

■ 儿童游戏研究

幼儿艺术活动的游戏性本质及设计策略

饶 卉, 罗 曦

(四川幼儿师范高等专科学校, 四川绵阳 621700)

摘 要: 在幼儿园教育活动中我们都能意识到幼儿艺术活动与游戏的重要性, 但要将二者完美结合却是大多数幼儿教师感到非常困惑的事。以多学科领域的研究为基础, 还原人类艺术的游戏性本质, 并从游戏中普遍包含的情境性、规则性和成就性三方面探讨如何将游戏与艺术完美结合, 可以找到幼儿艺术游戏活动的设计与实施方法。

关键词: 幼儿艺术活动; 游戏性本质; 设计策略

中图分类号: G613.7

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2018)11-0128-05

PDF 获取: <http://sxxqsfxxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.11.026

Study on the Nature of Game and the Design Strategy of Children's Artistic Activities

YAO Hui, LUO Xi

(Sichuan Nursery Normal College, Mianyang 621700, China)

Abstract: In kindergarten education activities, it is possible to realize the importance of children's art activities and games. However, it is very puzzling for most preschool teachers to perfectly combine the both of it. The game nature of human art is restored on the basis of multidisciplinary research. And the perfect combination between games and art is discussed from the contextuality, regularity and achievements which are generally contained in games to help everyone find the methods to design and implement children's artistic game activities.

Key words: children's artistic activities; game nature; design strategy

游戏与艺术本是“同根生”。自18世纪末康德提出游戏论的艺术思想以来, 游戏论的艺术思潮一直延绵不断^[1]。

从美学的角度讲, 席勒指出: 人应该同美一起只是游戏, 人应该只同美一起游戏。并且认为最美好的世界是在审美的国度中, 人就只须以形象显示给别人, 只作为自由游戏的对象而与人相处^{[2]90, 145}。可见在他眼里人类的审美活动与游戏的关系是多么的紧密, 能够将二者结合应该成为人类社会发展的理想目标。

从心理学角度讲, 当代分析心理学家肯代尔·沃顿(1939—)认为艺术作品使得我们卷入了我们称

之为“艺术”的复杂的假扮游戏^{[3]248}。并告诉我们, 角色扮演性质的游戏是艺术活动的基本形式。他将艺术作品视为游戏道具, 可以在虚拟情境下, 唤起参与者的想象力。这也说明了艺术活动中作品对于游戏的重要性。

从词源学的角度讲, 《康熙字典》解释“戏”为“又嬉也”, 两个字的意思相同。而甲骨文的“嬉”字, 由“喜”和“女”构成(见图1)。《说文解字》里面对“喜”字的描述为“从亼从口”。“亼”为: “陈乐立而上见也。”意思就是说: 架设击鼓台, 将鼓架立起, 上端的装饰物就可以看见。下面的“口”字为“笑”的意思。可见自古以来“嬉戏”就与艺术给人带来的快乐有

收稿日期: 2018-03-17; 修回日期: 2018-06-20

基金项目: 四川省教育厅人文社会科学重点研究基地四川学前教育发展研究中心科研项目(CECER-2018-B08)

作者简介: 饶卉, 男, 四川绵阳人, 四川幼儿师范高等专科学校副教授, 主要研究方向: 艺术教育, 现代版画艺术; 罗曦, 女, 四川绵阳人, 四川幼儿师范高等专科学校副教授, 主要研究方向: 舞蹈教育, 舞蹈编导。

关。在英语里面的 Play 就有玩与演奏乐器的意思,在阿拉伯语里面的 اللعب 也有兼顾了演奏与玩具的含义。在世界其他民族语言里面,也有很多艺术与游戏同义的例子。



图1 甲骨文的“嬉”字

从历史上讲,《史记·孔子世家》记载:“孔子为儿,嬉戏,常设俎豆,设礼容。”^{[4][141-142]}在孔子小时候的游戏中,道具的使用与情境的虚拟是非常重要的。古罗马人为了满足自己观赏角斗的需要,修建了宏伟的竞技场,成为人类重要文化遗产。他们“残忍”的游戏,成就了辉煌的艺术。

从当今国内研究成果来讲,北京师范大学刘炎教授认为:在游戏中作为“模拟物”,玩具摹写着人们所生存的日常生活和世界;作为“象征物”,玩具寄托着人类永不衰竭的想象和幻想^{[5][54]}。在这里游戏中的玩具具备的模拟与象征功能,符合艺术作品的属性,玩具的制作与玩耍过程即是艺术活动过程。

