



# 基于 ASSURE 模型的幼儿教学活动策划

## ——以《快乐婆婆和忧伤婆婆》一课为例

刘丽霞 胡来林

**【摘要】** 游戏是幼儿最好的学习方式，在游戏活动中涉及大量活动材料即媒体的支持，ASSURE 模型是基于教学媒体选择和利用的教学活动策划模型，对开展幼儿教学活动有较好的指导作用。文章结合幼儿大班语言教学中《快乐婆婆和忧伤婆婆》一课，阐述了基于该模型进行幼儿教学活动策划的详细过程和具体步骤。

**【关键词】** ASSURE 模型 幼儿 教学活动策划

幼儿教学活动要以幼儿的身心发展为本，根据幼儿的特征来设计。幼儿处于前运算阶段，表象以及运作在儿童心理上有重要的作用，该阶段儿童需要采用实物或游戏教学才能达到更好的效果。但是并非所有的实物都能带进课堂，所以能给幼儿带来视觉、听觉等多种感知的多种媒体技术在幼儿教育教学中可以发挥重要的作用。随着信息技术的发展，媒体种类越来越多，数字化、智能化、虚拟化、交互性成为其主要特征，面对众多的传统媒体与现代媒体，如何选择恰当的媒体，避免媒体滥用，有效地支持幼儿教育教学活动十分值得研究。本文认为，以媒体的选择和利用为主的 ASSURE 模型，对于指导幼儿教学活动媒体设计十分有效。

### 一、ASSURE 模型的简介及其特性

ASSURE 模型是由印第安纳大学 Robert Heinich，Michael Molenda 和普渡大学 James D. Russell 于 1989 年在著作《教学媒体与技术》中首次提出。该模型以认知学习理论为基础，有机整合了加涅的九段教学事件理论，该模型提供的程序指导能够有效地帮助教师选择和设计在课堂教学中使用的媒体。

ASSURE 是分析学习者 (Analyze Learners)，陈述活动目标 (State Objectives)，选择教学方法、媒体和材料 (Select Methods, Media and Material)，利用媒体和材料 (Utilize Media and Materials)，要求幼儿参

与活动 (Require Learner Participation)，评价与修正 (Evaluate and Revise) 六个程序步骤首字母的缩写。分析学习者是指对学习者的总体特征、预备技能、学习风格三个方面进行分析，从而了解学习者，为后续的教学设计做准备；活动目标根据学习者的特征以及课程内容的特点来制定；选择教学方法、媒体和材料同样要根据学习者特征和教学目标达成来制定、整理或购买；利用媒体和材料主要是指筛选、准备和制定并描述具体实施媒体和材料的方法；要求幼儿参与活动是指采用何种形式使学生参与到活动中来，例如游戏、个别化学习等；评价与修正主要是指对教学过程、教学效果以及教学材料的评价，通过评价对教学的各个环节进行修订。

ASSURE 模型特别关注在教学中如何使用媒体技术与学习资源，为教学者提供了一个可参照且便于操作的蓝图，能对幼儿教育活动策划起到指导作用。使用该模型进行幼儿教学活动时，具有非线性且灵活性极强的特点，可充分发挥幼儿教师的创造性，有效地指导幼儿教师完成基于媒体的活动策划任务。该模型是以“学习者”为中心展开教学活动设计，因而满足教育中幼儿个性发展的需求。所以，ASSURE 模型能较好地指导基于媒体运用的幼儿教学活动设计。

### 二、基于 ASSURE 模型的教学活动策划

《快乐婆婆和忧伤婆婆》是浙教版幼儿大班语言



教学学科中的一课，下面以该课为例，从幼儿学习特征分析，陈述活动目标，选择教学方法，媒体和材料，利用媒体和材料，要求幼儿参与活动，评价与修正六个方面，阐述 ASSURE 模型在实际幼儿教学活动中的应用。

### 1. 幼儿学习特征分析

要想让教学媒体和教学技术有效地发挥作用，就必须使教学方法、媒体和技术与学习者的特征相匹配，通常从以下三个方面对教学对象进行分析：一般特征；入门能力（知识、技能和态度）；学习风格。对于幼儿来说，主要分析其身体成长与动作发展、社会能力与个性发展、认知与语言发展以及情绪与情感发展四个方面的特征。

