

# Application of Time Sampling Method in Large Class Autonomous Game Observation

Dan Zhou

Shanghai Municipal Songjiang District Xilin Kindergarten, Shanghai, 201600, China

## Abstract

Observing and recording children's game process and behavior is an important basis for analyzing children's development level and game needs, so it is necessary to use appropriate observation methods. As a method and tool of game observation, time sampling method has its own unique and irreplaceable advantages compared with other observation methods such as written record method. In this paper, the behavior of children observed in autonomous games in large classes by time sampling method is analyzed and strategically supported to meet the needs of children, so as to promote the development of children.

## Keywords

time sampling; autonomous games; large classes; observation

## 时间抽样法在大班自主性游戏观察中的运用

周丹

上海市松江区西林幼儿园, 中国·上海 201600

## 摘要

观察记录幼儿的游戏过程与行为是分析幼儿发展水平和游戏需要的一个重要依据,那么就要求使用恰当适宜的观察方法。其中时间抽样法作为游戏观察中的一种方法与工具,它相较于常用的书面记录法等其他观察法有自己独特不可替代的优点,本文通过时间抽样法在大班自主性游戏中所观察的幼儿行为,对幼儿游戏中的行为进行分析与策略支持,满足幼儿的需求,从而促进幼儿的发展。

## 关键词

时间抽样法; 自主性游戏; 大班; 观察

## 1 引言

时间抽样法诞生于本世纪的20年代,诞生伊始就运用的十分广泛,海外就有人对《儿童发展》发表过的文章进行统计,发现从1980年到1990年十年过程中,在339项观察研究里有114项使用的时间抽样法,采用观察法的约34%。<sup>[1]</sup>时间抽样法被如此广泛的运用其原因就在于本身就具备众多的优点,主要体现在:第一,时间抽样法在语言上简洁方便,操作上简单易行。第二,观察目的非常的明确具体,因此能对观察内容的把握上和观察的过程侧重上进行有效控制。第三,时间抽样法能在较短的时间内获得大量的信息,与叙事法相比省时又省力,还能在一定程度上保持精确性和客观性<sup>[2]</sup>。在自主性游戏观察中,时间抽样法也具有很强的实用性和可操作性。主要体现在:第一,时间抽样法在众多的观察法中

观察记录上简洁方便。第二,当你在同一时间无法兼顾记录和观察时,当你在班上无法兼顾目标儿童和其他儿童群体时,这一方法对你尤为有利。在游戏观察中,如果连续不断地观察一个孩子,难免对班级其他的孩子关注较少,但是时间抽样法只需要在一定的时间段过去记录幼儿行为即可。因此更利于观察的高效与班级观察关注度的平衡。

## 2 时间抽样法

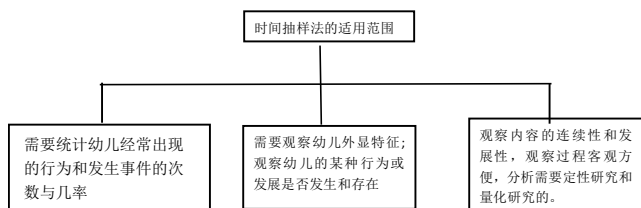
### 2.1 时间抽样法的概念界定

说到时间抽样法,什么是时间抽样的观察法?所谓时间抽样法,就是指在整个时间段里每隔一段时间做一次记录,记录的形式通过一系列的书面记录构成。观察时间的间隔及每次观察的时间长度根据具体的观察情况来定<sup>[2]</sup>。在时间抽样法中根据对象的不同,又分针对目标儿童的时间抽样法和