综上所述,我们在艺术实践与教育层面都不能分开游戏与艺术的融合。

虽然在《3-6岁儿童学习与发展指南》中,第五部分艺术是唯一没有被提及“游戏”这个词的教育领域。但大多数教师都知道游戏的重要性,却普遍存在将艺术经验的获取与游戏活动本身分割的现象。例如,先学会折“纸飞机”再进行“飞纸飞机”的游戏;先学会唱歌,再进行表演的游戏。这样做的原因是老师认为幼儿应该“先具备游戏能力,再参加游戏活动”。再如,先手指游戏再做手工;先猜谜语再进入活动。这样做的理由,是将游戏视为增加艺术活动兴趣的辅助工具。以上情况看似都有游戏参与活动,但并没有将二者融为一体进行活动,不能算作真正的艺术游戏活动。荷兰学者约翰·赫伊津哈在他的著作《游戏的人》中的基本观点是:文化乃是以游戏的形式展现出来,从一开始它就处在游戏当中^{[6][49]}。本文的任务,就是研究如何将游戏中的情境性、规则性和成就性精神贯穿至整个艺术活动的所有环节。

一、情境性是幼儿艺术活动的产生基础

艺术作品都以表现人类丰富情感为主旨,艺术家的创造满足了我们虚拟的情感需求。同样在情感的驱使下,幼儿的艺术活动过程充满了想象,成为他们最美好的经历。

怎样才能让幼儿进入艺术表现活动所需要的情感呢?最近,以色列历史学家尤瓦尔·赫拉利在

其新锐历史著作《人类简史:从动物到上帝》中,论述了人类具有“虚构”情境的能力,这使得人类可以进行有创造力的活动并使之最终脱离原始状态^①。也就是说受虚拟情境驱使,幼儿可以表现出自己高层次的情感需求,完成具有创造力的艺术作品。在“过家家”游戏的情境下,幼儿动手制作的餐具他们会认真考虑是给谁用的,用什么颜色、大小合适;什么样的催眠曲能让洋娃娃“入睡”。而没有情境的手工活动中做的碗和歌唱活动中学会的催眠曲,却很难让他们去主动创造。

游戏情境可以让幼儿从日常状态进入紧张、愉悦的感受和有别于平常生活的意识,“入戏”到游戏所需要的虚拟情境中,能够在一定情感过程中进行艺术活动。主要涉及虚拟的情境与角色两个方面的设计。

(一)游戏情境是艺术活动的情感基础

尤瓦尔·赫拉利认为人类有创造虚构故事的能力,就能创造出更多、更复杂的游戏,代代相传也就不断发展精进^{[7][39]}。一个吸引人的故事非常重要,是游戏活动的开端。但是,“虚构”的能力重点不只在让人类能够拥有想象,更重要的是可以“一起”想象,编织出种种共同虚构的故事。这告诉我们,游戏活动的故事绝对不是老师给幼儿讲的故事,而是在游戏过程中和幼儿一起共同建构的故事。之所以幼儿喜欢重复玩“过家家”,是因为在其过程中他们可以根据自己的新经验一起去印证过往经验,从而产生新的想象。所以,老师大可不必每次活动都去考虑“新”的故事,有经验的故事反而可以提供更大的虚构空间。

游戏场地也是重要的情境,就像人类为了使自己的宗教具备严肃的仪式感,不惜花费大量财力、物力和人力建立信仰中心一样。围绕这些场所,人类创造了璀璨的艺术。可以说在人类社会的大多数阶段,艺术都产生于此。在幼儿园,只需要将活动室内现有的物品做简单的调整,就可以获取令游戏参与者满意的场地,其过程也是游戏本身不可缺少的部分。特别是由幼儿自己参与的建构,同样是椅子,这一把是树,另外一把也可能就是一只小狗了,这些象征意义只有幼儿自己设置的他们才会明白,而如果是老师设计的就要麻烦许多。所以,这种调整虽然简单,却是对抽象符号的应用行为,作用却不可小觑。

(二)游戏角色是艺术活动的独特表现视角

在游戏虚拟情境背景下,合理的角色设计与分配才可能让幼儿参与到游戏中。当幼儿在游戏中获取到自己认同的角色以后,“他们所接受的就是这些人格、所扮演的就是这些角色,他们因此而使他们自己的人格发展得到控制。这种结果正是幼儿园的工作目标。”^{[8][166]}同时,与艺术家一样,不同的环境下的不同个体角色的独特艺术表现,是艺术多元化的基础。