《快乐婆婆和忧伤婆婆》是涉及大班语言和社会领域的一课，该课教学对象具有以下特征：大班幼儿具有一定的抽象思维和逻辑推理能力，情绪情感的发展日益丰富；连贯性口头语言的表达能力有较大提高，能够独立运用一些连接词进行连贯且有条件的讲述，具备掌握一些更高级、抽象、概括的词的能力，合作性和游戏规则感增强。

### 2. 陈述活动目标

教学目标具有监控教学活动顺序，指导选择合适的教学媒体与教学方法，评价教学效果的功能。明确了教学目标，教师就可以创建适当的教学环境，反思教学过程与教学效果。

学习目标的陈述应当尽可能准确、明了，可评估。为了能清楚地陈述教学目标，一般采用 ABCD 方法，即 A- 对象（Audience），B- 行为（Behavior），C- 条件（Condition），D- 程度（Degree），在每一条目标陈述中都包含上述四个成分。

例如《快乐婆婆和忧伤婆婆》一课，技能目标可陈述为：“幼儿会用‘因为……所以……’的句式进行完整的表述。”其中，“幼儿”就是对象（A）；“学会”的句式表述，就是行为的变化（B）；“用‘因为……所以……’的句式”就是条件（C）；“完整的”就是程度（D）。在实际教学活动设计时，活动目标的编写并不要求总是陈述得那么完整，其中对象（A）、条件（C）和程度（D）可以省略不写，但行为（B）是基本的，不能省略。

### 3. 选择教学方法、媒体和材料

在完成了学习者特征和教学目标制定后，就

明确了教学的起点（学习者当前的知识、技能和态度）和终点（教学目标），接下来教学活动设计的任务就是在起点和终点之间搭桥，也就是选择合适的教学方法、教学技术和媒体。教学方法、媒体和材料的选择过程包括三个步骤：按照给定的学习任务确定适当的教学方法；选择与教学方法相适应的媒体格式；按照特定的媒体格式，选择、修改或设计材料。

活动内容的不同、不同幼儿之间的差异性、活动开展时情境的不同都会导致使用的方法不同。可供选择的方法包括演示、示范、观察、游戏、讨论等，一次教学活动一般会采用多种方法。关于选择媒体格式：媒体格式是指媒体储存信息和显示信息的物理格式，包括非投影视觉媒体、投影视觉媒体、听觉媒体、视听觉媒体和交互媒体等。从记录和显示信息的方式来看，每一种媒体都有自己的优点和局限性。可根据操作性相对较强的流程图选择模型来确定要选择的媒体格式，它是参照教学环境、学习者特征、教学目标的特点等变量来确定合适的媒体格式的。教学媒体材料的获得有三种途径：网络获取或通过商业机构以购买的方式直接获得；修改现有的教学媒体材料使其满足教学活动的需要；自主设计新的教学媒体材料。

在《快乐婆婆和忧伤婆婆》教学中，根据对幼儿的特征分析及教学目标达成的要求，可采用的教学方法主要有讲述法、观察法、提问法及讨论法。同时为了突破教学中的重难点，促进幼儿对概念的理解和情感的体验，本节课可选用的媒体有展示快乐婆婆和忧伤婆婆特征的图片、表现故事情节的情景图片、快乐和忧伤的音乐以及完整的故事动画等。将这些媒体运用于课程的导入、展示、拓展和小结等教学环节，激发幼儿的兴趣，增强幼儿对快乐婆婆和忧伤婆婆的情感体验，提升教学效果。

### 4. 利用媒体和材料

在选择教学媒体材料之后，就要设计如何利用教学媒体、材料和技术，以实施教学计划。学习科学理论认为，教学媒体本身并不能促进学习效果，能产生学习效果的是媒体的设计利用。媒体与材料利用的“5P 原则”能确保媒体和材料的科学利用，这个原则既适用于以教师为主的教学，也适用于以学生为中心的教学。“5P 原则”的基本含义是：预览材料



(Preview the Materials), 准备材料 (Prepare the Materials), 准备环境 (Prepare the Environment), 让幼儿做好准备 (Prepare the Learners), 提供学习体验 (Provide the Learning Experience)。