针对儿童群体的时间抽样法。即如果你的观察对象是一个儿童，那么就是目标儿童的时间抽样法；如果你的观察对象是群体那就是针对儿童群体的时间抽样法。

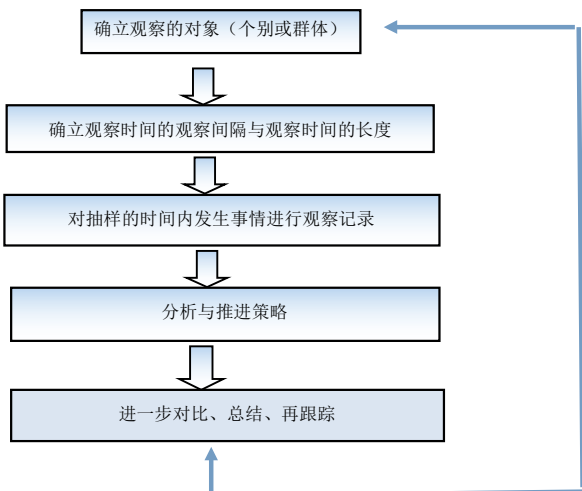
## 2.2 时间抽样法的适用范围

我们一般在以下几种情况下选择在自主性游戏中优先使用时间抽样法：



## 2.3 时间抽样法的一般步骤

时间抽样法根据观察对象数量的不同分为针对目标儿童的时间抽样法和针对儿童群体的时间抽样法。其中二种时间抽样法的经过实践的调查研究法观察到一般步骤都是：



(1) 首先要观察并确立目标幼儿，即指在游戏中的观察对象是谁，可以是个体的目标幼儿，也可以是区域的群体幼儿。一般可是预设对象也可是生成对象。

(2) 其次在观察时间的间隔把握和观察时间长度的适宜度上，总的来说主要看具体观察时间的安排，一般时间抽样法的观察间隔都取决于观察的要点即是观察的理由，如需要观察幼儿的一个月来的攻击性行为，一般来说以一天一次或一天二次的观察间隔较为适宜，对于观察的时间长度，每次观察个体幼儿建议大于至少 10 秒小于二次观察的时间间隔。每次观察群体幼儿至少建议大于 1 分钟小于二次观察的时间间隔。具体的观察时间长度间隔需根据观察目的与要点的性质具体对待。

(3) 再而时间抽样的观察记录语言要精炼简短：与书面记录法相比时间抽样法的记录语言精炼，重点突出，词语准确到位，一般记录的语句大多为幼儿的行为动作与语言。在时间抽样法的记录中，需抓住观察要点记录观察的典型事件与语句进行记录。如下图：

时间	活动	编码	语言	社会性
8:56	TC把蛋糕推向CI。	TC—CI	给!(CI没有回答)	PP
8:57	TC把蛋糕拿回自己面前,把它揉成香肠状。	TC—CI CI—TC	看着我做了什么? 这是什么?	
8:58	CI伸出胳膊抓住了香肠另一端——香肠断成了两截。	TC—CI	香肠。	Pair P
8:59	TC拿起两段彩泥香肠揉成圆球状。	CI—TC TC—CI	给我。 不。	Pair P
9:00	CI伸过来抹了一个彩泥小圆球。他背朝着TC,TC在他背上推了一把。	TC—CI CI—TC TC CI—TC	我的。 不是。 发出怒吼。 分享。给。	Pair P
	CI把彩泥给TC。			

(4) 最后根据大班幼儿的年龄和特点，游戏中的行为与语言，进行针对具体记录分析幼儿的行为。

(5) 根据采集来的数据与观察到的行为进行分析，总结与再跟踪，思考孩子们行为背后的原因与动机，进一步理解幼儿的游戏行为，了解幼儿游戏中兴趣和需要，及时发现并给予适当的指导。

## 3 针对目标幼儿的时间抽样法具体运用

观察数量：1名幼儿（小凯）

观察开始时间：10:00

观察结束时间：10:30

观察年龄段：大班

成人数目：1名

观察要点：游戏中幼儿能否用语言进行有效沟通

时间	幼儿行为与语言	幼儿的发展水平
10:00	小凯参与游戏 做了一个商场的保安	自我意识明确，角色意识极强，先想再做，快速参与游戏主题
10:05	小凯用手拦住进商场的客人，说：“不让进”客人反抗问原因，小凯支支吾吾半天，急红了脸，最后大声喊道：“不让进”	语言表述能力不足：对于想表达的事情不能较为顺利转换成语言。不能有效的表述前因后果。
10:10	客人情绪激动，打算闯进，小凯一把抓住客人衣服，并用力将他拉出，并说：“不许进去，还不能进，还在建，会砸死你”客人气愤离去	语言表述不准确不到位。语句不完整连贯：在表述中，多使用简单句，且前后语句不够完整连贯，语言前后联系的逻辑不强。
10:15	商场老板前来，询问发生什么事情，小凯慌张的说：“有人进去，我拉住他，然后再进去，我就揍他。”	对事情经过的复述能力不强，使用也多是短句，且复述过程中，要素不全，思路不清晰。
10:20	老板宣布商场装修完毕，正式营业。小凯开始笑脸相迎	角色投入，整个过程坚守在本职岗位。