其次,根据维果茨基理论:游戏可以创造学前儿童的“最近发展区”^{[5]124}。和当前流行的网络游戏一样,随着游戏的进行,参与者的角色合理进阶变化完成不同难度的任务和艺术表现。所以,在一次艺术游戏活动中的角色应该是可变的,并且要让他们对未来的角色充满期望。

艺术游戏活动中,教师不能只是旁观者,而应该成为游戏角色之一。艾里康宁认为:“角色是在成人与儿童协同活动中出现的。”^{[5]128}此观点虽然言之过激,但针对幼儿园的集体教育活动而言也有一定道理。当然必要的道具和装扮才能够让幼儿相信和他们一起玩的已经不是老师了,教师的表演能力是必备的技能。

在游戏中除了幼儿与教师获得自己的角色以外,有时还需要幼儿喜欢的虚拟偶像角色帮忙。弗洛伊德从精神分析角度,论述了偶像崇拜对于幼儿心理需求的重要性。在日常活动中,教师应该充分了解幼儿的偶像崇拜倾向,例如奥特曼、白雪公主等,善用偶像对幼儿行为的引领作用,将幼儿的偶像崇拜现象转化为有用的教育资源。因为几乎所有幼儿偶像都具备鲜明的形象性特征,所以相比教师与幼儿更容易成为游戏角色。艺术游戏活动中的偶像角色可以以虚拟故事角色出现,也可以是使用玩偶、图片甚至真人扮演等具象角色方式出现。

总之,是否可以开展艺术游戏活动,每个人是否已经“入戏”是先决条件。幼儿已经不再关注现实问题,老师已经不是老师,小朋友也已经不是小朋友,大家为一个虚拟的目标开始努力的时候,艺术游戏活动的情境准备已经完成了。

二、规则性是幼儿艺术活动的审美基础

艺术游戏活动区别于其他游戏的根本在于其审美特性,整个游戏过程都是基于对幼儿审美能力的促进。应该清楚,幼儿的审美能力与其他能力一样不能依赖其自然提升,规则可以让他们获得参与艺术游戏的能力,提升他们的审美能力。例如,规则要求幼儿折的纸飞机必须要能够飞起来,才能够参与“轰炸怪兽”的活动,一架粗制滥造的飞机不可能完成任务。

维果茨基特别看重“规则”在幼儿游戏中的价值,认为规则性是所有游戏活动的基本属性。加登纳也在《艺术与人的发展》中认为“幼儿为了从自己对游戏规则的坚持中获得微妙的、但又更持久的快乐,于是就排除了那种使他得到立刻满足的引诱。”^{[9]215}当他们仔细折叠的飞机在多次调整机翼后,能够飞的更远,炸到的怪兽越多,成就越大越好玩。所以,规则可以让幼儿在艺术经验获取过程中得到更大的游戏乐趣。

游戏规则设计的目的,一方面,是以规则的方式

让艺术表现活动成为游戏必要行为;另一方面,规则是促成参与者艺术经验提升的保障,让其获取艺术表现能力与更持久的审美快乐。

(一)保证艺术活动参与度的游戏规则

维特根斯坦认为:从根本上说,艺术不是创造出来的,而是通过进入艺术实践习得的,艺术习得就是掌握诸种艺术规则^[10]。所以,游戏规则首先要保证每位幼儿投入到艺术活动中,才能让他们获取艺术经验。

但是,我们看到在不少艺术活动中,经常出现部分幼儿拒绝参与或各行其是的现象。原因就是在游戏中的规则与作品没有必然联系,游戏规则与艺术规则分离。对于那些在活动中过分“特立独行”的幼儿,我们往往误解为艺术个性或者创造力,其实不然。游戏不是单一从幼儿自己的角度出发,想干什么就干什么。“儿童必须具有这种游戏的所有参与者的态度。”^{[8]167}当代著名哲学家米德以玩棒球的人为例:参与者个体的每一个活动,都以其他参与者的行动的假定决定,优秀的运动员的能力一定是针对其他运动员而言的。其实这就是对规则的掌握能力,游戏规则可以使艺术活动具备社会性,让幼儿明确只有依靠自己的作品才能在游戏中体现价值。手工活动做“棒棒糖”,不少幼儿把黏土随便玩,就是不做。如果在谁先做好了“棒棒糖”就可以“骑摩托车”送货到“小超市”的规则下的结果绝对会不一样。歌唱活动中,总有那么几个小朋友不张嘴。教师可以躲到门外玩“听歌声找宝宝”的游戏,规则之一就是听出来了谁在唱歌就可以到“娃娃家”去。在虚拟情境下的社会化要求中,游戏规则保证了幼儿使用自己的作品参与活动。