预览材料是指在使用教学材料之前, 教师首先需要浏览一遍, 剔除那些不符合学生和教学目标需要的内容, 特别是那些可能会给学生身心带来伤害的内容。准备材料, 主要是指收集教师和学生所需要的所有教学材料和设备, 并确定按照什么顺序使用教学材料和媒体。无论学习在哪里(教室里或活动区角)发生, 都需要具备一定的设备条件, 供学生观看或操作媒体和材料。让幼儿做好准备就是从幼儿教学的角度考虑, 进行“热身”活动, 例如概括性地介绍故事的背景与内容、激励性的陈述, 告诉幼儿他们今天的学习收获是什么等。提供学习体验即开展实际的教学活动, 课堂教学可以是以教师为主和以幼儿为主的, 教师要做好教学者和引导者的角色。

《快乐婆婆和忧伤婆婆》一课是在拥有多媒体的教室内进行的集体教学, 在媒体和材料的选择中, 要先全部浏览一遍, 剔除与教学内容无关或对幼儿身心发展不利的内容。该课可以设计为以幼儿为主的教学, 教师需要为幼儿设置多个情景, 引导学生体验和感受。教学中, 先以幻灯片播放图片的导入, 激发学生学习兴趣, 然后播放讲述《快乐婆婆和忧伤婆婆》的动画故事, 最后以图片的形式展现“一个人睡觉”“下雨”“停电”“我们毕业啦”等为主题的拓展环节, 并配上背景音乐, 让学生体验快乐与忧伤的情绪, 并以小组合作的形式讨论和分享彼此的感受。

## 5. 要求幼儿参与活动

美国教育家杜威早在 20 世纪初就提出以学生参与为中心的理念, 重新组织课程与教学。参与的形式可以多种多样。在各种情况下, 学生都应当得到适当的、及时的反馈, 以了解其回应性表现是否正确。反馈可以来自教师, 也可以是小组成员相互反馈。反馈可以是自我检查, 也可以是计算机或其他设备的反馈信息。不管采用哪一方式, 最重要的是学生必须得到反馈。

在《快乐婆婆和忧伤婆婆》一课的教学过程中,

幼儿在每个环节都有参与活动, 或者是与教师的问题式的互动, 或者是表演性的互动, 或者是幼儿之间讨论式的互动等。例如, 在拓展环节, 教师假设情境让幼儿自主体验, 体验一个人睡觉。教师首先将幼儿分两个队——“快乐婆婆代表队”和“忧伤婆婆代表队”。幼儿根据自己的体验选择站在不同的队伍中。然后教师请不同代表队的幼儿采用“因为……所以……”的句式回答为什么的问题, 分享彼此的感受, 达到相互理解。

## 6. 评价与修正

评价与修正是设计高质量教学最重要的步骤。这里的评价主要包括两个方面: 对幼儿学习效果的评价和对教学过程的评价, 特别是教学媒体和教学方法运用的评价。幼儿评价的信息主要是来源于教师的观察, 可以从幼儿身体成长和动作发展、社会能力和个性发展、情感和情绪发展以及认识和语言发展等方面进行。

对教学方法与教学媒体运用的评价, 可以通过以下问题进行审核教学媒体是否有效? 教学效果是否可以提高? 与幼儿取得的成效相比, 制作媒体的成本是否值得? 媒体是否帮助幼儿完成了学习目标? 在唤起幼儿兴趣方面, 选择的媒体是否有效? 是否为幼儿提供了有效的参与机会? 采用的教学方法是否与教学内容、幼儿身心发展特征相匹配?

教学周期的最后一个步骤是分析评价数据, 整理形成评价结果。教师可以反思以下问题: 教师设计的教学目标和实际达到的目标之间存在哪些差距? 幼儿对使用的教学媒体和教学方法反应如何? 作为教师所选媒体的作用是否满意? 通过对整个课程和课程的每一个步骤进行反思, 对存在的问题进行修正, 以便完成更高质量的教学活动设计方案。

ASSURE 模型对幼儿教学活动设计中媒体的选择和利用能起到良好的指导作用, 为幼儿教育教学工作提供了一个易于操作且可以灵活运用的流程。媒体的选择和使用是否得当, 直接关系到幼儿课程设计的成功与否。因此, ASSURE 模型对幼儿课程教学设计具有十分重要的意义, 值得幼儿教师借鉴和应用。

(作者单位: 温州大学教师教育学院, 浙江 温州, 325035)