我的观察发现：

大班幼儿大多是以先想后做为主，且自我意识较强，能

始终如一的坚守自己的游戏内容，在游戏中目标幼儿在主题选取和游戏内容的坚守上，很明确的知道自己的职责，但是在游戏的过程中，该目标幼儿在语言的交往沟通上发展不足。在观察了解后采取后续的做法帮助该名幼儿发展此方面的能力。

我的观察分析：

从幼儿在游戏行为表现来看，幼儿在用语言进行有效沟通上还有一定的不足，在看见客人进还在装修的商场时，目标幼儿竭力阻止，当被其问到原因时，该幼儿并不进行原因解释而是直接阻止，在老板过去询问事情过程时，小凯表述不清，且多为简短的简单句。使之在游戏过程中的几次交往小凯的语言并没有做到有效沟通。但是根据大班的年龄特点，幼儿的语言发展应较为连贯且完整，能生动的表述事物，因此，该名目标幼儿小凯可能性格内向，不善交际。在语言发展上较于同龄的孩子较为缓慢。

我的策略：

(1) 家园共育：在幼儿园，多提供幼儿在集体面前发言的机会，鼓励支持幼儿大胆的说出自己的想法，在幼儿表述不清时，帮幼儿捋清思路，引导幼儿进行完整表达。与父母沟通，引导幼儿在家多听多说多发言，如：在家可以多和孩子进行亲子间的聊天互动，如亲子阅读：鼓励幼儿进行故事的复述。与幼儿玩一些关于语言表达方面的游戏，同时多给孩子看多给孩子听，积累多样的生活经验。

(2) 鼓励目标幼儿主动进行人际交往，大班幼儿的人际交往能力较强，鼓舞目标幼儿与熟悉同伴多沟通多交往，经常与同伴进行语言交流，引导幼儿尝试用完整的简单句语言表达自己的想法与情感。

在以上针对目标幼儿的时间抽样法中，首先观察对象是预设的，由于观察要点定位于游戏中幼儿的语言交流的有效性，同时观察时间安排是一次游戏观察，因此观察时间间隔定为五分钟观察一次，观察长度为一分半钟，观察记录时紧紧围绕观察要点，做到详略得当，再根据具体的幼儿行为分析幼儿的发展水平，提出相应的策略与建议。

#### 4 针对群体的时间抽样法的具体运用

观察数量：打仗游戏区域群体幼儿

开始时间：2015年11月16日

结束时间：2015年11月23日

年龄段：大班

观察要点：游戏中幼儿替代行为与合作行为

观察背景：孩子们最近迷上了室外的打仗游戏，但是由于雾霾天气与持续的低温，室外的游戏玩的次数越来越少，但是孩子们对于打仗游戏的热情却丝毫不减，因此在室内的自主性游戏中孩子们也玩起了打仗游戏。