(二)保证艺术经验提升的游戏规则

正如凯米指出的那样,鼓励年幼的儿童玩这种(规则)游戏,正是为他们提供学习和练习的机会。不能指望幼儿会“自动”获得这种游戏能力,或认知和社会性发展方面的进步^{[5]577}。幼儿的艺术经验与能力是靠游戏规则提升的。我们经常听到教师对孩子们说:“想怎么画就怎么画”,就是在创造性培养的借口下,对幼儿没有审美规则要求的普遍现象。这样的结果,就是幼儿缺乏通过审美规则形成新的艺术经验,最终失去创造表现的能力。

在歌唱活动《小蜜蜂嗡嗡嗡》中的“轮唱”游戏,如果我们只使用举左右手等形式来提醒轮唱的先后,这样的指挥动作与活动情境是没有联系的,不会提升幼儿的歌唱表现经验。教师应该先与幼儿一起讨论小蜜蜂在发现花朵、采花蜜、与小伙伴分享花蜜等不同情况下“嗡嗡”声的差异性,大家一起定下规则:在轮唱“嗡嗡嗡嗡,嗡嗡嗡嗡”时,幼儿必须按照教师所扮演的角色、表演的情境变化来进行轮唱。在这样的规则下,幼儿将情绪与歌唱节奏联系起来,

使得自己的“嗡嗡”声不再是简单的重复,而具备了表现力。在使用纸巾玩染纸时,幼儿在指定的不同区域完成领取纸巾、打湿纸巾、染色、晾干并按顺序在“染织工坊程序工单”上面打钩。这样的规则可以解决大多数老师担心的混乱状态,并且让幼儿在良好的操作程序下完成作品。

我们也许会认为规则会阻碍幼儿的创造力,让幼儿无拘无束地创造,似乎成了艺术活动的基本要求。实际上审美规则与艺术创新之间的关系紧密,幼儿在接受、执行新的审美规则过程中,必然与自己原有的审美经验结合,“新与旧在意识中的调适就是想象。”^{[11]272}也就是说,当幼儿想方设法使用原有审美经验去面对新的审美规则时的系列行为,会导致审美经验重构,就是创新的过程。幼儿最初玩耍纸张的时候,一般只以撕纸为主,他们对纸的经验停留在可以撕成任何形状的基础上。当教师在游戏活动中要求不能够破坏纸而完成一个三角形时,幼儿发现了纸的全新玩法——折叠,当然通过折叠他们会创造出更多有意思的造型。如果没有以上规则要求,幼儿发现新的创造手段要困难的多。

艺术游戏活动的规则是否有效,首先看艺术作品的完成在活动中呈现出的不可替代性,也就是说没有艺术作品的参与,游戏就无法玩下去。另外,规则的完成需要新的艺术经验的参与,也就是说幼儿不使用新的艺术技能,游戏也无法玩下去。

三、成就是幼儿艺术活动的动力基础

艺术家的成就体现在将自己独特的艺术思想表现在作品之中,希望以此引领世人的审美发展。在艺术领域对艺术家的各种争议与批评,甚至包括人们对缪斯的赞美到柏拉图希望将艺术家赶出“理想国”的偏见,都是推动整个人类艺术发展的促进剂。幼儿的艺术活动也一样,如果作品没完成,无论学生还是老师都无法判断会有什么结果。如果没有付出努力去得到它,就不会有成功的满足感;如果没有机会看到自己已经失败,也就不能学会再上一层楼^{[12]412}。

在幼儿的游戏活动中,没有成就感的游戏是不完整的。“和游戏紧密相联的是胜利的概念。……什么是胜利?什么是获胜?胜利意味着在游戏的结局中显示出自己的优越。”^{[6]53}所以,不能简单地认为幼儿完成一件艺术品就达到活动目标,就算胜利。而是作品得到观众的认可,让观众获得审美享受带来的成就感,才是幼儿继续参与艺术游戏活动的重要动力。

艺术游戏活动的成就应该在活动开始之时就让所有参与者清楚。美国《国家核心艺术标准》中“反向设计”的课程模式值得我们借鉴。这种课程标准模式首先帮助教育者确认学习成果,然后确定可接

