幼儿园教师的三方合作实现效力的最大发挥。教师教育者可以参考本教学模型进行儿童体育游戏创编的课堂教学, 实现明线与暗线两手抓; 还可以争取获得高校体育教师的协助, 通过大学生体育与学前儿童体育课程教学的联动进一步提升师范生的身体素质, 给予师范生更多演练儿童体育游戏创编与组织的机会。课堂模拟与体育课巩固能够在一定程度上降低师范生进入幼儿园现场后展开相关活动的安全风险, 但由于成人经验无法完全推及儿童, 模拟组织儿童体育游戏与幼儿园现场实操之间仍有一定差距, 因此教学模型的推广还需要幼儿园教师参与指导, 依赖三方合作共同助力学前教育师范生体育素养的提升。

通过课堂学习、体育课实践以及幼儿园实习, 学前教育师范生能够获得多元的实践与反馈渠道, 并在理论付诸实践、行动反思的过程中感受儿童体育游戏创编与组织的挑战性和趣味性, 从而有望达到儿童体育游戏创编学习的心流状态<sup>[16]</sup>, 全面提升体育素养与专业可持续发展能力。

#### 注释:

① 此图为教学模型的立体图, 包含了教师教育者“教”的历程(如左侧虚线箭头纵向所示), 学生体验学习的历程(如右侧箭头整体所示, 为学生体育素养提升的明线), 以及以“教”促“学”的过程(如左侧箭头横向所示, 为学生观察学习之专业成长暗线)。

② 此图为教学模型的平面图, 也为专业成长暗线的具体化。在关于儿童体育游戏创编的教学中, 儿童是驱动的齿轮, 儿童的体能发展特点、需求、兴趣等是教师教育者设置教学内容的依据; 教学过程中教师教育者的人本观念、合作交流、知行合一、行动反思、情

境拓展推动着学前教育师范生以儿童为中心、合作交流、知行合一、行动反思以及情境拓展; 而当学前教育师范生踏上工作岗位后, 又能继续将其受到的教育影响带给儿童, 促进儿童全面发展。

#### 参考文献:

- [1] 刘铁芳. 个体成人的开端: 儿童教育的哲学阐释[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2020.
- [2] 彭上芳, 何锦芳, 林东池. 幼儿体育游戏与教案[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 1991: 1-2.
- [3] 程耀忠, 饶从满. 理念—实践—反思—评价: 美国教师教育理论与实践黏合的闭环[J]. 外国教育研究, 2021, 48(5): 3-14.
- [4] 叶妙企. 科学的儿童观: 幼儿教师专业素质之本[J]. 中国教育学刊, 2017(S1): 204-205+209.
- [5] 林小环. 幼儿园体育游戏的设计与组织实施[J]. 学前教育研究, 2011(5): 61-63.
- [6] 郭龙丹. 基于领域教学知识(PCK)的学前教师培训之行动研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2017.
- [7] 顾荣芳, 侯金萍. 学前儿童健康教育[M]. 北京: 人民教育出版社, 2020: 147.
- [8] 李敬辉, 马勇占. 体育教学中培养学生创编体育游戏能力的研究[J]. 体育学刊, 2000(3): 42-43+45.
- [9] 王映学. 论体验学习: 目标、过程与评价[J]. 教育理论与实践, 2015, 35(28): 61-64.
- [10] 金业文. 体验学习的局限与超越[J]. 中国教育学刊, 2013(3): 43-45.
- [11] 陈铭彬, 张婧. 社会学习理论下校园文化对大学生社会化的影响及引导策略探析[J]. 学术论坛, 2015, 38(5): 166-168+180.
- [12] 杨嵩. 观察学习理论下学徒制默会知识传递路径的质性研究[J]. 高教探索, 2021(8): 103-108.
- [13] 富兰. 变革的力量: 透视教育改革[M]. 北京: 教育科学出版社, 2004: 25.
- [14] 刘铁芳. 走向生活的教育哲学[M]. 长沙: 湖南师范大学出版社, 2005: 57.
- [15] 于可红, 张俏. 论体育精神与大学精神[J]. 体育学刊, 2014, 21(3): 80-83.
- [16] 陆炎, 史曙生, 葛国政, 等. 新课标背景下青少年体育游戏设计研究: 心流理论框架与实践策略[J]. 体育学刊, 2024, 31(6): 95-101.