时间	幼儿行为与语言	幼儿发展分析
11.16 10:00-10:30	室内打仗游戏诞生，游戏开始不久。小庄对小伟说：没有枪，怎么打仗。二个人商量一会儿，开始在班级兜兜转转，最后选用了卡纸做枪。	幼儿在游戏中的材料不足的情况下，可以通过合作协商，观察并利用周围的环境，解决问题，让游戏继续。这说明孩子在具体的游戏情景中解决问题能力得到发展。
11.17 10:00-10:30	卡纸做的枪不坚固，损耗严重，孩子们陷入苦恼中。此时区域内的小烁正在喝买来的可乐，琪琪看见并大叫：我们用塑料瓶当枪吧，它不能撕坏，而且枪管那么粗能多打死很多敌人的。不久，塑料瓶枪开始被孩子们使用。	孩子们开始出现替代行为，用塑料瓶替代枪，其中塑料瓶与枪的在外形上的相似程度较低，说明孩子的思维有了一定的抽象性，其次替代行为主要以角色需要为主，而非以物品为主，这说明孩子对角色兴趣高于对物品的兴趣。
11.18 10:00-10:30	女孩子加入打仗区并当护士，战争开始后，护士们对病人进行急救，敌人开始从后方进攻护士，护士小涵发现敌人，拿起一张报纸揉成球朝敌人扔过去，发出“bong”喊声。报纸球很快被作为武器。	孩子的想象已不再仅仅是经验性想象而已出现了情境性的想象，不仅能够结合自己的实际生活经验还可以根据游戏的具体情境大胆想象，使之替代行为表征特征中思维的抽象性水平越来越高：随着游戏的深入，参加的人数越来越多，这其中就包括了女孩们，并根据她们的生活经验进行想象，在军队里扮演了小护士的角色，并在真实的游戏情境中，结合具体的情景，将报纸团想象成手榴弹。
11.19 10:00-10:30	小庄不小心打到小琪，小琪顺势倒下大叫，小庄反应大喊：小琪中枪，请求援助。区域内孩子迅速集合，“必须马上送到小医院救治”“外面已经被包围了，如何突围。”“你们抬着小琪，我们掩护，你看着家”。争论协商后，六个人开始分工，二人抬患者小琪，三人掩护，一人留守。	大班幼儿同情关心别人和取得别人的同情与关心，有了更强的情感能力：随着游戏情节的推进，在游戏中遇到同伴受伤能及时作出反应，并会主动联系小医院进行治疗，体现了孩子们开始主动同情关心身边的人；合作行为的交往机智和情感能力进一步提升，可以在合作游戏中用协商的办法来解决问题。在队友伤亡严重时，能快速反应，共同协商，并及时明确分工，做出最快的应急方案。

11.20 10:00-10:30	<p>游戏一开始,打仗区的人全部集结在小医院,和医生说话,“今天如果有人受伤,我们一按铃铛你们就赶紧过来”“你们到时候准备好病床和救护车”。不久士兵受伤了,小伟按下小铃铛,并朝着小医院大叫说:“小医院,快,我们有人受伤了,请求援助。”小医院迅速来了二个工作人员将受伤的士兵带到小医院。</p>	<p>大班有较强的合作意识,他们能三五成群的游戏,也开始能与同伴协商,分工合作;在游戏中在几日连续的打仗游戏不断地合作磨合中,孩子慢慢已经学会互相协商,为了保证游戏的进展,打仗区的孩子开始与小医院沟通,对士兵进行救治。</p>
11.23 10:00-10:30	<p>游戏士兵受伤过多,小医院的幼儿开始用小椅子在打仗区域内搭建病床 将小椅子病床放置一起设立成打仗区士兵专属病房。</p>	<p>打仗区的游戏内容不断深入,与小医院合作的越来越紧密,使之最后出现了战地医院,让孩子们交往合作的范围不断拓展,说明区域内幼儿在交往和合作上的整体水平较高。</p>

我的观察发现:

在本次本班打仗游戏的时间抽样观察中,游戏情节是不断推进的,观察区的孩子依据自己的游戏需要不断升级游戏内容,在游戏的过程中,幼儿有较强的角色意识,使用了替代物进行表征,遇到问题解决问题,在游戏中解决问题能力提升,同时与小医院的合作不断加深,使得游戏主题情节不断复杂,促进了社会性的发展。

我的分析:

(1) 年龄特点上。第一,替代行为:大班幼儿对角色的兴趣比对物品的兴趣浓厚,角色意识高于物品意识。替代行为的产生、发展和日益抽象,行为的目的性不断加强,使得同一主题情节更有复杂性与持久性,替代物与实物原型的相似程度越来越低,让孩子们替代表征越来越抽象。在游戏中会较多的出现用简单工具替代物品的行为,在游戏之初使用卡纸替代枪,后又出现用塑料瓶替代枪的行为,并通过不同的塑料瓶进行组合与改装,使之枪的功能的增大,这种物品替代在与实物原型上的相似程度越来越低,这需要孩子有较为抽象的替代表征,并在后期用报纸替代手榴弹、用小椅子与木板替代病床等行为丰富打仗的这一主题情节的复杂性持久性。第二,合作行为:大班幼儿开始有了合作意识,能与一定数量的小朋友一起开展合作性的游戏。合作行为的交往机智和情感能力进一步提升,可以在合作游戏中用协商的办法来解决问题。会同关心别人和取得别人的同情与关心,有了更强的情感能力。在打仗区的游戏中孩子们之间能够分工合作明确,共同抗敌,在遇到强劲敌人,战情危机时,