受的学习成就,最后设计实现这些预期结果的最佳途径^[13]。这是保障课程目标实现的重要手段,特别是针对情境性较强的游戏活动可能出现的自由散漫。“折纸飞机”的游戏之前,必须知道折好了以后才能当上“飞行员”。唱歌之前也要告诉幼儿,如果跟着节奏“嗡嗡嗡嗡,嗡嗡嗡嗡”,就会飞到老师扮演的蜜蜂妈妈跟前。在整个活动中,让幼儿将艺术行为与荣誉、成功联系起来。

艺术游戏成就的设计目的是让幼儿明确自己在活动中通过努力即将获得的成果,并乐意将这些成果经验用于日常生活。在游戏结束后,幼儿能够“出戏”回到现实并反思自己在游戏中的得失,对自己成就的获得建立理性思考。

(一)游戏进阶是艺术成就的具体呈现

人们在游戏乐趣往往来自于个体在游戏中的影响地位变化和对新挑战的期望,无论是成人还是幼儿都渴望成为自己喜欢游戏中的主角。在“过家家”游戏中,最不愿意扮演的就是小孩的角色,如果一直处于这样的游戏品阶,兴趣自然会降低。同时,大多数幼儿如果一直处于低端的品阶,游戏一直被少数人控制,也不利于发挥每个人的创造性,从而影响整个艺术游戏活动的多元性。教师应该在活动中让每位参与者都有机会提升自己在游戏中的品阶。同时,能够看到并充满神秘感的后继任务也可以激励幼儿投入到游戏中来。所以,参与者品阶的不断提升和新的关卡的“解锁”是游戏得以延续的保障。

“胜利很容易由个人传达给集体。”^{[6]54}由于幼儿之间能力的差异性,不可能做到每位幼儿都能够在游戏中胜出,团队的作用就凸显出来了。在轮唱的分组过程中,教师可以将能力均衡作为依据,让在此方面能力较强的幼儿引领团队。但是这种分组方式一定要符合游戏情境与规则要求。例如,每个小蜜蜂团队需要卫兵、领航员等角色,让每位幼儿都觉得自己在游戏中的重要性,而不应该让幼儿感觉到因为自己唱的差,只能当配角与唱的好的小朋友一组。

另外,艺术游戏活动成就设计不一定完全意味着对立与竞争,还应该包括一起舞蹈、一起歌唱或者一起绘画等合作关系。将全班所有幼儿折的纸飞机拼贴成一架大飞机,看到自己从小飞机的角色变成大飞机会让他们兴奋不已。轮唱歌曲最后的合唱部分,不但是歌曲完整结构的体现,也是让幼儿从紧张的竞争中的释然。所以,在竞争与合作中体现的是个人在游戏圈中的成就价值。

(二)活动反思是艺术成就的理性思考

建构主义认为教师要帮助儿童反思和重温自己的经历,通过各种形式的表现与表达,让他们的想法看得见^{[14]164}。这样的过程的意义是在感性为主的艺术活动结束后,幼儿能够反思游戏的得失,对自

己在游戏中的行为建立理性思考,为以后的活动储备理性经验。

要建立理性思考,首先要做到的是从游戏的虚拟情境中脱离出来。中国传统文化强调“人生如戏,虽戏而非戏,以戏言之,意在由戏而返真。”^{[15]307} 可以看到游戏是探索与揭示生活规律的过程,真我、真心、真面目、“返真”才是游戏的目的。“不识庐山真面目,只缘身在此山中。”古人早已发现如何找到返真的方法,就是跳出虚拟情境。让幼儿不再认为自己还是游戏中的角色,周围的游戏角色都还原为小朋友和老师,走出游戏的情境即实现“出戏”。

幼儿都不情愿主动脱离好玩的游戏,不能简单地像收作业那样将孩子们的作品没收掉,或者让他们去上厕所等手段强制中断游戏,而是需要设计情境帮助他们从情感上“出戏”,回到现实之中。更具有吸引力的是炫酷的游戏成就呈现,前面将纸飞机贴在一起组合成大飞机的例子,这个比一架纸飞机更加有趣。对于歌唱、舞蹈等表演性艺术游戏,使用照片及录像让幼儿能够看到自己活动的情况,他们会感觉非常有意思,在不知不觉中出戏并成为了观众。

出戏以后就可以评价游戏了。幼儿都希望获取在游戏中高品阶角色授予的荣誉,因为在他们眼里,高品阶角色的判断力能够体现他们真正的价值。所以,教师主导的评价和鼓励非常重要。大飞机的拼贴,视频的拍摄,这些教师主导的活动也是评价的一部分,在幼儿心目中意义非凡。

除了教师的评价,幼儿的自我评价同等重要。教师要给幼儿炫耀自己游戏成就的机会,其过程中幼儿的“吹牛”行为,正是其想象力的展现,而且这种想象力是建立在游戏过程及作品基础之上,有理有据,经过理性思考的。游戏伙伴之间的互评,也是幼儿看见他人成就的重要手段。我们习惯了让幼儿相互吹捧的互评方式,实质上其间的相互诋毁和嘲笑体验,意义不亚于表扬。

对于审美经验的拥有,杜威认为是一个生长过程:有开端,有发展,有完成。他形容其过程“就像呼吸一样,中止成了一个阶段的停止,另一个阶段的开始和准备。”^{[11]65} 从游戏精神来讲,“游戏就是梦想和日常现实之间创造了连续性意义的过渡之物。”^{[16]44} 所以,一直沉迷于梦想中想象,或者只关注客观理性现实都不算游戏。没有喘息反思的机会,最终也不能提升其艺术经验。

“出戏”的目的从形式上讲是让幼儿明白游戏结束了,“真实”的生活继续。从内在上讲,是让幼儿脱离游戏的感性状态,从理性视角审视自己的游戏结果,为下次游戏准备理性经验。特别是小伙伴们一起对本次游戏的总结与对下次游戏的期待,是他们自主开展游戏的起点。

四、结语

游戏是人类艺术发生的根源,也是幼儿教育的基本形式。没有游戏精神的艺术家只能够做到简单的复制,不可能具备想象与创新的能力。幼儿不以游戏的方式参与艺术活动,得到的仅仅是一些技能而已,即使这些技能训练了他们的双手,让他们享受到了劳动回报,却不能形成艺术经验。而艺术经验与游戏经验一样,也是一个学习过程。所以,在虚拟情境中产生艺术情感,在游戏中获取艺术技能,在享受自己或他人的艺术成就中建立艺术逻辑思维,是幼儿园的艺术游戏活动让幼儿获取艺术经验的学习方式。这样的方式也可以使他们自己能够在将来的工作与生活中始终渗透着游戏的态度,并找到终身享受艺术快乐的途径。

【注 释】

① 尤瓦尔·赫拉利在 TED 著名演讲“人类的崛起”。

【参考文献】

- [1] 董虫草. 西方艺术游戏论述评[J]. 浙江师范大学学报, 2006(2): 36—40.
- [2] 席勒. 美育书简[M]. 徐恒醇, 译. 北京: 中国文联出版公司, 1984.
- [3] Thomas E Wartenberg. 什么是艺术[M]. 李奉栖, 等译. 重庆: 重庆大学出版社, 2012.
- [4] 史记[M]. 韩兆琦, 译注. 北京: 中华书局, 2007.
- [5] 刘炎. 儿童游戏通论[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2014.
- [6] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 多人, 译. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996.
- [7] 尤瓦尔·赫拉利. 人类简史: 从动物到上帝[M]. 林俊宏, 译. 北京: 中信出版社, 2014.
- [8] 乔治·赫伯特·米德. 心灵、自我与社会[M]. 霍桂恒, 译. 北京: 华夏出版社, 1999.
- [9] H·加登纳. 艺术与人的发展[M]. 兰金仁, 译. 北京: 光明日报出版社, 1988.
- [10] 王峰. 遵行规则与艺术习得——论维特根斯坦的艺术规则观念[J]. 汉语语言文学研究, 2013(4): 83—95.
- [11] 约翰·杜威. 艺术及经验[M]. 高建平, 译. 北京: 商务印书馆, 2013.
- [12] 鲁道夫·阿恩海姆. 对美术教学的意见[M]. 郭小平, 翟灿, 熊蕾, 译. 长沙: 湖南美术出版社, 2002.
- [13] 段鹏. 美国《国家核心艺术课程标准》的内容、特点与启示[J]. 课程·教材·教法, 2016(1): 122—127.
- [14] 朱家雄. 建构主义视野下的学前教育[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2009.
- [15] 朱良志. 南画十六观[M]. 北京: 北京大学出版社, 2013.
- [16] 让-罗尔·布约克沃尔德. 本能的缪斯——激活潜在的艺术灵性[M]. 王毅, 孙小鸿, 李明生, 译. 上海: 上海人民出版社, 1997.

【责任编辑 朱毅然】