大家集体进行战情协商,可以用协商的办法解决问题,同时在队友伤亡严重时,及时与小医院联系进行救治,体现了孩子们开始主动同情关心身边的人,在后期的发展中,小医院逐渐融入到打仗游戏中,最终变成战地医院,合作游戏进一步加深。

(2) 环境材料上。第一,替代行为:现存的材料基本没有,以提供低结构材料为主,没有高结构的材料支持,使之不得不出替代行为。班级游戏提供的低结构材料都是幼儿生活中常见的材料与工具,替代行为易发生:在游戏中,卡纸、塑料瓶替代枪,用报纸替代手榴弹、用小椅子替代战地医院的病床,这些都是孩子用低结构的材料制成作为游戏中的替代品。在游戏中,替代行为不断产生且表征不断抽象。第二,合作行为:由于本班材料的相对缺乏,低结构的材料都是孩子临时收集而来,部分物品较少,想要游戏正常开展,需要大家合作共同使用,使得在游戏中必须有合作。

我的观察推进与策略:

(1) 年龄特点上。由于大班幼儿的象征性游戏趋于成熟,合作意识增强。给幼儿更多的游戏自主权,让他们大胆玩,放手玩、开心玩,保证幼儿充足的游戏时间与空间。在打仗游戏中不干预游戏内容与形式,尊重幼儿的游戏情节。

(2) 总结分享,共同协商。推进游戏情节发展,及时总结,一日一结,对好的经验做法进行表扬与推荐,分享好的游戏想法与建议,对于游戏中出现的问题集思广益,共同解决,在每日的打仗游戏点评中,共同分享交流今天的游戏亮点,你玩了什么,你是怎么玩的,你怎么想到用这样的方式玩。重点交流玩的方法与好的奇思妙想。

(3) 提供环境与材料的支持。在材料上:提供低结构的材料,如:卡纸、塑料瓶、报纸。在环境上:合理布置班级空间与场地、鼓励大胆创新。

在上述的针对群体的时间抽样观察法中,游戏主题是孩子们根据兴趣生成的,因此观察对象是生成得群体对象,由于观察要点是游戏中幼儿的合作行为和替代行为,观察时间安排为多日。因此观察时间间隔定在一天一次,观察的时间长度为半小时的时间抽样,由于观察的要点为二点即合作行为与替代行为,因此观察记录需紧紧抓住二点,观察分析和策略中也要围绕二方面进行展开。

## 5 时间抽样法对教师的意义

准确的针对游戏中不同的游戏情境使用不同的时间抽样法并在具体游戏实践观察中适当的用好时间抽样法,不仅能够更加精准的捕捉到幼儿的游戏行为,还能更好的判断现阶段的发展水平,满足幼儿的发展需要,促进幼儿的发展。

教师选取不同的类型的时间抽样法主要取决于具体游戏现场和所观察的观察要点,根据时间抽样法的一般步骤进行有效观察,能让教师在其过程中把握幼儿能够做些什么、他们解决问题的方式、幼儿是否乐在其中等等。了解幼儿的现阶段的发展水平和幼儿发展的需要,深化教师对幼儿发展方

面的知识,学会从幼儿的视角去看待事物。使其教师提供适当的环境、活动、资源支持,促进幼儿全面发展。

### 参考文献

- [1] Jenet Mann,Thomas Ten Have,James W.Plunkett,and samuel J. Meisels:Time sampeling:A Methodological Critique[J].Child development,1991(62):227-241.
- [2] J.K.Coodenough. 儿童心理中的时间取样观察法 [J]. 林磊,程曦. 心理发展与教育,1992(2):32-36.
- [3] Carole Sharman Wendy Cross Diana Vennis. 观察幼儿——实践操作指南 [M]. 单敏月等,译,上海:华东师范大学出版社,2008:06.